
GiftyClip

2022-1 HCI
기말 최종 보고서

1조

스마트 ICT 융합공학과

남현정 201812310

김현섭 201713055

이민혁 201713068

목차

1. 과제 제목	1
가. 제목	
2. 개발목표 및 내용	2
가. 개발 목표 - 사용자 니즈 분석	
나. 개발 목표 - 개발된 앱이 제공하는 가치	
다. 개발 내용 - 개발 환경	
라. 개발 내용 - 사용자 시나리오	
3. 제공되는 기능	7
가. UI 흐름도	
나. 화면별 제공기능	
4. 팀원 및 역할	9
가. 팀원 역할	
나. 일정 계획	
5. UX Target Table	10
가. UX Target Table	
6. 사용성 평가결과	11
가. 사용성 평가 결과 - 구글 폼 사용	
나. 사용성 평가 결과 분석	
다. 사용성 평가 결과 반영	
7. 최종결과물 시연 동영상	별첨

1. 과제 제목

가. 제목 : GiftyClip



Money Clip은 지갑을 가지고 다니지 않아도 지폐나 신용카드를 넣고 다닐 수 있는 도구이다. 기프트콘을 편하게 어디서든 넣고 다니는 지갑처럼 쓸 수 있는 어플리케이션이라는 의미를 담아 기프트콘과 Clip을 합하여 GiftyClip(기프트클립)이라는 이름을 짓게 되었다

나의 기프트콘, 놓치지 않고 쓰기!



2. 개발 목표 및 내용

가. 개발 목표 - 사용자 니즈 분석

- 기프티콘을 잊지 않고 사용하고 싶다.
- 기프티콘을 모아서 관리하고 싶다.
- 내가 원할 때 빠르게 확인하고 싶다.

앞선 조사를 통해 우리는 주된 기프티콘 이용자인 20, 30대가 기프티콘을 잊지 않고 사용하고 싶어하는 니즈가 있다고 분석했다. 또한, 이미 여러 회사에서 자체 상품의 기프티콘 보관함을 자체 어플리케이션에 마련하였음에도 불편을 호소하는 것은, 많은 수의 어플리케이션을 받아야 한다는 부분에서 비효율성이 자리잡고 있다고도 볼 수 있었다. 이를 위해서 한군데에 모아서 관리할 수 있는 수단을 필요로 할 것이라고도 보았다.

추가로 기프티콘을 필요할 때 꺼내면서 별도의 번거로운 절차 없이 빠르게 확인하고 사용하고 싶어할 것이라는 기본적인 니즈도 분석해 보았다..

나. 개발 목표 - 개발된 앱이 제공하는 가치

- 소비자 권리 보장
- 사용자들의 손해 절감
- 업체의 잠재적 고객 증가
- 이벤트 참여율 증가

사용자들이 기프티콘을 잊지 않고 사용하게 함으로써 사용자들의 소비자 권리를 보장하고 손해를 줄일 수 있다. 해당 교환권 제품의 업체에서도 더 많은 소비자들이 제품을 접하게 만들면서 미래의 잠재적 고객을 증가시킬 수 있다. 기프티콘의 사용성을 증가시켜 더 많은 소비자들이 기프티콘을 원하게 되었기 때문에, 홍보, 설문조사 등의 이벤트의 참여율이 증가할 수 있다.

