

나의 기프트콘, 놓치지 않고 쓰기!



인간과 컴퓨터 상호작용

김지인 교수님

스마트ICT융합공학과
김현섭·남현정·이민혁

목차

1. 개발 목표

A. 사용자 니즈분석

B. 개발된 앱이 제공해 주는 가치

2. 개발 범위

A. 사용자 시나리오

3. 제작 도구

4. 일정

5. 시연영상

나의 기프트콘, 놓치지 않고 쓰기!



1. 개발 목표

A. 사용자 니즈 분석

1. 기프티콘을 잊지 않고 사용하고 싶다

2. 기프티콘을 모아서 관리하고 싶다

3. 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 분석해보았다.

1. 개발 목표

B. 개발된 앱이 제공하는 가치

1. 사용자들이 기프티콘을 잊지 않고 사용하게 함으로써 사용자들의 **소비자 권리**를 보장하고 **손해를 줄일 수 있다.**
2. 해당 교환권 제품의 업체에서도 더 많은 소비자들이 제품을 접하게 만들면서 **미래의 잠재적 고객을 증가**시킬 수 있다.
3. 기프티콘의 사용성을 증가시켜 더 많은 소비자들이 기프티콘을 원하게 되었기 때문에, 홍보, 설문조사 등의 **이벤트의 참여율**이 증가할 수 있다.

