

안드로이드기반 소셜미팅콘텐츠의 구현[1]

박주연*, 황진화*, 박영호*

*숙명여자대학교 멀티미디어학과

yhpark@sm.ac.kr

An Implementation of Android Content for Managing Social Meeting Information

Ju-Yeon Park*, Jin-Hwa Hwang*, Young-Ho Park*

*Dept of Multimedia Science, Sookmyung Women's University

요 약

최근 스마트폰의 이용률이 폭발적으로 증가하면서 다양한 응용이 새로운 이슈로 주목 받고 있다. 특히, 소셜 관계성을 기반으로 하는 앱은 더욱 주목을 받고 있다. 본 논문에서는 개인의 주관적인 성향을 객관화시켜 사용자의 능동적인 방식을 요구하는 목적으로 콘텐츠를 제안한다. 본 논문에서 기획하여 제안하는 콘텐츠는 “윈어팩션 앱(Winaffection Application)” 이라고 부른다. 제안하는 콘텐츠는 외적인 면과 더불어 성향, 기호기능을 추가하여 사용자의 이상형에 근접한 결과를 산출하고 사용자의 개인적인 공간, 회원들 간의 공개적인 공간을 활용하여 맞춤형성을 찾는 데 도움이 되도록 기획하였다. 본 연구를 통하여 사용자는 자신의 성향과 취향에 맞는 이성을 만나 사회적 상호 관계성을 형성하는 초기에 발전적으로 기여 할 수 있을 것으로 기대한다.

1. 서론

최근 스마트폰의 이용률이 폭발적으로 증가하면서 자연스럽게 어플리케이션 사용자가 기하급수적으로 늘고 있다. 특히, 이성 관련 어플리케이션은 20~30대 사이에서 인기를 끌고 있다. 주선자 없이 소개팅도 가능하기 때문에 대표적인 소셜 데이팅 업체 이츠키의 경우에는 15만 명이 넘는 싱글들이 활동 중이다[1]. 그러나, 기존 어플리케이션들을 보면, 상대방의 외적인 면에 치중하는 콘텐츠의 한계와 응용(Application)에서 랜덤으로 제공하는 서비스를 사용자가 수동으로 받는다라는 단점을 가지고 있다. 따라서 본 논문에서는 기존 어플리케이션의 이러한 문제점을 보완하고 모바일의 특성을 고려한 능동적인 소셜미팅 콘텐츠인 윈어팩션 앱(Winaffection Application)을 제안한다.

제안하는 윈어팩션 앱의 장점은 다음과 같다. 첫째, 외적인 면과 더불어 성향, 기호 기능을 추가하여 사용자가 자신의 성향에 맞는 이성을 선택할 수 있도록 하였다. 둘째, 기존 서비스에서 제공하는 방식인 랜덤 이성추천방식 대신에 사용자의 이상형에 근접한 결과를 산출하여 산출된 이성들을 추천하여 줄 뿐 만 아니라 사용자가 원하는 조건과의 부합여부를 객관적인 점수로 나타내어 사용자가 판단하기 쉽게 하였다라는 장점이 있다.

따라서 윈어팩션은 소셜미팅 어플리케이션이라는 목적에 맞게 사용자들의 능동적인 참여율을 높이는 데 초점을

맞추어 사용자 개개인의 요구에 부합하는 서비스를 제공한다.

2. 관련연구

본 장에서는 관련 모바일 소셜 미팅 시스템을 간략히 소개하고 그들의 장·단점에 대하여 설명한다. 2.1절에서는 이상형 월드컵을 소개하고, 2.2절에서는 정오의 데이트, 2.3절에서는 이츠키 이상형을 소개한다.

2.1 이상형 월드컵

가장 먼저 소개된 이성 소개 관련 앱으로 사료되며, 사용자가 전 세계 사람들의 사진을 이용해 토너먼트 형식으로 이성을 선택하는 방식으로 진행되는 콘텐츠이다. 그러나, 단순한 형식의 앱이므로 사용자의 관심을 지속적으로 이끌어 내기 힘들다는 단점이 있다.

