

종합설계1

디자인 스프린트 최종 보고서

201503069

김재현

프로젝트: 지도 웹 개선 프로젝트

프로젝트 목표

디자인 스프린트를 이용하여 기획을 하면서 사용자 입장에서 얼마나 편리한 지도 환경을 제시할 수 있는지를 디자인 스프린트 프로세스를 통하여 프로토타입을 만들면서 설문조사까지의 과정을 거쳐 디자인 스프린트를 지도 웹//앱에서 적용할 수 있도록 한다.

디자인 스프린트 1일차 MAP

MAP

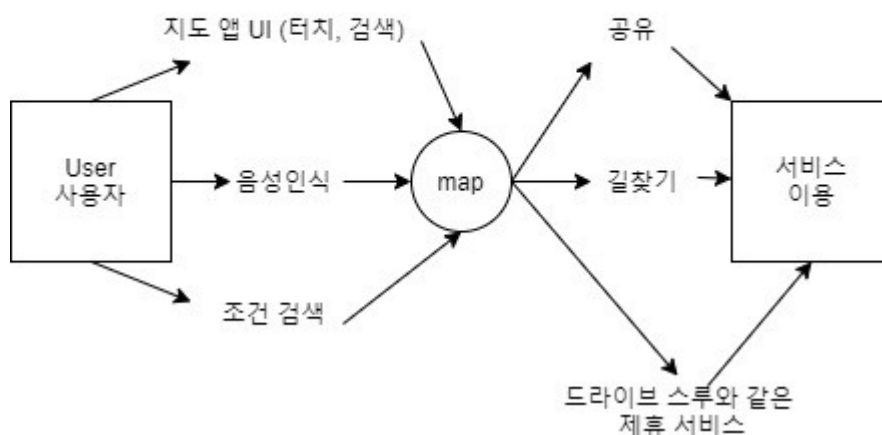


그림 0-1 디자인 스프린트 1일차 MAP 그리기

기존의 웹이나 앱들은 사용자가 이용을 함에 있어서 이러한 과정으로 서비스를 이용을 하게 된다. 이에 이를 개선을 하고자 디자인 스프린트를 실시함.

