

백서영

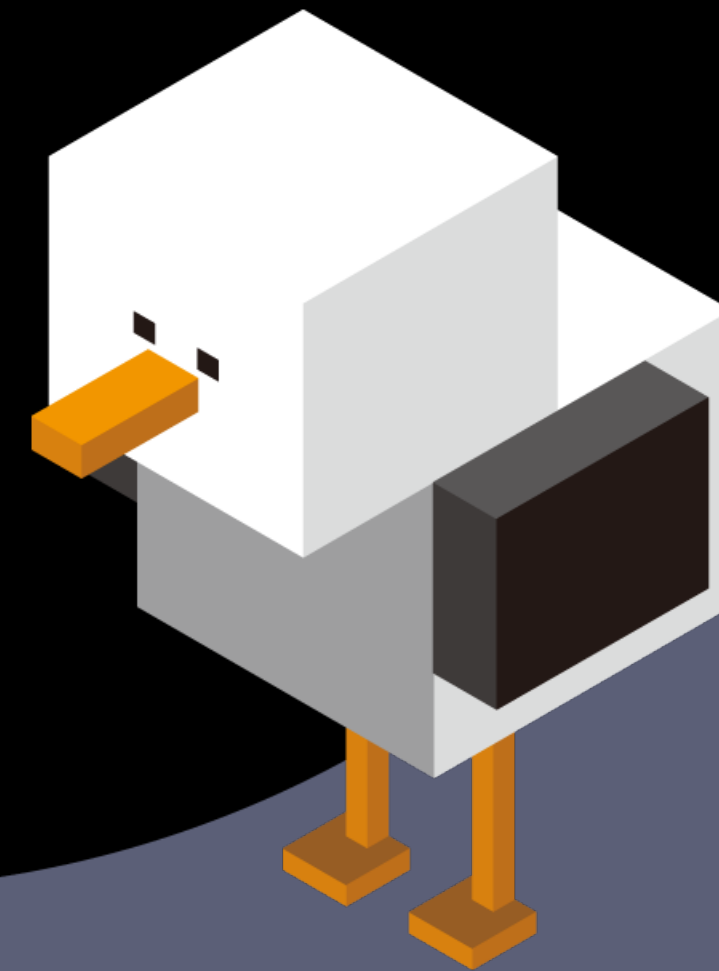
구동완

김지수

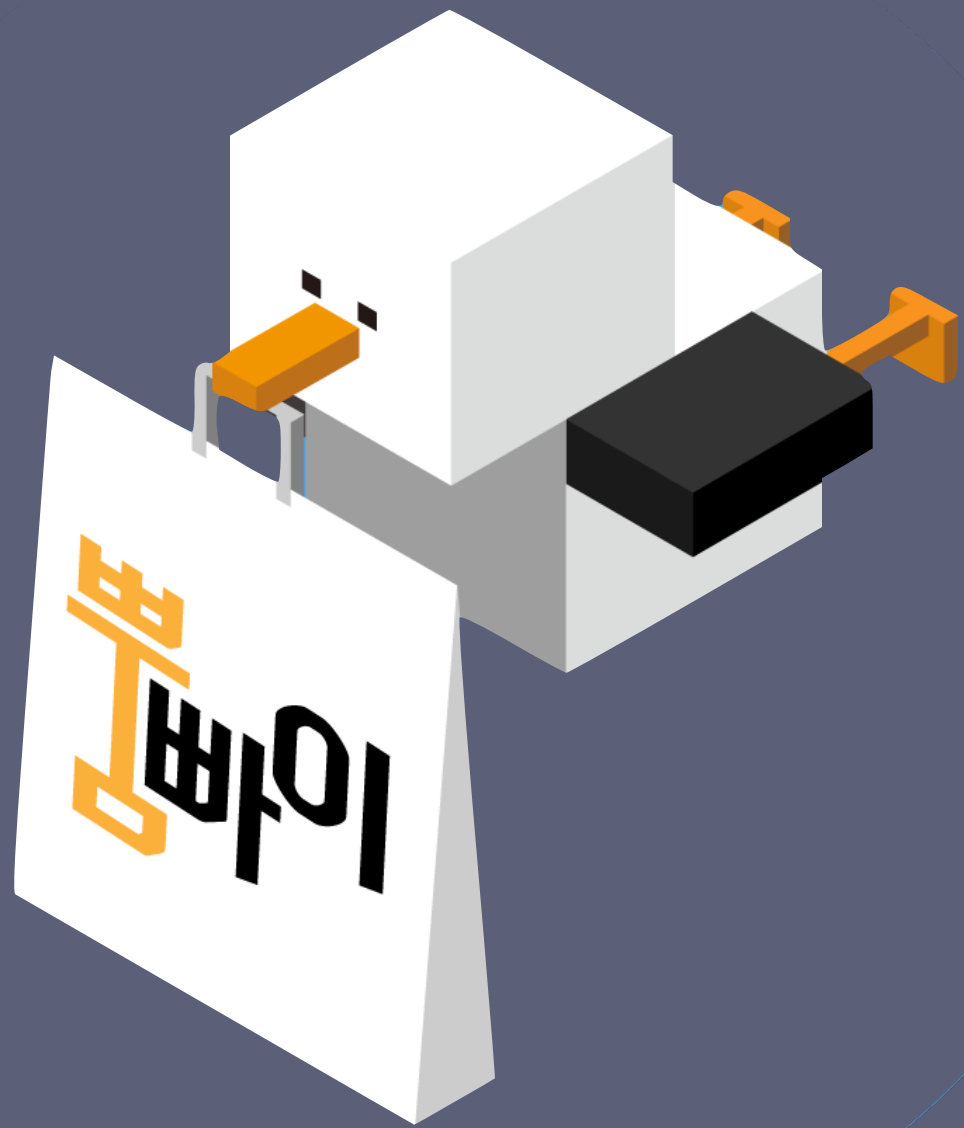
부바이
빠이

김효준

최정인



CONTENTS



Interface Design

- | | | | |
|----------|---------------------|----------|----------------------|
| 1 | Concept | 6 | Journey Map |
| 2 | Persona | 7 | Use Case |
| 3 | Requirements Matrix | 8 | Site Map & Task Flow |
| 4 | Context Scenarios | 9 | Wire Frame - UI Map |
| 5 | Brand Image | | |

1

Concept





봄바이

분배에서 유래한 말로,
나눠서 돈을 내거나 뭔가를 산다는 의미를 지니고 있다.

재료들을 손쉽게 편리하게, 1인용 단위로 값싸게 구하기

간편하고 유저 친화적인 인터페이스 구축



LOGO

2

Persona

- 1. Research Results*
- 2. Persona*



2 Persona



20대 자취하는 남녀를 대상으로 설문조사



			성별	여성	남자	여성	남성	남성	남성	남성	남성
장보는사람			나이	20대	20대	20대	20대	20대	20대	20대	20대
			유무	X	X	X	O	X	O	O	X
			빈도				월 1회	X	월 4회	주 1회	X
			품목				물 500*30, 파스타 재료	X	생필품, 샴푸세제, 즉석식품	원재료, 야채, 채소	X
안보는사람	반찬가게		비용					X	1-3만원	3~5만원	X
			방식				쓱 배송	X	직접	직접	X
			빈도	X	X	X	X	X	X	X	주 1회 요즘 비싸서 안씀
			품목				X	X	X	X	
			비용					X	X		
	외식	배달	빈도		주 2,3회 배달 (중국집,치킨)	주 1회 배달	일 1회	X			
			품목				중국음식				
			비용								
이유		방문	직접사먹음	학식	방문해서 외식			보통 학식이나 학교 근처 음식점 시간적 여유가 없음, 자취방이 요리하기 불편한 구조		부모님이 반찬 보내주심	
							시간적 여유가 없어서				



2 Persona

김정은 (22, 여, 연세대학교 재학중)

정은이는 자신의 요리를 뽐내는 것을 좋아하는 20대 초반의 여대생이다. 기숙사 생활에 질려서 어쩌다가 신촌 대학가 에서 조금 떨어지고(버스로 약 20~30분) 괜찮은 주방이 있는 가성비 좋은 원룸을 얻었다. 부모님께 용돈을 받기는 하지만 매달 내야하는 월세때문에 용돈만으로는 부족하다. 하지만 귀하게 자란 탓에 다른 친구들처럼 아르바이트를 하는 걸 귀찮아한다.(정은이는 학교공부로도 충분히 바쁘다는 이유를 비롯해 갖가지 이유로 자기합리화를 하곤 한다.) 집순 이 생활과 인스타그램 활동때문에 실제 오프라인에선 슷기도 없는 편이다.

알바를 하기 싫어하는 정은이는 생활비 지출을 줄이고자 하루식비를 1만원 선에 맞추는 자기 나름대로의 계획을 세웠다. 그리고 동시에 멋진 플레이팅 사진을 인스타그램에 올리는 취미도 꾸준히 이어나가고자 한다. 사실 집밥스타그램은 남들에게 보여지는 것이 중요한 만큼 알록달록한 다양한 재료들의 시각적인 조화가 중요한데, 하루식비 1만원으로 현실적인 한계가 있다. 그래서 요즘 정은이는 골머리를 앓고 있는 중이다. 아무래도 인스타그램 활동을 좋아하다보니 이러한 현실적인 문제는 정은이에게 굉장한 스트레스로 다가온다.

옆친데 댁친격으로 자주 밥을 같이 만들어먹곤 했던 두 친구 중 한명이 취준때문에 떠났다. 그래서 최근 혼자 음식을 만들어먹지 못한 정은이는 인스타그램에 외식사진과 컵라면 뚜껑 따위를 올린다. 이는 정은이의 인스타 생활의 자존심 에 큰 스크래치가 되는 부분들이다. 치킨도 예전처럼 마음대로 시켜먹지 못한다. 혼자인 정은이가 치킨 한마리를 다 먹는 것은 양도 양이지만 가격이 너무나 큰 부담이다. 정은이는 2주 전에 올렸던 오리고기 플레이팅 사진을 보며 씁쓸함을 감추지 못한다. 재료비를 극도로 아껴 생활비도 절감하고 멋진 플레이팅 사진도 올릴 최적의 방안은 더 이상 없는 것인가.

