

# Slow & Steady Wins the Coins

**[핵심과제] ‘본전 건지기’**

**[서브과제] Weekly Report**

<b>팀명 : 허남매</b>
<b>허성연, 뉴욕대학교 아부다비 허재민, 한양대학교</b>

# 목차

1. 서론	
1.1 Ringle 의 문제점과 해결방안.....	2
1.2 현대상(象)과 ‘본전 건지기’ 소개.....	3
2. [핵심과제] ‘본전 건지기’	
2.1 Beginning of a month	
2.1.1 월 목표 콘텐츠 학습량(코인) 설정.....	4
2.1.2 콘텐츠별 가격 & 추가 코인.....	5
2.1.3 튜터시간별 골드바.....	6
2.2 Throughout a month	
2.2.1 목표 학습량과 현재 학습량 비교.....	8
2.2.2 보너스 코인.....	9
2.2.3 Notifications.....	11
2.2.4 꼼꼼한 학습을 위한 검증.....	13
3. [서브과제] Weekly Report.....	17
4. 결론.....	21

# 1. 서론

## 1.1 Ringle 의 문제점과 해결방안

Ringle 은 성공적인 튜터매칭을 통해 유료 유저들을 확보하고 있습니다. 유저가 직접 20 분과 40 분의 단위시간과 튜터를 선택해 자신에 딱 맞는 튜터를 만나 지속적인 학습을 수행하는데 목표로 두고 있습니다. 하지만 이러한 튜터매칭에 기반한 유료서비스는 Ringle 을 통해 영어 실력을 향상하고자하는 의지가 아주 뚜렷하고 확실한 유저들에게만 지속적으로 소비되고 있다고 생각했습니다. 원어민과 1:1 대화와 수업은 부담스럽지만 꾸준하고 간편한 영어 학습을 희망하는 Light 학습자들을 놓치고 있었을 수도 있습니다. 시간 날 때 가볍게 영어 공부를 할 수 있는 환경이 아직 완벽하게는 조성되지 않아 더 많은 잠재적인 새로운 유저들의 유입을 막고 있었던 것입니다. Ringle 의 웨비나, 데일리 브리프 그리고 교재라는 Light 학습자들을 위한 자율적인 학습 서비스가 마련이 되어 있음에도 불구하고 활발히 소비되지 않은 원인에는 사람들이 이 서비스에 대한 지속적인 업데이트를 모르고 있기 때문일 것입니다. 따라서 저희는 이 공모전을 준비하며 Ringle 이 1:1 튜터와 같이 실시간 화상 수업 외에 유저의 상황에 맞춘 간편하고 기본적인 학습을 제공한다는 것을 알리는 것에 중점을 두었습니다. 즉, Ringle 이 1:1 튜터매칭 서비스와 더불어 공급하고 있는 세 가지 콘텐츠를 유쾌하고 열정적으로 꾸준히 사용할 수 있는 시스템으로 구축한다면, Ringle 은 비교적 Heavy 한 과외의 영어학습과 동시에 제시된 콘텐츠를 통한 비교적 Light 한 영어학습을 하고자 하는 유저들을 다 만족시킬 수 있을 것입니다.

저희 팀이 고안한 기획은 우리 사회의 현대 상을 잘 읽는 것에서 비롯되었습니다. 그리고 흥미롭게도 블로그의 '공모전 자주 받는 질문' 페이지를 통해 참가자인 저희가 Ringle 의 관계자분들과 동일한 사고를 가졌다는 것을 알 수 있었습니다. 콘텐츠 유료화의 이유에 대한 질문에 관계자분들은 “오히려 돈을 냈으니 더 공부해야지”하는 고객분들의 심리가 작용하는 것 같았다”라고 답변하셨습니다. 저희는 이에 전적으로

공감합니다. 최대한 많은 사람들에게 자기계발을 끊임없이 할 수 있도록 돕는 것이 Ringle 의 궁극적인 목표이자 임무라고 생각합니다. 영어 공부에서의 가장 큰 어려움 중 하나는 꾸준히 학습해내는 성실함이며, 이에 Ringle 은 학습에 대한 열정과 의지가 있는 사람들의 영어 공부를 지속적으로 도와주어야 한다고 생각합니다.

## 1.2 현대상(象)과 ‘본전 건지기’ 소개

빠르게 성장하고 경쟁하는 자본주의 세상에서 사람들은 더욱더 치열하게 살아갑니다. 재고 또 재며 어렵게 번 돈을 헛되이 쓰지 않겠다는 믿음으로 ‘소소하고 확실한 행복’을 즐기겠다는 새로운 용어들도 나타났습니다. 자신들의 자산과 능력이 더욱 중요해지는 시점에서 사람들은 자신의 돈이 걸려있는 일이라면 보다 계산적입니다. 비교하고 분석하며 그들의 소비가 알맞은지, 가치가 있는지를 파악하는 것이죠.

이러한 현대상과 Ringle 관계자님들이 파악하신 유저의 소비에 대한 반응을 아주 밀접하게 그려낸 저희의 아이디어가 바로 ‘본전 건지기’입니다. 제안드리는 ‘본전 건지기’는 자신의 소비를 꼭 ‘뽕 뽑고’, ‘본전은 건져야 한다’는 유저의 심리를 바탕으로, 유저로 하여금 자신이 구매한 목표 학습량을 완료할 수 있게 돕는 학습 도우미 서비스입니다. Ringle 의 세 가지 유료 콘텐츠를 소비할 수 있는 코인을 사고, 꾸준한 학습을 통해 유저가 직접 설정한 월 학습 목표량을 채운다면 추가적인 코인을 제공하는 것입니다. 이 때, 월 초, 학습에 대한 의지가 강한 유저들이 구매한 코인이 월 말 만기가 되도록 남아있다면 어떨까요? 자신이 직접 구매한 서비스/코인이 학습을 통해 소진되지 못하고 한 달 후 자동적으로 소멸됨을 수량화되어 직관적으로 파악될 때, 유저들은 자신의 투자에 대한 본전을 건지기 위해 꾸준한 학습에 대한 동기부여를 얻을 수 있을 것입니다. 즉, 코인을 사는 것은 유저의 자기계발을 위한 투자임과 동시에 유저의 학습하고자 하는 의지, 잠재력과 끈기를 끌어낼 수 있다라고 생각합니다.

사람들은 저마다의 계기와 결심을 통해 삶의 변화를 위한 계획을 세웁니다. 그리고 계획을 세운 지금, 당장이 가장 실행력이 높은 때이기도 합니다. 따라서

Ringle 에서도 유저들이 학습하고자 결심한 바로 지금부터 당장, 영어 공부를 실행할 수 있도록 서비스를 제공하여야 합니다. 유저들로 하여금 직접 한 달 단위의 학습 목표량을 설정하게 하고, 그 목표량에 비례하는 코인을 30 일 후에 만료시킨다면, 유저들은 영어 학습의 의지가 가득했던 자신과 한 달 동안의 자신을 반추하는 기회를 통해 지속적으로 학습해 나갈 힘을 얻을 수 있습니다.

