



디지털 스토리텔링 화 4-6



유기견 입양 장려 앱 **나만 강아지 없어**



5조: 김현진, 박진주, 박현식, 우유빈, 조유빈, 최인철



목차

5조- 나만 강아지 없어



프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 페르소나



결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기



프로젝트/ 조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 페르소나



결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오

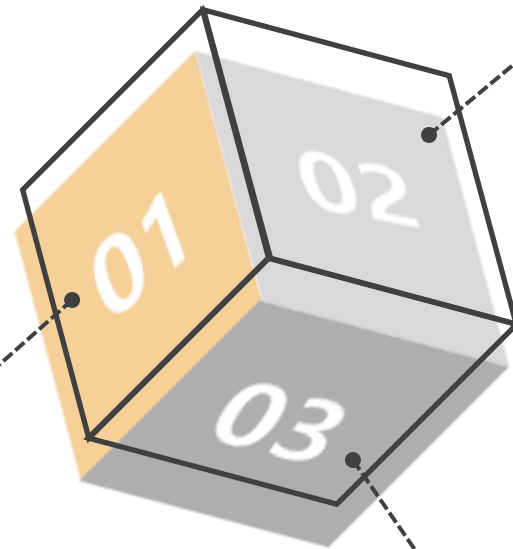


후기



프로젝트 배경 및 목적

사회적으로 문제가 되고 있는
유기견 문제를 해결하고자 어
플을 통해 유기견에 대한 편견
을 바꾸고, 유기견의 입양을 장
려함



조사 목적

유기견에 대한 인식이 어느 정
도인지 파악하고 개발하려는
앱에서 발견될 수 있는 문제
등을 사용자 입장에서 조사하
여 앱의 방향성을 찾기 위함



조사 목표

조사를 통해 기존 유사 서비스
를 제공하는 앱과의 차별성을
가지는 창의적인 요소 등을 탐
색



프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 페르소나

결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기

| | 내용 |
|--------|--|
| 대상 | 강아지를 기르고 있거나 동물 문제에 대해 비교적 관심을 가지고 있는 사람들 |
| 일시 | 3월 29일 월요일 |
| 방법 | zoom 미팅 |
| 진행자 | 김현진, 조유빈, 최인철, 우유빈 |
| 기록자 | 박진주, 박현식 |
| 인터뷰 목적 | 앱의 필요성 유무 파악, 사용자 입장에서 앱에 대한 흥미가 생길만한 창의적 소재 도출, 앱 내 콘텐츠 피드백 |
| 진행 내용 | 유기견 입양에 대한 인식/인지도 확인, 창의적인 아이디어 모집, 개선점 수집 |

조사 방법

포커스 그룹 인터뷰(FGI)

: 제품 또는 서비스 타겟에 부합하는 사용자를 성, 연령, 직업, 라이프 스타일 등 유사한 특성을 지닌 집단에서 6~10명 정도 선발하여 진행자의 좌담 형식 질문과 자유로운 상호 간 토론을 통해 의견을 수집.



프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 페르소나



결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기

Q1) 사람들이 보호센터와 펫샵 중 반려동물을 어느 곳에서 더 많이 데려오는 것 같은가. 그리고 그 이유가 무엇이라고 생각하는가.

펫샵



더 좋은 입양 조건
버려진 강아지에 대한 거부감
다양한 종의 선택
일반적으로 예상되는 관리 수준의 차이
생소한 입양 과정
펫샵은 어린 강아지를 데려올 수 있음

보호센터



관련 이슈에 노출됨에 따라 인식 변화



프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 페르소나



결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계



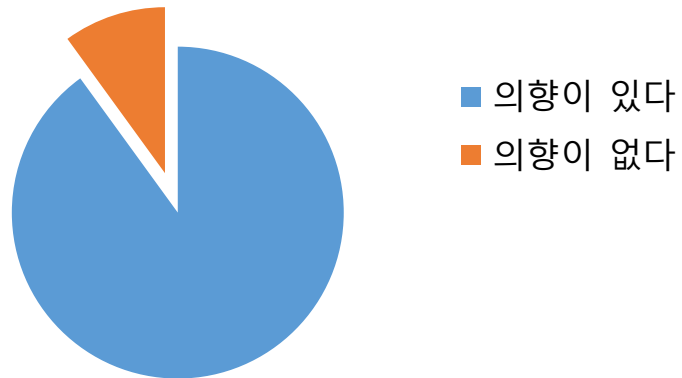
사용성 테스트
및 시나리오



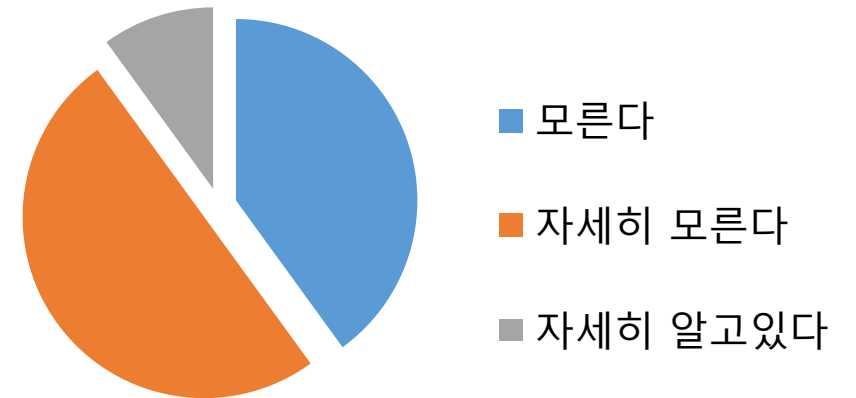
후기

Q2) 강아지를 입양한다면 유기견을 데려 올 의향이 있는가.
있다면 유기견을 입양하는 과정에 대해 얼마나 알고 있는가.