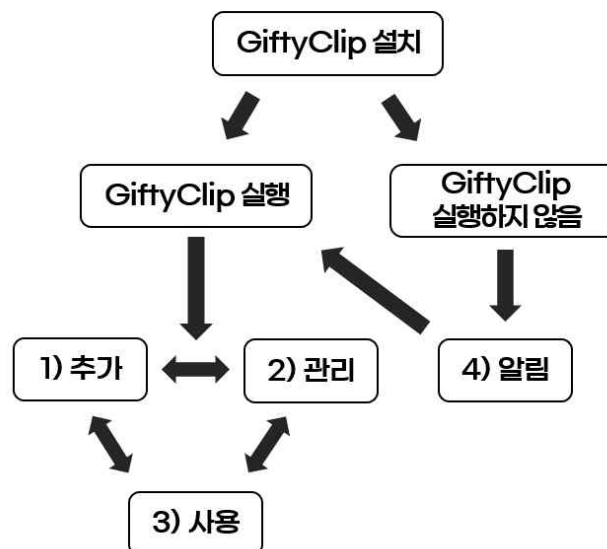
2. 개발 목표 및 내용

다. 개발 내용 - 개발 환경



라. 개발 내용 - 사용자 시나리오

▶ GiftyClip 행동 사이클 도식화



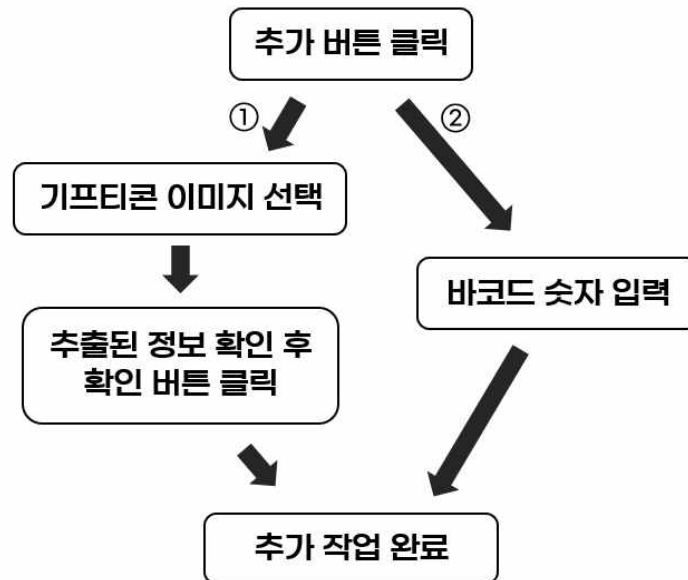
사용자는 GiftyClip 앱을 실행하여 크게 1) , 2) , 3) 의 3가지의 행동을 반복하고, 앱을 직접 사용하지 않더라도 알림을 통해 정보를 얻는다.

- 1) 추가: 기프티콘을 나의 기프티콘 보관함에 추가한다.
- 2) 사용: 원하는 기프티콘을 골라 사용한다.
- 3) 관리: 가지고 있는 기프티콘들을 확인한다.
- 4) 알림: 앱을 사용하지 않더라도 알림을 받는다. 사용자로 하여금 앱을 실행하도록 할 수 있다.

2. 개발 목표 및 내용

다. 개발 내용 - 사용자 시나리오

▶ 추가 시나리오 도식화



① 이미지로 추가하는 경우

사용자는 문자나 그 외에서 받은 기프티콘을 이미지로 저장하고 그 이미지를 GiftyClip을 실행하여 추가 탭을 통해 이미지를 제공한다. GiftyClip은 해당 이미지에서 기프티콘의 번호와 이름을 추출하여 확인창을 사용자에게 제공한다. 추출한 정보가 맞다면 사용자는 확인을 눌러 추가 작업을 완료할 수 있다.

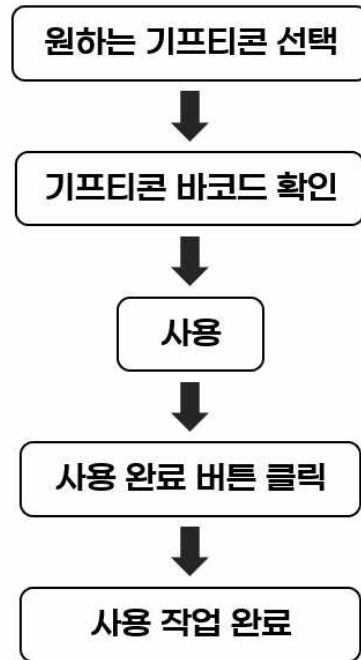
② 바코드 숫자로 추가하는 경우

사용자는 기프티콘 번호를 GiftyClip의 추가 탭에 입력하고, 확인을 눌러 추가 작업을 완료할 수 있다.

