

P4: Final Presentation

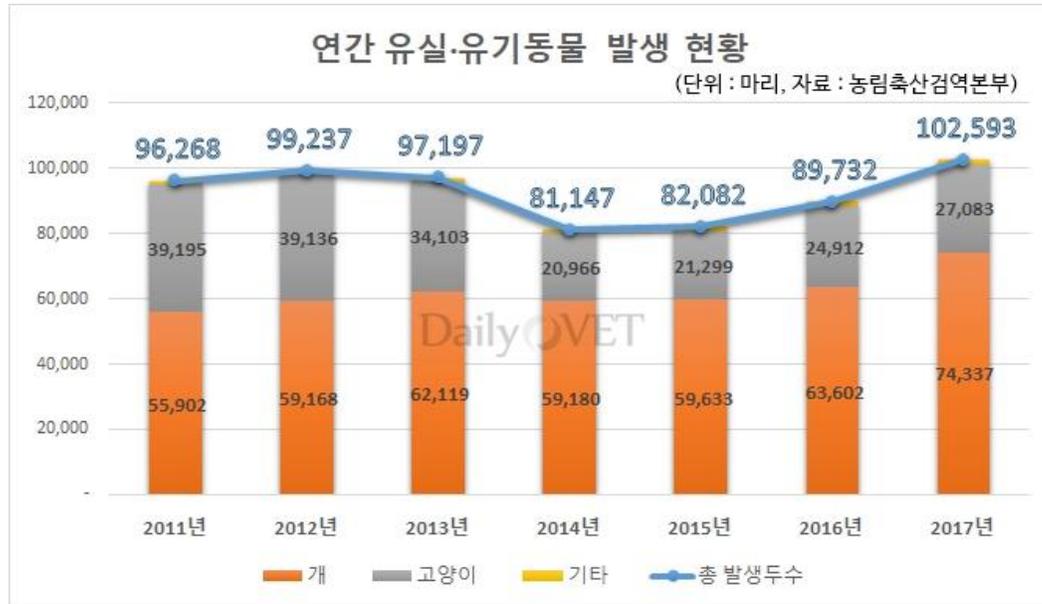
김해수 김혜인 박혜정 석민창

Team 수고하셨습니다

Intro



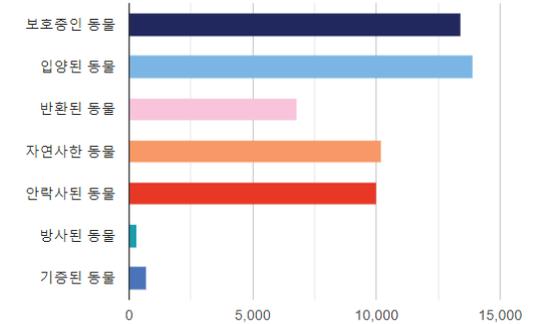
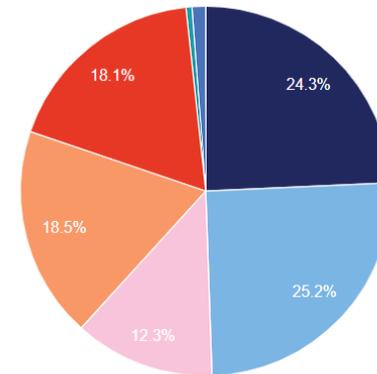
Intro



데일리벳,
<http://www.dailyvet.co.kr/news/animalwelfare/96920>

전국 모든 지역 유기동물 현황

2019년01월01일
 ~ 2019년06월16일



포인핸드, <http://pawinhand.kr/#contact>

Intro



“내 손 안에서 만나는 길 위의 친구들”

User Research

User Research

(입양희망자의) 인지적 부담의 해결방안 예시

유기동물 판
지그재그

고양이
탄더

보호소의 어려움

보호소의 시스템 및 protocol 부재	봉사자(일손) 부족	공립 보호소에서는 안락사를 시킨다
관리자 < 개체수 예외의 부족	임시 보호 절차에 대한 강화	

입양자의 일반적 특징

상품가가 있는
품종들

품종묘 선호

유기동물 특징

시간 보낼 수록 마음을 연다

동물의 애정결핍 (사랑을 고파한다)

유기동물이 가진 마음의 상처

학대 받았던 강아지: 경계/적대

왜 유기동물을 입양하지 않는지?