2.2 정오의 데이트

매일 정오에 랜덤으로 이성 사진 두 장이 도착하여 원하는 사람과 친구관계를 맺을 수 있는 콘텐츠이다. 하지만 랜덤형식이므로 기대심리가 감소한 사용자의 이용률이 낮아지는 한계점이 있다.

2.3 이츠키 이상형

각 특징을 가진 이성들을 사용자의 선호도에 따라 이상형 결과를 제공해준다. 그러나, 메시지를 적극적으로 이용하지 않는 경우 대화가 성사되기 힘든 단점이 있다.

[1] 이 논문은 2011년도 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 기초연구사업임(20110002707)

본 연구에서는 기존 앱에서 나타나는 단점을 개선한 새로운 앱을 기획하고 그 구현 결과를 소개하고자 한다.

3. 원어팩션 기획

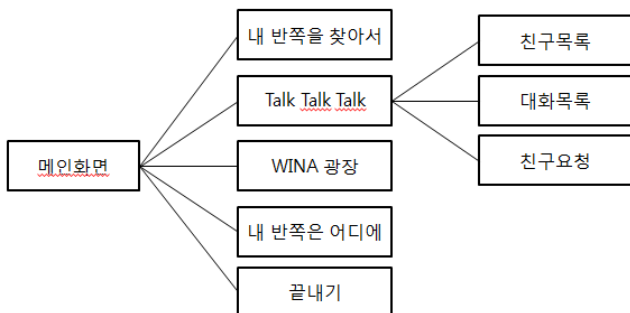
본 장에서는 제안하는 소셜미팅 시스템인 원어팩션을 소개한다. 3.1절에서 원어팩션의 목적을 설명하고 3.2절에서는 인터페이스 설계, 3.3절에서는 제약조건, 3.4절에서는 기대효과를 설명한다.

3.1 목적

원어팩션 어플리케이션은 이성을 만나는데 어려움을 겪고 있는 사람들을 위해 기획하였다. 단순한 외적인 요소뿐만 아니라 개개인의 취향을 기반으로 하여 원하는 이성을 모바일 상에서 자유롭게 만날 수 있는 하나의 공간을 제공하여 줌으로써 자신에게 맞는 이성을 능동적으로 찾을 수 있도록 해준다. 또한 회원들간의 대화의 공간도 마련해 줌으로써 유대감형성 뿐만 아니라 호감도 상승에도 도움을 주어 맞춤형이성을 찾는데 도움이 되도록 기획하였다.

3.2 인터페이스 설계

본 연구에서는 사용자가 매뉴얼 없이도 사용 가능한 인터페이스로 설계하였다. <그림 1>은 원어팩션 앱에 대한 주요 기능 구성도이다.



<그림 1> 원어팩션 앱의 주요 기능 구성도

3.3 수행조건

원어팩션 앱은 정확한 이성 매칭 결과를 얻기 위하여 다음과 같은 수행조건을 만족하여야 한다.

- 1) 설치 후, 회원가입 시 본인의 성별, 사진을 포함한 자신의 정보를 올바르게 입력해야 한다.
- 2) 내부적 알고리즘에 의해 취향 매칭도의 정확도를 향상시키기 위해 추가정보를 입력해야 한다.
- 3) 아이디는 회원끼리 중복되지 않는다.
- 4) 회원들 간의 커뮤니티 공간에서 글쓰기 란은 널(Null) 값을 입력할 수 없다.

3.4 기대효과

원어팩션 앱을 이용함으로써 사용자는 자신의 성향과 취향에 기반하여 원하는 조건의 맞는 이성을 만날 수 있다. 이는 이성을 선택함에 있어서 기준 없이 첫인상으로만 상대방을 평가하는 기존 만남에 비해, 지속 가능한 만남

과 대화의 가능성을 높여주어 서로의 관계가 발전하는데 커다란 기여할 수 있다.

4. 구현

본 장에서는 원어팩션 앱의 구현방법에 대해 기술한다.