2. 개발 목표 및 내용

다. 개발 내용 - 사용자 시나리오

▶ 사용 시나리오 도식화

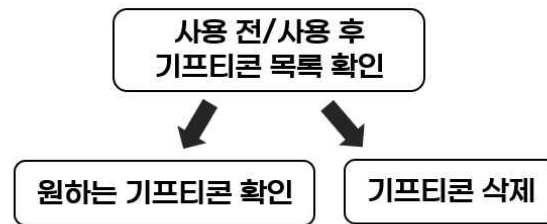


가지고 있는 기프티콘의 목록에서 사용할 기프티콘을 선택한다. 기프티콘을 선택하고 기프티콘의 바코드 정보를 확인한다. 실제 상품과 교환을 하고, 사용 버튼을 클릭하여 사용이 되었음을 알린다.

2. 개발 목표 및 내용

다. 개발 내용 - 사용자 시나리오

▶ 관리 시나리오 도식화



사용자는 사용 전과 사용 후 탭을 통해 분리된 기프티콘 화면을 보게 된다. 아래로 스크롤하여 기프티콘의 목록들을 확인할 수 있다. 원하는 기프티콘을 선택하여 정보를 확인할 수 있다. 이름순, 남은 날짜순의 원하는 방식으로 정렬할 수 있다. 잘못 입력했거나 사용하지 않을 기프티콘이라면 삭제할 수 있다.

▶ 알림 시나리오 도식화



사용자는 핸드폰으로 다른 행동을 하다가도 GiftyClip의 알림을 통해 사용하지 않은 기프티콘의 개수나 얼마 남지 않은 기프티콘의 알림을 받게 된다. 이를 통해 추가로 앱을 실행하여 앞선 추가, 사용, 관리의 시나리오를 수행할 수 있다.

3. 제공되는 기능

가. UI 흐름도



나. 화면별 제공기능



시작화면



카드 추가 화면

- 시작화면입니다. 모든 기능을 로드한 후 화면 전환이 이루어집니다.
- 본 화면에서 카드를 불러와 OCR 기능을 통해 카드의 정보를 자동으로 채울 수 있다.
- 또는 아래 수기 입력을 통해 특정 바코드를 생성하여 저장할 수 있다.

3. 제공되는 기능

나. 화면별 제공기능



메인화면

- 본 화면에서 원하는 카드를 선택하여 바코드를 확인할 수 있다.



설정화면

- 본 화면에서 알림 설정을 변경할 수 있다.
- 본 화면에서 도움말을 확인할 수 있다.



메인화면

- 메인화면에서 수정 버튼을 클릭해 카드 상태를 변경할 수 있다.

4. 팀원 및 역할

가. 팀원 역할

- + 남현정(팀장) : 프로젝트 일정 관리, 디자인 및 애니메이션
- 김현섭 : 관리 기능 및 알림 기능 라이브러리 제작
- 이민혁 : 데이터 DB 및 프로토타입 제작

나. 일정 계획

		기획서 제출	사용자 분석, 설계서 제출		시제품 작동						최종 제출	
분류/항목/날짜		3/31	4/6	4/13	4/20	4/27	5/4	5/11	5/18	5/25	6/1	6/8
기획	기획	all										
설계	사용자 분석 및 설계		all									
개발	기본 앱 구성		남현정									
	추가 기능			이민혁								
	목록 관리			김현섭								
	목록 정렬				김현섭							
	사용 기능					이민혁						
	알림 설정					김현섭						
	기능 연결				남현정							
디자인	디자인		남현정									
	기능 애니메이션			남현정								
테스트	기능 테스트						all					
디버깅	추가 디버깅							all				

4. UX Target Table

가. UX Target Table

Work Role :User Class	UX Goal	UX Measure	Measuring Instrument	UX Metrix	Baseline Level	Target Level
기프티콘 사용자 : 자주 사용함	빠르게 기프티콘을 사용하게 함	초기 사용자	BT1 : 사용하고자 하는 기프티콘을 확인함	평균 터치 횟수	시작 후 5회	3회
기프티콘 사용자 : 자주 사용함	가지고 있는 기프티콘을 추가함	초기 사용자	BT2 : 새로운 기프티콘을 추가함	전체 동작 시간	1분	30초
기프티콘 사용자 : 자주 사용하지 않음	알림의 빈도와 내용의 만족감	First Impression	설문조사	평균 응답 점수 평균	3점	4점