의향여부



과정을 아는가





프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 페르소나



결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기

Q3) 유기견 입양 앱이 사람들의 관심을 끌기 위해서는 어떤 요소가 들어가면 좋겠는가.

A1.

AR

A2.

위치 정보

A3.

브이로그

A4.

찜하기 기능

A5.

홍보

A6.

커뮤니티 형성



프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 페르소나



결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기

Q4) 만약 AR 요소를 넣어 가상으로 임시보호를 체험해 볼 수 있는 요소를 넣는다면
사용 할 마음이 있는지, 해당 기능에서 개선하면 좋을 것 같은 부분이 있다면 어느 부
분인지.

A

대부분 긍정적인 반응. 하지만 필요성을 못 느낀다는 의견도 존재.



프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 페르소나



결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기

1.

크기와 모습 → 현실 반영

2.

강아지 각각의 개성 살리는 방법 고려.
혹은 아예 육성 게임 중점으로 개발

3.

다양한 모습 제대로 구현. 구조 전 후 사진 노출



개선 요소



프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 페르소나



결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기



박준성 (26)

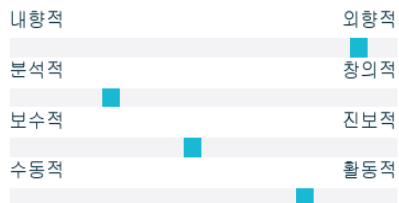
Work : 성결대 학생

Family : 부모님, 동생

Location : 서울, 광진구

Character: ENFP

성격



박준성 (26세)

박준성 씨는 군대를 마치고 성결대학교 4학년에 재학중인 상태이다.

현재 그는 경기도 안양에서 자취를 하고 있으며 코로나 사태로 자택근무를 하시는 부모님을 보며 외로우실 것이라 생각해 부모님과 상의후 강아지 입양을 하기로 하였다.

그는 강아지를 직접 키워본적은 없으며 추석등지에 시골에 내려가서 강아지들과 시간을 보낸적은 있다. 최근 sns등 여러 유기견 관련 이슈와 펫샵 논란이 불거지며 이에 대해 약간의 관심이 생긴 상태이다.

인터넷으로 반려견 입양을 찾아보던 중 유기견입양에 대하여 관심을 가지게되고 유기견을 입양하기로 마음을 먹었다. 그러나 펫샵과 달리 유기견입양은 왠지 어려울것 같다는 인식이 들고 생소하여 막막하다는 느낌을 받고있다.



프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 페르소나



결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기



박준성 (26)

"강아지 공장에서 나온
강아지가 아닌 유기견
보호소를 통해 입양을
원합니다."

목표

- 간편하게 입양을 할 수 있는 서비스가 필요하다.
- 원하는 종을 선택할수 있으며, 질병의 유무도 알 수 있어야 한다.

불만사항

- 부모님이 사용 하실수도 있으니 복잡하지 않았으면 한다.
- 좋은점만이 아닌 나쁜점도 모두 알려주었으면 한다.
- 안드로이드 / ios 모두 사용 할수 있었으면 한다.



프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 페르소나



결과 도출
및 분석



정보 구조 설계



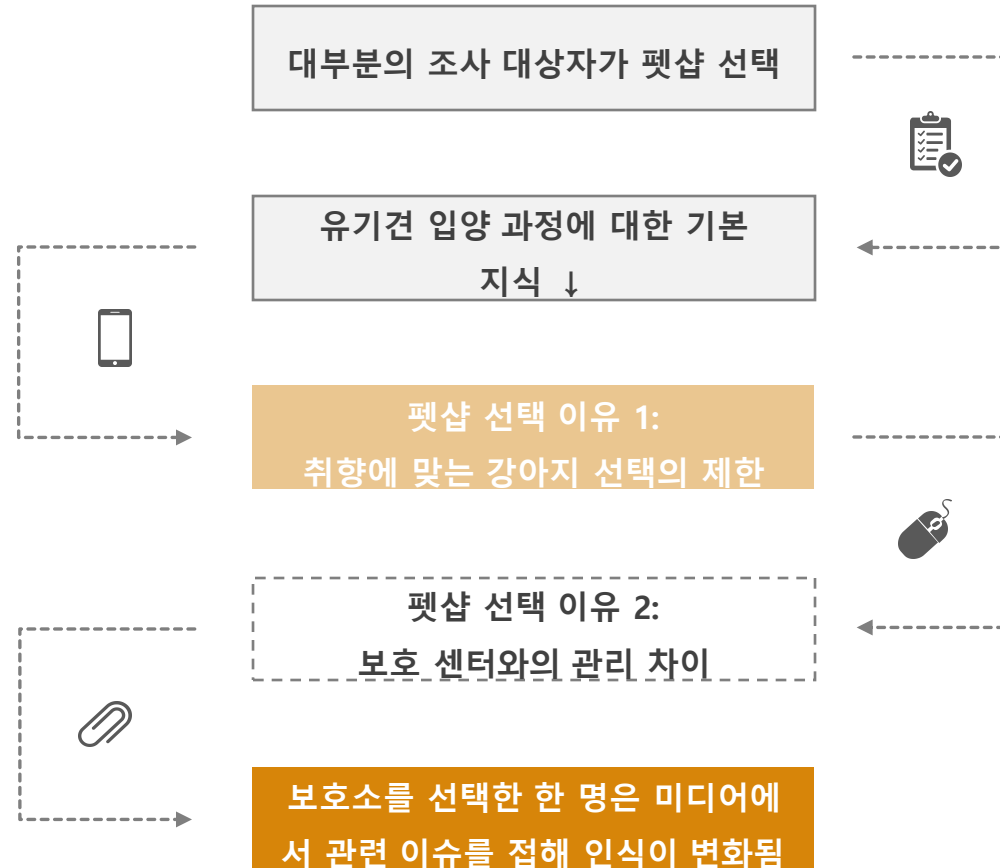
화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기