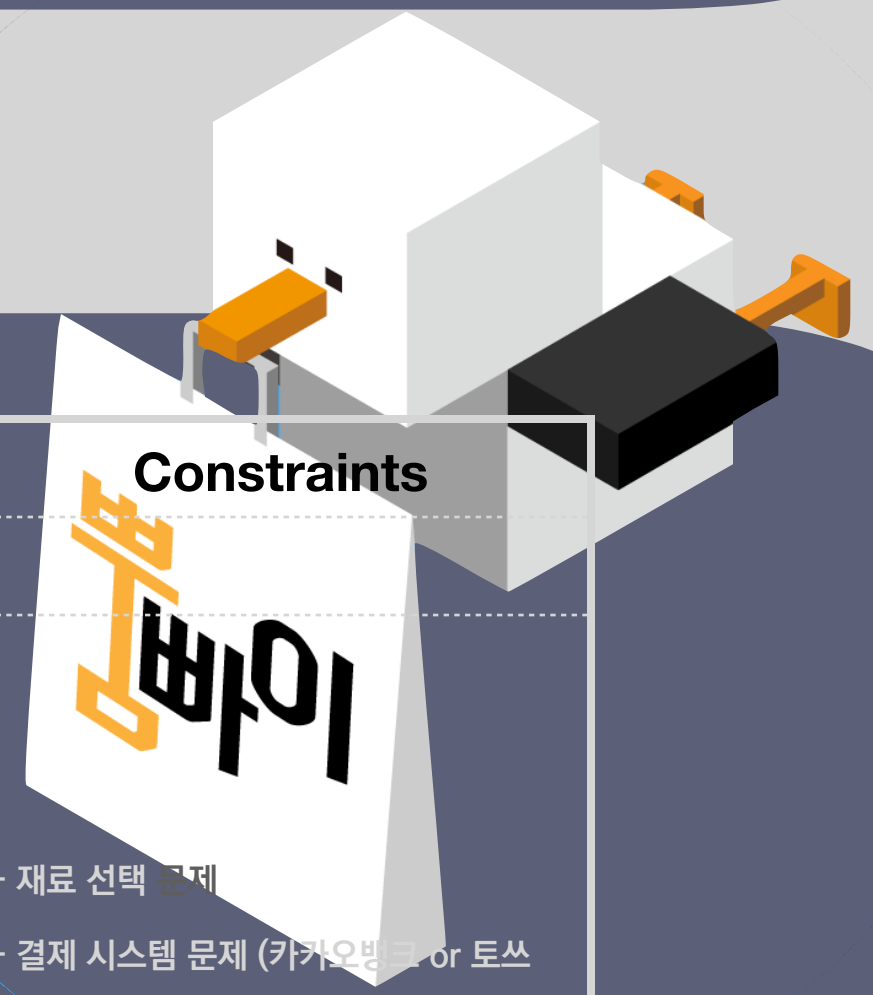


3

Requirements Matrix



3 Requirements Matrix



Source	Data needs	Functional needs	Product qualities	Constraints
정은(Primary)				
Scenario # 1. 방 생성 전	<ul style="list-style-type: none"> - 1km이내 동시 이용자들의 위치 정보 - 호스트의 신뢰도(호감도) - 실시간 생성된 파티 데이터 - 실시간 파티 정보(파티 진행단계, 파티 이용자 정보, 선정 메뉴, 사용자 활동 내역) - 1인가구에 적합한 레시피, 재료 데이터 - 대형마트와 연계된 재료 가격 및 재료 양/무게 정보 - 대형마트 위치 정보 - 호스트의 위치 - 대형마트 간 이동경로, 이동수단, 소요시간 예측 - 호스트가 자주가는(자주 선택하는) 대형마트 정보 - 각종 음식 메뉴와 원재료 정보 데이터베이스 	<ul style="list-style-type: none"> - 실시간 생성된 파티 검색기능 - 위치(GPS)기반 파티 생성 기능 - 지역 세분화 후 거점마을 생성기능 - 위치 기반 마을 이동 가능 - 파티참가 신청기능 - 대화창, 친구추가 기능 - 메뉴와 주재료를 바탕으로 방 네이밍 기능 - 게스트는 본인이 현재 위치한 곳에서 부터의 거리 - 필터링 가능 - 초성입력시 검색어(메뉴명, 재료명) 완성 - 자주가는 대형마트 default 설정 기능 - 장을 볼 재료 선택/해제 기능 (호스트) - 호스트가 선택한 대형마트의 재료가격 - 데이터베이스와 연동 기능 - 파티원 인원 추천기능 (가능한 1인분 재료 구입에 최적화 된) - 구매 원하는 재료 검색 기능 - 각 사용자의 활동 이력 열람 기능 	<ul style="list-style-type: none"> - 게임 느낌의 인터페이스 (메이플스토리, 포켓몬 고, 길건너 친구들) [위치기반 마을 모티프] - 가독성이 높고 즉각적인 대응이 가능한 대화방 UI - 유저들의 친밀감을 유도하는 인터페이스 디자인 	<ul style="list-style-type: none"> - 재료 선택 문제 - 결제 시스템 문제 (카카오뱅크 or 토스 연동 문제) - 대형마트와의 제휴 문제
Scenario # 2. 방 생성 후	<ul style="list-style-type: none"> - 호스트와 게스트의 카카오뱅크 DB - 호스트와 게스트의 위치정보 - 영수증의 정보 위치 - 결제 대기 시간 	<ul style="list-style-type: none"> - Notification - 호스트가 올린 메뉴를 관심메뉴로 설정해 놓은 주변 게스트들에게 방이 생성되었다는 알람 / 호스트가 생성한 방에 새로운 게스트가 참여할 때 마다 호스트 (파티장)에게 알람 / 파티원모집이 완료되면 파티장, 파티원 모두에게 알람 / 파티장이 파티원들에게 결제 요청시 10분 내 결제요청 알람(10분 이내에 결제를 완료하지 않았을 경우 해당 게스트는 자동 퇴장 처리) - 호스트 신뢰도(호감도) 평가 기능 		
Mental model		<ul style="list-style-type: none"> - 음식을 직접 만들어 먹고자 하는 욕구와 재료 가격을 절감하고자 하는 의지가 강한 유저들 - sns를 자주 활용하여 자기자기한 디자인을 좋아하는 유저 - 음식 취향이 비슷하여 파티를 여러번 했던 사람들끼리는 친구추가 기능 	<ul style="list-style-type: none"> - 현명한 소비습관을 유도하는 가격정보 및 지출 계산 제공 UI - 가계부처럼 한눈에 소비 흐름을 파악할 수 있도록 가시화(그래프, 통계 산출 등) - 비슷한 성향을 가진 유저들의 친목을 유도하는 UI - 개인 캐릭터(아바타) 생성 가능 	<ul style="list-style-type: none"> - 가격 민감도에 따른 개인의 성향 차이
Goals	<ul style="list-style-type: none"> - 1인분에 최적화 된 제품 정보 	<ul style="list-style-type: none"> - 1인의 재료, 음식 구입 부담을 최소화함으로써 (거시적 관점에서) 공유경제 활성화 및 사회적 낭비 최소화 	<ul style="list-style-type: none"> - 많은 사람들이 빠르고 쉽게 이용할 수 있도록 프로세스 간소화 - 카카오 뱅크를 활용한 거래의 안전성을 높여 사용자에게 신뢰 제고 	<ul style="list-style-type: none"> - UI의 간소화 문제
Environment		<ul style="list-style-type: none"> - PC, 모바일 상호 호환 기능 - 배달 음식점과의 DB 공유 	<ul style="list-style-type: none"> - 안드로이드, ios, window, Mac 모두 사용 가능 - pc와 모바일 실시간 연동 (채팅까지) 	
Skills and abilities		<ul style="list-style-type: none"> - 복잡하다는 느낌을 주지 않는 기능들 - 거래의 안전성과 신뢰성을 높이는 기능들(호스트에 대한 평가, 리뷰 열람 기능) 	<ul style="list-style-type: none"> - 빠르게 원하는 재료를 저렴하게 구입할 수 있다는 느낌을 제공 	