소비자 권리 보장

사용자들의 손해 절감

업체의 잠재적 고객 증가

이벤트 참여율 증가

2. 개발 범위

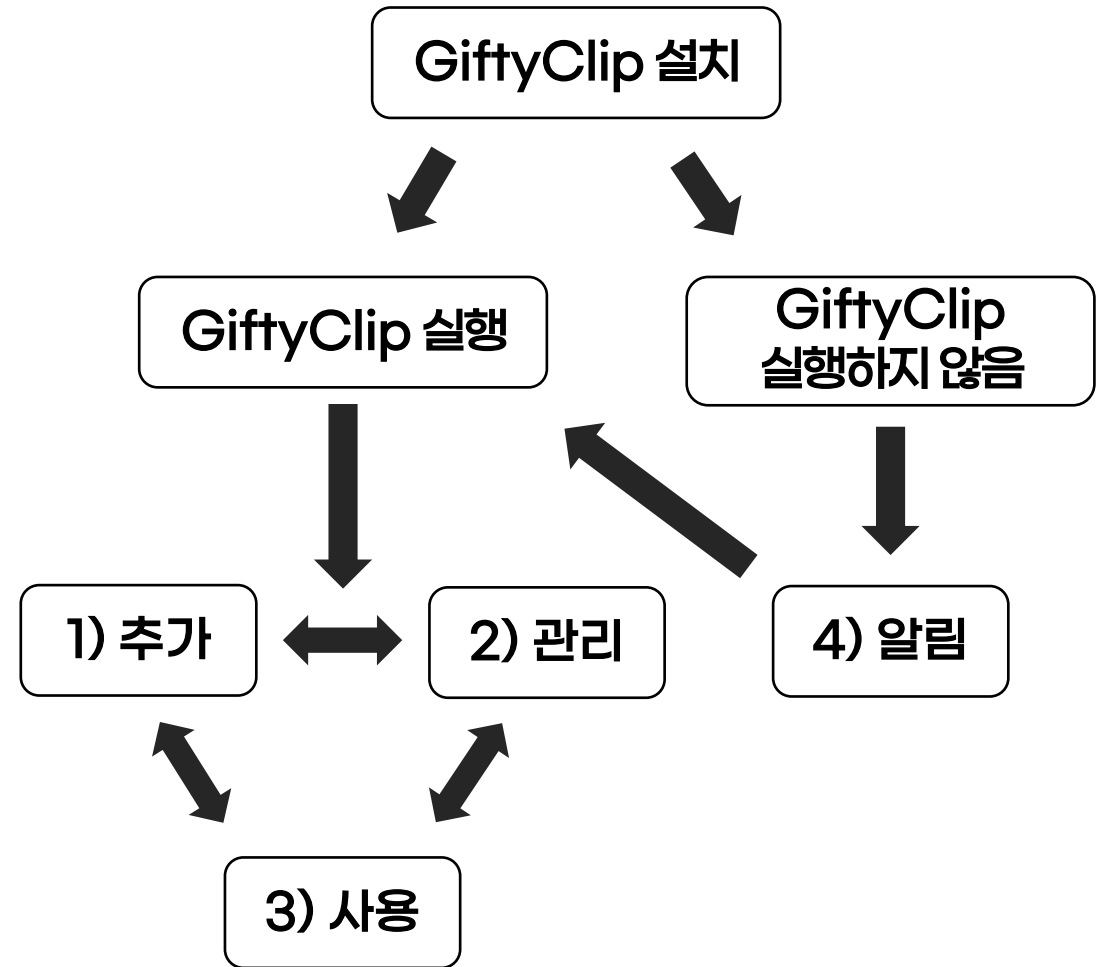
A. 사용자 시나리오

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.

이후 슬라이드에 각각의 행동의 시나리오를 작성해보았다.