디자인스프린트 1일차 HMW

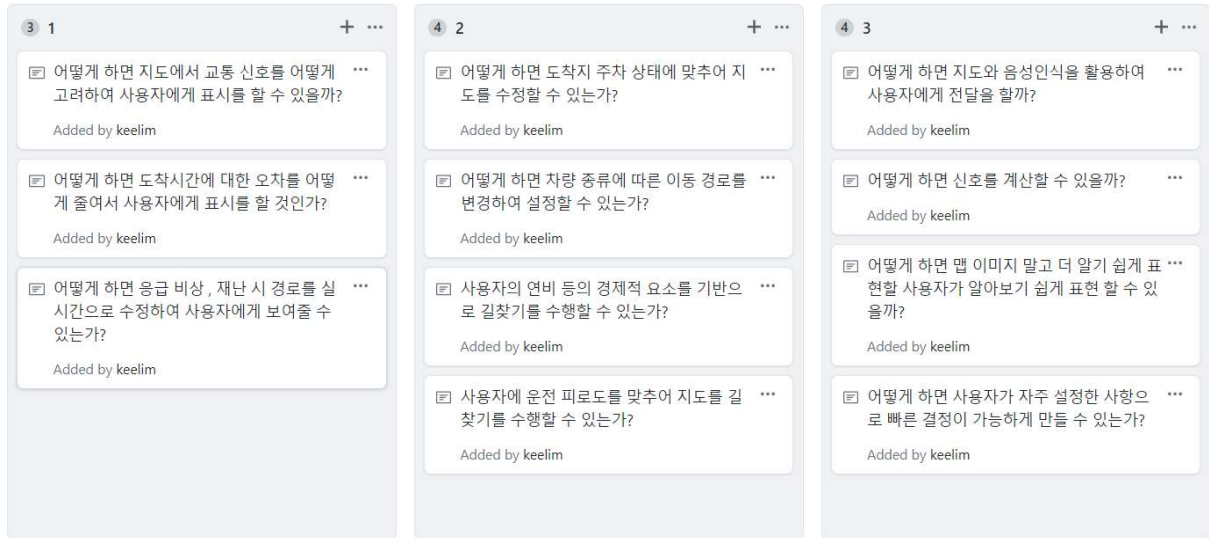


그림 1-1 디자인 스프린트 2일차 HMW 작성

HMW는 "How might we" 의 약자로써 위 디자인 스프린트에서 실시를 하는 지도 웹//앱을 개선을 하기 위해서 작성한 map을 참조를 하여 "어떻게 하면"이라는 주제로 위 프로젝트를 개선을 할지를 결정을 하는 것이다. 이때 사용자 관점에서 접근을 하는 것이 좋다.

디자인 스프린트 2일차 라이트닝 데모 및 솔루션 작성(개인)

이제 이러한 MAP과 HMW 를 가지고 라이트닝 데모를 시작한다. 라이트닝 데모는 기존 운영하고 있는 서비스들이 어떻게 사용자들에게 접근을 하고 서비스를 제공할 하는지를 조사하는 과정이다.

이에 "AOSP 조"는 카카오맵, 구글맵, 티맵, 네이버지도 등을 활용을 하여 라이트닝데모를 실시를 하였다. 실시 결과 어느 정도 기능에서 유사점을 확인을 할 수 있었다.

2. 경로가 수정되는 방법 (네이버지도)



우측 하단에 직관적으로 도로의 상태를 보여주는 표시를 보여준다.

장점: 3가지 색깔로 도로의 상태를 바로 확인을 할 수 있다.

단점: 중첩되는 부분을 어느 부분으로 확인을 할지 필요

그림 2-1 라이트닝 데모 일부

또한 Crazy`8 기법을 활용을 하여 조원 모두 각자가 생각을 하는 지도 서비스 개선을 위한 솔루션을 작성을 하였다.