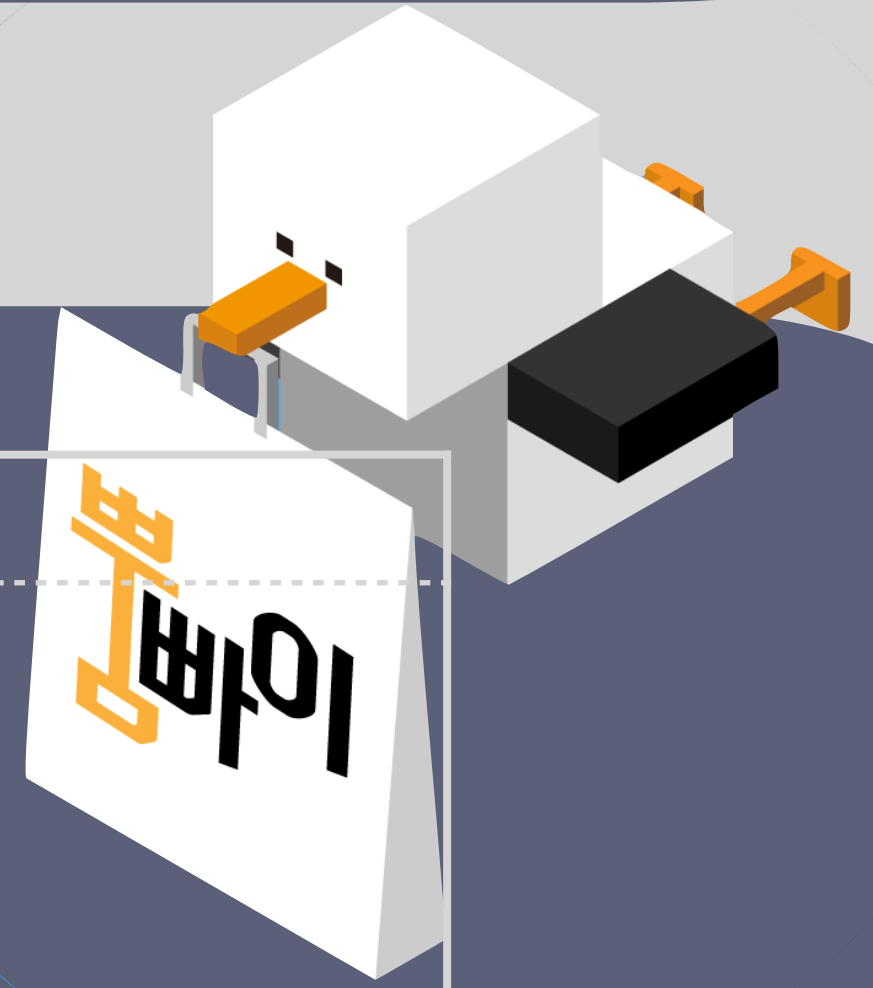
4

Context Scenarios

- 1. Context Scenarios*
- 2. Storyboard*



4 Context Scenarios

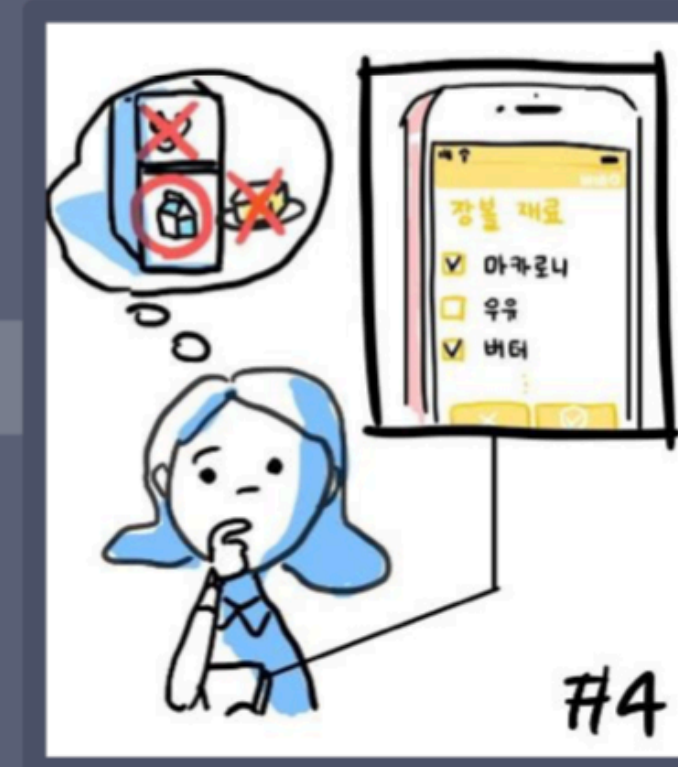
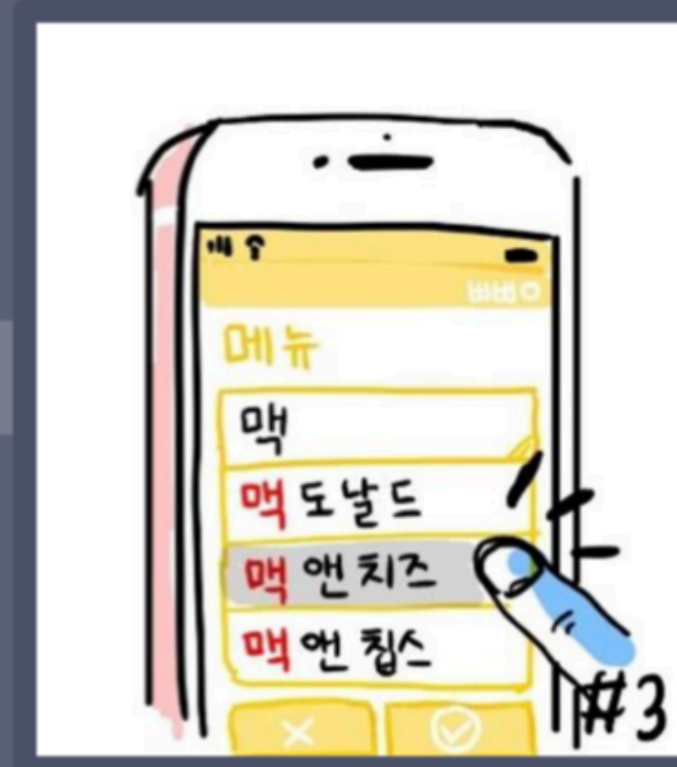
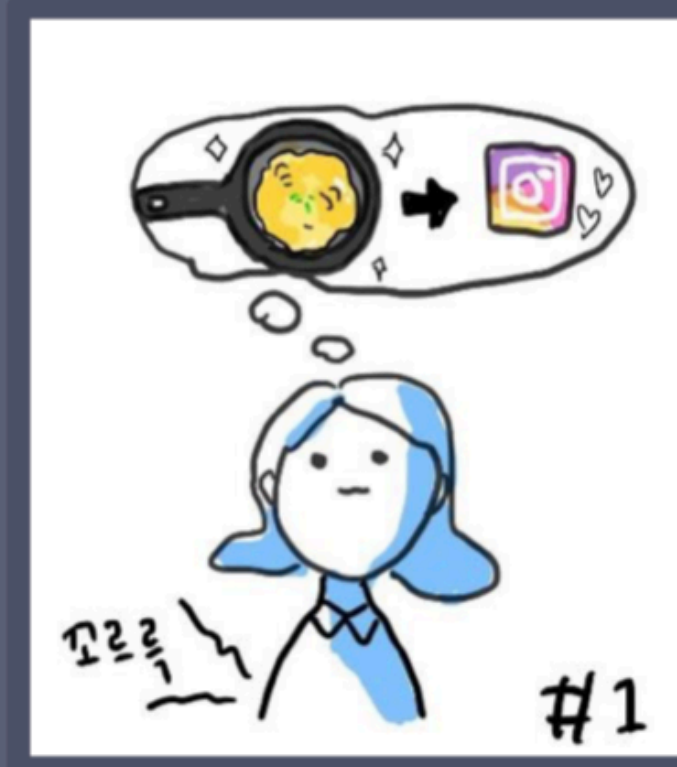


	Scenario	Requirement
방 생성 전	<p>한가로운 주말 오후 3시. 인스타그램을 중독적으로 사용하는 정은이는 2주전에 오리고기 플레이팅을 업로드 했었으니 오늘 저녁은 맥앤치즈를 해볼까하는 생각이 문득 들었다. 마침 자주 요리 해먹었던 한식 메뉴도 질려서 괜찮은 생각이란 판단이 들었다. 침대에 누워서 멍을 때리던 정은이는 스마트폰 뽕뽕이 어플에 접속한다.</p> <p>뽕뽕이 앱에서 '파티원 모집' 버튼을 클릭하여 방을 일단 생성한 뒤, 검색창에 '맥'을 검색하니 맥앤치즈가 자동으로 뜬다. 정은이는 그것을 클릭하여 맥앤치즈에 대한 정보들을 확인한다.</p> <p>뽕뽕이 앱에서 자체적으로 제공하는 다양한 음식 정보를 통해 맥앤치즈를 만드는데 필요한 주재료와 부재료를 확인하고 다시 이를 1인분 기준으로 설정된 양(g)을 확인한다.</p> <p>정은이는 맥앤치즈를 만드는데 필요한 다양한 재료정보를 확인하고 보니 지금 자취방에 있는 재료들이 무엇이 있는지 생각한다. 가만 생각해보니 저번에 사 둔 슬라이스 치즈가 몇 개와 후추, 소금을 갖고있었다. 그래서 맥앤치즈 메뉴에서 현재 가지고 있는 재료들을 제외한 나머지 재료들인 마카로니, 버터, 우유, 양파를 선택했다. 재료 선택을 마치니, 정은이가 자주 가는 대형마트인 <이마트>가 자동으로 선택된다. 그리고 정은이는 '방 개설' 버튼을 클릭한다. 방 개설 과정을 완료하자 뽕뽕이 App 지도 화면에 정은이가 만든 방이 노출된다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 위치(GPS)기반 방 생성 기능 (지도에 방 form) - 메뉴와 주재료를 바탕으로 방 네이밍 기능 - 게스트는 본인이 현재 위치한 곳에서부터의 거리 필터링 가능 - 초성입력시 검색어(메뉴명, 재료명) 완성 - 요리에 필요한 주재료, 부재료 정보 제공 (데이터베이스, 1인기준) - 자취가는 대형마트는 (사용자의 행동습관 데이터를 어플이 자동으로 수집하여) default로 설정되어 있음 - 장을 볼 재료 선택/해제 기능 (호스트) - 호스트가 선정한 대형 마트의 재료 가격 데이터베이스와 연동 - 파티원 인원 추천기능 (가능한 1인분 재료 구입에 최적화 된)
방 생성 후	<p>정은이가 방을 만들자 정은이가 구입하고자 하는 맥앤치즈의 재료 구입을 희망하는 게스트들이 방에 접속하기 시작했고 파티원이 모집완료되자, 파티장인 정은이에게 모집완료 알림이 뜬다.</p> <p>알림을 확인한 정은이는 파티원들에게 결제 요청 버튼을 클릭한다. 버튼을 클릭하자 모든 파티원들에게 10분이내로 결제를 완료하라는 메시지가 전송된다. 메시지를 확인한 2명의 파티원들이 뽕뽕이 App과 연동된 카카오 뱅크로 결제를 완료하고, 이를 확인한 정은이는 장을 보러갈 채비를 한다.</p> <p>정은이가 장을 다 보고 스마트폰으로 영수증을 스캔하자 영수증의 세부 정보를 인식한 뽕뽕이 App이 영수증 내역을 자동으로 정리하여 파티원들에게 전송한다. 영수증 내역과 더불어 정은이가 재료를 배부할 상세 주소 (장소)와 분배 시간대가 전송된다.</p> <p>정은이는 장 본 재료와 관련한 파티원들의 간단한 질문들에 답을 마치고 집에서 재료 배분 작업을 시작한다. 그러자 얼마 후 정은이의 자취방에 초인종이 울리고, 파티원임을 확인한 정은이는 재료를 건네준다.</p>	<p>< Notification ></p> <ul style="list-style-type: none"> - 호스트가 올린 메뉴를 관심메뉴로 설정해 놓은 주변 게스트들에게 방이 생성되었다는 알림 - 호스트가 생성한 방에 새로운 게스트가 참여할 때 마다 호스트(파티장)에게 알림 - 파티원모집이 완료되면 파티장, 파티원 모두에게 알림 - 파티장이 파티원들에게 결제 요청시 10분 내 결제요청 알림(10분 이내에 결제를 완료하지 않았을 경우 해당 게스트는 자동 퇴장 처리)