프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 페르소나



결과 도출
및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계

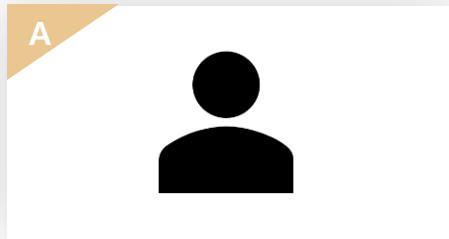


사용성 테스트
및 시나리오



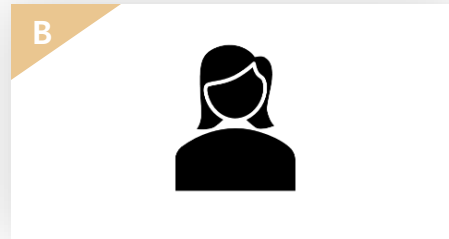
후기

사용자의 니즈 조사와 실현 가능성 분석



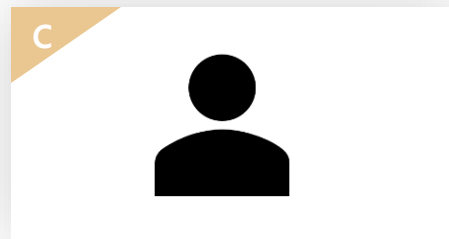
A

펫샵의 문제점을 알 수 있는 요소
들이 있으면 보호센터를 더 선호
할 것 같아



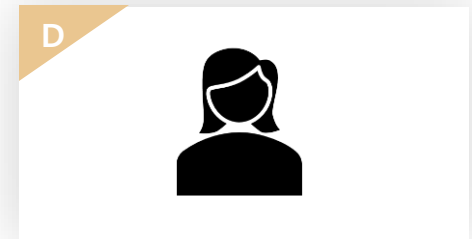
B

활발한 sns 광고와 공인들의 홍보
가 필요할 것 같아



C

근처의 보호센터와 임보자의 위치
를 알려줘



D

AR을 통해 유기견의 생생한 모습
을 가정에서 볼 수 있게 하면 좋을
것 같아



프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 페르소나



결과 도출
및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기

AR 기능 개선

AR의 보편화로 사람들의 접근성 강화

AR 상 유기견의 현실적인 모습을 반영한다면 좋을 것

각 유기견의 개성을 살려서 다양한 유기견에 흥미를 가지게 함

유기견의 구조 전 후 사진을 보여주어 눈길을 잡음

S (Strength)강점

- 유기견들을 위한 어플
- AR 기술을 도입하여 흥미를 유발함

W (Weakness)약점

- AR 기능이 꼭 필요한가
- 중 장년층의 사람들이 편히 쓸 수 있을 것인가

O (Opportunity)기회

- 웹 사이트로의 확대
- 점점 커지는 반려동물 시장

T (Threat)위협

- 이미 시장에 많이 나와있는 앱
- 강아지가 아닌 다른 유기 동물들은?

조사 결과



사람들은 보호 센터와 입양 절차에 대한 불확실성 때문에 펫샵을 선택하는 경향이 있다. 우리는 이 사태를 해결하기 위해 사람들의 인식을 바꿔야 할 필요성을 느꼈고 우리가 앱을 개발함으로써 개선 할 수 있는 방법을 설문조사를 토하여 도모했다.