입양자의 인지적 부담	두려움 감소, 접근성 증가 필요	파양할 수도 없다
입양 전 단계 - 결정		
확신이 들지 못하는 시스템 필요	신뢰할 수 있는 안전한 두려움 (양키워브 시팅)	확인된 두려움
guilt함을 못느낀다	유기견 입양에 대한 개념이 없음	만나보기 전에는 알 수 없음

왜 키우는가 /어떤 개체를 키우는가

봉사하는 과정에서 교류, 친해진다	보호소에서 구조되는 안락사 직전 동물
봉사로 인한 입양 계기	안락사 급한 아이를 데려오는 경우가 더 많다

정보수집 방법 및 경로

유튜브 통해 정보 탐색	고양이라서 다행이야	트위터
입양 전 단계 - 정보수집		
강아지의 심리	재난, 홍보의 부재	SNS를 보는 습관이다
알음알음 정보 찾아보기	사진 찍는 봉사 중요함	

키우는/입양하는 이유

고양이 (키울 환경 고려)	어릴 때 개를 키웠음
애완동물 키워본 경험 있음 (공부 들어움)	키워본 사람은 유기동물 입양을 자연스럽게 생각

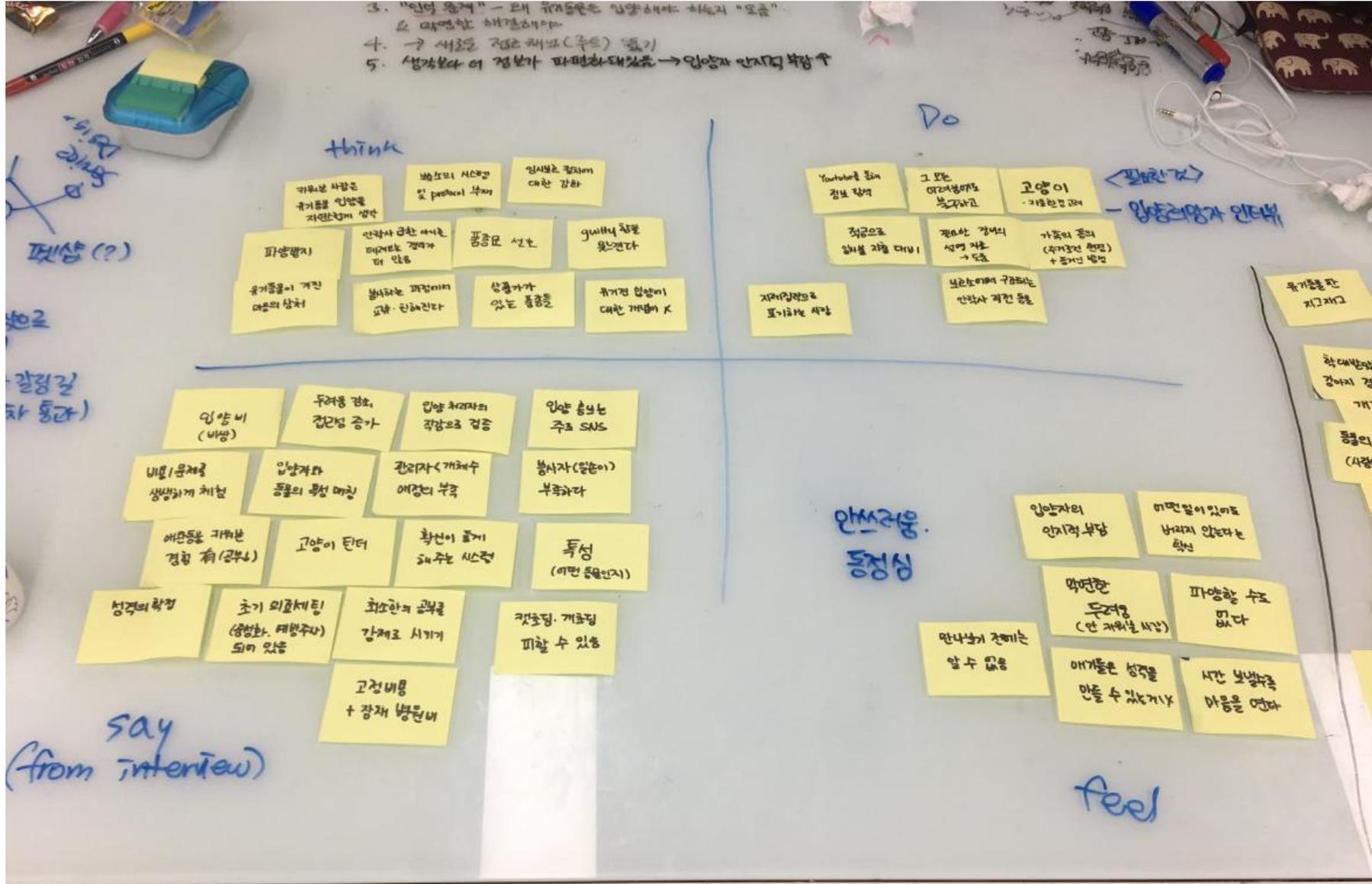
입양 시 준비사항

최소한의 공부량 강제로 시키기	입양 처리자의 직감으로 결정	가족의 동의 (주거 조건 변경) + 동거인 발생
입양 중 단계 - 시스템, 정보		
필요한 정보 제공 - 시범판	시범판 - 시범판	직공으로 일시불 지불 대비
고정비용 + 잠재 병환비	입양비 (미정)	

