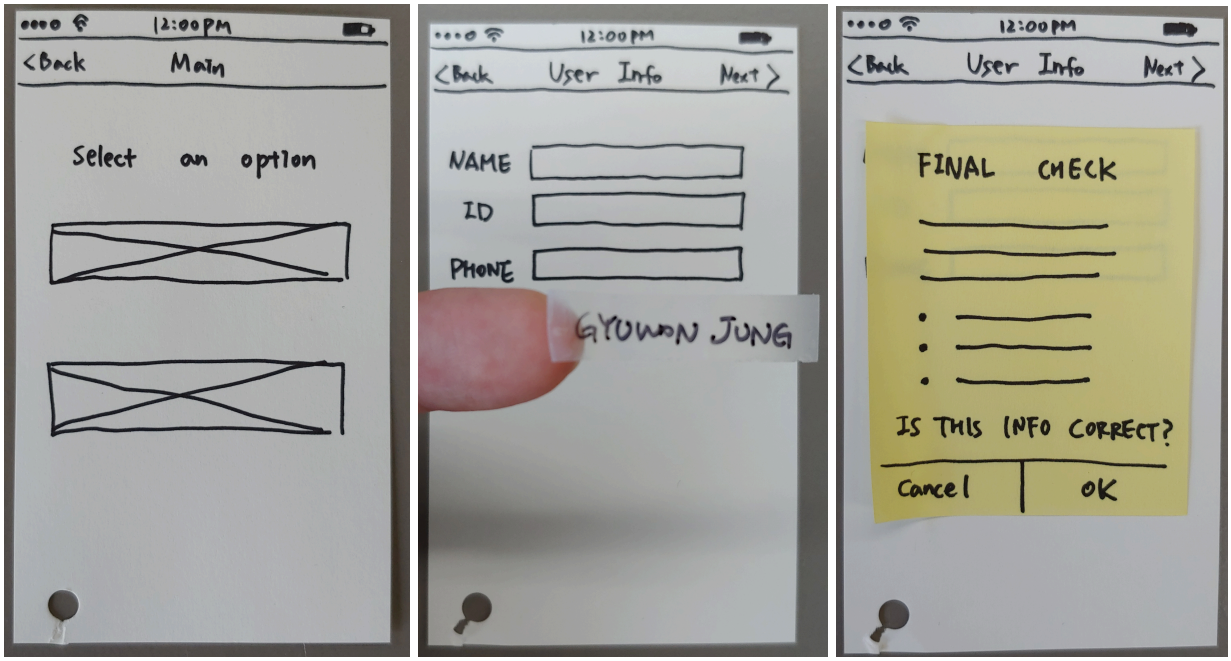
## In-Class Activity #4

# Paper Prototyping

강의실 예약을 위한 모바일 앱의 Paper Prototype을 직접 제작하고 간단한 사용자 실험을 수행

## Individual Activity: Paper Prototyping (45m)




### Requirements

여러분은 강의실 예약을 위한 모바일 앱을 제작하려고 함; 이를 위해 이미 PoV와 HMW를 거쳐서 만들어야 할 기능을 다음과 같이 정했음:

*예약 가능한 강의실 찾기*

1. **시간 및 장소 선택**
    - 사용자는 예약할 날짜, 시간, 강의실의 번호를 설정할 수 있어야 한다.

2. **강의실의 예약 가능 여부 확인**
    - 시스템은 예약 가능한 강의실을 테이블 형태로 보여주어야 한다.
    - 기본적으로는 예약 가능한 강의실만 보여주지만, "예약 가능한 강의실만 보기" 체크박스가 있어서, 이 체크박스를 해제하면 이미 예약된 강의실도 확인할 수 있다.
    - 강의실 예약은 오직 1시간 동안만 가능하다.
3. **강의실의 세부 정보 확인**
    - 사용자가 강의실을 선택하면, 강의실의 정보를 보여주는 작은 팝업이 표시된다.
    - 이 팝업에는 강의실의 사진, 최대 수용 인원, 프로젝터 존재 여부, 마이크 존재 여부, 콘센트 존재 여부가 표시되어 있다.
        - 프로젝터, 마이크, 콘센트 등의 사용 가능한 기기 표시에는 글이 아닌 아이콘을 써도 좋다.
    - 이 팝업에는 또한 두 가지 버튼이 존재한다:
        - 닫기: 팝업을 닫고 이전 화면으로 돌아간다.
        - 예약: 해당 강의실을 예약하는 화면이 표시된다.

