|  |
| --- |
| 2019년 창업동아리 자문 일지 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일시** | 2019년 10월 25일  19:00 ~ 23:30 | **창업동아리명** | TCID |
| **자문위원성명** | 도진아 | **자문받은자** | 도경진 |
| **주 요 내 용** | | | |
| PART.1 <기획>  Wegloo\_PageVolume를 기반으로 자문을 구하였습니다.   1. **많은 정보가 들어간 화면의 정제**  * 화면 중 가장 많은 정보가 들어가 있는 화면은 바로 메뉴인데 어떻게 복잡성을 제거하고 가독성을 보장할 지에 대한 부분이 어려웠습니다. 기본적으로 한 화면에 들어갈 정보를 줄이는 것이 첫 번째 해야 할 일이라 설명했습니다.      1. **어플리케이션이 가지는 많은 기능 중 불필요한 부분을 제거하도록 지도받았습니다.** 2. 소규모 그룹을 지원하는 기능인 “Team”의 경우, 동아리 운영단이 작은 그룹별로 연습하고 활동하는 이들을 관리하기 어렵다는 불편을 해소하기 위한 기능입니다. 허나 이런 작은 그룹이 별도의 그룹화를 신청하고 어플리케이션을 사용하는 불편을 감수하지 않을 거라고 했습니다. 따라서 기능을 삭제하되 운영단이 그룹별 활동을 확인할 수 있도록 스케줄 기능에 일정을 등록할 때 활동할 인원을 기입할 수 있도록 지원한다. 또한 그 일정을 출석체크 기능을 통해 실제로 활동했는지 입증할 수 있도록 지도받았습니다. 3. “커스텀”의 경우 관리자가 “동아리 정보 수정”이라는 기능 페이지로 속하도록 변경했습니다. 4. 동아리 회원가입을 자동으로 지원해주는 매크로 링크인 “동아리 링크 공유”의 경우, 가입을 자동으로 해주는 매크로는 불법이기에 사용하지 않도록 지도받았습니다. 앱이 없는 경우 앱을 다운받을 수 있는 페이지로 이동시켜주거나, 동아리에 가입하지 않은 비회원이 동아리의 제한된 정보를 볼 수 있도록 해주는 링크로 사용하도록 기능의 목적을 수정했습니다. | | | |
| 1. “가계부”의 경우 자문위원분과 가장 갈등이 심했습니다. 자문위원의 입장에서 가계부는 그 기능 자체로 하나의 앱이 나올 수 있으며 이미 수 많은 좋은 앱들이 존재하기에 굳이 우리 앱에서 가계부를 사용할 이유가 없다고 했습니다. 또한 많은 동아리원들 중에 ‘총무’ 한 명만이 사용하는 기능을 주기적으로 업데이트를 지원해야하는 프로그래머의 리소스 부담을 지면서 기능을 구현하는 것이 불필요한 일이라 했습니다. 또한 ‘총무’의 부담을 줄이는 것이 목적인데 오히려 동아리원들에게 감시받으며 일을 두 번 하게 만든다고 했습니다. 오랜 상의 끝에 기본적으로 편하게 ‘총무’ 일을 할 수 있도록 지원해주는 앱들의 정보를 공유하도록 지원하며, 이런 정보 공유는 가계부라는 별도의 기능이 아닌 공지사항이나 게시판 기능을 통해 지원하도록 수정했습니다. 2. 접근자를 명확히 규정하여 관리자입장에서 정한 기능명칭을 보다 일반회원에게 친화적으로 수정했습니다. 또한 메뉴화면에 정보를 카테고리화 하여 한 눈에 들어오는 정보를 줄여 복잡성을 줄이며 가독성을 살렸습니다. 이에 따른 결과는 다음과 같습니다.   (ex:   1. **기능의 목적에 필요한 화면들이 사용자에게 불친절하며 부족한 부분들에 대한 자문을 받았습니다. 이는 AVD를 기반으로 자문받았습니다.** 2. “물품관리”의 경우, 물품을 검색할 수 있는 기능, 물품을 여러 기준으로 정렬할 수 있는 기능이 필요합니다. 물품을 대여하는 페이지와 물품을 관리하는 페이지를 나눠 관리자와 사용자가 각각 별도의 페이지에서 활동을 수행하도록 만들어야 한다고 했으나 이부분은 조금 더 논의가 필요할 거 같습니다. 3. “게시판”의 경우, 어떤 게시판인지 어떤 목적으로 사용할 것인지 명확해야 한다고 했습니다. 