프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 페르소나



결과 도출
및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오



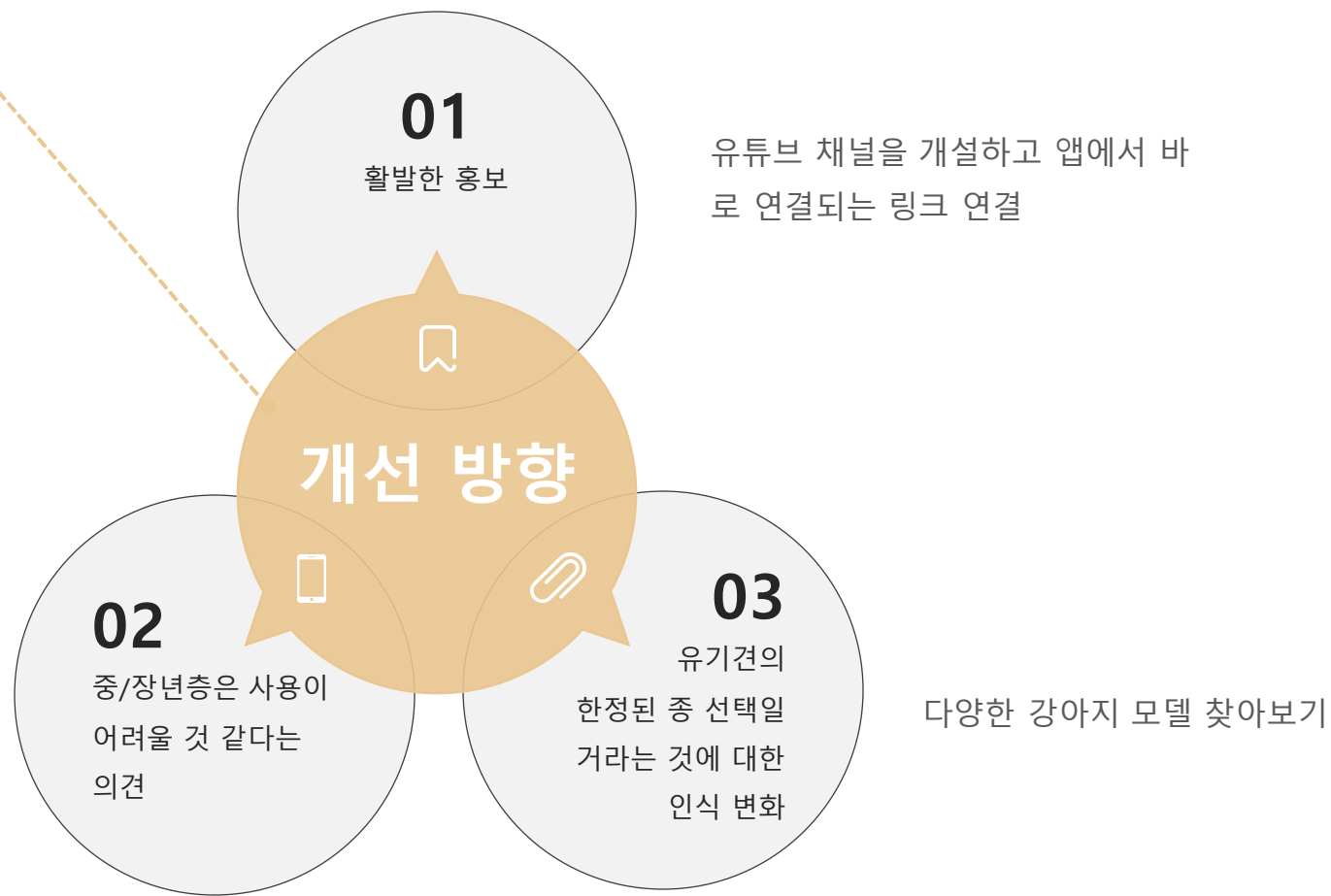
후기

SWOT 분석

차별성을 주기 위해 커뮤니티가
형성되면 좋을 것 같다는 조사 결
과와 AR 요소를 긍정적일 보는 의
견 반영

-> 커뮤니티와 AR 게임 요소 추가

튜토리얼 추가





프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 피조사자

결과 도출 및 분석



정보 구조
설계



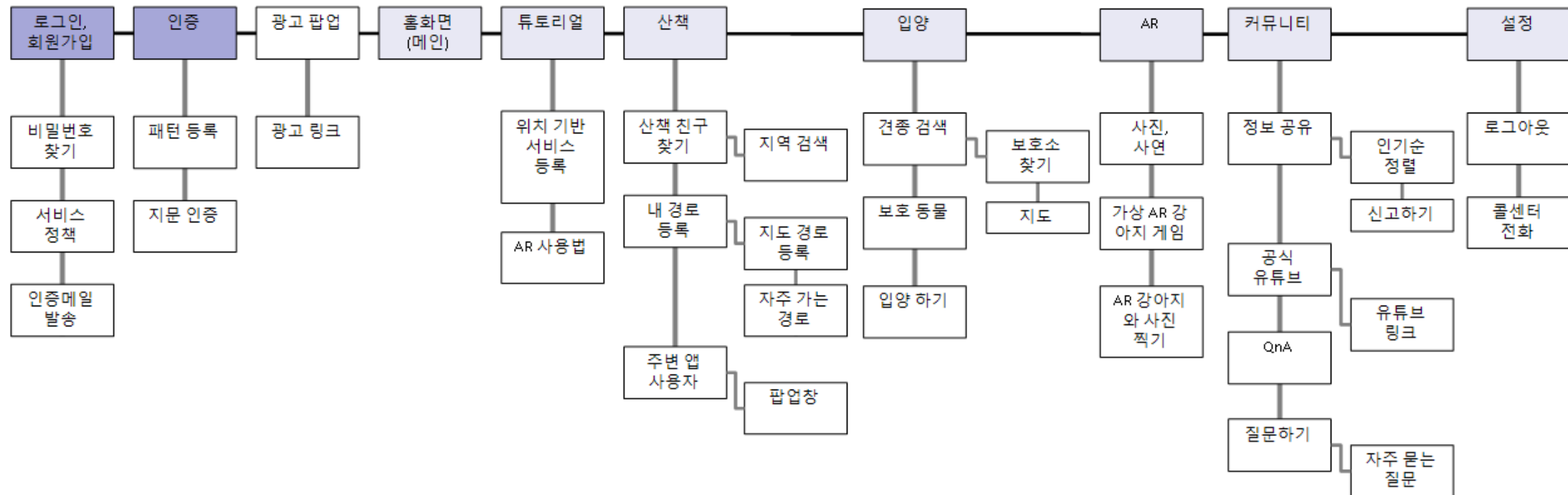
화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기