**STEP 1:** 유저 자신의 학습 의지만큼 Ringle 가상화폐 코인 구매

**STEP 2:** 구매한 '코인' 만큼 유료컨텐츠 자율적으로 소비

**STEP 3:** 주기적이고 일정한 월간 학습량을 보일시 추가적인 코인 확보

**STEP 4:** 각 유저가 월 초에 구매한 코인 월 말에 만기

**STEP 5:** 월 학습량의 꾸준함을 기반으로 다음 달 소비가능한 추가적인 코인 제공

## 2. [핵심과제] '본전 건지기'

### 2.1 Beginning of a month

#### 2.1.1 월 목표 컨텐츠 학습량(코인) 설정

유저의 월 목표 컨텐츠 학습량은 Ringle 의 가상화폐 코인이 나타낸다는 면에서 모든 유저는 월 초, 개개인이 한 달 안에 소비할 목표 코인을 설정합니다. 유저들은 자신의 시간적 여유와 학습 의지 등에 따라 다음과 같이 총 세 가지의 컨텐츠 학습법 옵션 중 하나를 선택합니다.

옵션 1) "영어공부가 메인이지!" - 1500 코인 (₩79,000)

옵션 2) "이 정도면 열심히 하는거지!" - 1200 코인 (₩69,000)

옵션 3) "매일 한 번씩은 만나야지?" - 900 코인 (₩49,000)

또는, 주어진 공부법 옵션보다 더 적거나 많은 학습을 희망하는 유저는 직접 코인을 입력할 수 있습니다. 이 때, 영어 학습의 효과가 일어나기 미미한 정도의 학습을 방지하기 위해 최소 학습량을 400 코인으로 설정합니다. 최대치는 두지 않음으로써 유저들로 하여금 자발적이고 추가적인 학습을 유도하기로 하였습니다.

## 2.1.2 콘텐츠별 가격 & 추가 코인

코인 옵션 1, 2, 3 에서 제안하는 1200, 1000, 그리고 900 코인에 해당하는 콘텐츠의 양은 콘텐츠별 코인 가격을 통해 파악할 수 있습니다. 학습량, 시간 그리고 Ringle 관계자님들의 준비 과정을 고려해 다음과 같은 순으로 콘텐츠별 코인을 매겨보았습니다.

웨비나: 70 코인  
교재: 50 코인  
데일리 브리프: 25 코인

예를 들어 유저들이 매일 데일리 브리프를 학습하고 웨비나와 교재를 전반적으로 각각 비슷한 양을 소비한다고 할 때, 옵션 1 의 유저들은 7 개 가량의 웨비나와 5 개의 교재를 학습할 수 있습니다. 옵션 2 를 선택한 유저들은 4 개의 웨비나와 3 개의 교재를 학습할 수 있으며 옵션 3 의 유저들은 매일 학습하는 데일리 브리프와 더불어 웨비나와 교재를 각각 하나씩 학습할 수 있습니다. 물론, 유저들이 구매하는 코인의 양은 각 종류의 콘텐츠마다 소비 횟수의 제한이 없기 때문에 자신의 학습에 가장 알맞은 콘텐츠 종류를 더 소비하거나 덜 소비하는 등 자율적으로 남은 코인 안에서 다양한 콘텐츠를 학습할 수 있습니다.

더불어, '본전 건지기'의 코인 시스템은 한 달 학습시에 유저들로 하여금 필요한 코인을 더 구매할 수 있게 합니다. 월 초 구매한 코인을 다 소진했을 경우를 대비해, 선택적으로 코인 추가 구매를 가능하게 합니다. 100 코인 단위의 가격을 기존 가격의

0.8 배로 책정하여 더 공부하려는 유저들에게 보다 영어 학습에 매진할 수 있도록 이끅니다. 또한, 정가보다 낮게 책정된 추가 코인의 가격은 기존 유저들 또한 자신의 학습 목표량을 채운 뒤 자율적으로 추가적인 학습을 지향하게 한다는 점에서 학습 목표량을 채우는 한 달간의 긴 여정에 새로운 동기부여가 됩니다.

### 2.1.3 튜터시간별 골드바

세 가지 콘텐츠를 코인으로 소비한다는 점에 있어 Ringle 의 대표적인 서비스, 1:1 과외 또한 가상화폐로 목표학습량을 정하고 한 달 안에 모두 소진시킬 수 있게 유저들을 이끌면 어떨까 생각했습니다. 이로써 유저들은 띄엄띄엄 불규칙적이게 1:1 과외를 찾지 않고 꾸준한 정기적인 과외를 통해 개별적으로 자신의 부족한 점을 보완할 수 있을 것입니다. 하지만, 이 때 1:1 과외마저 코인으로 측정하게 되면 비교적 높은 1:1 과외 비용에 의해 월 구독료 (코인 옵션 1, 2, 3)의 계산이 적절하지 않게 됩니다. 따라서, 웨비나, 데일리 브리프와 교재는 코인으로 학습량을 측정하되, 1:1 과외는 새로운 가상화폐 단위인 골드바를 도입합니다.

20 분 1 회: 3 골드바
40 분 1 회: 5 골드바

20 분과 40 분의 단위 수업 중 하나를 선택해 따로 몇 회권씩 묶어 횟수와 패키지에 따라 다른 가격으로 구매할 수 있는 현재의 시스템에 비해, 골드바의 도입은 하나의 동일한 ‘골드바’라는 단위로 그 때 그 때 다른 길이의 과외를 할 수 있다는 점에서 편리할 것이라고 생각합니다. 시간적 여유가 많이 생긴 날은 40 분 수업을, 짧은 말하기를 희망할 때는 20 분 수업을 자유롭게 선택할 수 있기에, 유저로 하여금 선택의 폭을 넓혀줄 수 있습니다.

20 분 수업이 평균 24,000 원, 40 분 수업이 평균 38,000 원임을 바탕으로 코인 옵션과 마찬가지로 다음과 같이 총 세 가지 1:1 과외 옵션을 고안해보았습니다.

- 옵션 1) “일주일에 한 시간씩은 만나야지!” - 32 골드바 (₩240,000)  
옵션 2) “일주일에 한 두번은 할 수 있지!” - 20 골드바 (₩152,000)  
옵션 3) “2 주에 최소 한 번은 원어민을 만나고 싶어!” - 10 골드바 (₩79,000)

예를 들어, 옵션 1의 유저들은 32 골드바로 일주일에 20 분, 40 분 과외를 각각 한 번씩 진행하며 총 일주일에 1 시간씩, 월 4 시간의 과외를 받을 수 있습니다. 옵션 2의 유저들은 일주일에 한 번의 40 분 수업이나 두 번의 20 분 수업을 들을 수 있으며, 옵션 3의 유저들은 2 주에 한 번씩 40 분 수업을 받거나 1 주일에 한 번 20 분 수업을 듣는 등 자신의 스케줄에 따라 구매한 코인에 알맞게 자율적으로 튜터들과 학습할 수 있을 것입니다.

