

마참내

종이에서 디지털-로 돌아온

온라인 학습관리 플랫폼

Team. 무난하게

강문구 이세진 이승현 이정훈 조성혁

Previous Presentation...

1. 로그인 화면 : ID/PW 찾기 버튼의 부재 → ID/PW 찾기 버튼 추가
2. 메인 화면 : 중요 일정이 눈에 띄지 않아 사용하지 않음 → 위치를 위로 올리는 등 배치를 눈에 띄게 변경.
3. 메인 화면 : 친구 추가 및 일정 공유를 위해 캘린더에 접속. 채팅 기능을 활용하는 데 어려움을 겪음
→ 1. 시간표 공유, 채팅창, 캘린더 기능을 분리. 2. 채팅 화면에서 기능별 구분선을 강조.
4. 시간표 공유 : 시간표와 캘린더를 헛갈려한다. → 친구들 시간표를 바로 들어갈 수 있는 버튼 및 설정 추가.
5. 시간표 공유 : 시간표를 공유할 수 프로필에서있는 기능에 대한 안내가 부족하다.
→ 팝업 형식으로 안내하는 기능 추가.

Previous Presentation...

6. 일정 관리 : 구글캘린더 연동을 연동해야 하는 걸로 착각한다. → 프로필에도 해당 기능 추가.
7. 일정 관리 : 구글캘린더 공유 버튼의 용어가 중의적이라 헛갈린다. → 용어를 공유에서 연동으로 변경.
8. 일정 관리 : 일정을 직접적으로 추가할 수 없다. → 해당 기능 추가
9. 강의 화면 : 전체 과제 보기와 해당 주차의 과제 보기가 헛갈린다. → ‘전체’라는 키워드를 앞에 붙인다.
10. 강의 화면 : 동영상 강의가 해당 주차에 있는 줄 알았지만 없었다. → 주차마다 접속할 수 있도록 추가
11. 강의 화면 : 과제 제출버튼을 눌러야 제출 완료가 되며, 버튼의 용어가 헛갈린다. → 과정의 단순화
12. 동영상 플레이어 : 북마크 기능의 존재를 인식하지 못함 → 초기 화면이 북마크가 열려있는 상태로 시작

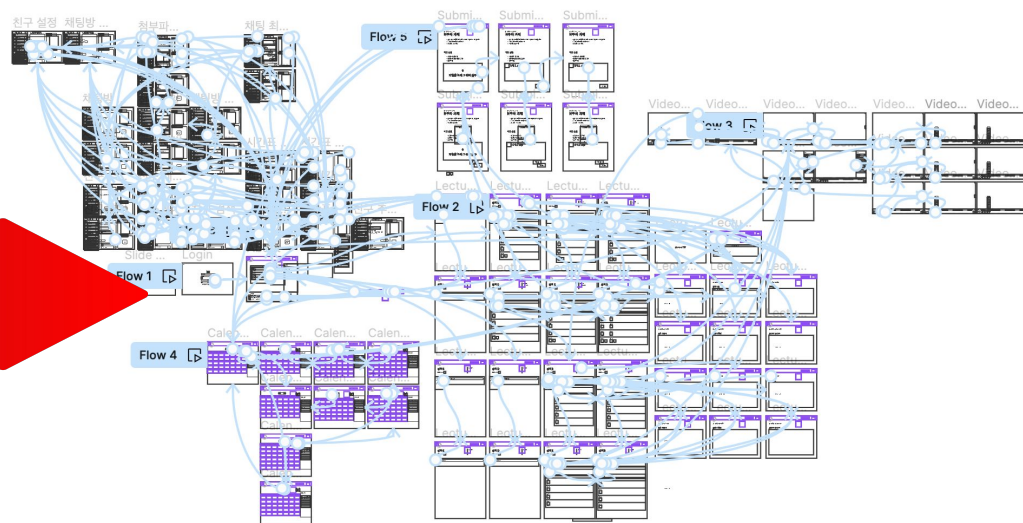
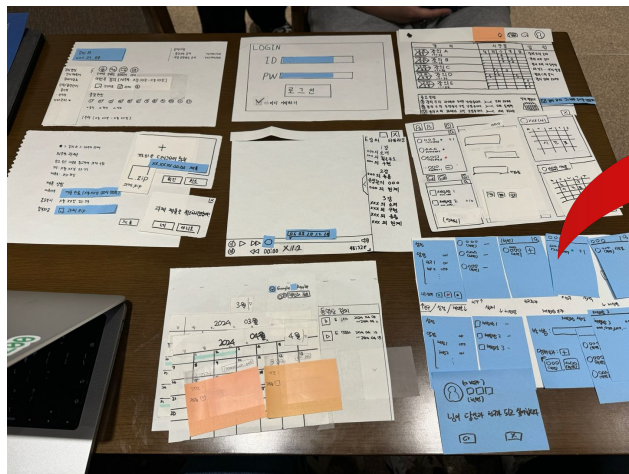
Point of View(PoV)

USER : 우리는 [실습 과제가 많은 수업을 수강하는 학생들] 이

NEEDS : [과제의 마감 기한과 제출 여부를 직관적으로 확인하고, 효율적으로 일정을 관리하기] 를 원한다는 사실을 알게 되었다.