프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 피로소나



결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



화면 구조
설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기

- 강아지 하면 보편적으로 연상되는 색상인 흰색과 갈색으로 전체적인 테마 선정

- 단순하고 간결하여 사용자들의 취향을 타지 않는 대중적인 화면 설계

- 갈색은 심리학적으로 안정을 의미한다.
- 갈색은 수용적이며 수동적인 느낌, 활력 있고 감각적인 느낌을 나타낸다.

화면 구조 설계

-5조: 나만 강아지 없어



프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 피로소나



결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



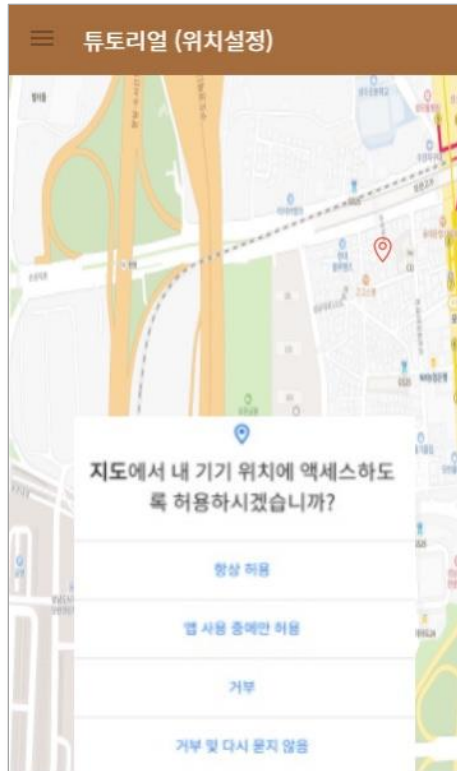
화면 구조
설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기



화면 구조 설계

-5조: 나만 강아지 없어

프로젝트/
조사 목적

조사에 대한 정보

인터뷰 내용
및 피로소나

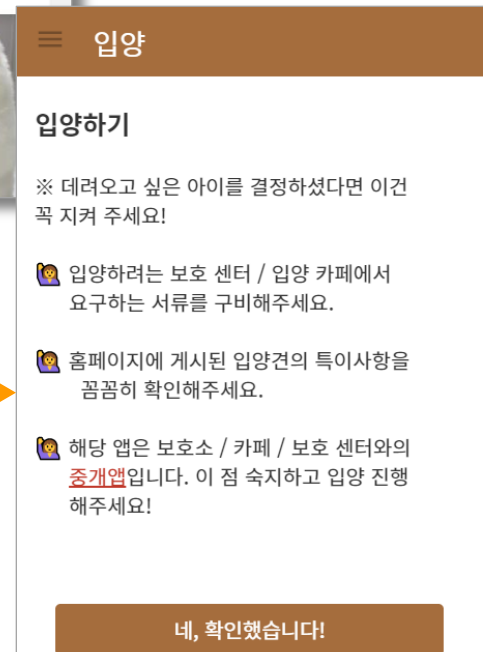
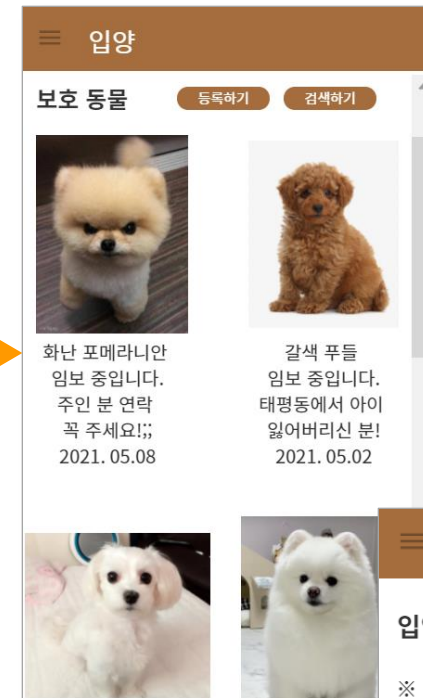
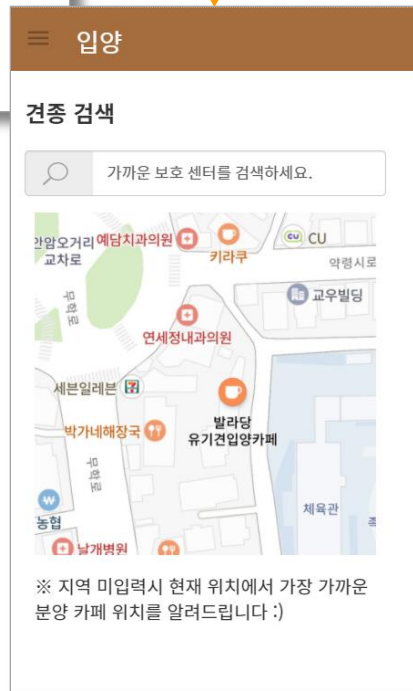
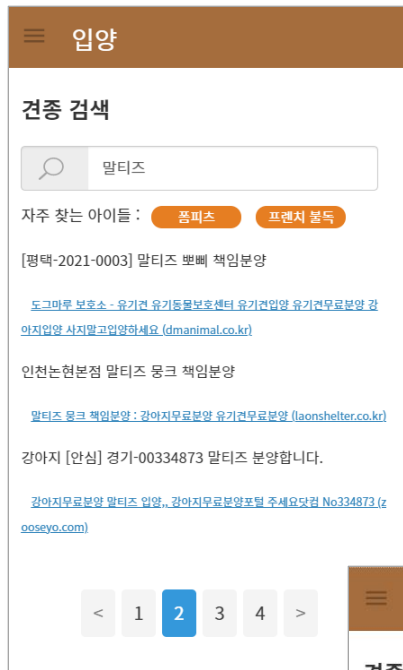
결과 도출 및 분석