그림 2-2 Crazy8

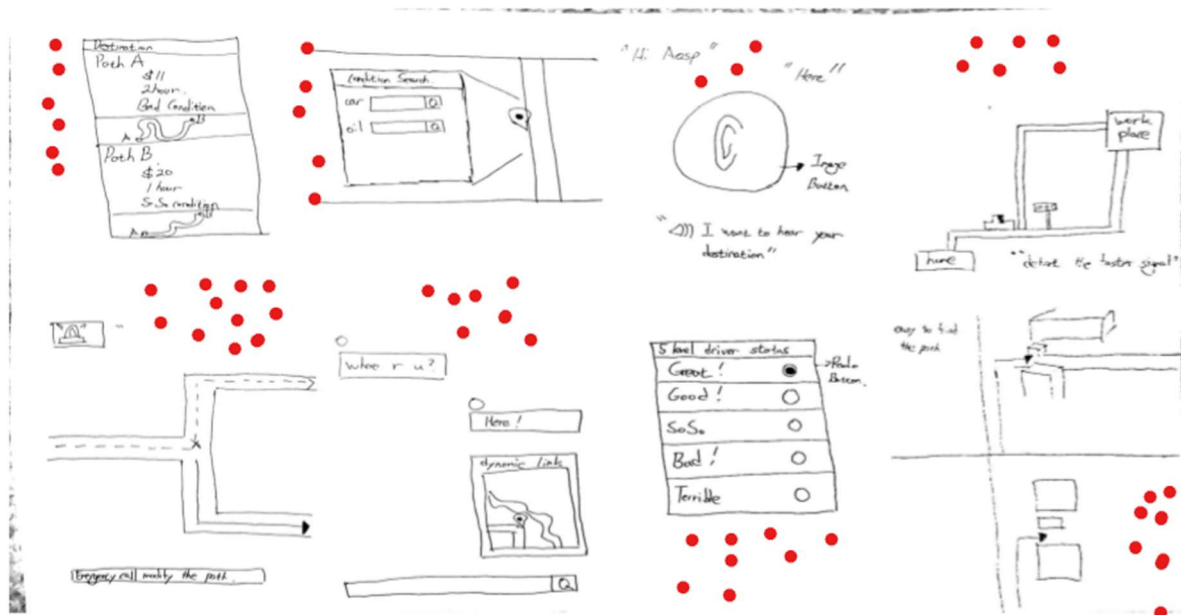


그림 3-1 Crazy8

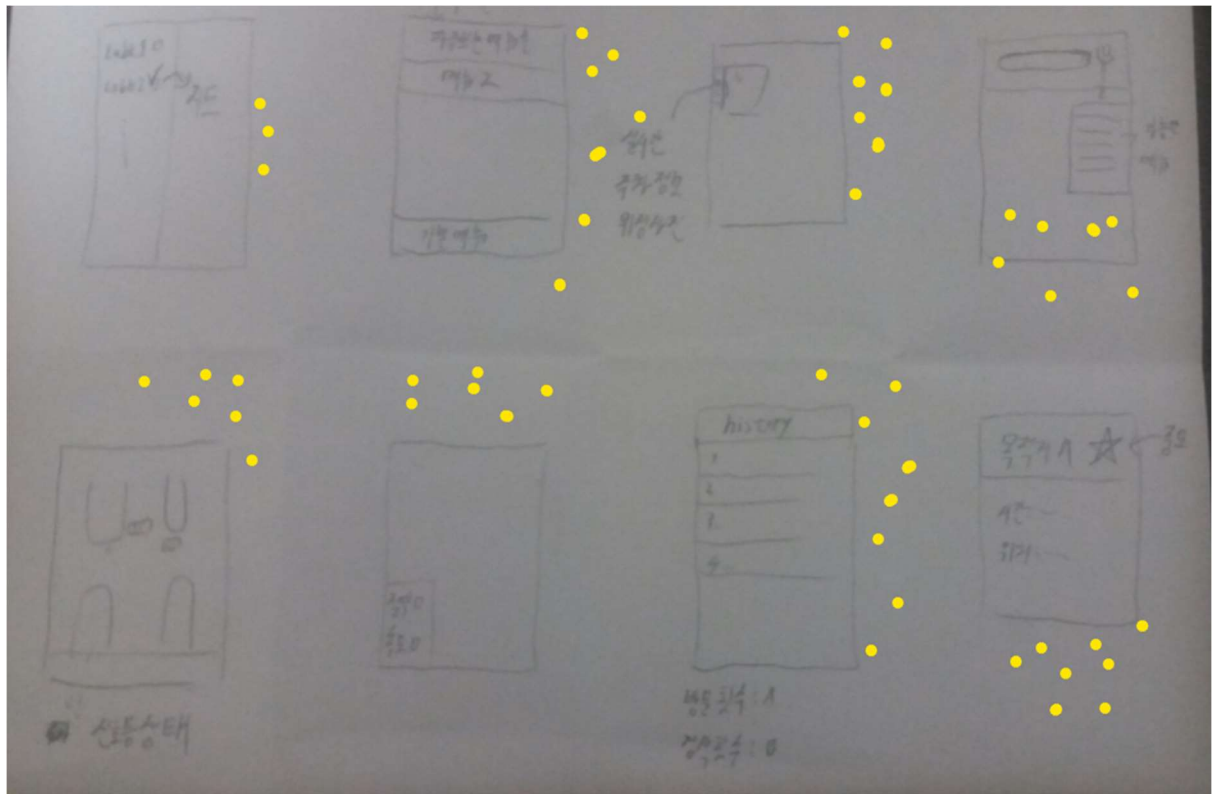


그림 3-2 Crazy`8

디자인 스프린트 3일차

디자인 스프린트 3일차에서는 각각의 조원이 그린 솔루션(Crazy`8)들을 투표를 하였으면 이는 구글 설문조사와 대면으로 진행을 하였다. 결과는 위에 그림과 같이 반영이 되었다. 위 결과들을 살펴보면 기존의 지도 웹//앱과 비슷한 기능의 경우 투표 수가 적게 측정된 반면 참신하거나 적용 시 사용자에게 이점이 될 수 있는 기능의 경우 높은 투표수가 측정되었다.