INSIGHT : 놀랍게도, [시스템에 일정 관리를 할 수 있는 기능이 존재하나, 대부분의 학생들은 해당 기능의 존재를 모르며, 서드 파티 프로그램으로 일정 관리를 진행한다는 것] 을 알아냈다.

Digital Prototype



[디지털 프로토타입 Figma 링크](#)

Interview Participants

P1
24학번 배터리융합공학과
일두리씨



P2
24학번 자율전공학과
이두리씨



P3
18학번 컴퓨터공학과
삼두리씨



Persona



곰두리(19세, 신입생)

강원대 자유전공학부 24학번

사용자 시나리오

기초 교양과 함께 2학년에 선택할 전공을 탐색하기 위해 여러 전공 강의를 함께 수강함. 매일 수업이 끝나고 으바닥 엮인 코스모스의 일함으로 **수업 공지와 과제를 확인**하고, 이두리 시스템을 활용해 그 주치에 **해야 할 일을 정리**하고 **수행**함.

어떤 수업은 이두리 시스템을 통해 과제를 제출한다고 하고 과제 성적도 공지해주심. 하지만 어떤 수업은 이두리 시스템에 등록되어 있지 않은 데다가 메일로 과제 제출을 받음. 학교 과제는 가능하면 이두리 시스템에서 한 눈에 확인하고 싶었는데, 이 때문에 **구글 캘린더에 과제 마감 일정을 따로 직접 정리**해 줌.

수업과 관련된 질문을 편하게 나누고 싶는데, 시스템 내 메세지 보내거나 다른 학생들과의 오픈 채팅이 지원되지 않아 메브리팅 질문게시판에서 **같이 수업을 듣는 사항들을 수소문하거나 교수님께 메일을 드려 답변**을 얻음.

시청 시간이 일박해 **동영상 강의를 복습**하는 경우, 원하는 내용으로 바로 넘어가고 싶지만, 이두리의 동영상 플레이어는 **백속이나 건너뛰기 기능**이 제공되지 않아 **컨텐츠를 바를 여러 번 움직이고 재생**하는 것을 반복하며 내용을 찾음.

업무

- 수업 공지 확인
- 수업 과제 제출
- 동영상 강의 시청

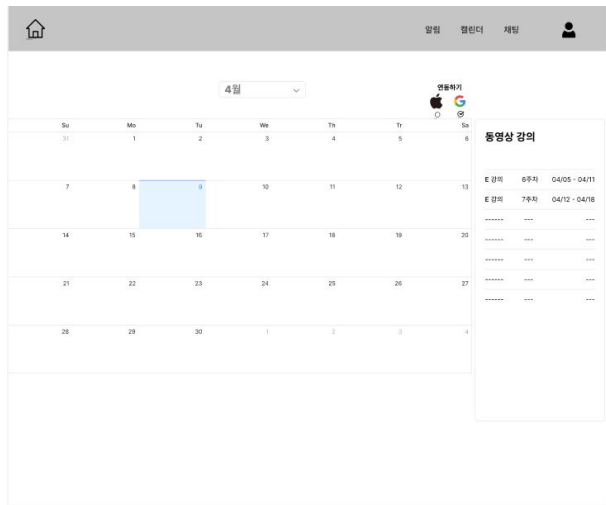
목적

- 수업 과제를 빠르게 확인하고 마감기한 내에 제대로 제출
- 수업과 관련된 질의응답을 통해 궁금증 해결
- 온라인 동영상 강의를 들은 후, 복습까지 효과적으로 진행