정보 구조 설계

화면 구조
설계

사용성 테스트
및 시나리오

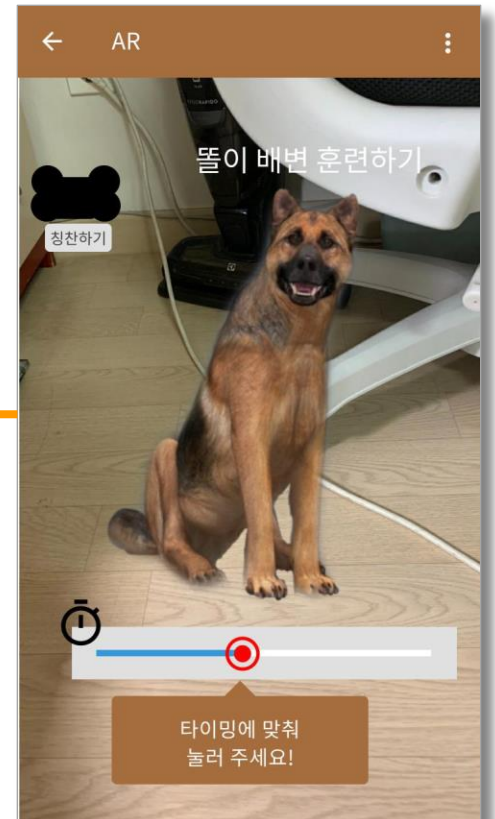
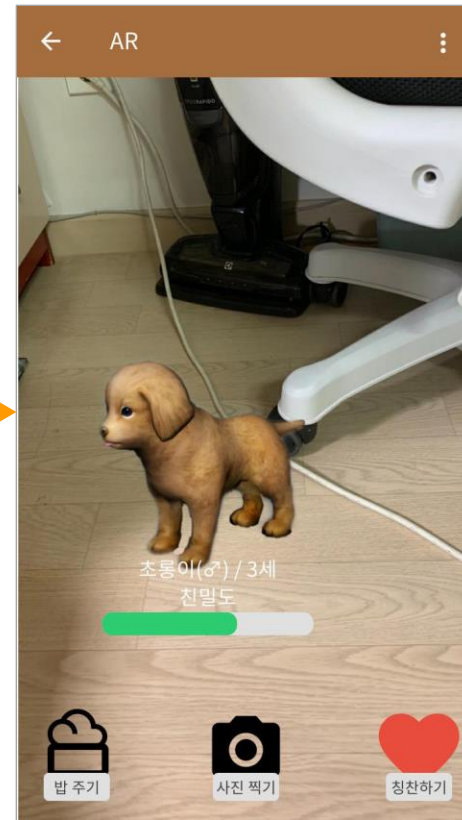
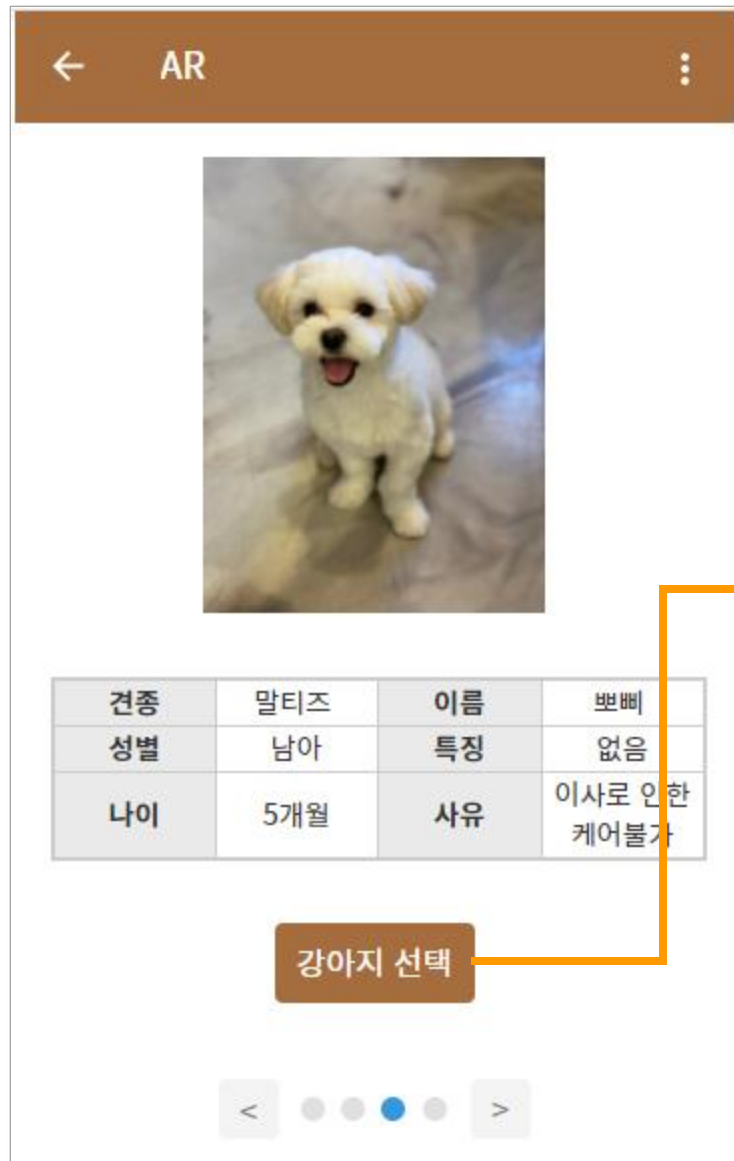
후기