Ringle의 타겟층은 20대 중반부터 40대입니다. 이들은 사회에 기여함과 동시에 일정하게 고정된 영어 학습 스케줄을 소화하기에는 무리가 있습니다. 때로는 갑작스럽게 업무전화를 받기도 하고 갑작스럽게 야근을 하는 등 직장은 예고 없이 찾아오는 일투성이입니다. 또한, 너무 피곤해 때때로 구매한 수업이 조금 짧았으면 하고 바라는 유저들도 상당수일 것이라고 생각합니다. 이에, 남은 코인과 골드바로 원하는 시간대에 원하는 만큼씩 학습할 수 있도록 하는 자율적이고 유연한 ‘본전 건지기’의 시스템은 유저들로 하여금 부담없이 자신의 월 목표 학습량을 도달할 수 있게 할 것입니다.



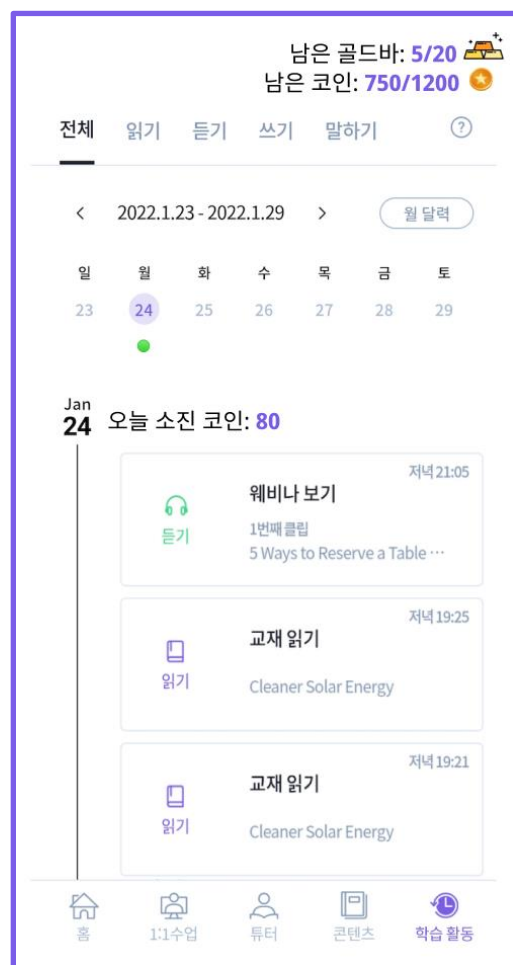
## 2.2 Throughout a month

### 2.2.1 목표 학습량과 현재 학습량 비교

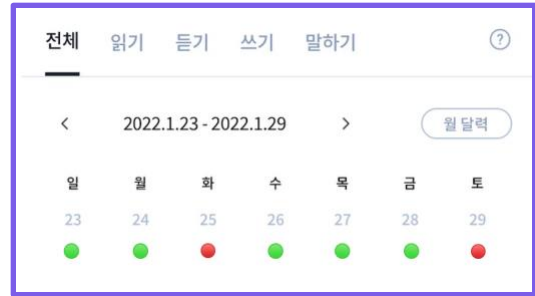
앞서 설명했듯 유저의 목표 학습량은 유저가 각자 구매한 코인과 골드바의 양에 비례합니다. 월 초, 당장, 자신의 영어 공부를 하고자 하는 의지에 따라 월간 사용할 코인과/또는 골드바의 양을 정한다는 점에서 한 달 목표 학습량을 정하는 것과 같은 이치이기 때문입니다. 따라서, 목표 한 달 학습량은 처음 구매한 코인과 골드바의 갯수, 그리고 현재 학습량은 남은 코인과 골드바의 갯수로 파악할 수 있습니다.

유저가 콘텐츠 소비하거나 과외를 받을 때 코인과 골드바는 자동적으로 소진됩니다. 이에 유저들은 '오늘 소진 코인'과 '오늘 소진 골드바'를 통해 오늘 학습한 양을 파악할 수 있으며, 둘 중 하나만 소비했을 때 소비하지 않은 가상화폐(골드바)는 다음과 같이 표시되지 않습니다.

또한, 유저의 현재 학습 진행 상태와 월 초 설정한 목표 학습량을 상기시키기 위해, Ringle 앱 우측 상단에는 항상 남은 코인과/또는 골드바를 표시합니다. 유저들은 남은 두 가상화폐의 양을 통해 해당 월이 가기 전, 남은 코인을 전부 소진하도록 본인의 학습 계획을 수정보완할 수 있습니다. 즉, 남은 코인과 골드바를 통해 본인의 학습량이 월 목표 학습량에 점점 더 가까워지고 있음을 확인할 수 있는 것입니다.



또한, 하루에 최소 하나의 콘텐츠 학습 또는 1:1 과외를 완료하였을 시, Ringle 의 '학습활동' 달력은 업데이트 됩니다. 하나라도 완료하였을 때에는 초록색, 하지 못하였을 시에는 빨간색을 뜨게 기록함으로써 유저들로 하여금



자신이 얼마나 주기적이고 일정하게 학습하는지 시각적으로 파악할 수 있게 합니다.

## 2.2.2 보너스 코인

'본전 건지기'는 철저하게 '더디지만 꾸준한' 학습을 지향합니다. 이는 단기간에 학습을 몰아서 진행하는 것이 아닌, 조금씩 하더라도 매일매일 습관처럼 주기적으로 학습하는 것을 가리킵니다. 그리고 저희는 이러한 Ringle 의 학습 목표를 더욱 확실하게 뒷받침하기 위해, 보너스 코인 제도를 도입하고자 합니다.