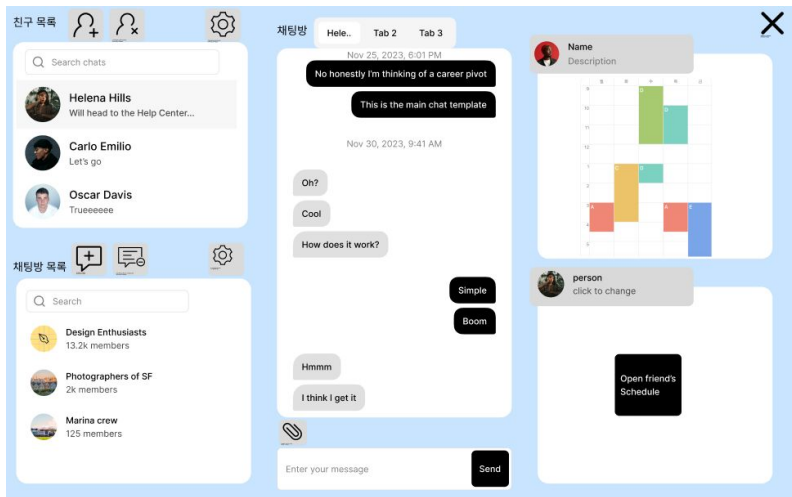


Main UI Introduction

#1 - 캘린더 연동 UI



#2 - 친구추가 및 시간표공유 UI



Main UI Introduction

#3 - 동영상 강의의 UI



#4 - 로그인 후 기본 화면 UI



Task #1-1. Assignment

과제 마감일이 오늘까지인 강의 B의 과제를 수업 세부사항 또는 알림을 이용하여 과제를 제출하십시오.

제출해야 할 과제 파일은 .zip 파일의 형태로 만들어져 있습니다.

* 제출 창을 클릭하면 파일이 업로드되는 것으로 간주합니다.

제출 상황

팀	무난하게
시도 수	1번째 시도입니다.
제출 여부	미제출
채점 상황	채점되지 않음
종료 일시	2024-05-15 23:59
마감까지 남은 기한	1 일 10 시간
최종 수정 일시	2024-05-01 10:31
제출물 설명	▶ 댓글 (0)

과제 제출하기

첨부파일

파일의 최대 크기: 100MB, 최대 첨부 파일 개수: 1

📁 파일

↓

첨부파일을 마우스로 끌어 놓으세요.

저장 취소

[저장] 버튼을 클릭 시 최종 과제 제출일이 업데이트 되오니 주의하세요.

홈 > 강의 B > N주차 과제

N주차 과제

- 참조 링크 내용을 확인하여 과제를 수행하시기 바랍니다.
- 기한: X월 XX일 23:59 까지
- 제출물: .zip 파일

제출 상황

- 제출여부 : 미제출
- 종료일시: X월 XX일 23:59
- 첨부파일:

+

파일을 드래그 하여 첨부

제출

Task #1-2. Assignment

방금 제출한 강의 B의 과제에서 잘못된 부분을 발견해 수정했습니다.

기존에 제출한 과제를 삭제하고 다시 제출하십시오.

제출해야 할 과제 파일은 .zip 파일의 형태로 만들어져 있으며, 제출창을 클릭하면 파일이 업로드되는 것으로 간주합니다.

편집 week09.zip

다운로드

삭제

압축풀기

제목:

저자:

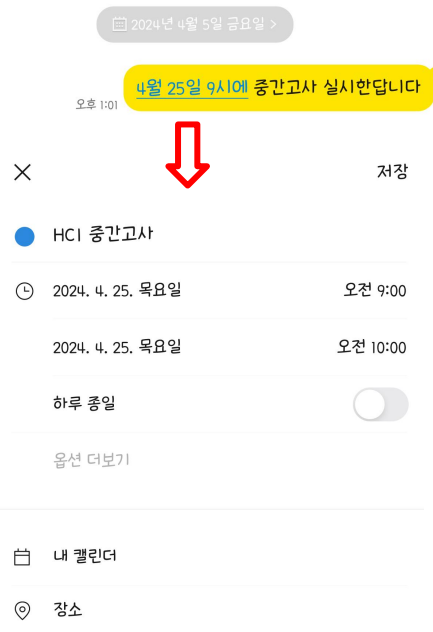
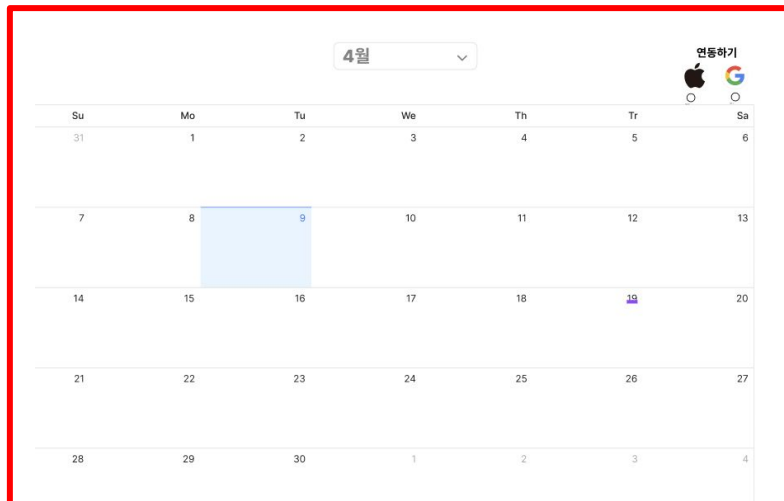
라이선스 선택



Task #2. Link to Calendar

매번 과제와 시험 일정들을 시스템에 접속해 확인하기에는 번거롭습니다.