4 Context Scenarios



스토리보드



5

Brand Image

- 1. Experience Attribute*
- 2. COLLAGE*



5 Brand Image

Experience Attribute – STEP 1

간편한
빠른
효율적인
저렴한
직관적인
portable
one-touch
smart
이해가 빠른
통합적인
쉬운
접근성이 높은
신속함

믿을 수 있는
선을 지키는
만남
공유
소통
이웃의
가까운
비슷한
따뜻한

욕구해소
일상적인
의식주의
필수불가결한
욕망해소
평범한
친근한
아늑한

시끌시끌한
파티
감성적인
게이밍
아기자기한
톡톡 튀는
아바타
캐릭터
일러스트
예술적인
밝은
독특함
새로운



5 Brand Image

Experience Attribute – STEP 2

간편한
빠른
효율적인
저렴한
직관적인
portable
one-touch
smart
이해가 빠른
통합적인
쉬운
접근성이 높은
신속함

믿을 수 있는
선을 지키는
만남
공유
소통
이웃의
가까운
비슷한
따뜻한

욕구해소
일상적인
의식주의
필수불가결한
욕망해소
평범한
친근한
아늑한

시끌시끌한
파티
감성적인
게이밍
아기자기한
톡톡 튀는
아바타
캐릭터
일리스트
예술적인
밝은
독특함
새로운



5 Brand Image

Experience Attribute – STEP 3 ~ 4

유사함

- 간편한
- 빠른
- 효율적인**
- 저렴한
- 직관적인**
- portable
- one-touch
- smart
- 이해가 빠른
- 통합적인
- 쉬운
- 접근성이 높은
- 신속함