▶ GiftyClip 행동 사이클 도식화



2. 개발 범위

A. 사용자 시나리오

1) 추가

① 이미지로 추가하는 경우

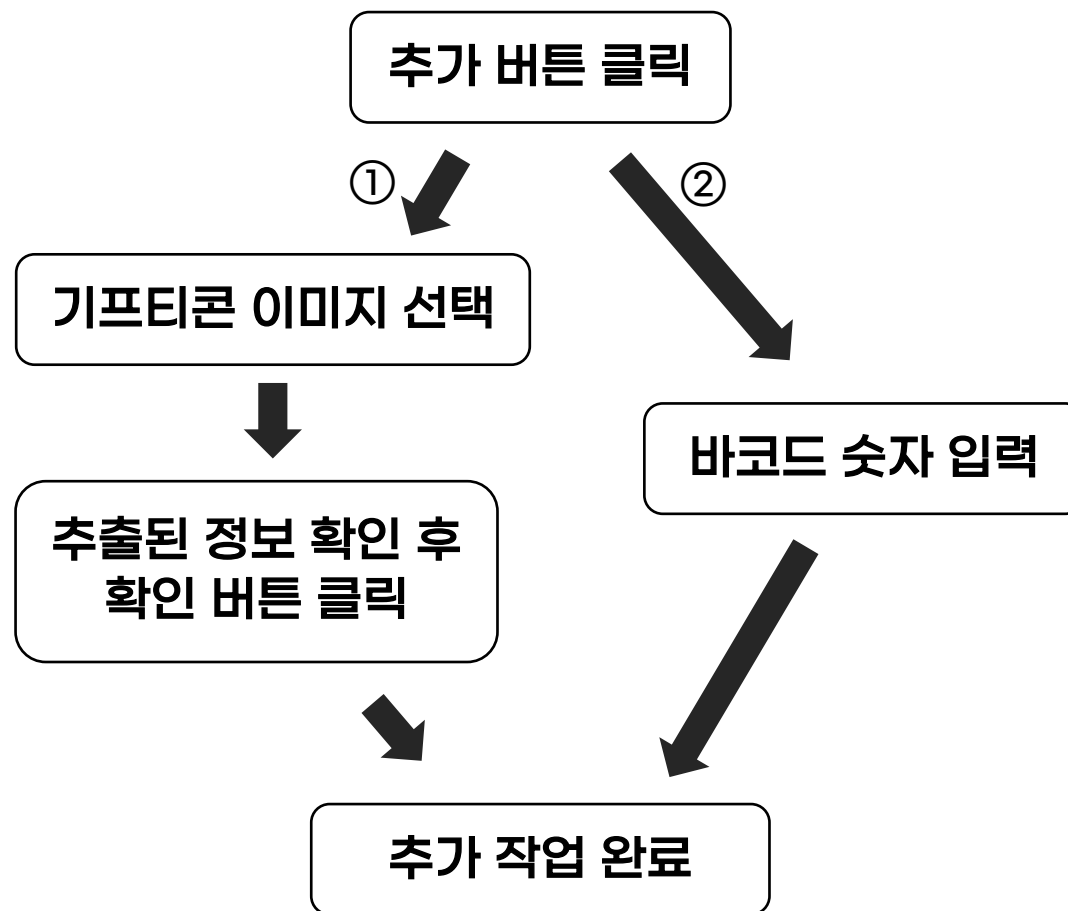
사용자는 문자나 그 외에서 받은 기프티콘을 이미지로 저장하고 그 이미지를 GiftyClip을 실행하여 추가 탭을 통해 이미지를 제공한다.