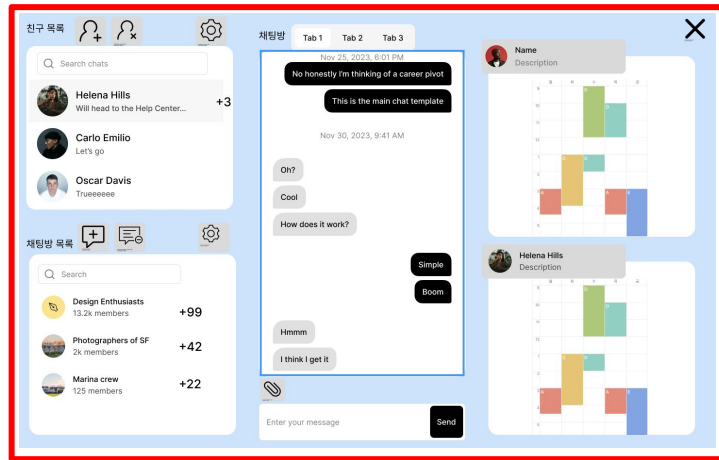
평소 사용하던 구글 캘린더 앱으로 과제 및 시험 일정이 연동되도록 초기 설정을 진행하십시오.



Task #3. Social Activity

같은 팀원을 시스템에서 ‘Helena’를 친구 추가를 하고, 시간표 공유 기능을 사용하여 **시간표를 공유**하십시오.

당신과 팀원의 시간표를 확인한 후, 채팅을 통해 대화를 나눠 조별모임을 할 일정을 조율하십시오.



2024년 1학기
4학년 1학기

+ ⚙️ ≡

	월	화	수	목	금
9	인간컴퓨터상 호작용 공6호관 609			인간컴퓨터상 호작용 공6호관 609	
10		영상문화특강 영상바이오관 41 1			
11					
12	기계학습 공6호관 608			기계학습 공6호관 608	
1					
2	컴퓨터비전 공6호관 608	캐릭터와플롯 영상바이오관 41 0		컴퓨터비전 공6호관 608	
3					
4					
5					

Q 이름으로 친구를 검색하세요

☆ 김도규

☆ 김도형

Task #4. Video Lecture

강의 E의 동영상 강의를 재생하여 ‘**Prototyping**’부터 시청하십시오.

이미 본 동영상 강의이므로 **1.2배속**으로 보는 것이 시간을 절약하는 데 도움이 될 것입니다.

교수님께서 말씀하시는 서론을 **10초 정도 건너뛰** 후 보도록 합시다.



6주차 [4월06일 - 4월12일]

- ▶ 6-1. 다변량 데이터 2023-04-06 00:00:00 ~ 2023-04-12 23:59:59, 22:10
- ▶ 6-2. 단순선행회귀분석 학습모형 2023-04-06 00:00:00 ~ 2023-04-12 23:59:59, 38:46
- ▶ 6-3. 소프트웨어 실습을 통한 학습모형 추정 및 예측 2023-04-06 00:00:00 ~ 2023-04-12 23:59:59, 22:43
- PDF 06_강의교안 2MB
- 6주차 역셀 실습 13.2KB

7주차 [4월13일 - 4월19일]

- ▶ 7-1. 다중선행회귀분석 학습모형 2023-04-13 00:00:00 ~ 2023-04-19 23:59:59, 19:23
- ▶ 7-2. 다항회귀분석 학습모형 2023-04-13 00:00:00 ~ 2023-04-19 23:59:59, 37:30
- ▶ 7-3. 소프트웨어 실습을 통한 학습모형 추정 및 예측 2023-04-13 00:00:00 ~ 2023-04-19 23:59:59, 27:02
- PDF 07_강의교안 2.2MB
- 7주차 역셀 실습 21.7KB

8주차 [4월20일 - 4월26일]