유사함

믿을 수 있는

- 선을 지키는
- 만남
- 공유
- 소통**
- 이웃의
- 가까운**
- 비슷한
- 따뜻한

욕구해소

- 일상적인**
- 의식주의
- 필수불가결한
- 욕망해소
- 평범한
- 친근한
- 아늑한

다른 단어들과 다소 이질적

시끌시끌한

- 파티
- 감성적인
- 게이밍**
- 아기자기한
- 톡톡 튀는**
- 아바타
- 캐릭터
- 일러스트
- 예술적인
- 밝은
- 독특함
- 새로운

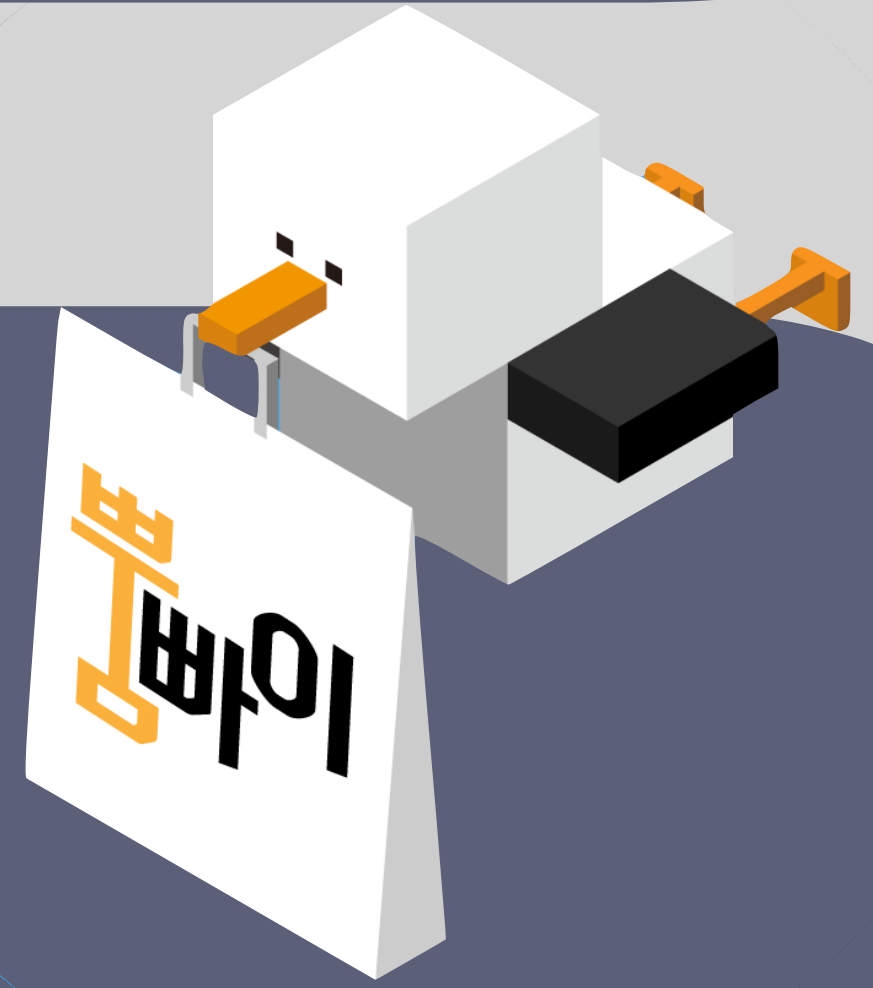


6

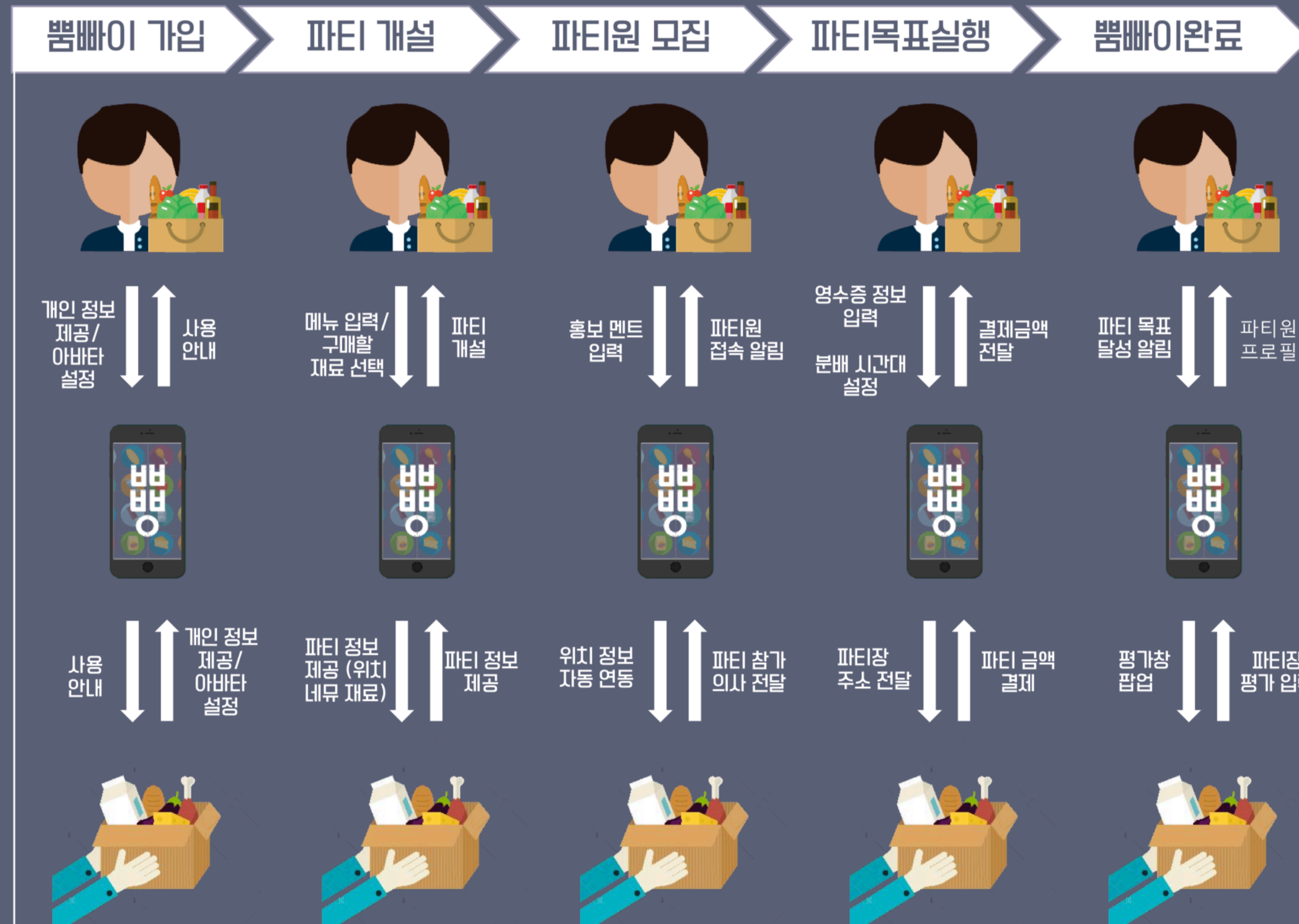
Journey Map



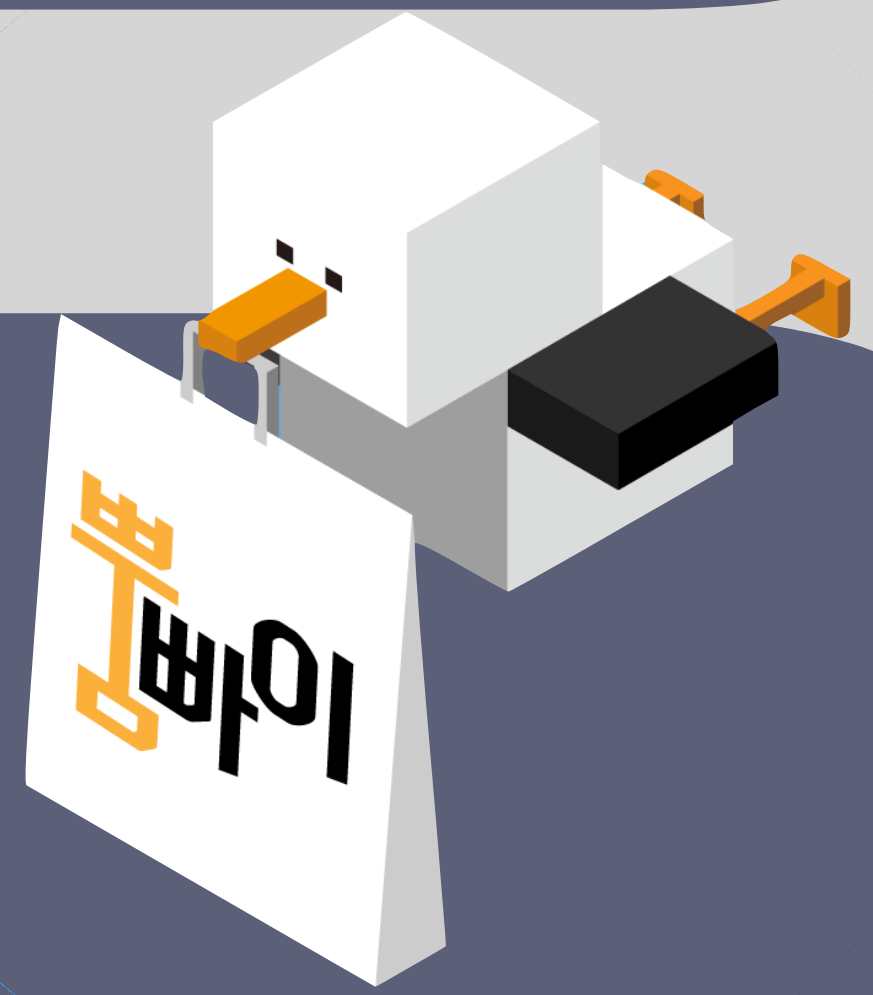
6 Journey Map



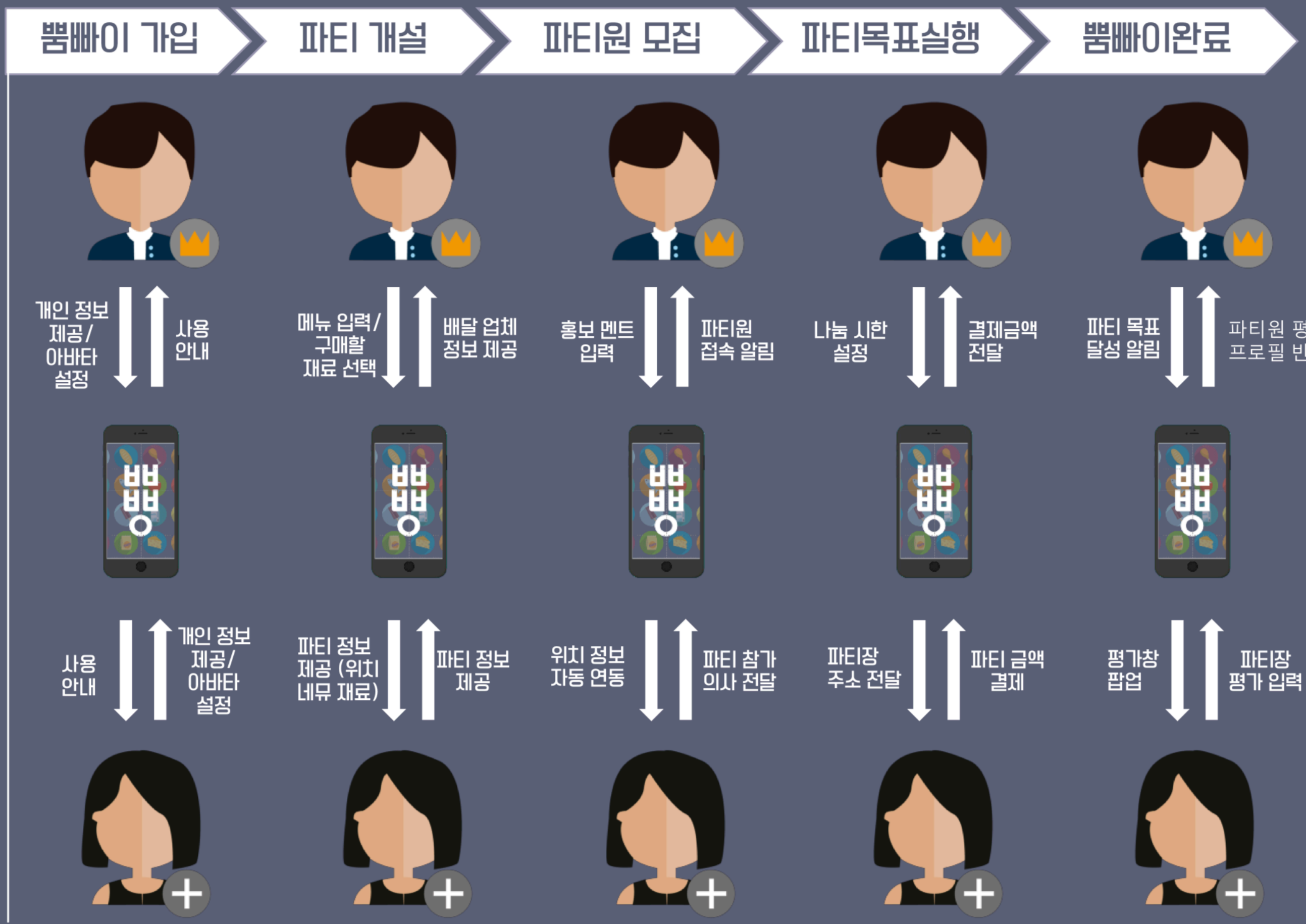
Journey Map - 장보기



6 Journey Map



Journey Map - 배달



7

Use Case

1. *Use Case*
2. *Diagram*
3. *MoSCoW prioritization*



Use Case

Primary Actor : 파티장
파티개설 - '마을' 내

Main success scenario:

1. '잠재적 파티장'이 뽀빠이 접속
2. 파티장이 '마을'내에서 실시간 모집중인 '파티' 탐색
3. 자신이 원하는 파티가 없을시에 새로운 파티 개설
 - a. 파티를 개설할 메뉴/재료 입력
 - b. 파티 시간 선택
 - c. 소개 멘트 작성
4. 파티원을 기다린다.

Extensions:

- 2a. '잠재적 파티장'이 원하는 현재 모집중인 '파티'가 있을시
 - 2a1. 파티원으로 뽀빠이이용



Use Case

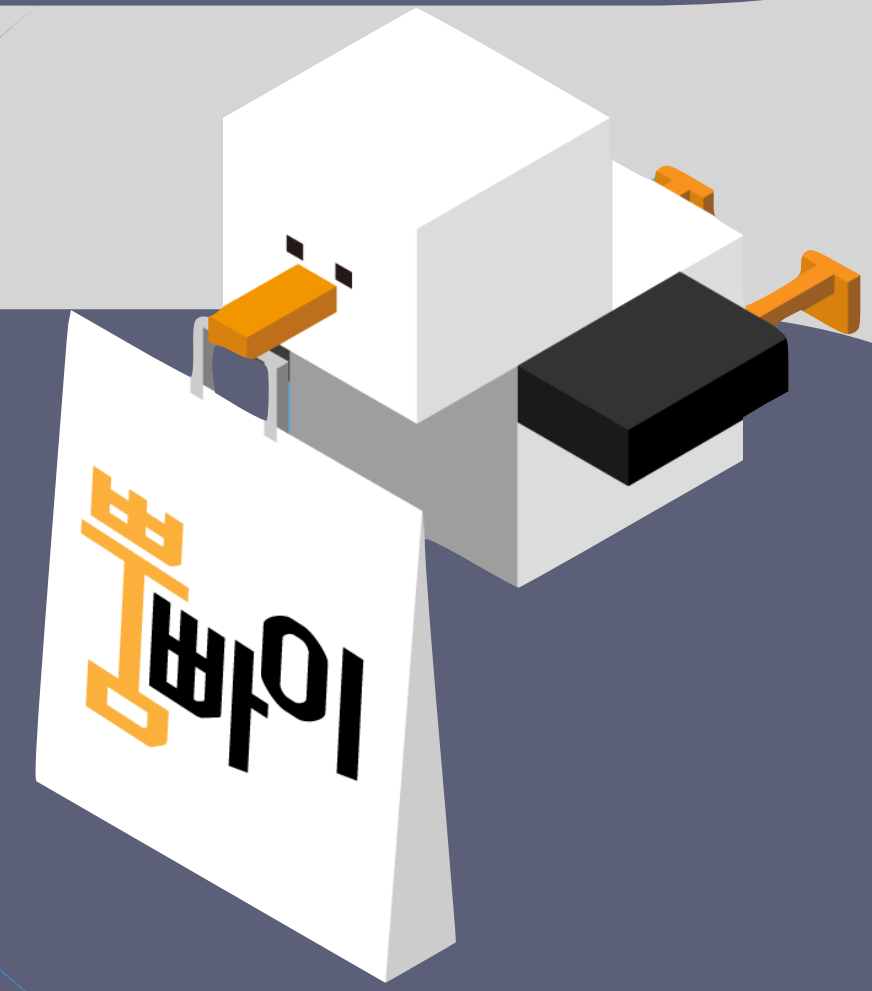
Primary Actor : 파티원
파티원의 모집 - '마을' 내

Main success scenario:

1. 뽀빠이 접속
2. '마을' 내에서 실시간 모집중인 '파티' 탐색
3. 마음에드는파티발견
 - a. 파티 메뉴, 재료 확인
 - b. 파티장의 활동 이력 확인
4. 파티장에게 말 걸기
 - a. 대화 시작
 - b. 구매할 재료,수량 말하기
5. 파티 참여하기
 - a. 파티 참가 신청하기
 - b. 참가 승인 받기