이를 토대로 "aosp" 조에서는 스토리 보드를 작성을 하여 지도 웹//앱이 실행되는 Flow 를 작성을 하였다. 스토리보드를 작성을 하는 기준은 각 솔루션에서 투표결과가 잘 반영된 솔루션들을 선정을 하였다.

Storyboard AOSP

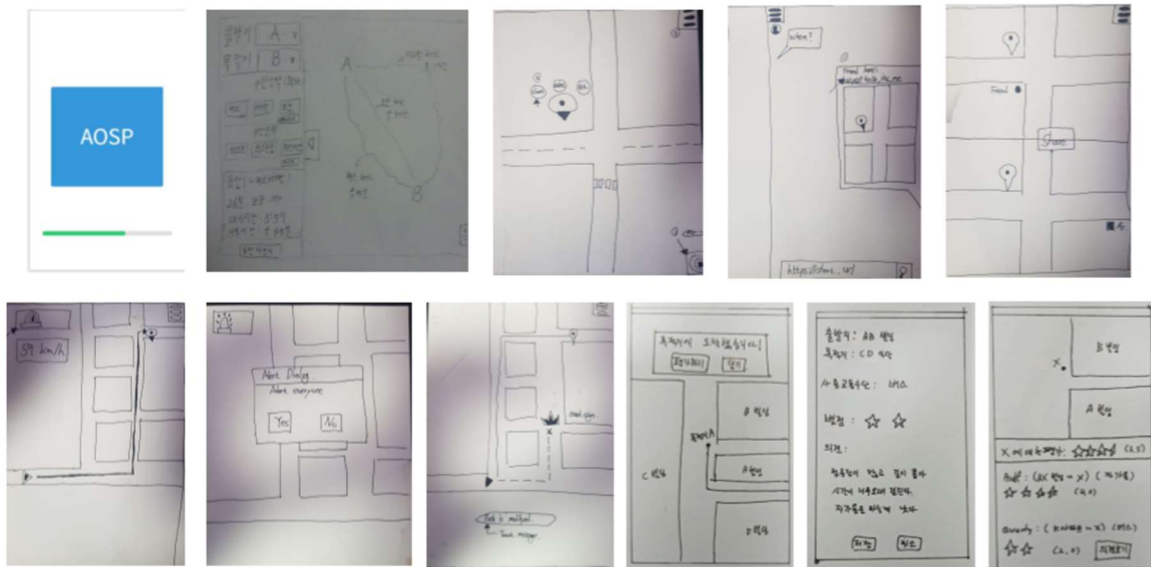


그림 4-1 스토리보드

스토리보드를 통해서 지도 웹//앱 등의 플로우를 확인을 하였다. 또한 위 스토리보드에서 중심이 되었던 기능들은 각 "조건검색 길 찾기", "재난 응급상황 경로 수정", "목적지평가 아닌 사용자 평가", "공유방법" 등의 기능들 위주로 스토리 보드가 작성이 되었다.

디자인 스프린트 4일차

디자인 스프린트 4일차에서는 3일차에서 작성한 스토리 보드를 참고를 하여 프로토타입 작성을 진행을 하였다. 프로토타입을 작성을 하기 위해 사용된 도구는 카카오에서 제공하는 “Oven” 이라는 인터넷 프로토타입 작성 툴이며 이를 통하여 조원들과 협업과정을 통해서 공동으로 모바일 웹 환경의 프로토타입을 작성을 하였으면 이를 통해서 전체적인 프로토타입을 완성하였다.