유기동물 입양의 장점

(렛츠) 애기들은 성격이 서려있어 만날 수 있는 게 x	서거야 개기 정보	주변 봉사
입양 후 단계 - 장점		
특성 (어린 동물인지)	개체별 특이사항	
캐초딩, 개초딩 피할 수 있음	성격의 확정	초기 의료세팅(중성화, 예방주사) 되어 있음

User Research



User Research

Think

키워본사람은 유기동물 입양을 자연스럽게 생각	임시보호 절차에 대한 강화	파양 방지	유기견 입양에 대한 개념이 없다
보호소의 시스템 및 protocol 부재	유기동물이 가진 마음의 상처	봉사하는 과정에서 교류, 친해진다	상품가가 있는 품종들
안락사 급한 아이를 데려오는 경우가 더 많음	품종묘 선호	guilty함을 못느낀다	

성격의 확정	입양비(비쌌)	두려움 감소, 접근성 증가	입양 처리자의 직감으로 검증	고정비용 +잠재 병원비
초기 의료세팅 (중성화, 예방주사) 되어 있음	입양 홍보는 주로 SNS	비용, 문제를 생생하게 체험	입양자와 동물의 특성 매칭	
최소한의 공부를 강제로 시키기	관리자 < 개체수 애정의 부족	봉사자(일손이) 부족하다	애완동물 키워본 경험 있음(공부 줄어듦)	
캣초딩, 개초딩 시키기 피할 수 있음	고양이 틴더	확신이 들게 해주는 시스템	특성 (어떤 동물인지)	

Say
(From interview)