화면 구조 설계

-5조: 나만 강아지 없어

- 프로젝트/
조사 목적
- 조사에 대한 정보
- 인터뷰 내용
및 피로소나
- 결과 도출 및 분석
- 정보 구조 설계
- 화면 구조
설계**
- 사용성 테스트
및 시나리오
- 후기





프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 피로소나

결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



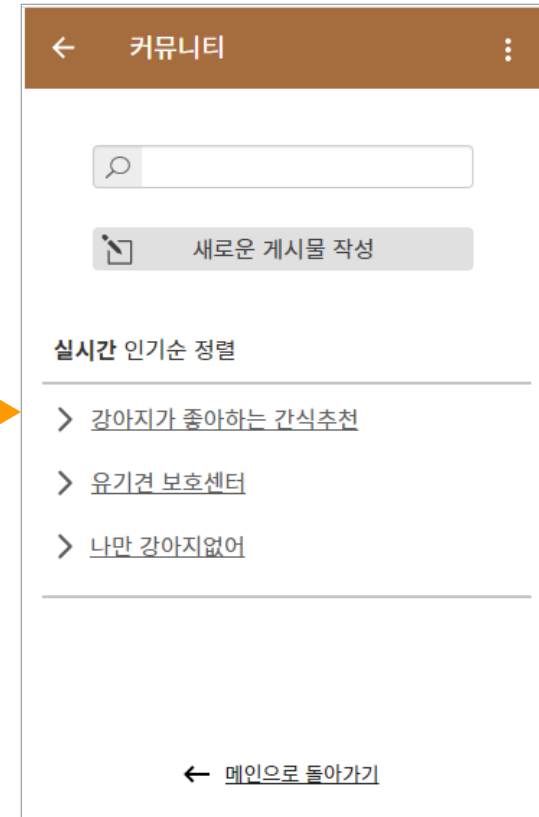
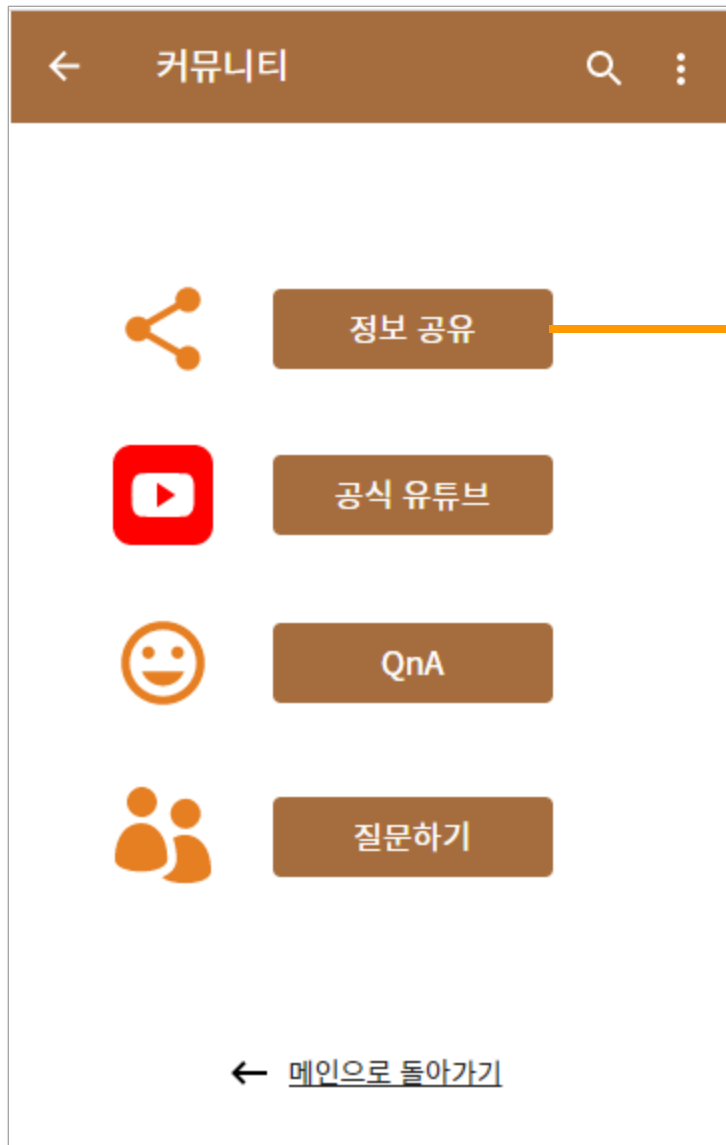
화면 구조
설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기