프로젝트 대쉬보드



프로젝트 공유를 통하여 온라인에서 공동으로 모든 과정 제작

그림 7-1 카카오 오븐을 통한 협업과정

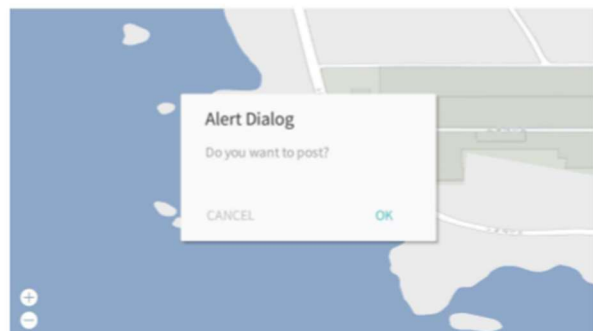
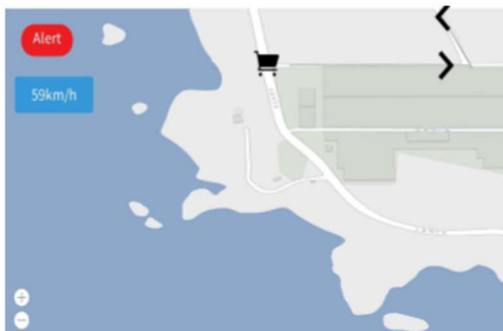


그림 7-2 AOSP 프로토타입 중 일부

디자인 스프린트 5일차

디자인 스프린트 5일차에서는 4일차에서 작성한 프로토타입을 가지고 5명 이상의 설문조사를 실시를 하였으며 이를 통하여 디자인 스프린트 프로세스를 통해서 지도 웹//앱이 개선되었는지 혹은 잘못 작성이 되었는지를 확인을 한다.

개선된 시스템 마음에 드는가?
목적지 공유가 마음에 든다는 의견이 제일 많다. (3명)
그 외 사용자 관점 평가 및 높은 직관성

신뢰할 수 없는 기능 or 단점?
사용자 관점 평가에서 도착지에 대한 평가가 통일이 힘들다는 점
운전 중에 알람이 뜨는 점에 대한 적절한 자제여부
사고위치 표시의 불필요성

필요 없다고 생각되는 추가기능?
화면공유 기능의 필요성 여부에 대한 의견 (2명)
비상시 경로 수정에 대한 의견 (2명)

개선하고 싶은 점?
위치공유에 대한 개선점들이 제일 많다. (2명)
그 외 사용자 관점 평가 매개변수 통일 및 지도 화면 디자인 관련.

추가하고 싶은 아이디어?
실시간 위치 공유, 편리한 접근성, 핸드폰 자체 내장 기능 이용

그림 9-1 설문조사 결과

설문지 결과에서 볼 수 있는 것은 생각보다 공유하는 기능을 원하는 참여자가 많다는 것이다. 설문조사가 큰 규모로 이루어지지 않았으나 공유 기능을 통하여 새로운 방식으로 접근을 한다면 지도 웹//앱에 있어서 그 활용성은 증대 될 것으로 생각된다.

디자인 스프린트 결과

우리 조는 디자인 스프린트를 거치면서 위 지도 웹//앱이 어느 정도 지도 개선에 있어서 작용할 수 있는 기능임을 5일차 프로세스 결과에서 확인을 할 수 있었다. 특히 이런 기획 과정을 통하여 다른 프로젝트에서도 유사하게 적용을 할 수 있음을 알았다.

후기

디자인 스프린트 과정을 거치면서 개인적으로 생각하는 프로세스는 사용자 입장 분석, 개선방안 탐색, 모의 개선 방안, 솔루션 확인, 프로토타입 작성, 후기 등으로 5일차 과정이 담겨있다고 생각한다. 이러한 디자인 스프린트 과정을 기획할 수 있는 하나의 프로세스를 배운 것 같아서 개인적으로 상당히 유익하다고 생각한다.

보통 본인은 어떠한 아이디어가 있을 경우 디자인 스프린트가 추구하는 기획 방향이 아닌 단지 기능 구현 ->테스트 ->배포 와 같은 사용자 입장을 본인 스스로 해석을 하여 프로젝트를 진행한 경험이 다수 있다.

하지만 이러한 디자인 스프린트 과정을 학습을 하면서 본인의 프로젝트를 진행을 함에 있어서 부족한점, 개선해야 할 점을 찾을 수 있었고 앞으로 많은 프로젝트를 진행을 함에 있어서 위와 비슷하게 혹은 조금 더 나은 프로젝트를 기획하고 진행할 수 있도록 노력을 할 것이다.