*강의실 예약 기능*

1. **예약**
    - 만약 사용자가 이전 단계에서 "예약"버튼을 선택하면, 팝업이 닫히고 예약자의 정보를 입력하는 화면이 보여진다. 예약자 정보는 이름, 학번, 전화번호, 사용 목적이 포함된다.
    - 예약자 정보는 개인 정보이므로, 예약 화면 내에는 "예약 정보 관리를 위해 개인 정보를 제공하는 것에 동의하겠습니다"라는 메시지가 있는 체크박스가 표시되어야 한다.
2. **예약 확정**

    - 예약자 정보 입력 완료 후에 확인 버튼을 누르게 되면 예약 정보가 맞는지 확인하는 화면 (예. 예약 정보 요약과 함께 "이 예약 정보가 맞습니까?")을 표시해야 한다.
    - 예약 정보가 맞는지 확인하는 화면에서 확인을 누르게 되면 최종적으로 예약이 완료되었음을 나타내는 화면이 표시되어야 한다.

**※ 단, 예약 가능한 강의실 찾기와 강의 예약 기능이 만족된다면, 세부적인 사항은 꼭 위를 따를 필요는 없다.**

### Submission

아래 링크에서 제작한 Paper Prototype의 사진을 찍어서 업로드:

- 1분반:
  In-Class Activity #4: Paper Prototyping - Submission (1 Div.)
- 2분반:
  In-Class Activity #4: Paper Prototyping - Submission (2 Div.)

## Group Activity: User Test (15m)

제작한 Paper Prototype들 중 **하나를 선택**하여 팀원들과 함께 간단한 사용자 테스트를 진행함. 수업시간에 배운대로 사용자 테스트를 위해 다음과 같이 3가지의 역할을 정함:

- Computer: 선택된 Prototype을 만든 사람이 담당한다.
- Facilitator: 해당 Prototype을 만들지 않은 사람이 담당한다. 중요한 것은 피험자가 생각한 것을 직접 말로 이야기하도록Think-aloud 장려해야 하는 것이다.
- Observer: 해당 Prototype을 만들지 않은 사람이 담당한다. 피험자가 말한 것과 행동을 주의깊게 관찰하고 기록한다.
- Subject: 아무런 역할을 맡지 않은 남은 인원이 담당한다.

- 만약, 팀원이 모자라다면 Computer를 맡은 인원이 Facilitator, Observer까지 함께 맡는다.

사용자 테스트 결과는 다음과 같은 측면을 고려해서 짧게 정리:

- 사용자가 디자인 컨셉 및 인터페이스를 제대로 이해했는지?
- 사용자에게 정말 필요한 기능인지? 또는 필요한데 구현하지 않은 기능이 있는지?
- 사용자가 주어진 과업을 제대로 수행하는지?
- 인터페이스 내의 단어들을 제대로 이해하는지?
- 제공하는 정보는 과업 수행에 적절하고 이해가능한지?

### Submission

아래 링크에서 팀원들의 Paper Prototype들 중 1개를 선정하여 사용자 테스트를 수행한 결과를 정리하여 업로드:

- 1분반:
  In-Class Activity #4: Paper Prototyping - Submission (1 Div.)
- 2분반:
  In-Class Activity #4: Paper Prototyping - Submission (2 Div.)

## Grading Criteria

- 최종 성적의 4%
  - Individual Activity (3%): Paper Prototype을 제작하고 그 사진을 찍어서 업로드했을 시 3%
  - Group Activity (1%): 사용자 테스트를 진행하고 그 결과를 정리하여 업로드했을 시 1%
- Individual Activity는 개인별, Group Activity는 팀별로 성적 부여

- 지각(10분 이후 출석) 시 1% 차감
- 결석/공결 시: 0%