프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 피로소나



결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



화면 구조
설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기



설정



로그아웃

콜센터 전화하기



메인으로 돌아가기



프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 피로소나



결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기

| | | | |
|-----------|-----------|-------|------------|
| 조사자 | 박진주 | 조사 날짜 | 2021-05-14 |
| 선정된 앱 이름 | 나만 강아지 없어 | | |
| 실험 참가자명 | 이수빈 | 성별 | 여 |
| 서비스 사용 경험 | 있음 | 연령 | 만 20세 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 제공되는 서비스를 사용설명서 없이 사용할 수 있는가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 원하는 콘텐츠까지 최소한의 탭으로 이동이 가능한가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 사용 중 실수를 되돌릴 수 있는 기능이 제공되고 있는가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 불필요한 입력을 요구하지 않는가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 제공되는 서비스는 일관되며 간략한 느낌을 주는가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 정보의 접근이 쉬운가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 메뉴 항목들이 기억하기 쉽게 설계되어 있는가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 현재 접근하는 항목들이 어떤 목적의 항목들인지 유추할 수 있도록 되어 있는가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 화면에서 선택 가능한 것과 불가능한 것은 시각적으로 명확히 구분되는가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 화면의 텍스트는 읽기에 충분한 크기로 제공되고 있는가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |



프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 피로소나

결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기

| | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|
| 적용된 디자인은 전체적으로 조화로우며 기능에 장 부합하는가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 적용된 아이콘은 직관적으로 이해할 수 있는 메타포를 적용하고 있는가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 이미지와 배경의 대비가 명확하여 내용을 구분하기 쉬운가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 사용자 안내문은 공손한 느낌을 주는가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 사용된 용어는 충분히 이해하기 쉬운 용어를 사용하고 있는가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 반응 영역은 적절한 크기로 제공되어 터치하기 쉬운가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 연결된 메뉴들은 해당 화면을 유추할 수 있도록 되어 있는가? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

평가 결과

포인트 색상을 잡아서 전체적으로 깔끔한 느낌이 든다. 그런데 입양 항목에 보호 동물을 넣는 것보다 보호 동문 항목을 메인 메뉴에 따로 빼서 임보 중인 유기견 주인을 찾는 화면과 새로운 가족을 찾아주는 화면을 구분하는 게 나을 것 같다는 생각이 들었다. QnA와 질문하기 버튼이 둘 다 존재할 필요가 없을것 같다.

사용성 테스트 -5조: 나만 강아지 없어



프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 피로소나

결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기







프로젝트/
조사 목적



조사에 대한 정보



인터뷰 내용
및 페르소나



결과 도출 및 분석



정보 구조 설계



화면 구조 설계



사용성 테스트
및 시나리오



후기

김현진

발표/ PPT 수정/ 화면 구조 설계 / 자료수집

어떤 식으로 프로젝트를 만드는지, 디지털 스토리텔링을 어느정도 배우게 되었고, 그것으로 인해 필요한것과 부족한것이 무엇인지에 대해 알게 되었습니다. 조원들과 소통하며 부족한 점을 채우면서 프로젝트를 끝내니 오히려 잊을 수 없는 경험이 되었습니다.

박진주

사용자 설문조사 기록 / 내용정리, 화면 구조 설계/ 사용성 테스트

앱 제작 과정을 이론만으로 공부하는것이 아니라 실습을 하며 적용해 보니 더 오래 기억에 만을 것 같고 이해하기 쉬웠다.

박현식

PPT/ 발표대본/ 정보 구조 설계

단순히 창의력을 이용하여 아이디어를 내는것에 그치지 않고 그 이상으로 가는 방법을 배웠으며 조원들을 통해 단순히 이론만 배우는것에 그치지 않고 다른 부가적인 것들을 얻을 수 있었다.

우유빈

PPT/ 화면 구조 설계

앱 제작 과정이 생각보다 복잡하고 어렵다고 생각했는데, 팀원들과 함께 회의하며 프로젝트를 진행하다보니 좀 더 앱 제작에 대해 쉽게 다가갈수 있을것 같다.

조유빈

PPT/ 정보 구조 설계

평소 동물을 좋아하고 강아지를 키우는 입장에서 유기견 문제에 관심이 많았는데 그 문제에 대해 사람들의 의견을 들을수 있었고, 개선 방안을 이번 프로젝트를 통해 현실적으로 구현할 방법을 생각할 수 있어서 좋았다. 또한 비록 간략하게 진행했지만 어플 하나를 만드는데 어떤 것들을 고려하고 회의해야 하는지 알게되는 경험이었다.

최인철

자료수집/ 정보 구조 설계 초안 작성/ 페르소나 시나리오

조별 과제를 한다고 막연한 걱정도 들었으나 모이는 날 조원들과 같이 맡은 바를 잘 수행하여서 괜한 걱정을 한 것 같았다. 이런식으로 실제 어플을 만들고 조사를 하니 나중에 진짜 서비스를 개발할 때 이번 경험을 살려서 좀 더 수월하게 개발을 진행할 수 있을것 같다.