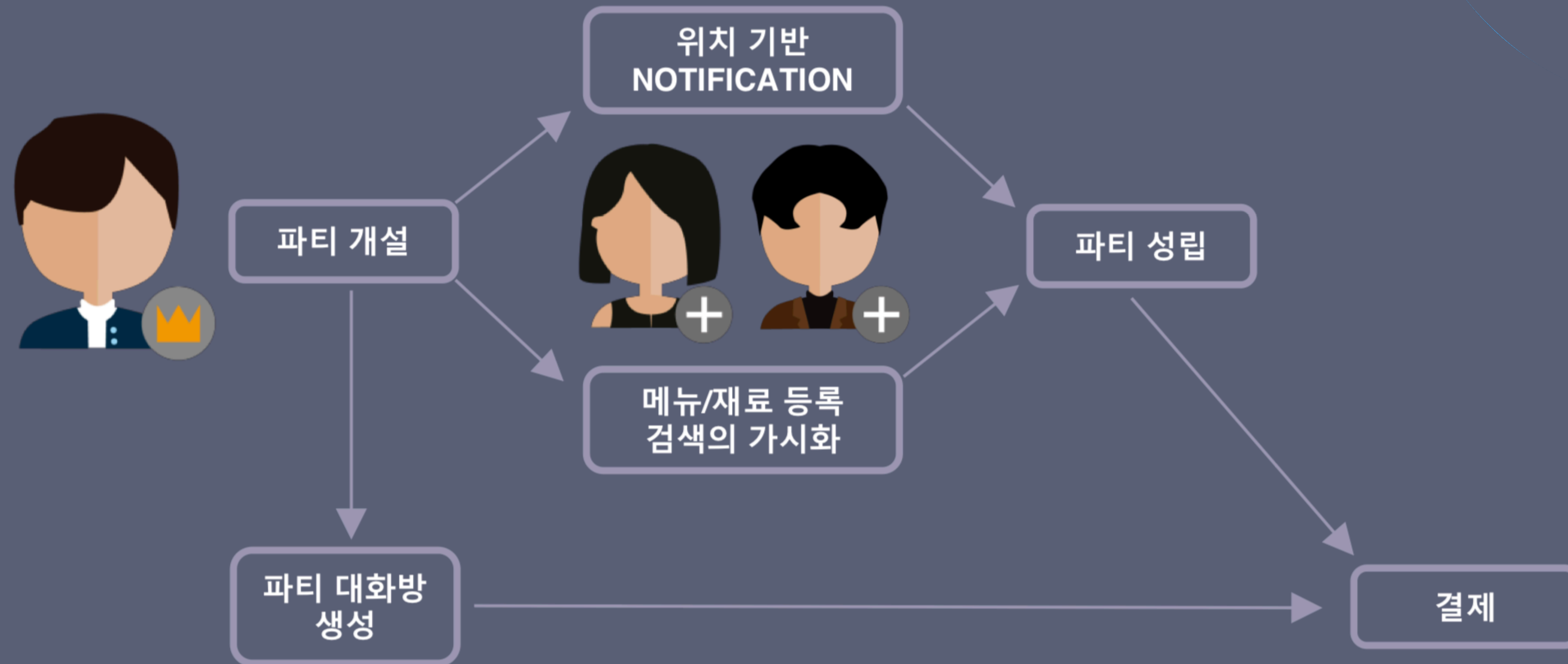
Extensions:

- 2a. 원하는 모집 중 '파티' 가 없을때
 - 2a1. 파티장이 되어 파티를 개설한다
 - 2a2. 다른 파티원들이 2-3을 실행한다
- 2b. 대기 이용자 수가 적을 때
 - 2b1. 다른 '마을'로 이동한다
 - 2b2. 2-6을 실행한다
- 3a. 파티장이 응답하지 않을 때(20분 이상)
 - 3a1. '파티 참가 요청'으로 파티장에게 notification을 준다
 - 3a2. 응답을 기다리며 2-을 실행한다



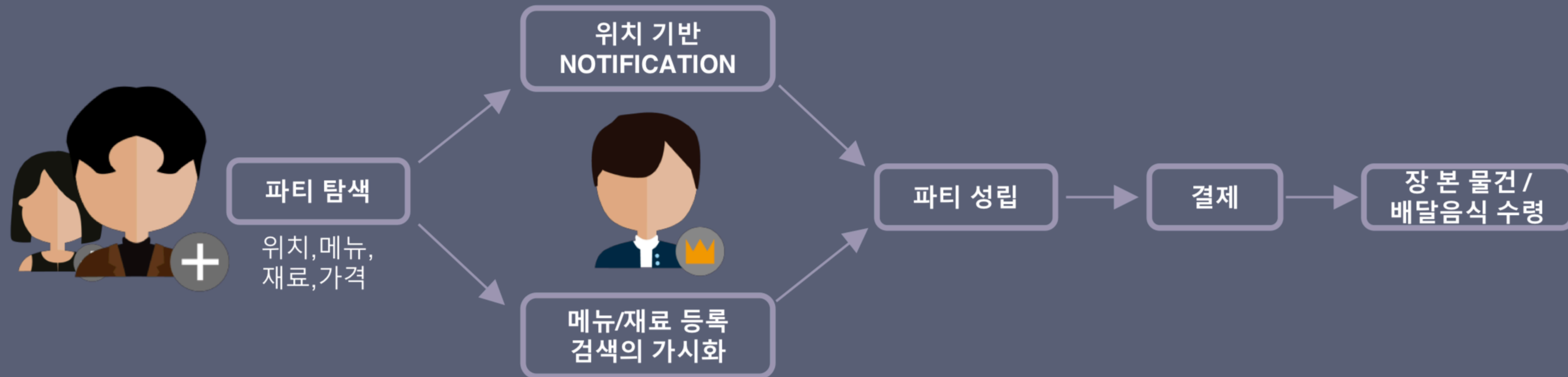
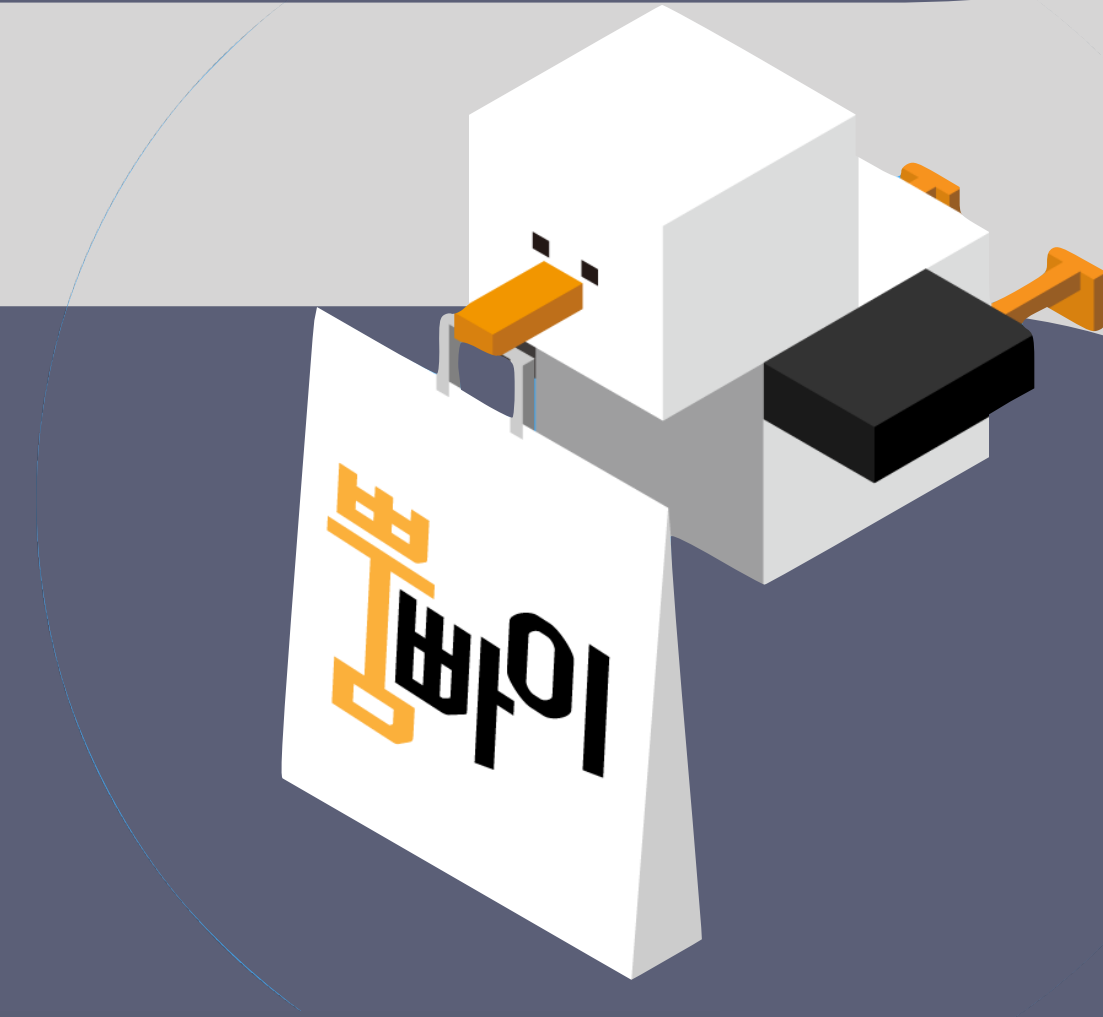
Use Case