5. 사용성 평가 결과

가. 사용성 평가 결과 - 구글 폼 사용

- 총 7명의 응답자
- 질문지 내용은 다음과 같습니다

나의 기프트콘 놓치지 않고 쓰기

GIFTY CLIP

GiftyClip 사용성 평가

wsx1341@gmail.com (공유되지 않음) [계정 전환](#)

* 필수항목

귀하의 나이를 입력해 주세요 *

☐ 10대
☐ 20대
☐ 30대
☐ 40대 이상

기프트콘을 1주일에 얼마나 사용하십니까? *

☐ 1회
☐ 2~3회
☐ 5회
☐ 다수

본 어플리케이션을 사용한 경험이 얼마나 되십니까? *

☐ 1회
☐ 2~3회
☐ 5회
☐ 다수

본 어플리케이션의 속도에 만족하십니까? *

1 2 3 4 5

아니다 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 그렇다

본 어플리케이션의 디자인에 만족하십니까? *

1 2 3 4 5

아니다 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 그렇다

본 어플리케이션이 기프트콘 관리에 도움이 되었습니까? *

1 2 3 4 5

아니다 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 그렇다

본 어플리케이션이 기프트콘 사용에 도움이 되었습니까? *

1 2 3 4 5

아니다 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 그렇다

본 어플리케이션의 알림기능에 만족하십니까? *

1 2 3 4 5

아니다 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 그렇다

본 어플리케이션을 사용할 의향이 있으십니까? *

☐ 그렇다
☐ 아니다

본 어플리케이션을 사용하여 어려움이 있으셨다면 작성해주세요

내 답변

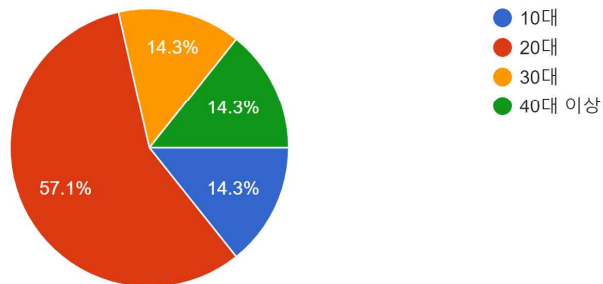
5. 사용성 평가 결과

가. 사용성 평가 결과

- 나이, 기프트콘 사용빈도, 어플리케이션 사용빈도

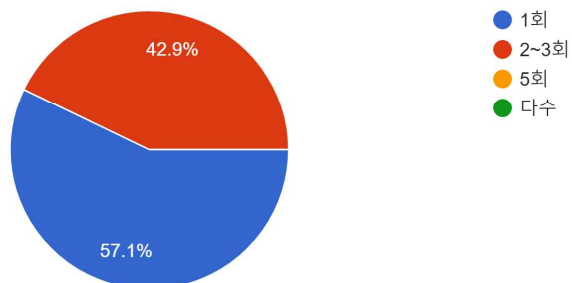
귀하의 나이를 입력해 주세요

응답 7개



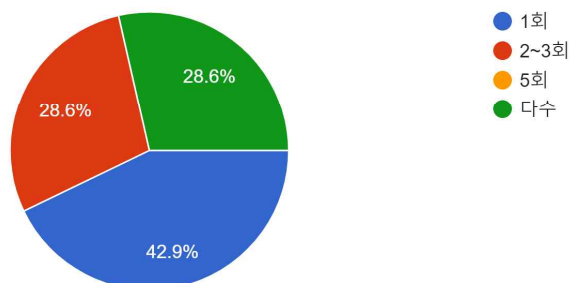
기프트콘을 1주일에 얼마나 사용하십니까?

응답 7개



본 어플리케이션을 사용한 경험이 얼마나 되십니까?

