

# 너와 나의 이야기

김영철<sup>o</sup>

유한대학교 스마트츠학과 모바일 앱 콘텐츠전공<sup>o</sup>

e-mail: kim0725@yuhan.ac.kr<sup>o</sup>

## A Story Between You and Me

Young-Chul Kim<sup>o</sup>

Dept. of Smart Contents(Mobile App Contents Major), Yuhan University<sup>o</sup>

### ● 요약 ●

본 작품은 학생들의 캡스톤디자인 작품이다. 본 작품은 특정한 형식에 구애받지 않고 자신만의 생각을 텍스트뿐만 아니라 여기에 사진과 동영상 등의 다양한 멀티미디어를 함께 첨부할 수 있는 앱 형식의 전자책을 개발하고자 한다. 이 전자책은 디자인 템플릿을 통해 예쁘게 꾸밀 수 있으며, 본인이 담고 싶은 글을 책으로 만들고, 이렇게 만들어진 개성 있는 전자책은 상대방에게 공유를 통해 선물할 수 있는 어플리케이션으로 개발하고자 한다.

**키워드:** 캡스톤디자인(Capstone Design), 앱(App), 스마트 교육(Smart Education)

### I. 기획 의도

스마트폰이 활성화 되면서 접근성이 뛰어난 인터넷정보 서비스를 받아 사용자는 급증하였고, 여러 종류의 콘텐츠들은 사용자의 다양한 요구사항을 만족시키는 폭을 넓히고 있다. 편리함에 따라 전자책 또한 이용하는 사람이 늘었다. 종이책에 비해 전자책은 간편하게 자료를 다운로드할 수 있으며, 대중교통을 이용하며 전자책을 보는 사람도 많이 찾아볼 수 있듯, 시간과 장소에 구애받지 않으며 가볍고 편리하게 볼 수 있는 특징이 있다. 또한 전자책은 공유의 기능을 통해 단순히 혼자 책을 본다는 점을 넘어 상대방과 주고받으며 교감을 이루기도 한다. 실제로 판매되고 있는 종이책을 전자로 보면서 시중의 판매되고 있는 책이 아닌, 자신이 원하는 내용으로 구성된 전자책을 볼 수 있게 구현해보면 어떻까라고 생각해보았다. 구현할 이 어플리케이션을 통해서 사용자들이 쉽게 자신만의 전자책을 디자인할 수 있는 환경을 제공하고 싶었다.

시중에 나온 사진책, 그림책에서 아이디어를 얻었다. 누구에게나 들려주고 싶은 자신만의 이야기와 추억이 있을 것이다. 여기에 현대는 생활수준과 기술의 발전으로 프로슈머(prosumer)와 UCC (User Created Contents)라는 용어를 낳았다. 즉, 다양한 개성을 만족시키기 위해 사용자가 직접 창조하는 시대가 열린 것이다. 종이책에 비해 전자책은 간편하게 자료를 다운로드할 수 있으며, 대중교통을 이용하며 전자책을 보는 사람도 많이 찾아볼 수 있듯, 시간과 장소에 구애받지 않으며 가볍고 편리하게 볼 수 있는 특징이 있다. 또한 전자책은 공유의 기능을 통해 단순히 혼자 책을 본다는 점을 넘어 상대방과 주고받으며 교감을 이루기도 한다.

### II. 시장 분석

#### 1. 국내외 시장분석

한국콘텐츠진흥원의 [1]에 따르면 현재 국내외 콘텐츠 산업은 방송 콘텐츠를 판매할 수 있는 루트가 증가하면서 국내 드라마 시장의 규모도 함께 확대되고 있으며, 세계 최대 동영상 스트리밍 서비스 업체인 넷플릭스가 국내 시장에 진출하면서 대형 드라마 제작 현상은 더욱 강해지고 있는 상황이다. 또한 중국교육 시장을 살펴보면 전통적인 내수형 산업으로 인식되고 있는 교육 부문이 최근 외국어 및 전문 분야에 대한 이러닝 콘텐츠를 통하여 수출 산업으로 변모, 이러닝 콘텐츠의 해외 시장 진출 사례가 점진적으로 나타나고 있다