게시판이 현대의 앱에 왜 줄어들고 있으나 없어지진 않고 있는지 조금 더 고민하고, 게시판과 그 내용을 분류 및 정리할 수 있도록 지원해야 한다고 했습니다. 4. “출석”의 경우, 쓸데없이 애니메이션을 사용한다고 지적받았습니다. 애니메이션이 많이 들어간 ppt가 좋지 않은 발표자료라 평가되는 것과 같이 쓸데없는 애니메이션은 지양해야한다고 했습니다. 애니메이션이 많이 들어간 앱은 보통 목표 고객이 어린 아이들인 경우라고 했습니다. 또한 내 출결만 따로 볼 수 있는 페이지와 관리자가 특정 회원의 출결을 따로 볼 수 있도록 검색하는 기능이 추가되야 한다고 했습니다. | | | |
| 1. “회원목록”의 경우, 이 기능안에서 임원 혹은 회장으로 권한을 부여하고 박탈할 수 있도록 했으나 이에 대한 접근방식이 너무나 사용자에게 불친절하다고 했습니다. 또 회원목록에서 보여지는 개인정보에 대한 관리 및 사용자 동의가 반드시 필요하다고 충고했습니다. 2. **총평**  * 필요하다고 생각하는 부분이 그 동아리 하나에게만 필요한 건지 아니면 다른 동아리들도 필요한 건지 기능 명세하기 전에 확실하게 따지길 바라며, 기능 명세 후 필요한 리소스와 사용 시 리워드를 생각해서 그 가치가 필요하다고 판단될 경우에 개발을 진행해야 한다. 필요하다고 마구잡이로 개발하고 붙여버리면 오히려 앱을 무겁고 접근성을 떨구며 복잡하기만 할 뿐이다. 그리고 개발자들끼리 서로 의사소통에 사용하는 단어나 기능 명세를 그대로 사용자가 볼 인터페이스에 넣으면 안된다. 주 사용자가 누구인지 판단하고 사용자에게 적합한 단어를 사용하여 단어만 읽어도 그게 무엇인지 판단할 수 있도록 적절한 단어를 사용해야 한다. | | | |
| PART.2 <디자인>  10월 18일 업데이트 된 XD 파일을 기반으로 자문받았습니다.   1. 주황색을 많이 사용하고 있는데, 일반적으로 주황색이나 빨간색, 노란색과 같은 계통의 색은 음식과 같은 앱에 많이 쓰인다. 현재 사용하는 색을 주색으로 사용할 생각이면 보조 색을 많이 사용할 것을 권유한다. 지금과 같이 많이 사용하는 것은 주색과는 다른 개념임을 명심해야 한다.   ‘   1. 기본적으로 내부에서 쓰이는 여러 테스트 디자인용 파일과 대외적으로 보일 디자인 파일은 별개로 관리해야 한다. 하단의 버튼을 보면 색과 그 크기 그리고 그 위치가 통일되어 있지 않은데 이건 기본 사항으로 출시할 앱의 디자인을 가져와야 정확한 자문을 받을 수 있다. | | | |
| 1. 홈 화면이 너무 조잡하다. 화면의 퀄리티가 가장 좋아야 되는 부분이 바로 로그인 후 나타나는 홈 화면인데 가장 조잡해보여 시간을 보다 많이 투자해야 한다. 플랫폼 형식의 앱은 메인 홈화면에 보통 새로운 정보를 보여준다. 또한 많은 정보를 효과적으로 보일 때 기초적인 방법은 타일 형태를 쓴다.   --변경->   1. 로고와 일러스트는 잘 나와서 아지트의 느낌이 느껴진다.      1. 총평  * 디자인의 일관성이 결여되어 있는 느낌을 받았는데 작업할 때 함께 작업하거나 팀장이 주도하에 작업을 나눠서 하기보다 어느정도 회의 후 각자 파트별로 따로 작업해서 합친 느낌이 든다. 보다 심도 깊은 회의를 하거나 함께 작업하여 그런 부분을 잡아갔으면 좋겠다. 또 자세한 자문을 해주기에는 전체적인 작업량이 부족하여 추후 다시 조언을 구하길 바란다. | | | |

해당 자문위원과 창업동아리 학생은 상기와 같이 자문 진행을 하였음을 확인합니다.

2019년 10월 25일

자문 받은 자: 도경진 (인)

자 문 위 원 : 도진아 (인)