

심리테스트를 이용한 스마트폰 앱 개발

도혜림*, 조태연*, 한우철^o

*^o대림대학 산업경영과

e-mail: snick509@naver.com, sabino@daelim.ac.kr, wchan@daelim.ac.kr

Development of A Smartphone App Using Psychological Tests

Hye-Rim Do*, Tae-Yeon Cho*, Woo-Chul Han^o

*^oDept. of Industrial Management, Daelim University

● 요약 ●

본 논문은 안드로이드기반 심리테스트 게임을 구현한 논문으로 사용자가 여분의 시간에 개인 또는 여러 참여자가 함께 실행하면서 즐기는 어플이다. 본 게임은 심리테스트 문제에 대한 설명과 각 선택항목에 대한 특성을 설명한 프로세스로 연동하였고 스마트폰으로 apk화일을 배포하여 수행결과를 확인하였다. 심리테스트의 구조와 다양한 테스트를 추가한다면 상용 어플로도 활용 가능하다. 본 과정을 완료함으로써 어플구현의 과정을 학습하게 되어 지도 학생에 대한 교육적인 효과가 향상되었다.

키워드: 스마트폰(Smart Phone), 안드로이드(Android), 심리테스트(Psychological Test)

I. 서론

본 개발은 심리테스트를 위한 스마트폰 앱 개발로써 간단한 심리 테스트 문제를 배치하고 본인에 해당되는 항목을 선택하고 측정된 심리결과 리스트에 해당항목이 어떠한 심리결과를 보여 주는지 제공하도록 제작되었다. 본 앱은 다양한 심리문제를 발췌하여 스마트폰에 카테고리별로 배치한다면 본인의 상황이나, 주변사람의 심리를 대입하여 확인해 볼 수도 있을 것이고, 보다 흥미로운 게임으로도 진화될 수 있다.

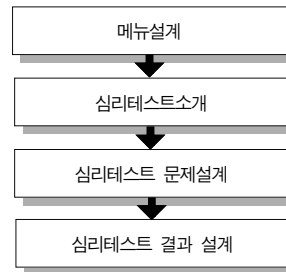


그림1. 시스템설계

II. 심리테스트 어플 설계

1. 시스템 처리 절차

심리테스트 어플을 개발하기 위한 시스템의 설계는 다음과 같다. 심리테스트를 진행할 메뉴를 먼저 설계한 후 심리테스트에 대한 소개화면을 설계한 후 테스트 문제를 화면에 배치하고 선택하는 항목에 대한 결과화면을 설계하였다.

2. 앱 구현화면

메인화면에서 선택할 메뉴를 배치하고 테스트의 소개를 설명한 후 테스트할 문제화면을 구현하고 결과값을 보여 줄 화면을 구현하였다.

메인 메뉴에는 심리테스트의 흥미를 유발하는 이미지와 테스트하기 메뉴를 추가하였다.

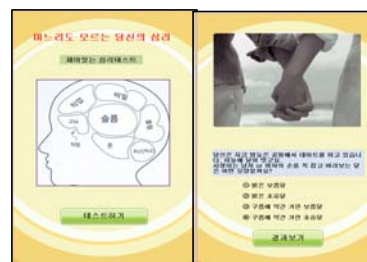


그림2. 메인메뉴와 문제화면

심리테스의 퀴즈문제와 선택할 문항을 배열하여 사용자가 문제를 풀도록 유도하였고 문제를 상징하는 이미지도 배치하였다.



그림3. 심리테스트 결과확인화면 설계

사용자가 선택한 결과의 값을 보여주는 화면으로 한눈에 해당 항목을 살펴 볼 수 있도록 구분하여 배치하였다.

III. 실행결과

스마트폰에 패키지화일 apk화일을 배포하여 다음과 같이 메인 화면이 구동되면 해당 메뉴를 눌러 실행하였다.



그림4. 스마트폰 아이콘 화면

스마트폰의 아이콘을 누르면 다음의 메인메뉴가 실행된다. 심리테스트를 진행하는 화면이 구동되었으며 테스트하기 버튼을 누르면 테스트가 진행된다.



그림5. 심리테스트화면 및 결과화면

위의 절차에 따라 심리테스트가 스마트폰에서 진행되며, 보다 복잡한 심리테스트의 종류를 배치한다면, 심리컨텐츠에 따라 유료화가 가능하다. 개인의 여러 심리테스트를 결합하여 종합심리의견을 보여 주는 심화된 문제로 발전시켜도 좋다. 사용자 그룹의 선호하는 문제유형을 파악하여 심리테스트를 제작하는 것이 활용도가 높다.

IV. 결론

본 연구는 스마트폰의 개발과정을 학습하고 기초적인 앱을 개발한 논문으로 심리테스트의 종류를 다양화 시키고 디자인을 사용자 측면에서 배치한다면 유료화 앱으로 발전 가능하다. 본 과정을 기초로 다음 앱개발은 심리테스트문제를 계층적으로 추가하여 구현할 예정이다. 본 개발과정은 스마트폰 앱 교육과정의 기초자료로 활용가능하다.

참고문헌

- [1] Cisco Visual networking Index; Forecast and Methodology, 2010-2015, Cisco, 2011.6.1
- [2] A Report of Global Broadcast Communication, KISA, 17, Jun., 2011.
- [3] "Whitepaper: High Score for Mobile Games", Juniper Research, 2009