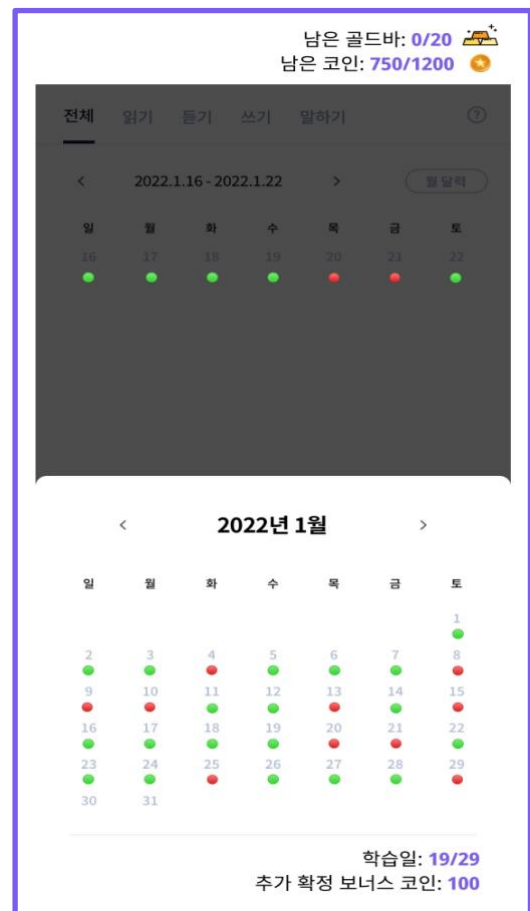
보너스 코인 제도는 학습이 주기적이고 꾸준한 유저를 대상으로 유저가 구매한 코인과 별개로 추가적인 코인을 제공하는 보상책입니다. 획득한 보너스 코인은 다음 달에 소비할 수 있게 함으로써 다음 달 결제 또한 유도하여 유저의 지속적인 콘텐츠 소비를 격려합니다. 보너스 코인은 꾸준히 학습한 유저들을 위한 가장 직접적인 보상으로써 유저들의 한 달 간의 성취를 축하하고 격려할 수 있습니다. 단기간에 걸친 목표 학습량의 달성 등 지속적이지 않은 학습이 아닌 여러 날에 걸친 꾸준한 학습으로 코인을 소비한 유저에 대한 추가적인 보너스라는 점에서 유저들로 하여금 '더디지만 꾸준한 학습'을 효과적으로 장려합니다.

한 달간의 학습일에 대한 보너스 코인은 다음과 같이 책정해보았습니다.

학습일 26 일 이상 : 300 코인  
 학습일 21 일 이상 : 200 코인  
 학습일 16 일 이상 : 100 코인  
 학습일 11 일 이상 : 50 코인  
 학습일 10 일 이하 : 0 코인

보너스 골드바 제도를 고안하지 않은 이유는 코인과 골드바의 큰 비용 차이 때문입니다. 1:1 과외를 계산하는 가상화폐인 골드바를 한 번에 대량 구매하지 않는 이상, 추가적인 보너스 골드바는 Ringle 관계자 측면에서 합리적이지 않다고 판단하였습니다. 가령, 골드바 구매 추천 옵션 중 가장 가격이 높은 ‘옵션 1) 32 골드바 (₩ 240,000)’를 구매할 때 마다 무료 40 분 과외 1 회를 제공한다고 할 때, 유저들은 자신이 구매한 골드바의 16%에 해당하는 37,500 원 가량의 혜택을 받게 됩니다. 무료 20 분 과외 1 회를 제공받을 시에는 9%로 구매한 양에 비해 추가적으로 받는 혜택에 줄어들지만 원어민 1:1 과외를 주된 서비스로 제공하는 Ringle 에게 보너스 골드바 제도는 유저가 많을수록 비용적인 측면에서 더 큰 부담이 될 수 있다라고 판단해 제외시켰습니다.

다음은 한 유저가 앱의 ‘학습활동 > 전체 > 월 달력’에서 1 월 29 일 확인한 달력입니다. 1 월 30 일과 31 일은 아직 오지 않았기에 초록색이나 빨간색 불이 들어오지 않고 비어 있으며, ‘학습일’ 또한 이들을 제외한 29 일 중의 학습일로 기록되어 있습니다. 학습일 19 일에 따라 ‘추가 확정된 보너스 코인’은 100 코인이며 30 일, 31 일의 학습활동에 따라 즉각적으로 업데이트 됩니다.

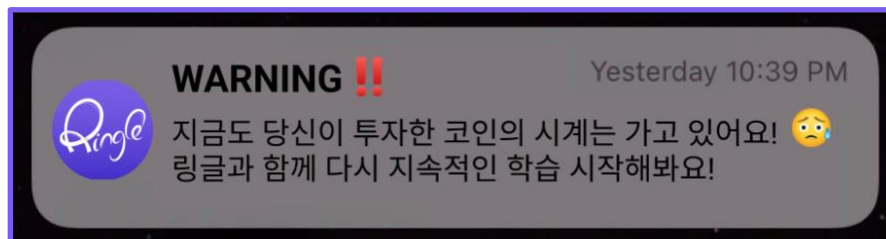


## 2.2.3 Notifications

더불어, 유저의 입장에서 Ringle 앱을 사용하며 가장 좋았던 점은 꾸준히 Reminder 의 역할을 하는 알람이었습니다. Ringle 의 알람을 통해 저희는 앱을 한번이라도 더 클릭해 사용할 수 있었습니다. 따라서 알람 문구를 조금 더 유쾌하고 '본전 건지기'의 주제에 맞게 수정해보면 어떨까하여 Warning 과 Achievement 으로 나누어 현재 Ringle 알람 체계에 추가할 수 있는 두 가지 종류의 알람을 고안해 보았습니다.

### 1) Warning

Warning 은 말 그대로 유저들의 학습이 정체되어있을 때 그들에게 일종의 경고장을 제시하며 학습 동기부여 역할을 하는 알람입니다. Warning 은 3 일 동안 학습이 일절 없을 시에 제공됩니다. 3 일이라는 특정한 기간을 정한 이유는 이틀 정도는 갑자기 밀려드는 개인적이거나 공적인 용무로 건너뛸 수 있다고 생각했기 때문입니다. 유저가 월 초 구매한 코인이 만기될 시간이 오고 있음을 자극적으로 표현하여 학습 정체기를 경험하는 유저에게 지속적인 학습을 촉진시키고 '본전 건지기'의 면모와 효과를 다시 한번 보여줄 수 있을 거라 생각합니다.



## 2) Achievement

Warning 에서는 월 초, 이미 구매한 코인의 만료 기한이 다가옴을 알려 ‘본전 건지기’ 유저의 학습 심리를 자극시켰다면, Achievement 는 추가로 획득할 수 있는 보너스 코인까지 총 며칠의 학습이 더 필요한지를 상기시켜 줍니다. 이에 유저들은 자신의 현재 학습현황을 파악하고 더 분발하여 다음 달에 제공될 추가 학습 기회를 가능한 많이 잡으려 노력할 것입니다. 위 2.2.2 보너스 코인에서 제시되었듯 총 학습일에 따른 추가적인 코인은 5 일 간격으로 나뉘어집니다. 따라서 더 많은 보너스 코인 획득으로 넘어가기 2 일 전에 알람을 주면 어떨까 생각합니다. 보너스 코인이 11 일, 16 일, 21 일, 26 일 학습일에 제공되므로 이 달의 전체 학습일이 각각 9 일, 14 일, 19 일, 24 일 일때 다음과 같은 알람을 주는 것은 어떨까요?



이러한 보너스 코인에 대한 지속적인 Reminder 가 있다면, 유저들은 학습을 계속하면 할수록 추가적인 혜택을 받을 수 있다는 사실에 더욱 즐겁고 적극적으로 Ringle 의 콘텐츠를 소비할 수 있을 것이라 생각합니다.

