

소프트웨어 모델링

HW : Mindmap Plus 설계

2013210111 남세현

주제

아이패드 _ 필기 인식 _ 마인드 맵 _ 어플

서론

알마인드의 장점

- 알마인드 같은 마인드맵 프로그램은 훌륭한 가지치기를 제공한다.
현실에서 종이로 마인드맵을 그릴 때는 글씨의 크기가 너무 크면 다른 요소를 덮어쓰는 등의 일이 많고 수정하기 어려워 신경쓸게 많은데, 위 같은 프로그램들은 그런 것들을 자동으로 조절해준다.

알마인드의 단점

- 키보드와 마우스는 마인드맵을 그리는 데 적합한 도구가 아니다.
가지치기를 하기 위해 키보드만 사용한다고 했을 때, 키보드 단축키를 다 외워야 하고 연습이 되어야만 숙달되게 사용할 수 있다. 하지만 마인드맵이란 것을 사람들이 자주 사용한다기 보다는 가끔 사용하게 되는데, 언제 다 그 단축키를 연습할지 의문이다. 연필로 마인드맵을 그리는 건 굉장히 쉽다. 키보드 치다가 한 손을 마우스로 옮겨야 하는 그런 피곤함도 없이 연필은 쪽쪽 전개를 할 수 있다.

알마인드의 장점과 알마인드의 단점, 곧 그것은 현실의 종이 마인드맵의 단점과 종이 마인드맵의 장점이기도 하다.

알마인드의 단점인 키보드를 대체하기 위해서는 연필같은 필기 입력기를 사용해야 한다. 하지만 일반적인 필기 입력기인 태블릿은 일반 사용자들이 가지고 있지 않다(와콤 같은 태블릿).

하지만 사람들은 스마트폰이나 태블릿 PC 같은 손가락 필기가 가능한 도구를 많이 들고 다니는데, 그럼 그것들을 가지고 위 단점을 극복하면서 장점까지 가져가는 어플을 만들 생각을 하게 되었다.

설계

기본적인 설계는 알마인드 같은 프로그램과 다를게 없다. 단지 몇가지만 더 수정할 뿐이다.

1. 가지를 칠 때 손으로 선을 그어 가지 치기.

알마인드는 엔터를 눌러서 가지를 친다. 그것이 아니라 터치액정에서 바로 선을 그어 새로운 노드를 추가한다.

2. 글씨를 입력할 때 키보드가 아닌 필기인식 툴을 가지고 입력하기.

손가락 필기의 경우 연필 필기보다 일반적으로 더 큰 공간을 필요로 하기 때문에, 일시적으로 해당 노드 부분을 확대하여 필기 입력할 수 있도록 도와주는 UI가 되어야 한다.

위 두가지 정도면 아날로그 마인드맵의 느낌이 나는 디지털 마인드 맵을 만들 수 있을거라 예상한다.

목표

마인드맵 어플에서 우리가 꼭 챙겨야 하는 것은 아래와 같다.

1. 쉬운 조작
2. 보기 좋게 나오는 결과물

모든 목표를 무조건 적으로 다 가져갈 순 없다. 만약에 추후 작업 중 위 목표 중 우선순위를 골라야 한다면 최 우선적으로 ‘쉬운 조작’을 신경써야 한다.

아무리 필기인식이 되더라도 그 과정이 편하지 않으면 키보드 입력보다 못하기 때문이다.