4.1 실험환경

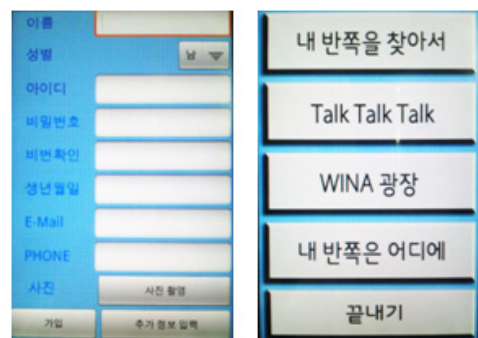
먼저 데이터베이스는 APMSETUP 7으로 아파치 웹서버를 구현한 뒤 실질적인 데이터를 입출력하였다. 서버의 운영체제는 windows 7 64bit 이고 구현을 위해 사용된 언어는 JAVA와 JSP이며 클라이언트는 android 2.2를 사용하였다. 실질적인 데이터 입출력은 이클립스를 이용하여 서버를 구축한 뒤 회원가입, 이성검색 등 클라이언트의 요청을 서버에서 받아 쿼리문을 통해 웹서버로 입출력을 구현하는 형식으로 제작하였다.

웹서버에는 가입자정보, 사용자위치, 친구목록친구요청, 채팅내용, 게시판내용 등을 테이블로 구성한 뒤 언제든지 클라이언트 요청에 따라 입출력이 용이하도록 구축하였다. 회원가입란의 사진첨부파일은 구축한 서버의 물리적인 디스크 안에 저장하도록 하였으며 또한 이성검색이나, 검색결과 리스트에서 불러올 수 있게끔 하였다.

또한 친구간의 실제 거리는 구글맵 상에 위도와 경도를 이용한 사용자의 위치를 파악하는 소스를 구현하여 그 차이를 이용하였으며, 사용자의 위치이동시 경도와 위도를 실시간으로 웹서버에 저장하여 위치변화를 파악할 수 있게 하였다.

4.2 클라이언트 안드로이드 구현 화면 설명

본 절은 안드로이드 화면 구성에 대한 설명이다. 다음 <그림 2>는 원어팩션 앱의 회원가입화면으로 사용자의 데이터를 입력하는 화면이다. 사용자 성별구분, 본인 사진 저장과 추가정보를 입력 하도록 설계하였다. <그림 3>은 등록된 아이디와 비밀번호로 로그인하여 나온 메인 화면이다.



<그림 2> 회원 가입, <그림 3> 메인 화면

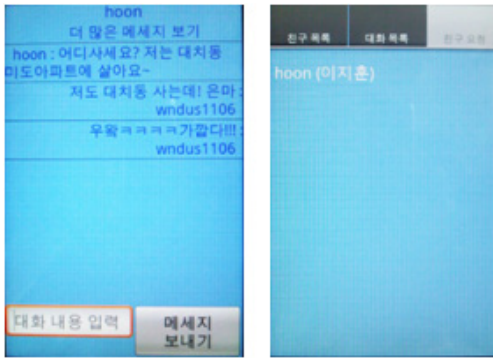
<그림 4>는 <그림 3>의 첫 번째 메뉴에 대한 일부 화면이다. 회원가입 한 앱 사용자 중에서 랜덤으로 선택된 16명의 사진을 현재 사용자에게 미리 보여주는 방식으로 구성하였다. <그림 5>는 <그림 4>에 나와 있는 16명의 회원들을 토너먼트 한 결과 현재 사용자가 선택한 조건과

얼마나 부합하는지에 대한 퍼센트가 나타나는 화면이다. 이 퍼센트를 통해 사용자의 성향과 가까운 조건의 사람을 찾을 수 있도록 설계하였다.