## 2.2.4 꼼꼼한 학습을 위한 검증

이 기획서를 읽으시면서 Ringle의 관계자 여러분들은 다음과 같은 질문을 꼭 하실겁니다. “월 초 구매한 코인을 다 소비하는 것이 월 목표 학습량을 다 채우는 길이라면, 자신이 소지한 코인들이 소멸되기 전에 ‘본전을 건지자’며 대량의 콘텐츠를 대충 학습하는 경우를 어떻게 막을 수 있을까요?” 맞습니다, 저희가 ‘본전 건지기’라는 아이디어를 낼 때 가장 우려했던 부분이 이러한 부분이었습니다. 꾸준하지 못한 학습으로 목표 학습량에 도달하지 못할 것을 인지할 때, 몇몇의 유저들은 코인을 다 소진해야 한다는 조바심에 그들의 학습능력을 전부 사용하지 않은 채로 콘텐츠를 낭비하는 효율성 없는 학습을 할 수 있습니다. 이러한 사례를 줄이기 위해 짧고 간단한 검증은 어떨까 생각했습니다.

그 중, 객관적인 정답이 나와 학습 점검이 용이한 퀴즈를 선택했습니다. 유저들이 각 웨비나, 데일리 브리프 그리고 교재로 학습을 마친 뒤에 각 영상이나 글에 관한 사용자들의 전반적인 이해도를 4-5 문제를 통해 점검하면 어떨까요? 일정 수준의 퀴즈 정답률이 나올때 까지 유저의 다른 콘텐츠 소비를 제한시킴으로써 각 콘텐츠에 대한 알찬 학습을 유도하는 것입니다.

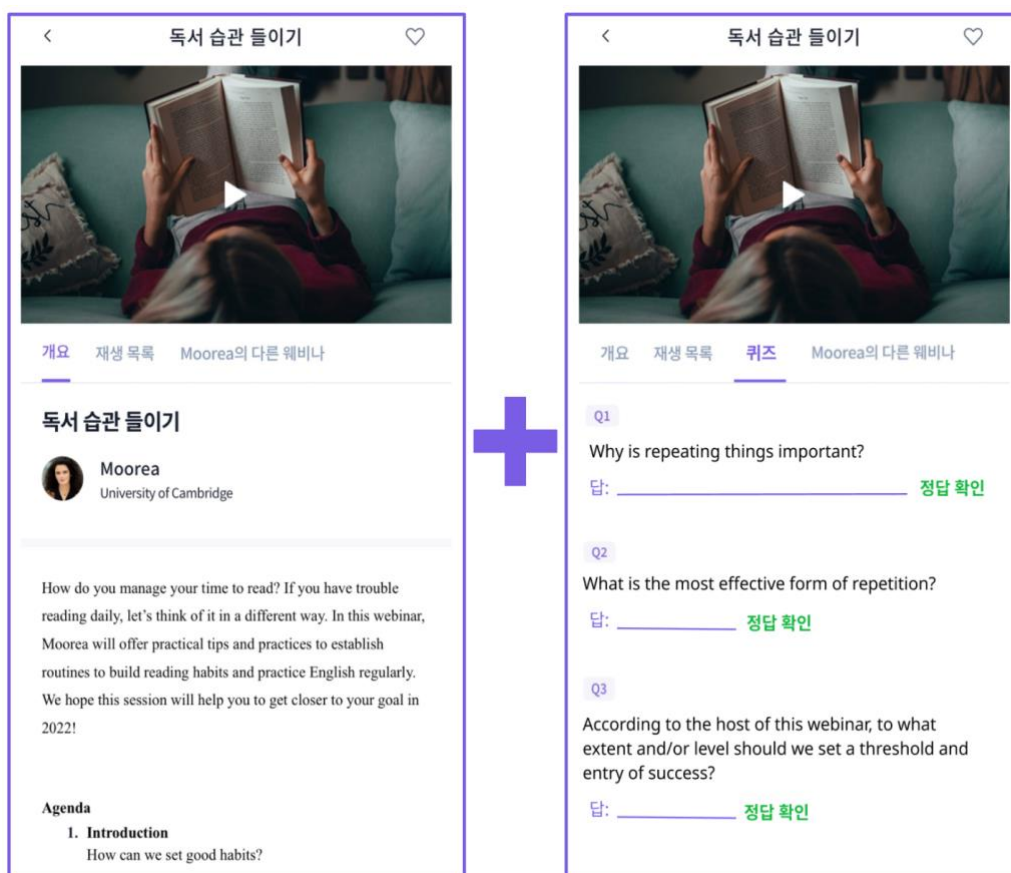
또한 이 퀴즈들은 유저들의 주관적인 생각을 평가하는 질문들이 아닌, 학습한 내용에 기반한 객관적인 질문으로써 최대한 간단 명료한 답 확인을 위해 “What”과 “Why” 위주의 질문들로 구성하였습니다. 그리고 원활한 정답 점검을 위해 한 개 이상의 키워드가 유저의 답란에 포함되어 있다면 정답으로 처리한다면 보다 효율적일 수 있겠다 생각했습니다.

보기는 웨비나, 데일리 브리프와 교재의 퀴즈와 UI 예시입니다.

## 1) 웨비나: 독서 습관 들이기 - Moorea (University of Cambridge)

질문	정답	필요한 키워드
Why is repeating things important?	Only doing something once makes it stay only in the short term memory 또는 Repetition is what transfers the information from the short term memory to long term memory	Short term memory, Long term memory
What is the most effective form of repetition?	Spaced repetition	
According to the host of this webinar, to what extent and/or level should we set a threshold and entry of success?	As low as possible	Low, Little, Small


현재 웨비나 콘텐츠에는 '개요', '재생 목록'과 '호스트의 다른 웨비나'만 비춰질 뿐, 학습을 점검하는 기능은 부족합니다. 따라서 유저가 학습하는 순으로 웨비나에 먼저 참석하고 그 후 스스로 점검 할 수 있게끔 아래와 같이 '재생목록' 우측에 '퀴즈' 탭을 추가해보았습니다.



## 2) 데일리 브리프: 2022.01.11 우주 경제

질문	정답	필요한 키워드
Why were the space activities considered to be "not fun"?	Because the activities were carefully led by the government	Government
Why were space explorations restricted by the government?	Due to the high costs and risks involved 또는 Before any firm decision, each space exploration first has to be carefully evaluated to be beneficial to citizens	Cost, Risk, Safety, Benefit
What market consisted the majority of the space industry revenue in 2019?	Space-for-earth market	
Provide at least one example of space-for-space economy service.	Mining asteroids 또는 Building equipment in space that would be expensive to deliver from Earth	

데일리 브리프는 글과 '오늘의 표현', '교재 읽으러 가기' 그리고 'Week Briefs' 리스트로 이루어져 있습니다. 학습 점검 퀴즈는 오늘의 표현을 학습한 후, 추가적인 학습을 장려하는 다른 '교재 읽으러 가기' 버튼 상단에 넣는 방향이 가장 적절해보입니다.