응답 7개



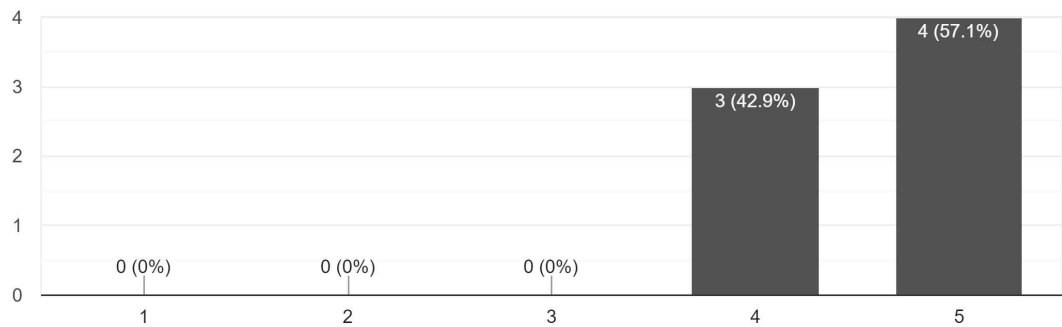
5. 사용성 평가 결과

가. 사용성 평가 결과

- 어플리케이션 속도, 디자인, 사용성 측면

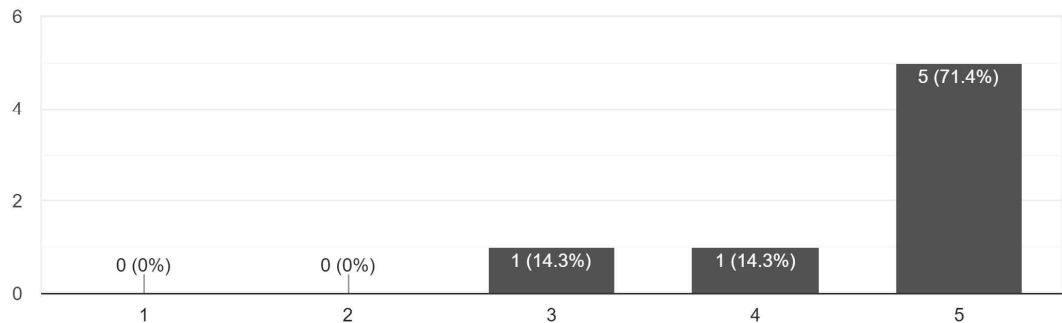
본 어플리케이션의 속도에 만족하십니까?

응답 7개



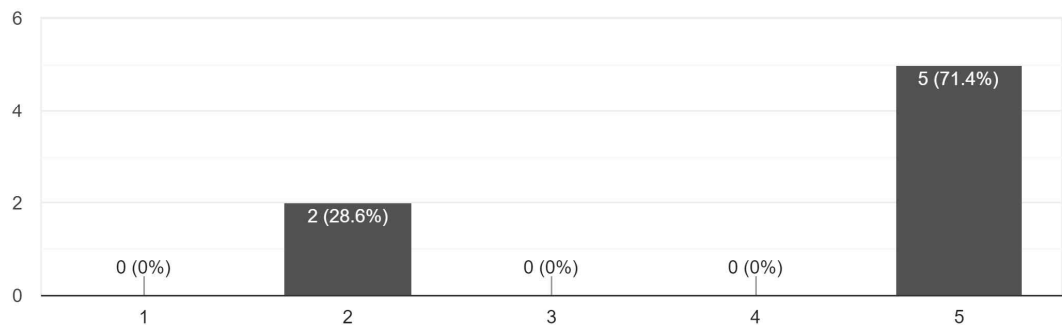
본 어플리케이션의 디자인에 만족하십니까?

응답 7개



본 어플리케이션이 기프트콘 관리에 도움이 되었습니까?