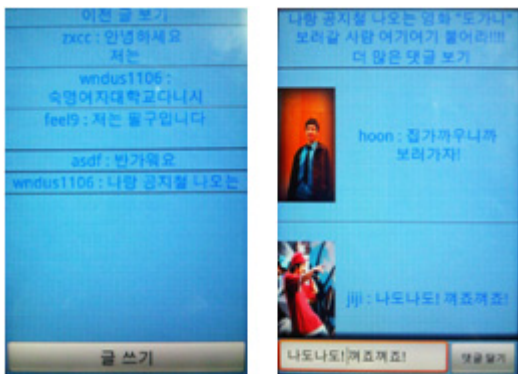


<그림 4> 랜덤 16명 보기, <그림 5> 매취도 확인

<그림6>은 톡톡톡 기능이다. 톡톡톡 기능이란 원어팩션 사용자가 친구들과의 1:1 대화가 가능한 비공개식 공간을 말한다. 이는 <그림7>에서와 같이 상대방의 친구요청이 있을 시 사용자가 그 요청을 수락하여 서로 친구관계가 된 상태에서만 둘의 1:1 대화가 가능하도록 구현하였다.

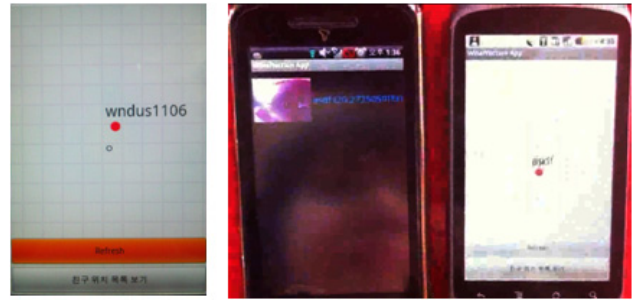


<그림 6> talk talk talk, <그림 7> 1:1 대화



<그림 8> 원어의 광장, <그림 9> 게시판 기능

<그림8>은 원어의 광장 부분이다. 원어의 광장은 원어팩션 회원들 모두가 참여할 수 있는 공개적인 공간으로 개인의 글을 게시할 수 있도록 하였으며, <그림9>와 같이



<그림 10> 실 위치 소개, <그림 11> 친구와의 거리

게시된 글을 터치하면 선택한 글을 자세히 볼 수 있을 뿐만 아니라 아래 부분에 게시글을 본 회원들이 개개인의 의견을 쓸 수 있도록 댓글달기 기능 또한 구현하였다.

<그림10>은 사용자와 친구들의 위치를 알려주는 화면이다. 위치를 점으로 표시하였고 아이디로 점들을 구분하여 현재 사용자의 친구들이 자신과 어느 정도 거리에 있는지 알 수 있게 해주었다. 또한 점으로 표시된 부분을 사용자가 터치하면 <그림11>과 같이 그 친구와 나와의 실제 거리가 수치로 나타나게 구현하였다.

5. 결론

본 논문에서는 이성을 만나는데 어려움을 겪고 있는 사용자에게 도움을 제공하는 안드로이드 콘텐츠의 기획 및 구현을 소개하였다. 모바일에서 회원 가입부터 서비스 이용까지 사용자 스스로 원하는 이성을 찾도록 구현하였다. 현존하는 이성 찾기 안드로이드 어플리케이션이 아이폰에 비해 부족하다는 점과 현존하는 아이폰 어플리케이션의 부족한 부분을 개선했다는 데서 그 수요가 많을 것이라고 예상한다. 향후 연구는 다음과 같다. 첫째, 애정수치를 단순한 조건별 부합여부 외에 사용자가 가중치를 두어 사용자 개개인마다의 애정수치를 제공한다. 둘째, GPS를 이용하여 사용자가 마음에 드는 한 이성을 선택할 수 있게 하여 그 이성이 현재 내 위치에서 일정 거리 이내에 들어왔을 경우, 센서와 함께 사용자에게 알려주는 기능을 제공한다. 셋째, 이성찾기 이외의 공개 게시글 부분을 더 활성화하여 같은 취미를 공유하는 동호회 모임 찾기로 범위를 확장한다.

참고문헌

- [1] 구글 소셜미팅 관련 뉴스자료, "http://www.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2011091101541818995"
- [2] 안드로이드 폰 사용자와 개발자모임, "http://www.androidpub.com/"
- [3] 구글 안드로이드 개발자 사이트, "http://developer.android.com/reference/packages.html"