Daily Brief
ENG
한글
TUESDAY | 2022.01.11
**Space Economy**


After the successful completion of Inspiration 4, the first all-civilian mission to orbit, there's no shortage of excitement surrounding the space sector. Tech gurus have been promising Mars settlements and moon bases, and now people seem to buy it.

The first crewed mission to space happened in 1961 when Yuri Gagarin from the Soviet

**오늘의 표현**

**eject**  
내쫓다, 탈출하다  
to eject something is to forcefully push that out of place; if a pilot ejects, they escape before the aircraft crashes

예문 1  
I haven't seen willow trees in the vicinity-- only cedars.  
나는 근처에서 버드나무를 본 적이 없다. 다만 백향목뿐이다.

예문 2  
Beware of pickpocketing in the vicinity of the cathedral.  
성당 근처에서 소매치기를 조심하세요.

이 Brief 관련 교재를 읽고 싶다면?  
[교재 읽으러 가기](#)

**퀴즈**

Q1  
Why were the space activities considered to be "not fun"?  
답: \_\_\_\_\_ **정답 확인**

Q2  
Why were space explorations restricted by the government?  
답: \_\_\_\_\_ **정답 확인**

Q3  
What market consisted the majority of the space industry revenue in 2019?  
답: \_\_\_\_\_ **정답 확인**

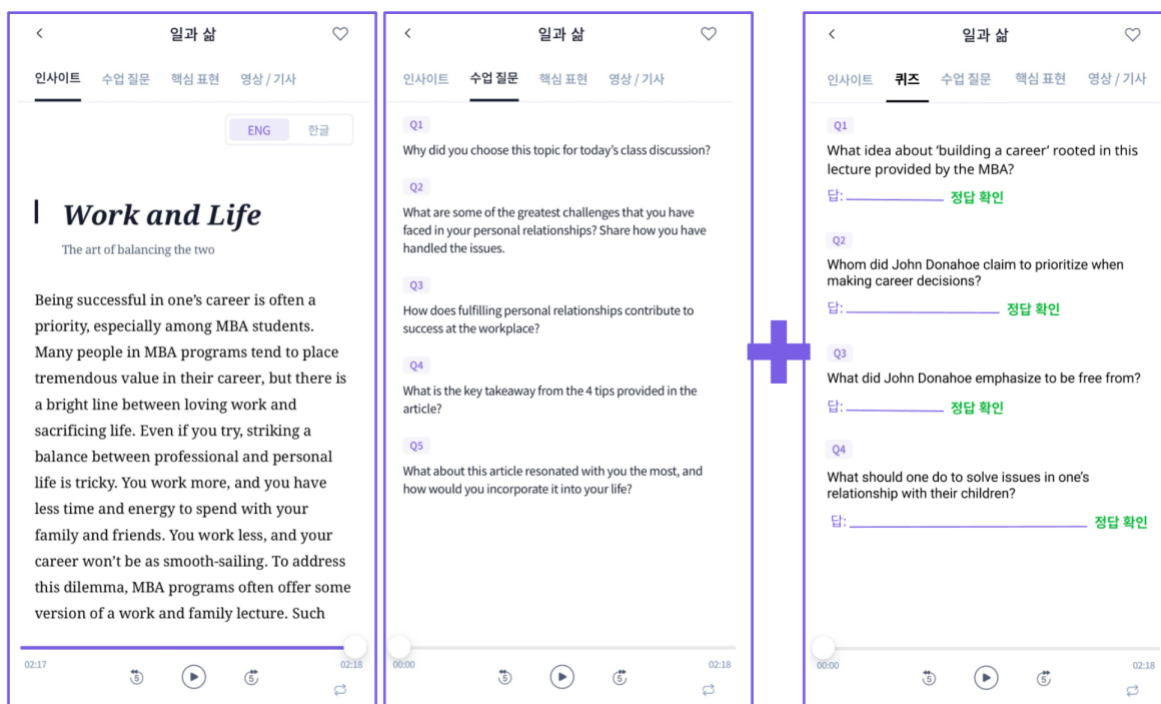
Q4  
Provide at least one example of space-for-space economy service.  
답: \_\_\_\_\_ **정답 확인**



### 3) 교재: 일과 삶 - 그 둘의 균형을 맞추는 기술

질문	정답	필요한 키워드
What idea about 'building a career' rooted in this lecture provided by the MBA?	The idea that building a career is a long shot	Long shot
Who did John Donahoe claim to prioritize when making career decisions?	Family and one's significant others	
What did John Donahoe emphasize to be free from?	Conventional wisdom	
What should one do to solve issues in one's relationship with their children?	Include the children in making decisions and carefully listen to their voices	Decision making, Listen

교재 콘텐츠 안에는 다음과 같이 이미 '수업 질문' 탭을 통해 유저들이 자율적으로 풀 수 있는 가이드 질문들이 제공됩니다. 하지만 '수업 질문' 속 가이드 질문들은 특정한 정답을 보여주지 않고 수업의 전체적인 진행을 원활히 돕는 것에 초점이 있다면, 저희가 추가적으로 제공하고자 하는 이 퀴즈는 자기주도적으로 교재를 통해 공부하려고 하는 유저를 위한 서비스라고 볼 수 있습니다. 웨비나와 데일리 브리프와 마찬가지로 혼자 학습한 내용을 퀴즈와 정답을 통해 점검하면서 놓치거나 바르게 이해하지 못한 부분 등을 직접 다시 되돌아보고 정정할 수 있습니다.



### 3. [서브과제] Weekly Report

저희는 Ringle 공모전에 참가하기 전, 링글의 학습 시스템에 대해 알아보기 위하여 링글 유저가 되어 직접 앱을 사용하였습니다. 몇 주간 사용하며 저희가 아쉬웠던 것은 Ringle 에는 학습을 시켜주고 도와주는 유용한 자료는 풍부하나, 유저 자신의 학습을 직접 객관적으로 평가하고 되돌아볼 수 있는 기능이 현저히 부족하다는 것이었습니다. 현재 대학생 신분인 저희는 아직까지 고등학생 시절부터 들고 다닌 스터디 플래너와 달력을 들고 다니며 간단한 To-do list 를 만들고 하루 끝에는 그날을 되돌아보고 평가하는 시간을 짧게나마 갖습니다. 이는 나의 하루를 다시 되새김할 수 있는 기회이자 나의 기록들이 나를 객관적으로 평가하게 하여 더 생산적인 내일을 보낼 수 있게하는 데 아주 큰 역할을 한다고 생각합니다.

좋은 콘텐츠로 이목을 끌고 학습을 진행할 수 있다고 한들, 유저 스스로 자신의 학습 진행 상황을 바로 바라보지 못하는 이상 유저들은 자신의 실력을 객관적으로 평가할 수 없다고 생각합니다. 영어 학습은 단기간에 이루어지지 않을 뿐더러 특히 시간적 여유가 많지 않은 Ringle 타켓층 유저들은 더욱더 기록을 통한 학습관리가 필요합니다. 따라서 저희는 ‘Weekly Report’ 형식으로 유저들로 하여금 자신의 학습을 정기적으로 되돌아볼 수 있게 하는 Ringle 의 첫번째 Reflection 서비스를 고안해보았습니다.

