

Project introduction

서베이 IoT 로봇 무르미

모두가 간편한 설문조사가 가능한 플랫폼



Contents



- 01 도출
- 02 분석
- 03 명세
- 04 MVP 소개
- 05 기대 효과
- 06 Q & A

도출

(Why?)

왜 사람들은
설문조사를 꺼려할까?



도출

(Why?)

귀찮아

설문조사는
너무 지루해

재미도 없어



도출 (Why?)

기존의 지루한 설문조사를 대체하여
사람들의 흥미를 끌어들 수 있고,
누구나 경험해보고 싶은
설문조사를 만들어보자



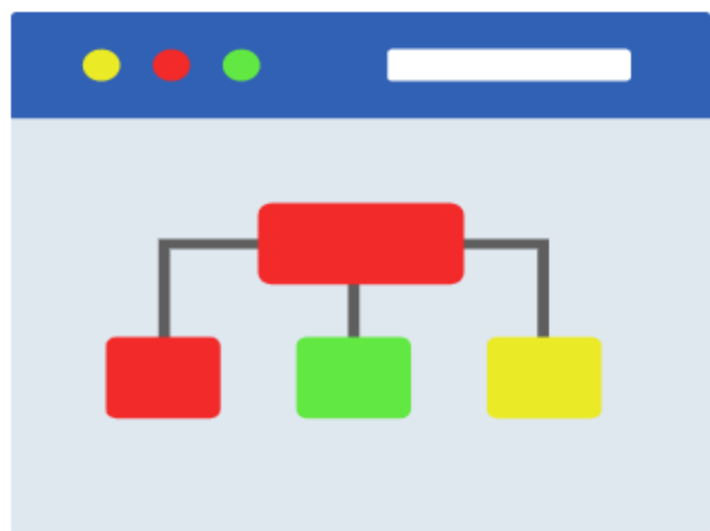
분석 (What?)