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.

▶ 추가 시나리오 도식화

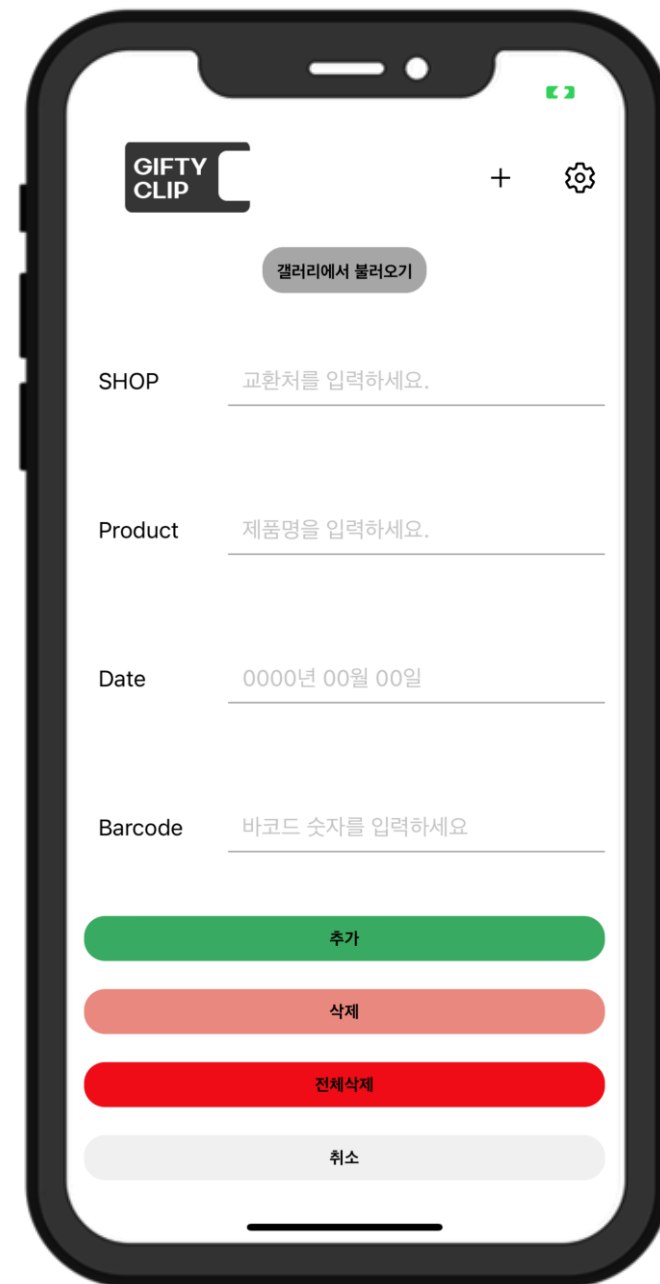
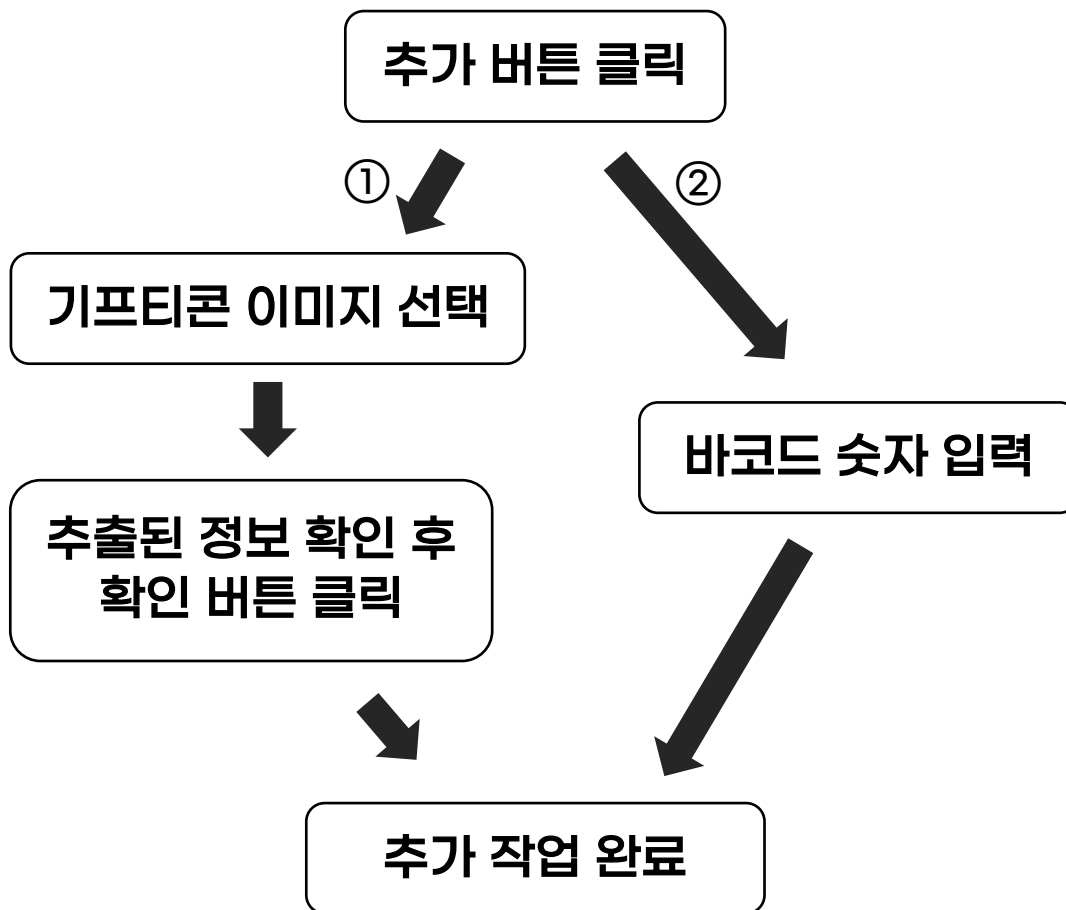


