

코더스하이

# 앱 스케치 노트

Coder'sHigh App Sketch Note

## 1. CBL

CBL(과제기반학습, Challenge Based Learning)은 학습을 하면서 실제 세상의 과제를 해결하는 교육 프레임워크입니다. 협업을 통해 큰 아이디어를 정하고, 사려 깊은 질문을 하고, 문제를 정의, 조사 및 해결합니다.

CBL이 제안하는 프레임워크를 통해 세상의 문제를 해결하는 앱을 설계하고 구현해 봅시다.

CBL 에 대한 보다 자세한 정보는 CBL 웹사이트 (<https://www.challengebasedlearning.org>) 에서 확인할 수 있습니다.

# CBL CANVAS

CHALLENGE TYPE

TEAM

VERS.

BIG IDEA



ESSENTIAL QUESTIONS



ESSENTIAL QUESTION



CHALLENGE

GUIDING QUESTIONS  
CATEGORIZED AND PRIORITIZED

GUIDING ACTIVITIES AND RESOURCES

RESEARCH SYNTHESIS (WHAT WE LEARNED)

SOLUTION CONCEPT



NEXT STEPS



Adapted from work by  
SENAC BEPID and  
NAPOLI'OS Academy And Foundations

Big Idea: \_\_\_\_\_

Essential Question: \_\_\_\_\_

Challenge: \_\_\_\_\_

## 1. Guiding Questions

List ALL of the questions that need to be answered to identify the best solution to the challenge.  
Hint: There are no bad questions at this point. Don't stop to discuss, judge, or answer any question. More is better.


## 2. Combine, Categorize and Prioritize

Review the questions. Combine similar questions, identify categories, prioritize questions. Hint: color code.

Priority (1-5)	Add Category	Add Category	Add Category	Add Category

### 3. Answering your questions: Methods and Findings

List activities and resources that will be used to answer the guiding questions. Once you have identified an activity or a resource, conduct the research and record your findings. Alignment to curriculum standards and/or objectives can be tracked and monitored.  
Hint: One well planned activity can answer several questions.

Question	Category	Guiding Activity/Resource	Alignment	Findings

### 4. Synthesis

Review all of your findings, synthesize them and create the foundation for the solution.

Findings	Synthesis

## 2. ADS

ADS(Application Definition Statement)는 앱을 정의하는 짧은 하나의 문장을 의미한다. 앱 디자인을 시작하는 첫 단계로, 내가 만들 앱의 ADS를 작성해보자. 일반적으로 ADS를 작성할 때에는 다음 내용이 포함되면 좋다.

**audience** 이 앱의 주요 사용자는 누구인가?

**solution** 이 앱은 어떤 문제에 대해, 어떤 해결책을 제시하는가?

**differentiator** 다른 앱과 다르게 가지는 차별성은 무엇인가?

잘 작성된 ADS는 이후의 앱 디자인 및 개발에도 도움이 되니 짧은 문장이라고 간단하게 치부하지 말고, 정성스레 작성하고 검토하자. ADS를 모두 작성하고 나서는 주변 사람들에게 보여주며 피드백을 받아보자.

### 나의 ADS (예시)

달리기를 취미로 하는 사람을 위해, 꾸준히 운동을 할 수 있도록 운동 중의 신체의

상태와 경로, 시간 정보를 기록하고 친구들과 기록을 공유하고

코치의 가이드를 받을 수 있는 어플리케이션

나의 ADS

.....

.....

.....

Feedback_1 :	Feedback_2 :	Feedback_3 :

나의 ADS

.....

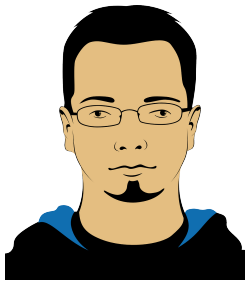
.....

.....

Feedback_1 :	Feedback_2 :	Feedback_3 :

### 3. Persona

페르소나(Persona)는 제품을 사용할 만한 다양한 사용자의 유형을 대표하는 전형적이고 가상적인 인물을 말한다. 명확한 사용자, 즉 페르소나가 정의되어야 사용자를 위한 최적의 경험을 제공하는 서비스를 개발할 수 있으므로, 사용자 분석은 애플리케이션 개발에 있어 필수적인 단계라고 할 수 있다. 미리 구체적으로 페르소나를 설정해 놓는다면, 앞으로 애플리케이션의 기능과 디자인을 어떻게 해나갈지에 대한 고민을 할 때 한결 방향을 잡기 쉬워질 것이다.



“비바르게 변해가는 세상, 비바르게 적응해야죠”

이름 : 김정현 (26세, 남자)

직업 : 대학교 취업생, 경제학과

거주 : 서울 쌍문동 자취

목적 : 누구보다 비바르고 정확하게 뉴스정보를 얻고 싶다

성격 : 정리정돈을 잘하고, 느린 것을 못 참지 못한다

불만 : 정확하지 않은 지라시성 뉴스가 싫다

...



## 앱의 페르소나

앱의 예상 사용자로 가상의 특징이 되는 인물의 정체성을 생성 (2인)		
앱 주제		
	A	B
사진 (페르소나의 이미지)		
이름 (성별)		
연령, 거주지, 학력		
직업(분야), 경력(년)		
관심사 및 좋아하는 브랜드		
생활 스타일		
앱 사용 목적		
불만, 불편한 점 Pain point		

## 4. 사용자 시나리오

사용 시나리오는 일반적인 내용을 적는 게 아니라 우리 앱의 구체적인 사용 상황을 묘사합니다.

우리 앱의 사용자를 멀리서 관찰하고 있고, 사용자가 막 앱을 사용하기 시작할 때의 상황을 묘사하기 시작해 어떤 결과를 얻고 사용을 끝냈는지에 대한 하나의 사례를 묘사합니다. 필요하다면 이 표를 여러개 만드세요.

누가	
언제	
어떤 상황에서	
무엇을 위해 (사용자 테스트)	
얻은 결과	

<b>누가</b>	
<b>언제</b>	
<b>어떤 상황에서</b>	
<b>무엇을 위해 (사용자 테스트)</b>	
<b>얻은 결과</b>	

<b>누가</b>	
<b>언제</b>	
<b>어떤 상황에서</b>	
<b>무엇을 위해 (사용자 테스트)</b>	
<b>얻은 결과</b>	