단돈 990 원에 제공되는 Weekly Report 은 지난 한 주간의 학습을 통계로 확인함으로써 스스로를 평가하며 자신의 새로운 학습 방향을 계획하는 서비스로, 유저들이 자신의 학습에 대해 고찰할 수 있는 자율적인 공간입니다. Reflection 들이 축적됨에 따라 유저들은 자신의 학습 습관과 패턴을 직접 확인보고 그에 대해 주석을 달며, 더욱 자신의 학습 효과를 높일 수 있는 맞춤형 학습 계획을 구축해낼 수 있을 것이라 생각합니다.

### 1) Streaks

Streaks 는 'Snapchat' 에서의 두 유저가 연속적으로 24 시간 안에 답장을 주고 받은 총 날짜를 가리키는 서비스와 같은 메뉴입니다. Snapchat에서는 연속적으로 답장하는 날을 새었더라면, Ringle에서는 최대 며칠간 연속적으로 끊기지 않고 학습하였는지를 측정합니다. Streaks 는 연속 학습일을 가리킨다는 점에서 유저의 꾸준한 학습을 평가하는 가장 직접적인 지표가 될 수 있습니다. 월 초 유저가 설정한 목표 학습량을 하루, 며칠에 몰아서 처리하지 않고 아주 조금씩, 다음 주의 Streaks 를 올리기 위해 하루에 한 컨텐츠씩이라도 매일 Ringle 에 시간을 투자하며 지속적인 학습을 하도록 이끄는 것입니다.

### 2) Days Learnt

일 주일 중 며칠 간 학습 하였는지를 나타내는 Days Learnt 통계는 핵심과제 속 '학습활동 > 전체 > 월 달력' 과 밀접하게 연계됩니다. 최소 하나의 컨텐츠를 학습하면 해당 날짜는 초록불, 학습이 없을시 빨간불로 나타나며 전체 학습일이 자동적으로 업데이트 됩니다. 그리고 월 달력에서 유저들은 이미 한 눈에 그들의 학습 습관과 학습일을 파악할 수 있습니다. 하지만 저희는 Weekly Report 에서 다시 한 번 제시하고자 합니다. Weekly Report 속 다른 통계와 함께 학습을 다시 상기시키며 유저들로 하여금 그들의 총체적인 학습 현황을 파악하고 객관적으로 평가할 수 있게 합니다.

### 3) Other Ringlers

개인마다 학습량과 학습 속도가 다를 수 밖에 없지만, 때때로 다른 사람들과의 비교는 개인의 식어가는 열정과 사기를 끌어올려주곤 합니다. 많은 사람들은 다른 이들의 능력과 성과를 통해 자신을 평가하죠. 다른 사람들의 평균보다 자신의 학습량과 학습 시간이 적을 때 우리는 더욱 분발하여 뒤쳐지지 않으려 노력합니다. 만약 이러한 비교와 경쟁의 효과가 개인의 학습에 이로울 수 있다면, 다른 유저들의 학습현황에 대한 데이터를 제공함으로써 모든 유저들에게 동기부여를 줄 수 있는 방법 중 하나라고 생각했습니다.

이 때, 유저들 간의 지나친 비교와 딱딱하고 정형화된 학습을 모면하기 위해 다른 유저들의 학습에 대한 데이터는 최대한 간결하게 기본적인 통계만을 제공합니다.

- a) **Streaks & Days Learnt 평균:** Weekly Report 는 이미 개개인의 학습일과 최대 연속 학습 날짜를 제공합니다. 이러한 개인적인 스펙을 다른 Ringle 의 유저들의 평균과 비교함으로써 객관적으로 자신의 꾸준한 학습을 평가할 수 있습니다.
- b) **유저들의 평균 학습량:** 유저 자신과 같은 코인 옵션(1200, 1000, 또는 800 코인)을 선택한 다른 유저들의 평균 학습량을 보여줍니다. 월 초, 같은 코인 옵션을 선택했다는 것은 두 유저가 동일한 월 목표 학습량을 지향함을 의미합니다. 코인 옵션별로 유저들이 Weekly Report 을 발간하는 시점까지 소진한 코인을 종합해 코인 옵션별로 첫 2 주와 한 달 사이의 평균 목표 달성률을 계산할 수 있습니다. 이에 유저들은 2 주차에 자신과 비슷한 목표를 가진 다른 사람들의 학습 현황을 파악하며 더욱 생산적이게 마지막 2 주를 보낼 수 있습니다.
- c) **컨텐츠별 평균 학습량:** 유저들의 평균 학습량과 더불어 컨텐츠별 코인 분배 또한 같은 코인 옵션의 유저들이 세 가지의 컨텐츠를 평균적으로 학습한 횟수를 보여줍니다. 같은 목표를 지향하는 사람들은 어떤 컨텐츠를 가장 선호하고 많이 소비할까를 궁금해할 수도 있는 유저들을 위해 이와 같은 흥미로운 통계를 제공함으로써 유저들로 하여금 컨텐츠를 동시다발적으로 다양하게 소비할 수 있게 도울 수 있을 것입니다.

#### 4) Reflection

Reflection 은 Weekly Report 에서 가장 중요한 부분으로, 유저들은 앞서 소개된 통계를 통해 자신의 학습 현황과 느낀 점, 앞으로의 계획 등의 기록하여 본인에 더욱 Personalized 되고 개선된, 다음 주의 Ringle 학습을 이어나갈 수 있습니다. 하지만, 빈 칸만 제공되고, 구체적으로 서술하라는 방식이라면, 과연 몇 명의 유저가 성실하게 기록할까요? 또한 빈 칸만을 제공된다면 1:1 과외를 통해 학습하는 Heavy 학습자들이