2. 개발 범위

A. 사용자 시나리오

1) 추가

▶ 추가 시나리오 도식화



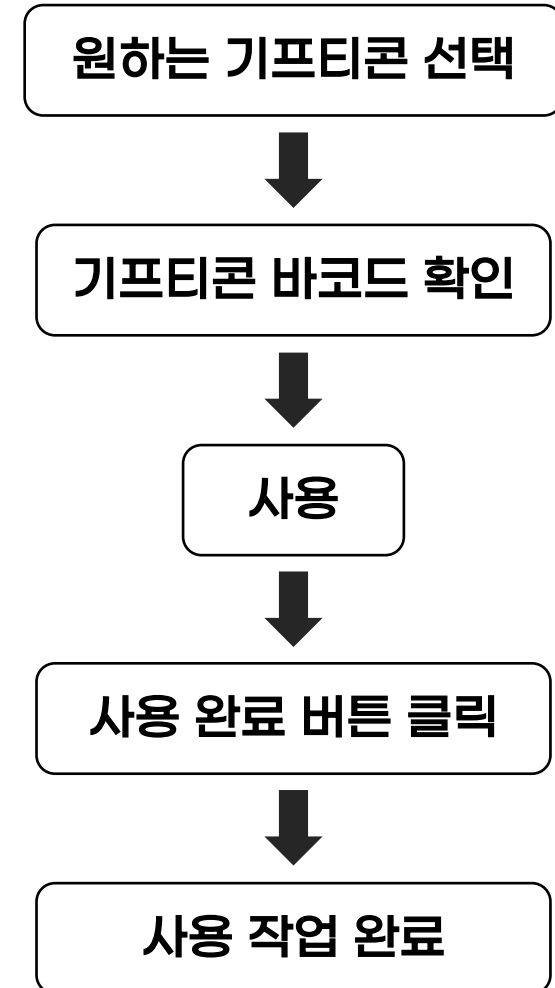
2. 개발 범위

A. 사용자 시나리오

2) 사용

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

▶ 사용 시나리오 도식화

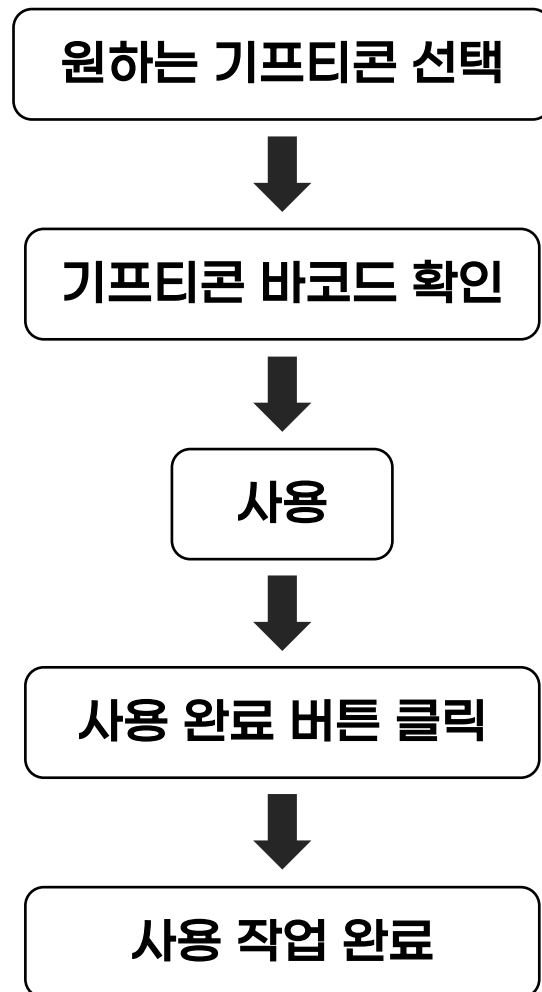


2. 개발 범위

A. 사용자 시나리오

2) 사용

▶ 사용 시나리오 도식화



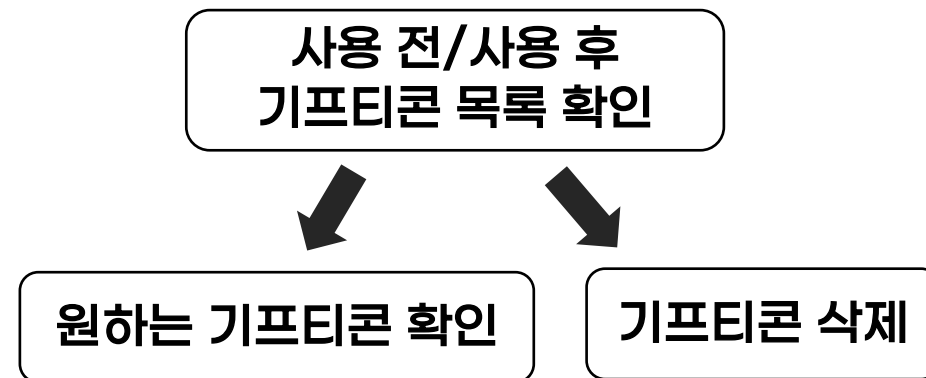
2. 개발 범위

A. 사용자 시나리오

3) 관리

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.