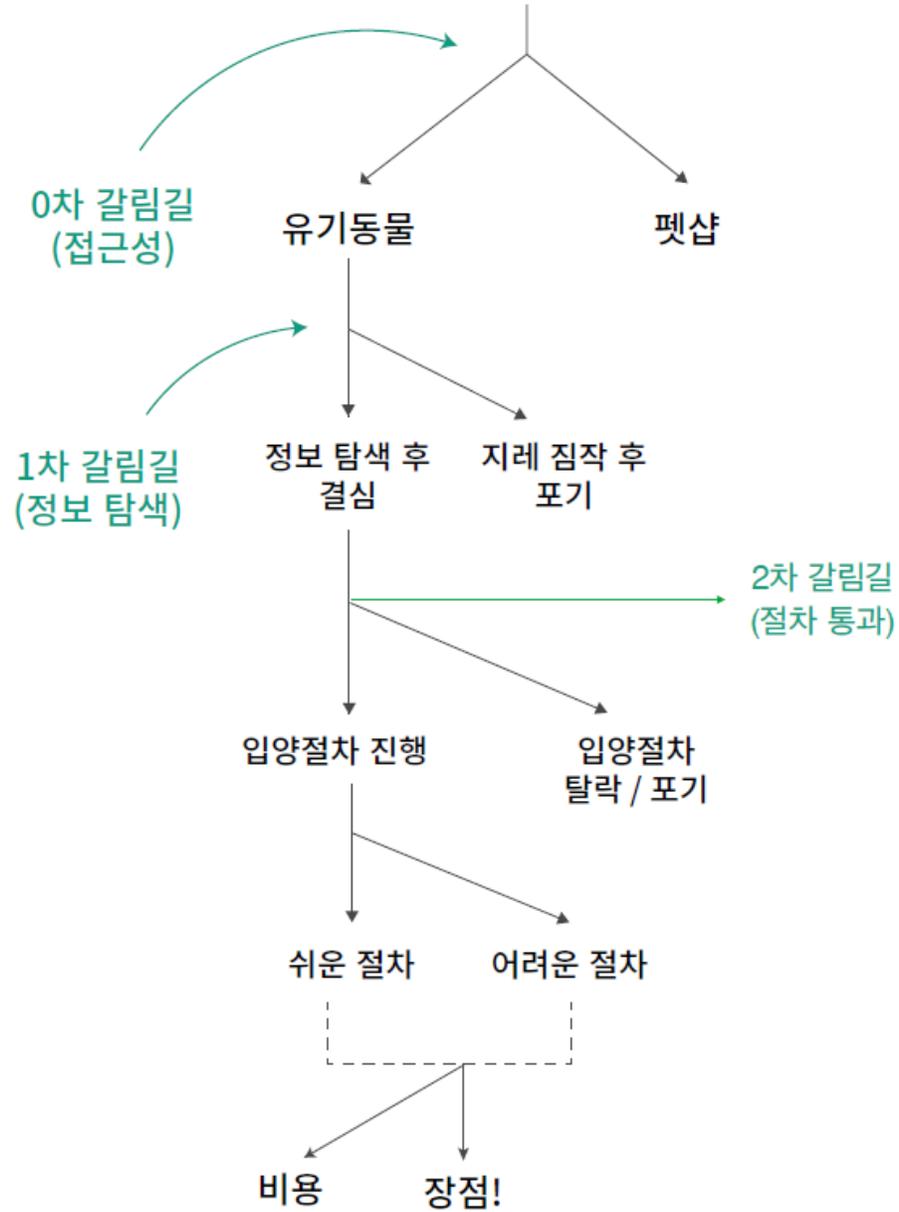
Do

유튜브를 통해 정보 탐색	그 모든 어려움에도 불구하고	고양이(키울 환경 고려)
적금으로 일시불 지출 대비	필요한 장비의 설명 자료 --> 도움	가족의 동의(주거 조건 변경) + 동거인 발생
지레짐작으로 포기하는 사람	보호소에서 구조되는 안락사 직전 동물	