Diagram – primary actor : 파티장

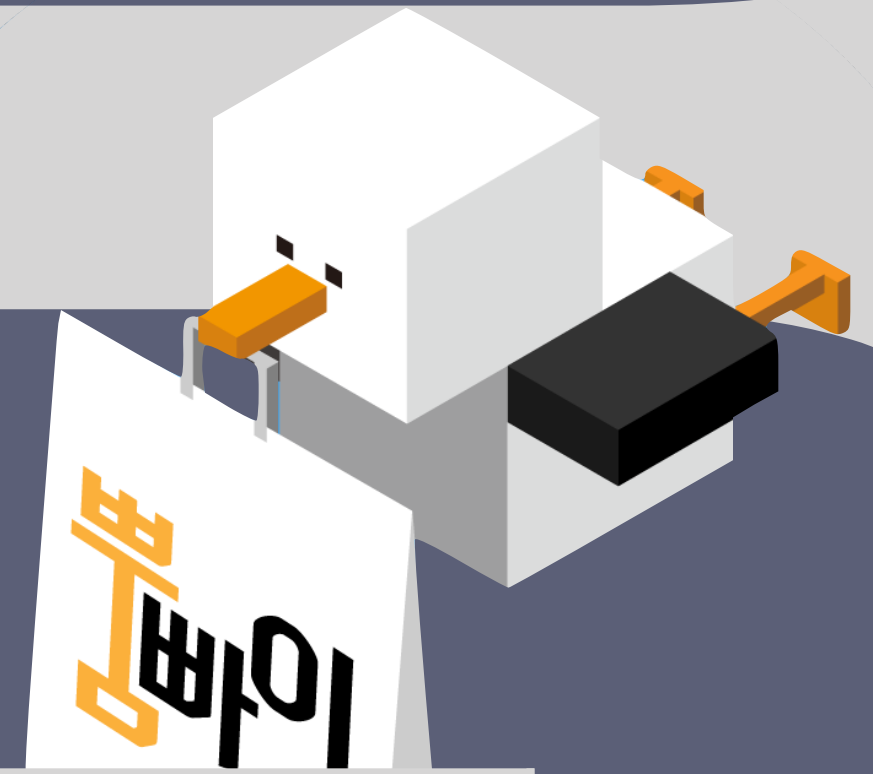


Use Case

Diagram – primary actor : 파티원



Use Case



MoSCoW prioritization

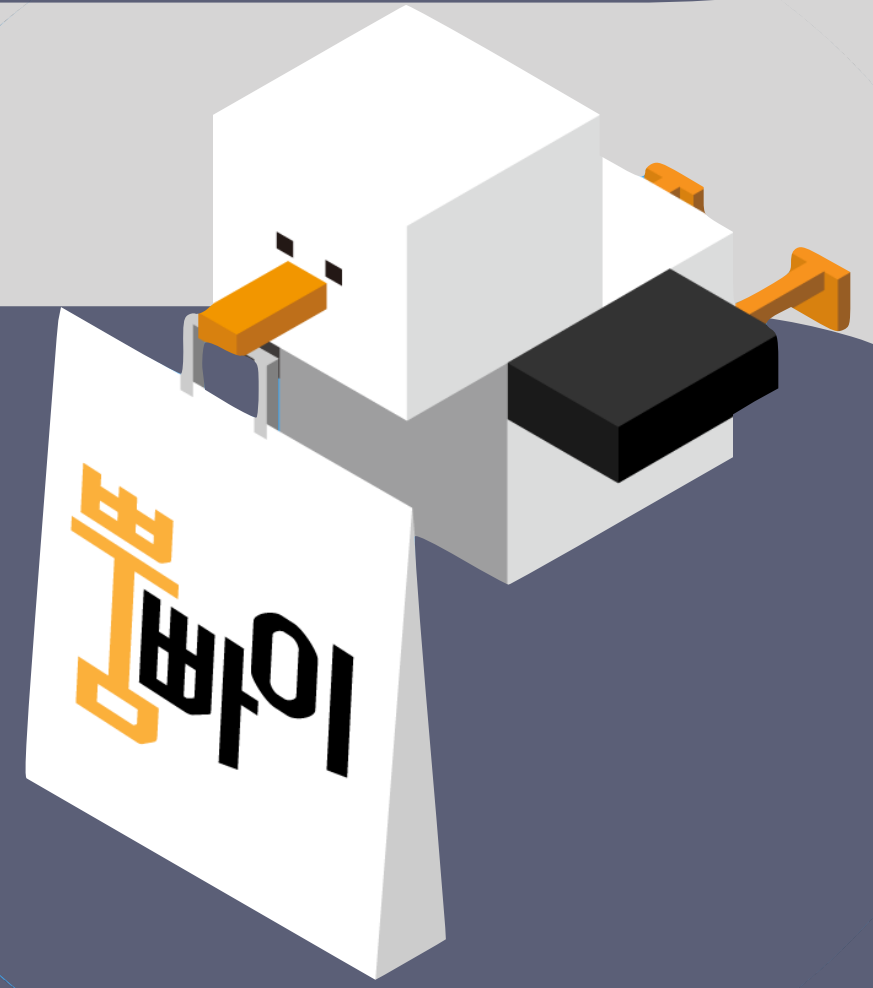
Actor	Goal(action)	Description	Priorities
파티장	파티생성	구매하고자 하는 메뉴/재료 등을 선택하여 파티 생성.	M
	파티원 모집	파티 설명, 홍보 멘트 등을 이용하여 자신의 파티에 대하여 어필	S
	파티원들과의 소통	파티내 대화로 파티원들과 소통 (필요시에 시간,결제,장소 등 합의)	M
	금액 수령	구매하고자 하는 품목들에 알맞는 금액 수령	M
	영수증 정보 입력	구매한 목록에 알맞는 영수증 첨부 및 입력	M
	뽀빠이 실행	메뉴/재료 구매 후 파티원들과 나누기	S
	파티 평점 남기기	경험한 파티원에 관한 개인적인 피드백 및 후기 남기기	S
뽀빠이	토스 동시 가입 유도	익명으로 결제 금액을 전송할 수 있도록 결제시스템(토스) 동시 가입 유도	M
	위치 기반 마을 정보 제공	사용자들이 접속 시 위치를 기반으로 주변 파티 및 마을 정보 제공	M
	앱 푸시 notification 제공	파티원 모집 완료, 접속 등 사용자가 어플에 접속해있지 않을때에도 알림 제공	M
	프로필에 평점 반영	사용자에 관련된 타 사용자들의 피드백을 프로필에 적용하여 파티장의 신뢰도를 가시화	S
파티원	파티검색	구매하고자 하는 메뉴 또는 재료를 키워드로 생성된 파티 검색	M
	파티 참가 신청	파티장에게 파티 참가 승인 신청	C
	구매할 물품 선택	파티장이 구입예정인 물품들을 보고 구입할 물품 선택	M
	결제금액 전달	파티에서 분배된 구입 품목에 대한 결제금액 파티장에게 전송	M
	구매 신청 물건 수령	구매 신청한 물건을 파티장이 설정한 제한시간내에 수령	S
	파티 평점 남기기	경험한 파티, 파티장에 관한 개인적인 피드백 및 후기 남기기	S