설문조사 로봇

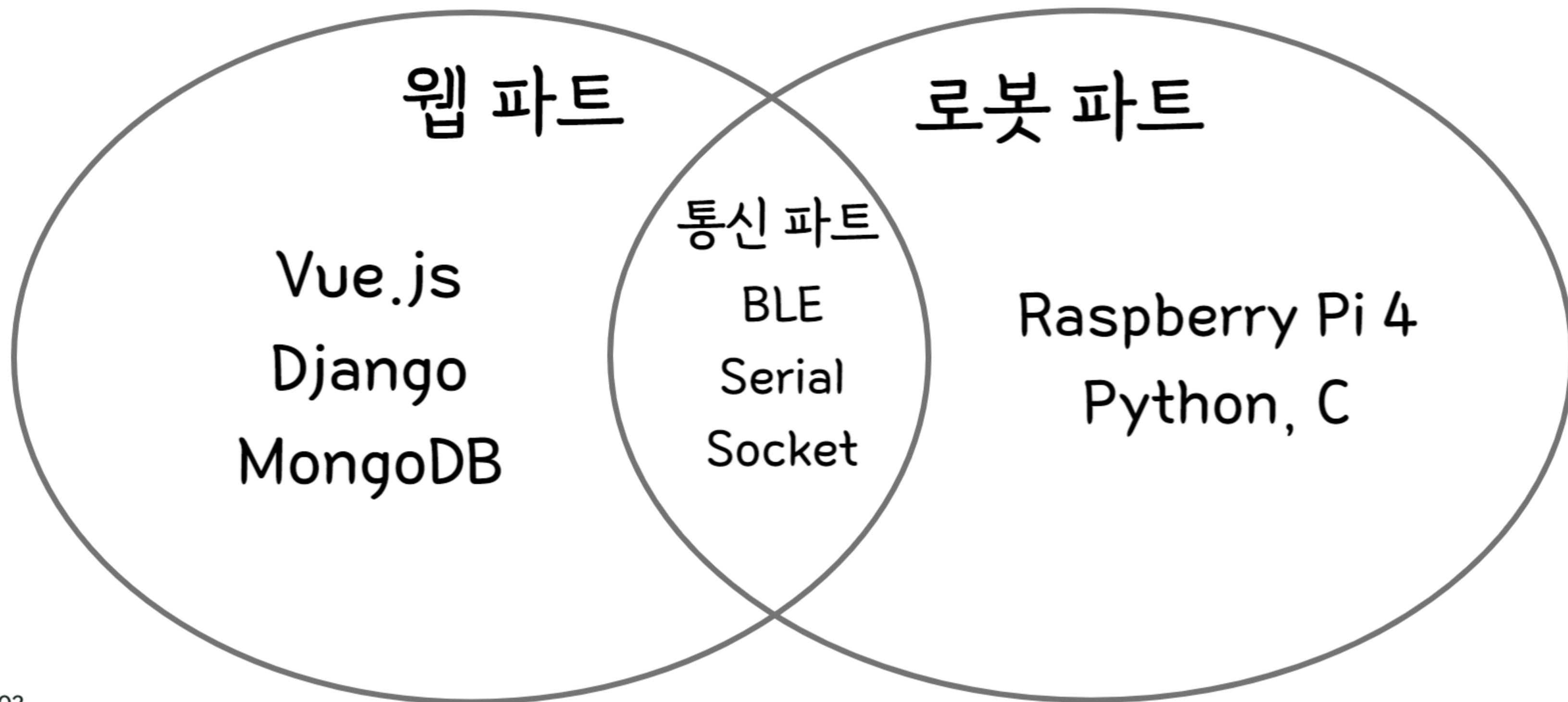


설문 과정 게이미피케이션



카테고리별 설문조사 결과창 출력

명세 (How?)

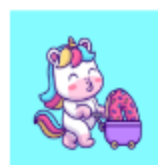


MVP 소개

T . T

초기화면

1. 최근 1달간 책 몇 권을 읽으셨나요?



1권 이하



2권 이상



3권 이상



설문진행-1

1. 최근 1달간 책 몇 권을 읽으셨나요?

1권 이하



2권 이상



3권 이상



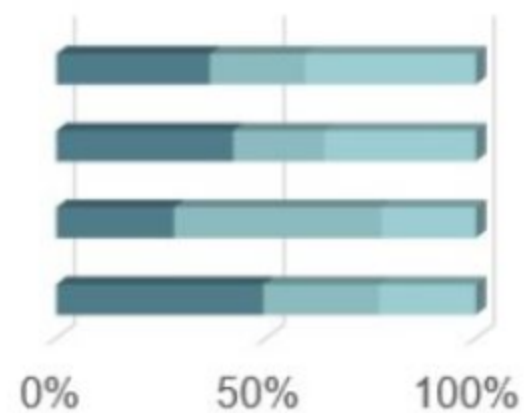
설문진행-2

MVP 소개

설문자 비율



결과 비율



설문결과창



설문종료

기대 효과

1 설문조사 인식 개선



기존의 딱딱한 설문에서
재미있는 설문으로 인식 변환

- 설문 조사에 게임을 입혀 즐거움 상승
- 정형화된 설문 양식에 벗어나 로봇과 상호작용하며 전체 과정의 지루함 감소

2 설문 신뢰성 향상



재미있는 설문을 통해 몰입도 향상

- 게임의 재미라는 부가 요소를 더해 몰입도 상승
- 설문에 대한 반감을 줄여 답변의 신뢰성을 높임





감사합니다

별첨

[표 3] 탐색적 사용자조사를
통해 수집된 기대 경험 항목

기능 서비스에서 수집된 기대 경험 항목	인터페이스에서 수집된 기대 경험 항목
<p>흥미성/흥미도 향상, 유희성/즐거움/재미, 친밀감/친근성, 연대감/연결성/소속감, 고독감 해소, 사회성 향상, 공감/동조성, 객관성/이성적, 균일성/항상성/규칙적, 많은 양의 지식/정보성, 빠른 속도의 대처/ 실시간 대응성, 정확성 (전문성), 지능성, 사용맥락 맞춤성, 도움/지원성, 단순/반복 노동대체성 성취효율 향상/효율성, 생활 관리성, 자료 관리성, 심리적 편안함, 정서적 안정감, 친절함, 시간 편리 제공성, 사용 접근성, 감각 증진성</p>	<p>신뢰감, 심리적 편안함, 현실감/실재성, 친절함, 새로움, 무섭거나 거부감 없음, 로봇다움, 단순성, 자연스러움, 친숙하고 익숙함, 기능/서비스 전달 용이성, 이동 편리성, 공간 사용성, 내구성, 인터페이스 인식 용이성, 피드백 인식 용이성, 기능/서비스 이해성, 정확성(전문성), 사용자 적합성</p>

출처 : 소셜 로봇의 서비스 유형별 사용자 기대 경험 (정승은,2020)