응답 7개



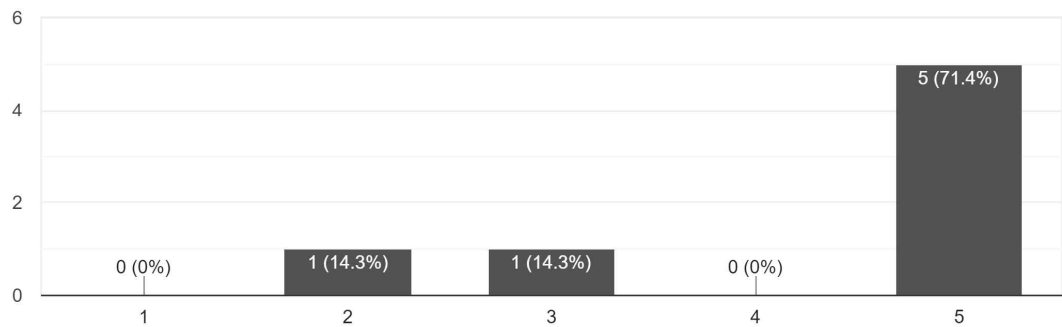
5. 사용성 평가 결과

가. 사용성 평가 결과

- 어플리케이션 관리, 알림, 불만사항

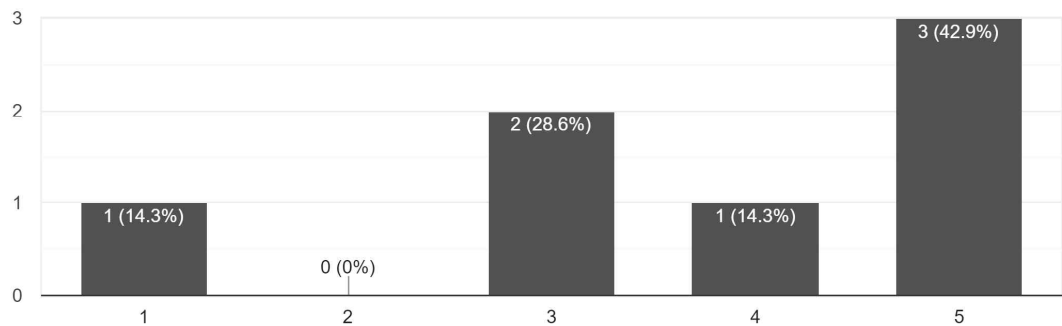
본 어플리케이션이 기프트콘 사용에 도움이 되었습니까?

응답 7개



본 어플리케이션의 알림기능에 만족하십니까?

응답 7개



본 어플리케이션을 사용하여 어려움이 있으셨다면 작성해주세요

응답 3개

감사합니다.

사용자가 임의로 카드의 색상을 변경할 수 없었고, 이러한 기능이 추가되면 더욱 편리하게 사용할 수 있을 것 같다.

나쁘지 않은 것 같다

5. 사용성 평가 결과

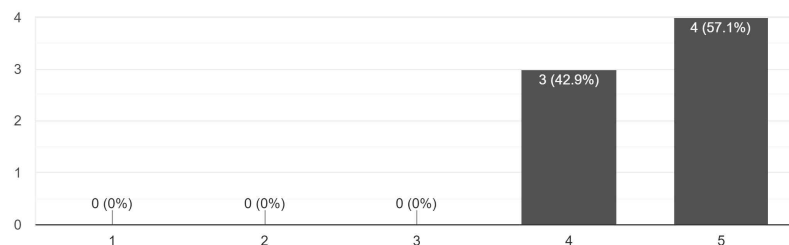
나. 사용성 평가 결과 분석

“사용자가 임의로 카드의 색상을 변경할 수 없었고, 이러한 기능이 추가되면 더욱 편리하게 사용할 수 있을 것 같다.”

속도나 디자인에서는 대부분의 이용자가 만족하였으며, 카드별로 다양한 색상을 추가할 수 있는 기능들이 존재하였으면 좋을 것 같다는 평가도 있었다. 또 한, 대체로 해당 애플리케이션이 기프트콘을 사용하는 데에 유용하다고 평가하였으나, 일부 사용자들의 경우 크게 유용하지 않다고 응답하기도 하였다. 젊은 연령대에서 좀 더 높은 만족도를 보이며, 이는 젊은 사람들이 기프트콘을 더 자주, 많이 사용해서 그런 것으로 보인다.

다. 사용성 평가 결과 반영

본 어플리케이션의 속도에 만족하십니까?
응답 7개



위 결과를 바탕으로 본 어플리케이션의 실행속도가 느린 디바이스를 찾아내어 사진 업로드 속도에 문제점이 있는 것을 파악하고 어떤 환경에서도 빠른 속도를 보장하고 사용성을 안정화하는 최적화 단계를 본 평가결과를 반영하여 수정하였습니다.