8

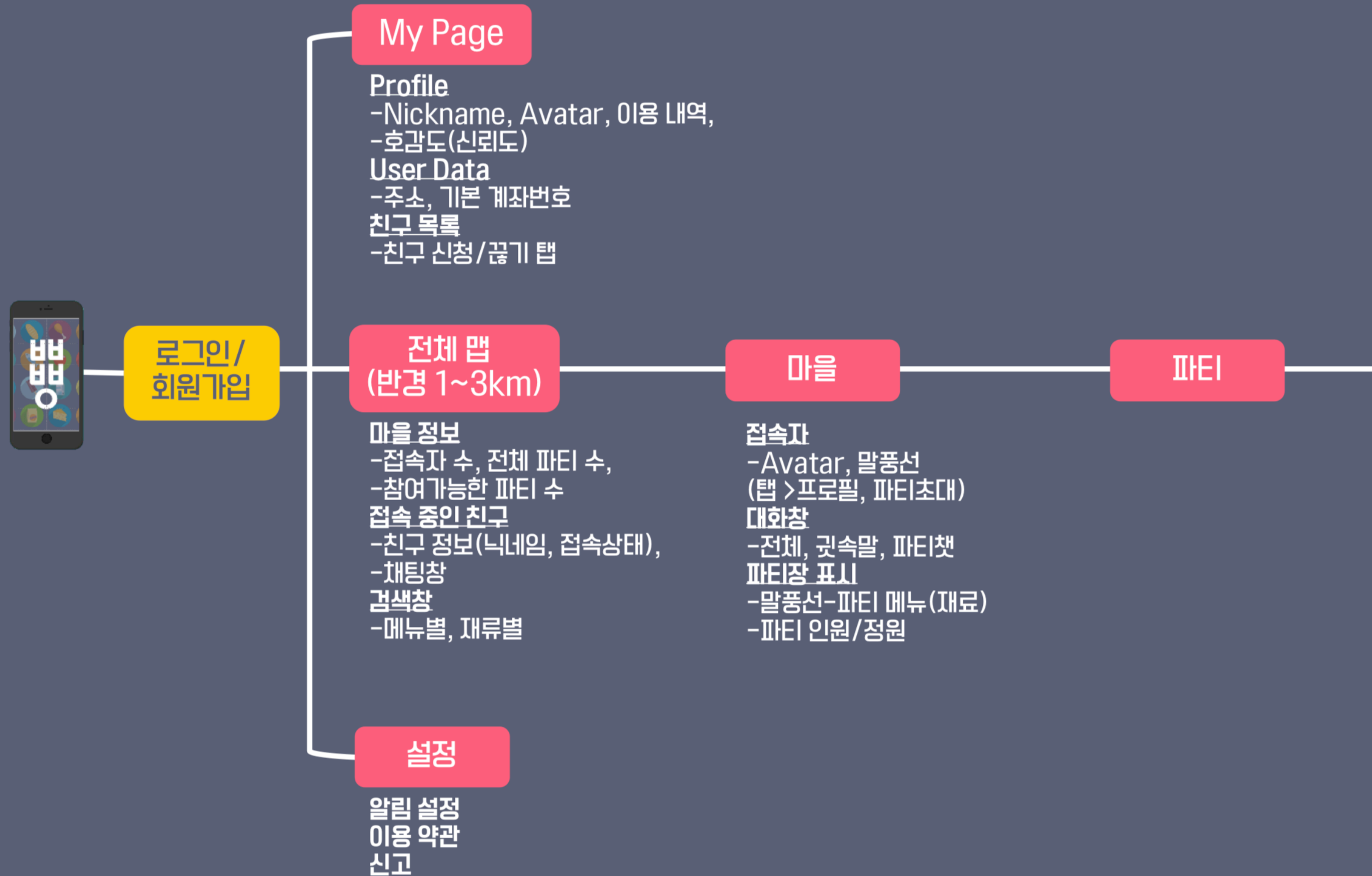
Site Map & Task Flow



8 Site Map & Task Flow

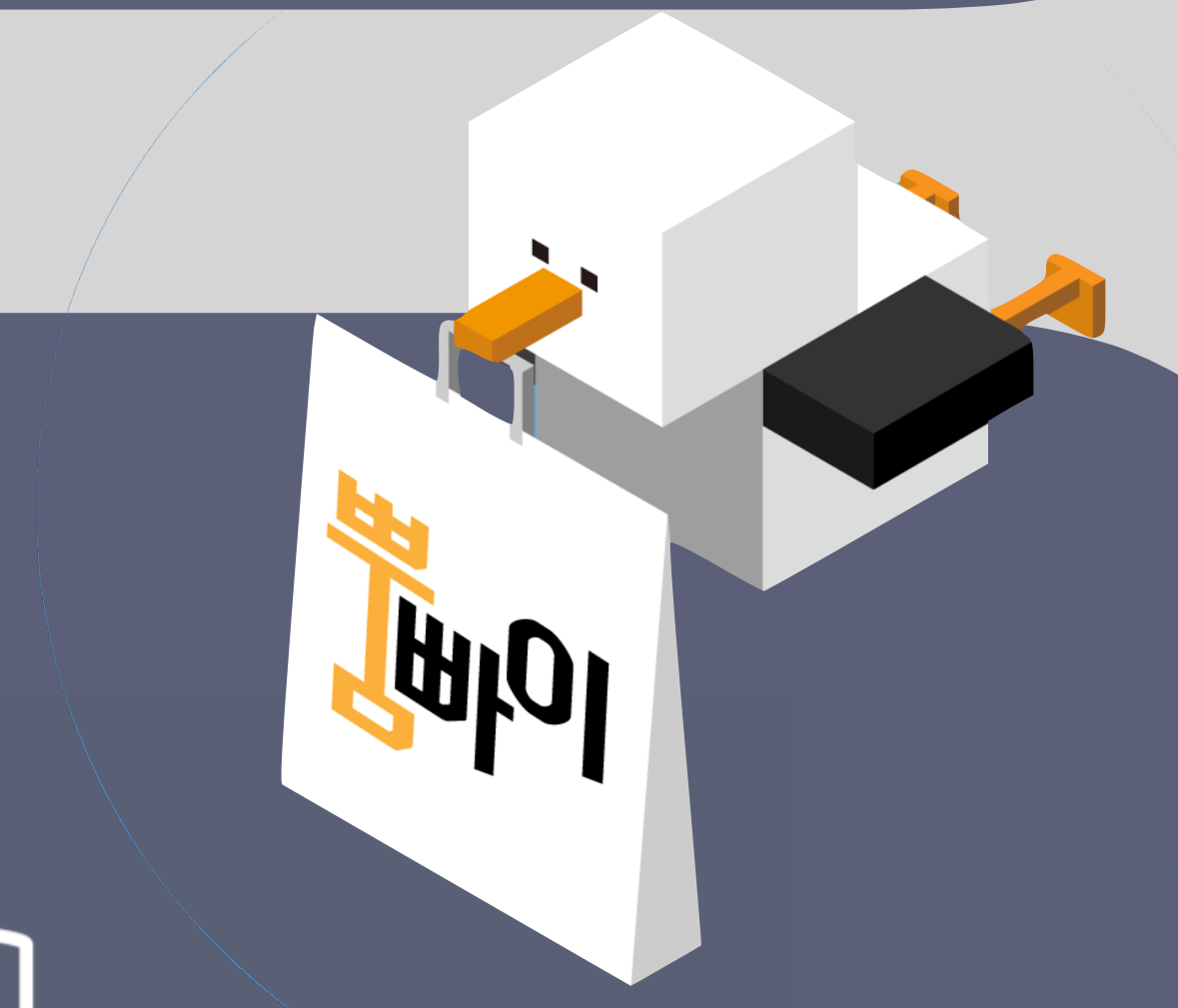
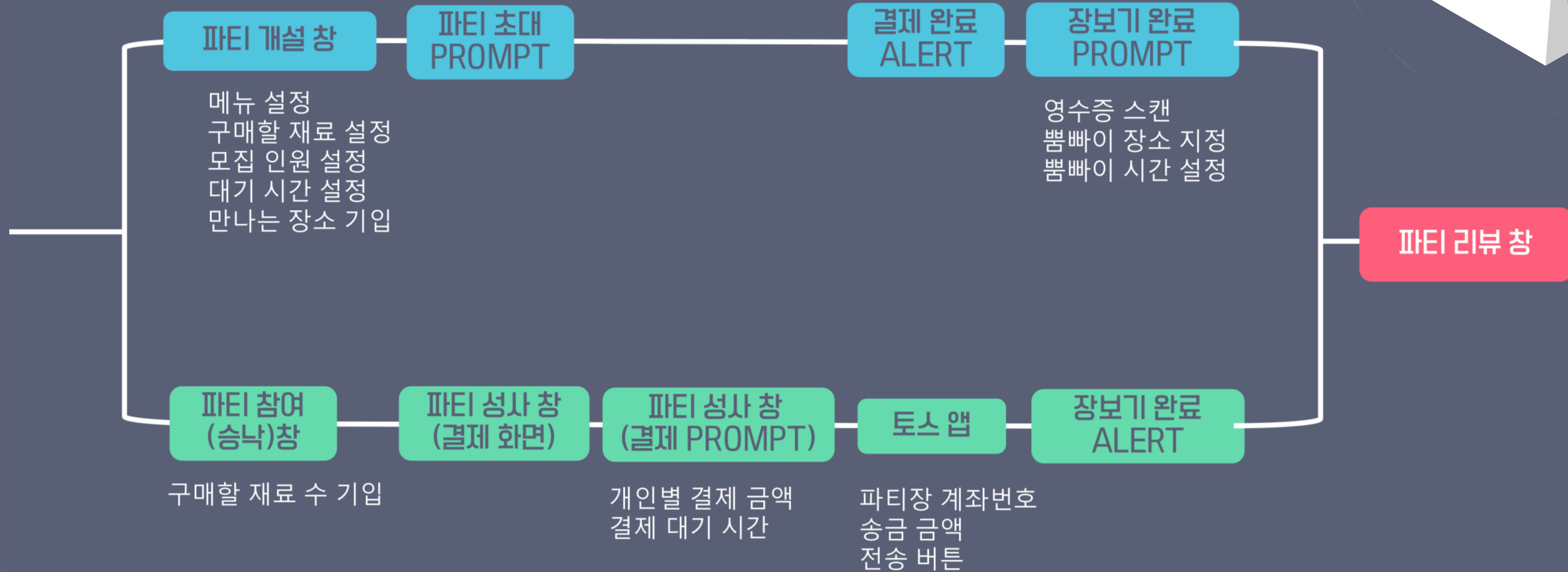


Site Map (1)



8 Site Map & Task Flow

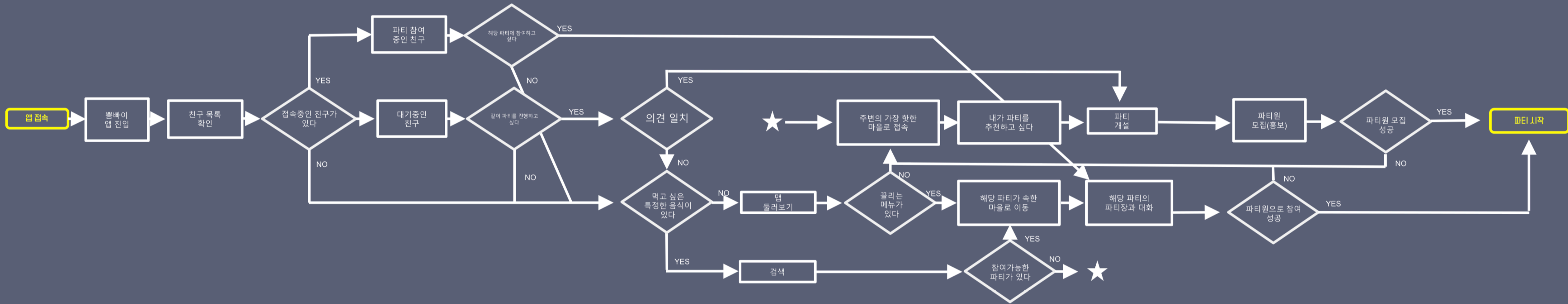
Site Map (2)



8 Site Map & Task Flow



Task Flow



9

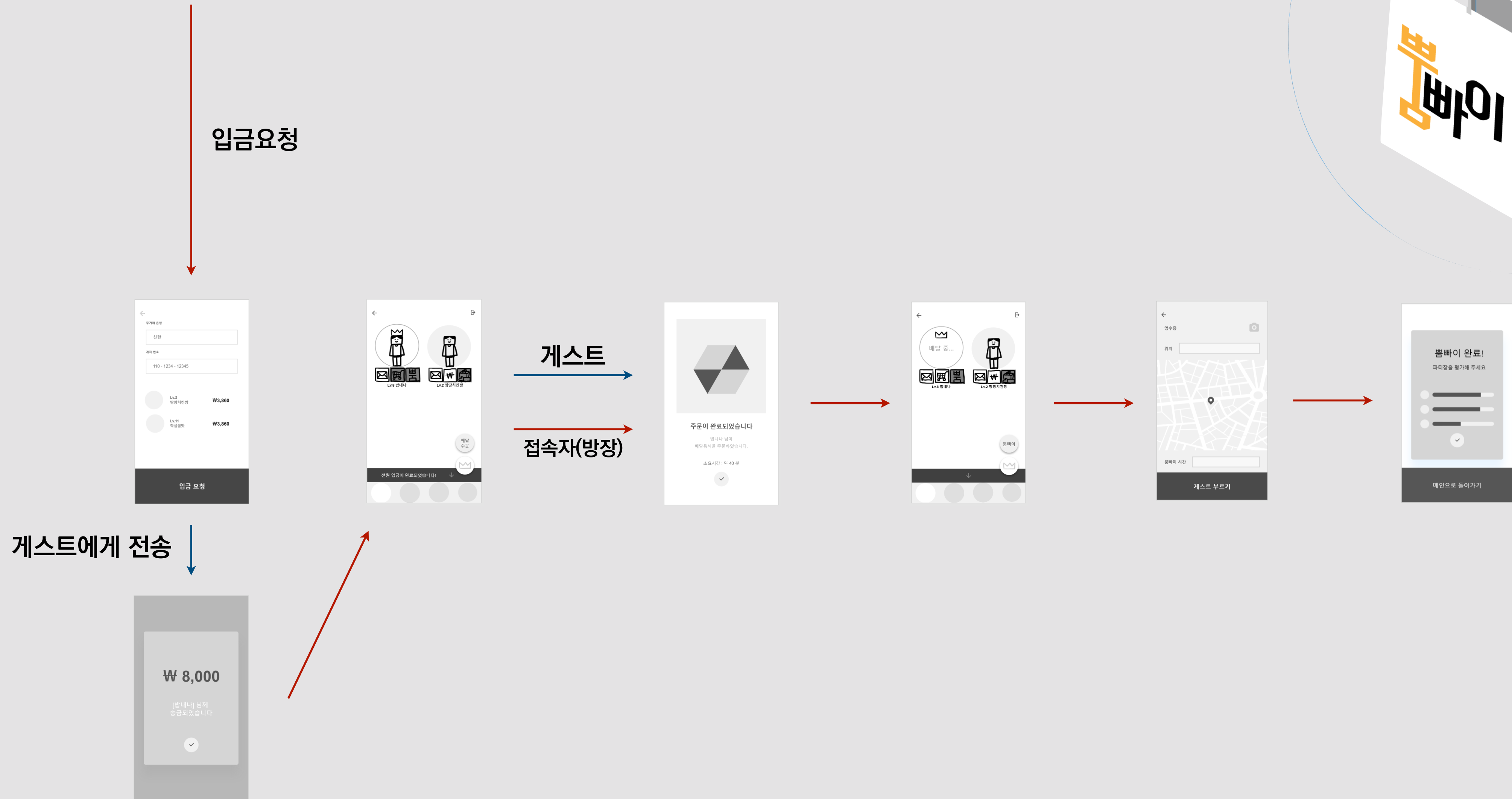
Wire Frame - UI Map



9 Wire Frame - UI Map



9 Wire Frame - UI Map



2017-2 School Of Communication Interface Design

Thank you