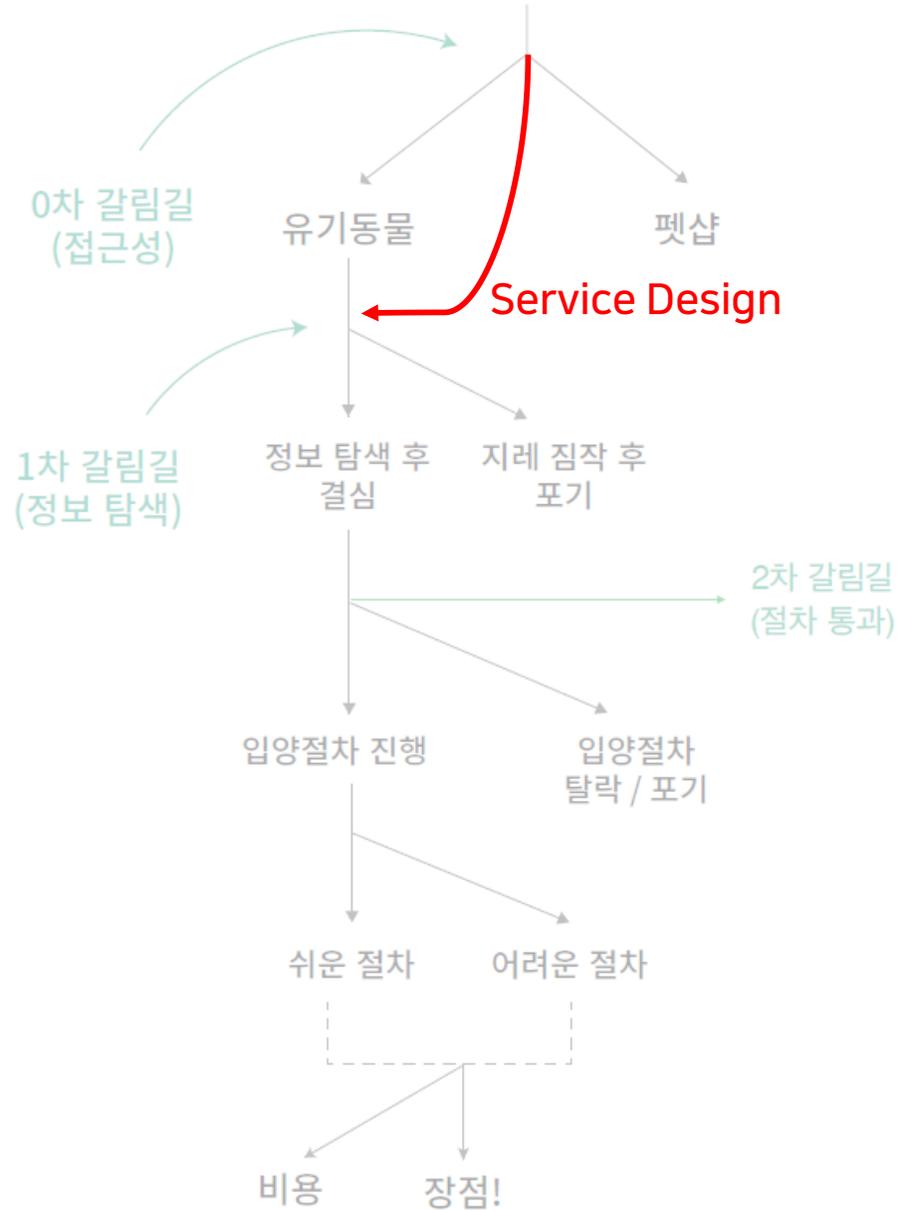
입양자의 인지적 부담	어떤 일이 있어도 버리지 않는다는 확신	막연한 두려움 (안키워본 사람)
입양자의 인지적 부담 파악할 수도 있지만, 막연한 두려움은 확신을 줄 수 있는게 x		
시간을 보낼 수록 마음을 연다		

Feel

User Research



User Research

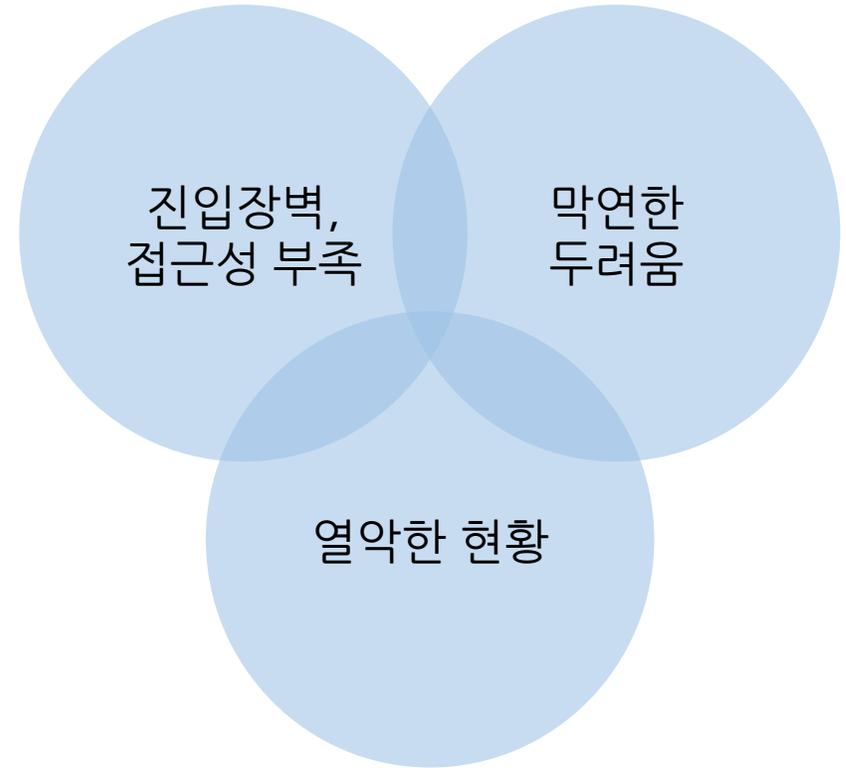


어떻게 하면 유기동물 입양자의 접근성을 높이고,
유기동물에 대한 인식을 개선할 수 있을까?