▶ 관리 시나리오 도식화

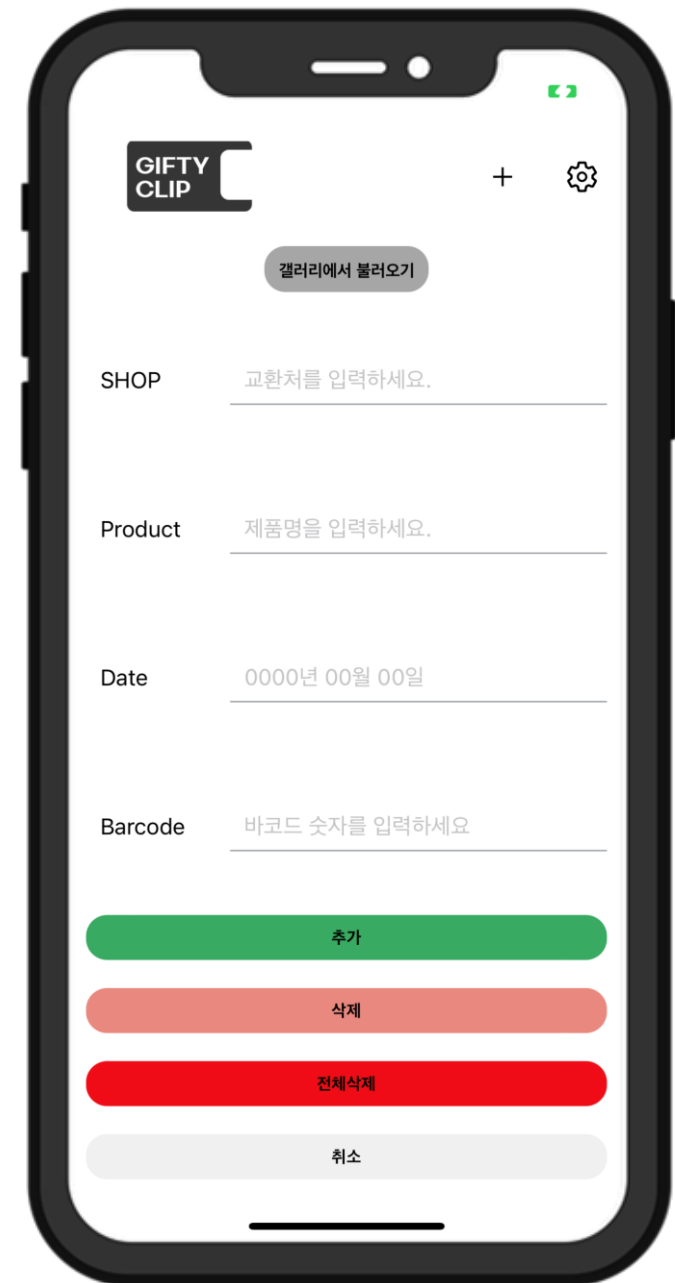
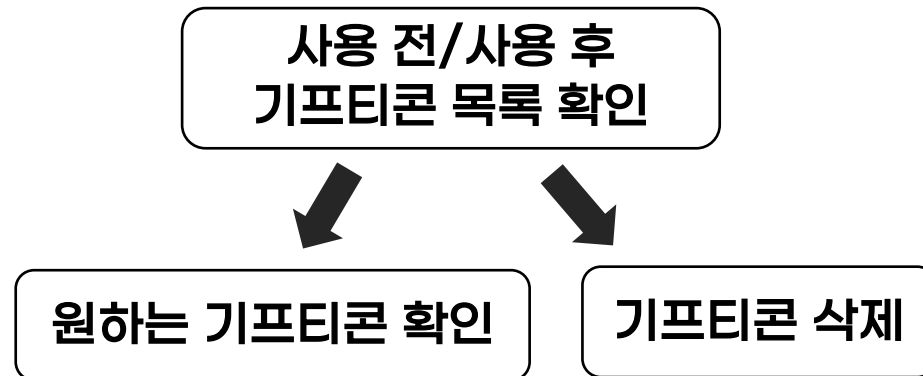


2. 개발 범위

A. 사용자 시나리오

3) 관리

▶ 관리 시나리오 도식화



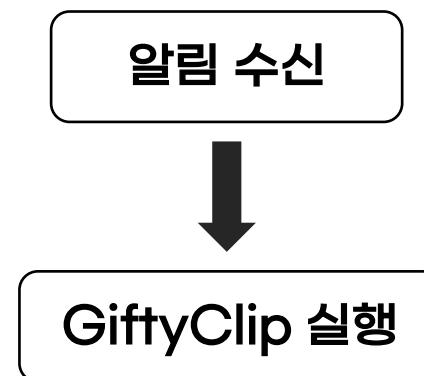
2. 개발 범위

A. 사용자 시나리오

4) 알림

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.

▶ 알림 시나리오 도식화



2. 개발 범위

A. 사용자 시나리오

4) 알림

▶ 알림 시나리오 도식화

알림 수신

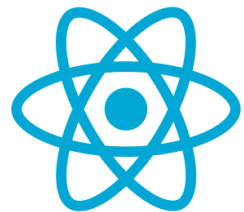


GiftyClip 실행



3. 제작 도구

개발 언어



React Native

React Native/Expo Go

형상 관리



GitHub

Github

사용 API



Google Vision API

Firebase API 등

6. 일정

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			

6. 시연



6. 시연