- ✔ 인공지능의 이해 공간고사 2023-04-26 19:00:00 ~ 2023-04-26 20:30:00

Discovered Usability Problems & Solutions

- 중 - UI: 메인 화면에서 화면크기 문제로 주요 일정이 스크롤 아래로 내려가 보이지 않았음.
 - 주요 일정 탭을 사이드 바 또는 화면 상단에 배치하여 가장 먼저 확인할 수 있도록 배치를 수정함.
- 중 - UI: 주요 일정에서 일정 안내문의 텍스트가 길고, 단색으로 표현되어 있어 눈으로 강조를 식별하기 어렵고 하이퍼링크의 존재를 인식하기 어려움.
 - 텍스트 색을 주황색, 적색 등으로 강조하고, 바로가기 버튼 혹은 하이퍼링크 밑줄 생성.
- 중 - 과업 1-1 : 과제 제출 - 과제 제출창에서 뒤로가기 위해 헤메는 모습 발견함.
 - 과제 제출하기 버튼 옆 뒤로가기 버튼 추가
- 하 - 과업 1-1 : 과제 제출 - 하위 페이지에서 상위 페이지로 가는 하이퍼링크로 인식하였지만 평문 텍스트였음.
 - 페이지 경로에 하이퍼링크 적용

Discovered Usability Problems & Solutions

- 하 - 과업 1-2 : 과제 수정 - 과제 수정하기에서 과제 아이콘을 직접 눌러 수정하는 것이 직관적이지 않음.
 - 파일 찾기 등 데스크탑 환경에서 주로 사용하는 첨부 방식 채용
- 하 - 과업 2 : 캘린더 연동 - 캘린더 접근 과정의 캘린더 아이콘이 버튼인지, 이미지인지 헷갈림.
 - 캘린더 이미지 하단에 텍스트를 추가하여 하나의 버튼으로 인식할 수 있도록 제작
- 하 - 과업 2 : 캘린더 연동 - 일정 연동 과업에서 연동하기를 눌렀을 때 정상 연동되었는지 인식하기 어려움.
 - 프로그레스 바 또는 연동 완료 메시지를 출력하여 연동이 완료됨을 시각적으로 확인 가능하도록 알림
- 하 - 과업 2 : 캘린더 연동 - 일정 연동 과업에서 구글 연동 선택 시 체크 표시등이 크게 바뀌지 않아 혼동됨.
 - 버튼을 크게 제작하거나 이미지 영역까지 포함하여 선택됨을 테두리 또는 채색으로 표현

Discovered Usability Problems & Solutions

상 - 과업 3 : 채팅 - 현재 안읽은 채팅 메시지의 존재와 수신된 메시지의 수를 채팅 화면이 아닌 타 화면에서는 인식/확인하기 어려움.

- 화면 상단 채팅 버튼에 신규 메시지 존재여부, 메시지 수를 알림.

중 - 과업 3 : 채팅 - 채팅창에서 시간표 공유 탭의 회색버튼(친구 정보 버튼)을 버튼으로 인식하기 어려움.

- 채팅창의 시간표 칸 버튼을 회색버튼의 안내 텍스트로 대체하여 의도된 버튼을 사용하도록 하거나, 회색 버튼을 비로 고정하고 옆에 사용자 전환 버튼을 신설.

상 - 과업 4 : 동영상 강의 과업에서 타임라인의 존재는 식별하였지만, 세부 챕터를 누르지 않음.

- 타임라인에 대단원과 소단원별, 들어쓰기와 내어쓰기, 텍스트 색 등을 변경하여 해당 타임라인을 누를 수 있도록 알림.

중 - 과업 4 : 동영상 강의 - 강의 주차별 일정에서 해당 주차의 일정란에 동영상 강의 또한 존재할 줄 예상하였지만, 존재하지 않음.

- 동영상 통합 보기와 함께 주차별 일정에서 해당 주차의 동영상에 접근 가능하도록 링크를 생성.

Paper vs. Digital

UI - 필체 또는 버튼이 페이퍼보다 인식하기 쉬워졌으며, 필체 등으로 읽어보기 어렵던 텍스트가 쉽게 인식됨. 또한 인식이 쉬워짐에 따라 아이콘을 더 적극적으로 활용 할 수 있게됨.

사용성 문제의 차이점 - 동영상 플레이어 UI개선에서 페이퍼 프로토타입 때의 사용자는 재생바를 자유롭게 움직이고, 컴퓨터를 맡은 사람이 능동적으로 대처가 가능했지만, 디지털은 그게 불가능 했음.

피험자의 반응/기대 - 피험자도 디지털에 익숙하여 기본적으로는 긍정적 반응을 보였지만 동영상 플레이어의 조작 자유도는 페이퍼 프로토타입에 비해 아쉽다고 답변함.

Q&A