Ideation

Ideation

유기동물에 대한 인식 부족
및 입양률 저조 문제



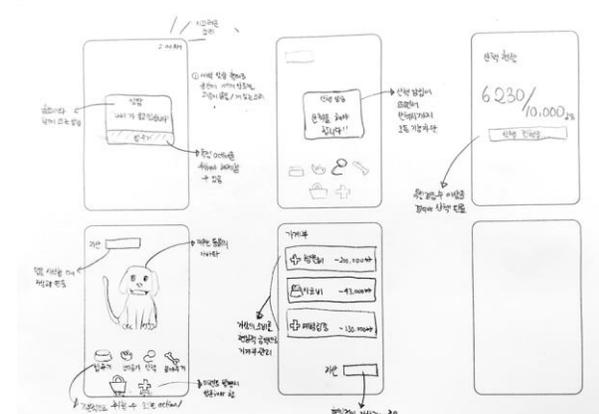
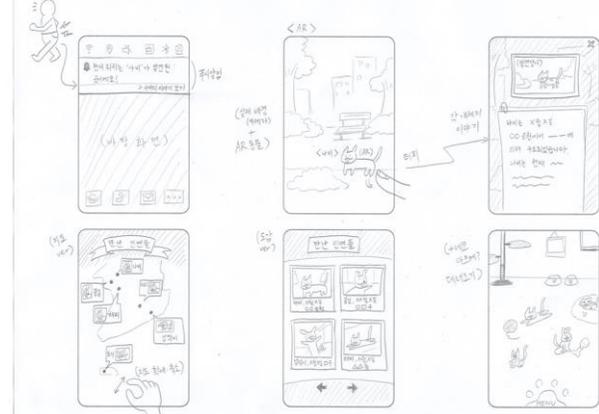
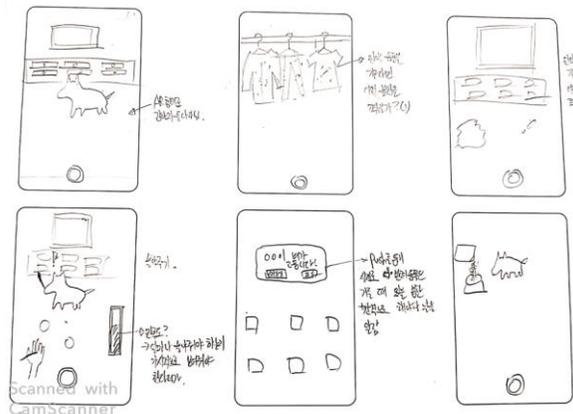
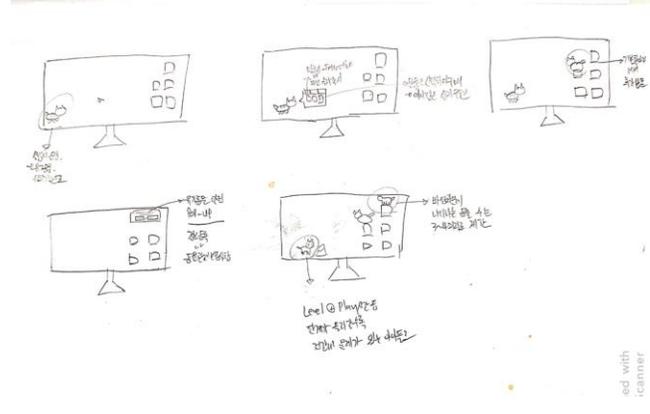
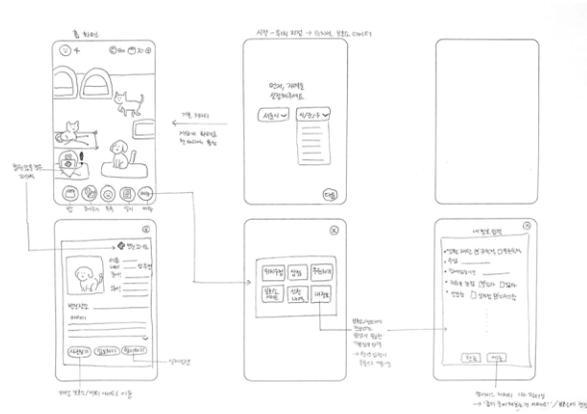
Ideation