### III. 스토리 보드

본 작품은 전자책을 손쉽게 직접 만들 수 있어 전하고 싶은 메시지를 더욱 효과적으로 전달할 수 있는 어플로, 표지부터 본문 디자인까지 이 세상 하나뿐인 자신만의 개성있는 전자책을 만들 수 있도록 구성된다. 특히 텍스트 꾸미기와, 사진 삽입뿐만 아니라 동영상 삽입도 가능하며, 저장과 수정, 공유하기를 통해 내가 만든 전자책의 보관과 수정이 용이하다. 기존의 유사한 앱과의 차별화를 위해 사용자들을 위한 인터페이스 구축에 중점을 둘 예정이다. 쉬운 조작으로 전자책을 디자인할 수 있어 전사용자가 구애받지 않는 UI환경을 마련하는 것을 목표로 하고 있다. 다음 그림 1은 스토리 보드를 보여준다.

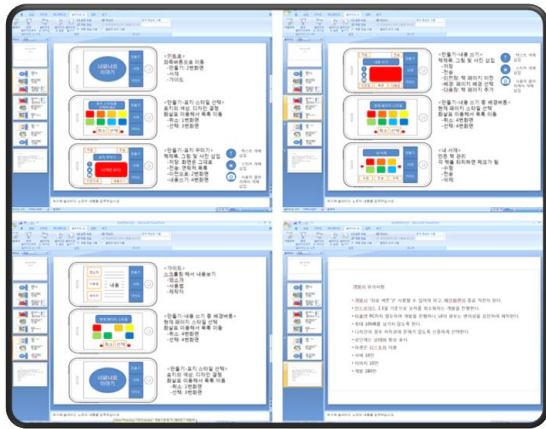


Fig. 1. Story Board



Fig. 4. An Illustrative Examples

### III. 구현 및 기대효과

#### 1. 구현

본 작품은 다음 그림 2와 같이 구현되었다. 그림과 같이 인트로 화면과 메인화면, 만들기 화면, 표지 꾸미기로 이루어져 있다.



Fig. 2. App Development(1)

또한 다음 그림3은 내서재, 환경설정, 가이드 등으로 이루어져 있다.



Fig. 3. App Development(2)

마지막으로 다음 그림 4는 본 앱을 이용하여 만든 활용 사례를 보여준다.

#### 2. 사후 관리 계획

단순히 텍스트와 사진을 입력하는 것이 아닌 텍스트의 색상과 크기, 표지와 본문 페이지의 디자인을 꾸밀 수 있는 템플릿을 제공할 예정이다. 나아가 개인만의 독창적인 전자책을 만드는 것의 틀을 벗어나 작품의 수정 및 삭제 등 관리를 할 수 있으며, 공유할 수 있게 할 것이다. 앱 개발 후, 에뮬레이터를 실행해 실행 구조를 검토하고 테스트 마켓 등록의 과정을 거쳐 앱스토어에 등록할 것이다. 마케팅 및 홍보는 앱을 소개하는 홈페이지를 만들어 QR코드첨부 뿐만 아니라 SNS를 통해서 이루어질 것이다. 바이럴 마케팅, 즉 입소문의 과급 효과가 적지 않은 비중을 차지하기 때문이다. 특히 SNS를 많이 사용하는 젊은 층과, 우리가 주 타겟으로 하는 커플이 맞아떨어지기 때문에 SNS를 통한 마케팅이 적합할 것이다. SNS를 활용해 경품 등 이벤트를 실시해 앱에 대한 관심과 참여도를 높인다. 그 밖에 앱 자체에도 광고 배너가 들어갈 것이기에 접근성이 높을 것이다. 앱 홍보에만 끝나지 않고, 고객 유치 및 지속적인 서비스를 위해서 앱 디자인 구성 등 정기적인 업데이트 가 요구된다.

### REFERENCES

- [1] Trend Analysis of Content Industry in First Half of 2018, available at <http://www.kocca.kr>
- [2] Google Play, available at <https://play.google.com>