

# Background

---

코로나19 바이러스는 많은 사람들의 생활 반경을 실내로 좁히었다. 많은 학생들은 학교에서 수업을 듣는 것이 아닌 집에서 사이버 강의를 수강하게 되었고, 직장인들은 오프라인으로 출근하는 것이 아닌 온라인으로 접속하여 출근하는 일들이 잦아졌다. 이 같은 팬데믹 상황은 사람들을 밖에서 안으로 몰아넣었지만, 한편으로는 모임과 회식이 줄어들면서 자기계발에 대한 수요가 획기적으로 늘어나게 되었다.

늘어난 수요를 충족시키기 위해선 공급자는 자기관리에 대한 방법을 제시해야 한다. 소프트웨어 엔지니어로서 이에 대한 해답은 어떤 것이 있을까? 우선 가장 간단한 해결책으로는 자기관리 어플리케이션을 들 수 있을 것이다. 자신의 할 일과 시간을 입력하고, 체크리스트를 생성하여 실행 유무를 따져보는 것이다.

**하지만 이와 같은 어플리케이션은 너무 흔하다. 사실 어플리케이션이 없어도 충분히 달력으로 수행할 수 있는 일이다. 게다가 너무 수동적이다. 사용자로부터의 입력에 전적으로 의존하고, 그나마 능동적으로 행할 수 있는 일은 알림 메시지일 뿐이다.**

나는 생각을 달리하여 능동적이고 사용자를 직접적으로 움직일 수 있는 자기관리 어플리케이션을 고안하기 시작했다. 그리고 그 아이디어는 주식에서 나오게 되었다. 코로나19 영향으로 어마어마한 유동성 자금으로 인한 주식시장 활황은 많은 사람들의 이목을 집중시켰다. 사람들은 주식 관련 유튜브를 시청하게 되었고 고점으로 올라가는 그래프에 집착하게 되었다.

거기서 바로 내 아이디어가 샘솟았다. '기업에 대한 가치가 주식이라면, 사람에 대한 가치는 무엇으로 매길 수 있을까?'. 만약 신적인 존재가 모든 사람들의 가치를 평가하여 주식처럼 산정한다면 사람들도 주식처럼 열광하지 않을까? **그렇다. 나는 기존에 있던 스케줄 앱에 가치 그래프 개념을 도입하여 인간의 가치척도를 적나라하게 보여주는 방법을 생각해낸 것이다. 그리고 이를 통해 사람들을 자발적으로 움직이게 하는 것이다.**

# Scenario

---

이 앱의 가치는 '인간주식회사' 이다. 사용자가 어플리케이션을 다운받아 앱을 실행하면, 맨 처음에 간단한 앱 소개 튜토리얼을 수행하게 된다. 앱 소개가 끝난 후, 사용자는 곧바로 자신을 '상장'하는 작업을 거친다. 코스피에 새로운 회사가 공모를 마치고 상장하는 것처럼, 사용자는 자신이 이루고자 하는 목표나 또는 기타 이름 등으로 종목의 이름을 정하고 자신을 앱에 상장하게 된다.

튜토리얼과 상장은 앱 최초 설치 시 한 번만 실행된다. (예외로 만일 종목 삭제 시, 상장 작업이 다시 필요하다.) 일반적인 사용자가 앱을 실행 시 맨 처음 볼 수 있는 화면은 홈 화면이며, 앱 상단에는 '홈', '그래프 분석', '실적 추가', '거래소', 'fly', '설정' 버튼이 표시된다. 먼저 홈 화면에는 현재 자신의 가치가 얼마인지 표시된다. 전일 대비 몇 %의 변동이 있는지를 가격 옆에 괄호로 표시하고, 상승 중이라면 빨간색을, 하락 중이라면 파란색으로 표시한다. 가격 아래에는 하루의 일과를 정리할 수 있는 '실적 추가' 바로가기 버튼이 있다. 또한 간단한 그래프 위젯이 홈 화면 하단에 표시된다.

사용자가 '그래프 분석' 버튼을 누르면, 자신의 가치 변동을 주식 그래프처럼 상세하게 확인할 수 있다. 캔들 스틱 차트가 화면에 넓게 표시되며, 이동평균선, 일봉, 주봉, 월봉 기능 버튼이 그래프 아래에 표시된다. 화면 하단에는 현재 자신의 가치가 얼마인지와 전일 또는 당일의 일봉 형태가 확대되어 표시된다.

'실적 추가'는 사용자가 하루의 일과를 정리하여 추가할 수 있는 이 앱의 데이터 입력 창구이다. 사용자는 하루가 끝나고 수면에 들기 전, 앱을 실행하여 자신의 하루 일과를 앱에 추가한다. 기상시간부터 수면시작 시간까지 오전에는 무슨 일을 했고, 오후에는 무슨 일들을 했는지를 타이핑한다. 여기서 중요한 것은 타이핑과 함께, 생산적인 일을 수행했다면 플러스 버튼을 눌러 표시하고, 비생산적이라고 생각한 일에는 마이너스 버튼을 눌러 표시한다. 만약 고시생이 오전 3시간 동안 고시 공부를 하였다면 플러스 3개를 획득하는 것이고, 오후에 컴퓨터 게임 4시간을 하였다면 마이너스 4개를 획득할 것이다. 이런 식으로 사용자는 자신의 하루 일과를 플러스와 마이너스로 구분하여 생산적인 일과 비생산적인 일을 구분한다. 시스템은 이러한 사용자의 입력을 토대로 하루의 캔들 차트를 완성하여 최종적으로 그래프를 만드는 것이다.

'거래소'는 다른 사람들의 그래프를 확인할 수 있는 기능이다. 사용자는 거래소 화면에서 다른 사람들의 종목을 확인하고 경쟁심과 경각심을 느끼게 된다. 거래소는 가격 우선 순위 정렬 또는 상승폭 우선순위 정렬을 지원하여 상위에 있는 종목들을 표시한다. 만약

사용자가 다른 사람의 종목을 클릭하면 그 사람의 그래프를 확인할 수 있지만, 프라이버시를 위하여 그 사람의 하루 일과는 확인할 수가 없다.

'fly' 버튼은 독특한 기능을 가진 버튼으로, 자신이 종목을 처음 생성했을 때 정했던 소기의 목표를 성취하면, 해당 종목을 최종적으로 멈추고 사용자의 간단한 소감과 후기를 작성하게 한 뒤 'fly' 한다. 즉, 사용자가 목표를 완수했을 시 누르는 버튼이 바로 'fly'다. 'fly' 화면에는 목표를 완수한 다른 사람들의 게시 글들을 확인할 수 있다.

'설정' 버튼은 사용자가 자신의 종목이름을 수정하거나 삭제하는 기능을 제공하며 기타 버그 레포트와 같은 기능을 제공한다. 그 외 조작과 관련된 이슈가 있다면 개발자가 설정 페이지에 해당 기능을 추가한다. (예를 들어 다크모드와 같은 기능들)