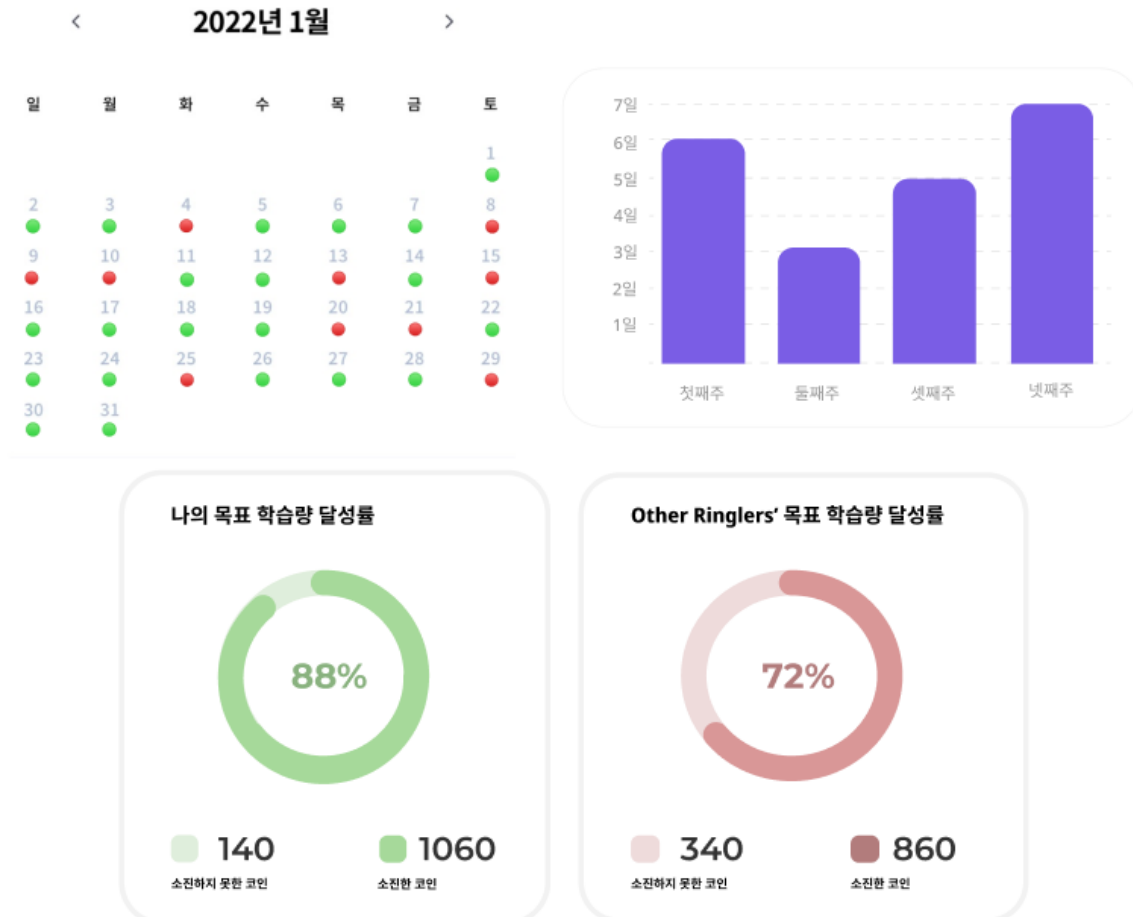
아닌 콘텐츠 학습을 통한 Light 학습자들의 유입을 목표로 하는 '본전 건지기'에 모순이 될 수 있습니다. 따라서, 이 Reflection Section 을 위해 다음과 같은 질문들을 제시합니다. 4 개의 질문 중 2 개는 제공되는 통계치를 이용하여 쉽게 기록할 수 있도록 하고 나머지는 자율적으로 기록하되, Guiding Questions 와 Frame 을 줌으로써 비교적 간편하게 다음 주나 달의 학습을 계획할 수 있게 하였습니다.

- a) 이번 주의 최대 Streaks 는 무엇이며, 다음주 목표 Streaks 는 무엇인가요?
- b) 이번 주 학습일은 무엇이며, 월 초에 설정한 목표치에 비해 어땠나요?
- c) 이번 주의 학습은 전반적으로 어땠나요?
- d) 다음 주에 대한 새로운 학습 목표가 있을까요? 목표 학습량을 달성하기 위한 실천 방법을 계획해보아요!



허성연 님!

이번 달에 총 **21일** 학습하시고 **4 Streaks** 달성하셨습니다!





이번 달의 Ringle 공부는 어떠셨고 다음 달은 무엇을 계획하세요?

이번 달의 최대 Streaks는 무엇이며, 다음 달의 목표 Streaks는 무엇인가요?

이번 달 학습일은 무엇이며, 월 초에 설정한 목표치에 근접했나요?

이번 달의 학습은 전반적으로 어땠나요?

다음 달에 대한 새로운 학습 목표가 있을까요?  
목표 학습량을 달성하기 위한 실천방법을 계획해보아요!

## 4. 결론

저희 팀이 고안한 '본전 건지기'는 나의 소비를 알차게 활용하려는 유저의 심리를 가상화폐화 된 콘텐츠와/또는 1:1 과외 학습에 직접적으로 반영한다는 점에서 탁월한 서비스 모델입니다. 또한, 현재 학습량이 점진적으로 늘어남에 따라 자신의 결재한 코인과/또는 골드바가 가치있고 의미있는 소비였음을 직접적으로 느끼게 한다는 점에서 Ringle 유료서비스의 투명성을 높일 수 있습니다.

'본전 건지기'는 이전 Ringle 서비스에 부족했던 부분을 다음과 같은 측면에서 개선시킬 수 있습니다.

- 1) 유저들은 학습하고자 하는 의지만큼 코인과/또는 골드바를 구매함으로써 **직접 학습 목표를 설정**하고 달성하며 **학습 현황에 직결된 성취감**을 느낄 수 있습니다.
- 2) 보유하고 있는 가상화폐 안에서 자율적으로 자신의 스케줄에 따라 콘텐츠와 20 분, 40 분 1:1 과외를 골라 학습할 수 있다는 점에서 훨씬 자유롭습니다.
- 3) 다음 달로 이월시켜 사용가능한 추가적인 보상책(보너스 코인)을 통해 기존 고객을 유지하고 재구매를 설득하는 등 **지속적인 유료 서비스 운영**을 가능하게 합니다.
- 4) 각각의 콘텐츠 학습 후, 이전에는 없었던 **검증 퀴즈**를 통해 유저들로 하여금 전반적인 이해도를 확인하고 추가적으로 복습할 환경을 조성합니다.

그리고 ‘Weekly Report’ 또한 유저들의 학습을 장려하기 위한 Ringle 의 새로운 서비스로 유저들은 다음과 같은 도움을 받을 수 있을 것입니다.

- 5) 첫 2 주간와 지난 한달간의 전반적인 학습에 대한 **통계**를 제시함으로써 유저들은 자신의 학습을 **객관적**으로 파악할 수 있습니다.
- 6) 같은 목표 학습량을 지향했던 **다른 유저들의 학습 습관**을 공개합니다. 따라서, 특히나 다른 사람들과의 비교와 경쟁을 통해 성장하는 유저들의 사기를 북돋아 줍니다.
- 7) 따로 주도적으로 학습 계획을 짜지 않아도, ‘본전 건지기’ Ringle 시스템 안에서 비교적 간편하게 자신의 학습을 **Reflect** 하고 **다음**을 **계획**할 수 있습니다.

이와 같이 ‘본전 건지기’와 Weekly Report 는 서비스를 구매한 유저들의 지속적인 학습을 장려하고, 꾸준히 학습해 온 유저들에게 재구매로 이어질 수 있도록 하는 시스템이며, Ringle 이 화상 영어 학습 분야에서 지속적으로 성장하는데 도움이 될 것입니다.