The ideation board is organized into several sections:

- 기능 (Function):** A grid of sticky notes on the left side, detailing various features and user interactions.
- 중간? (Intermediate?):** A central section with sticky notes, some connected by a blue curved arrow, representing intermediate steps or concepts.
- 서비스 (Service):** A grid of sticky notes on the right side, detailing specific services and user benefits.
- 가이드라인 (Guideline):** A section on the far right with three numbered points:
 1. 위험을 입양 유도. 정보제공
 2. 무분별한 입양 방지
 3. 반려동물 기를 데의 도움

Each sticky note contains handwritten text and small illustrations, providing a visual overview of the project's ideation process.

Ideation

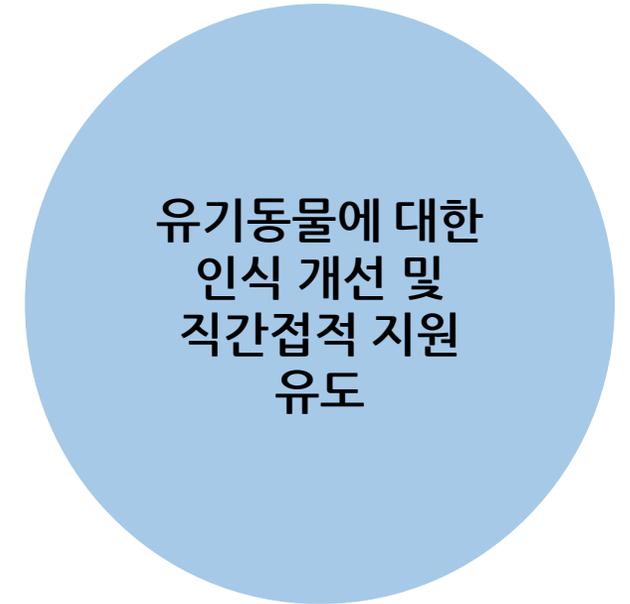
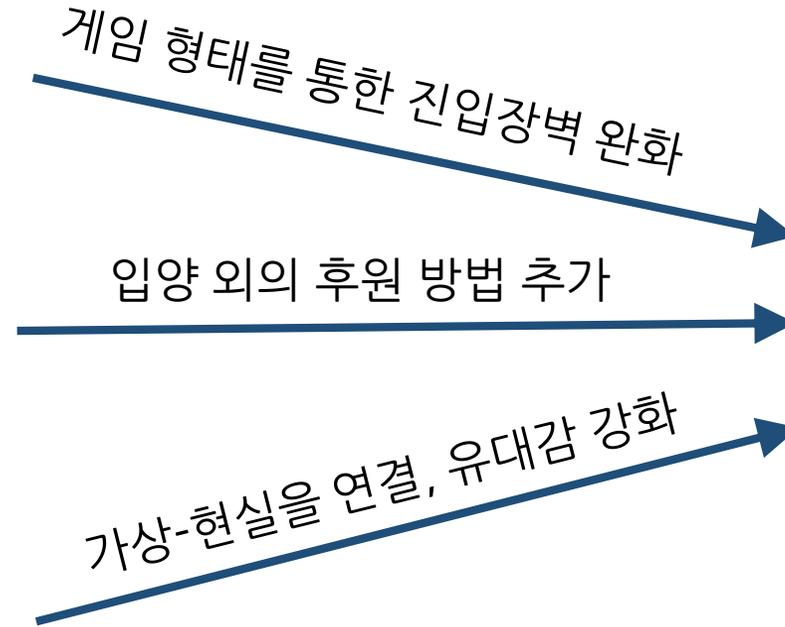
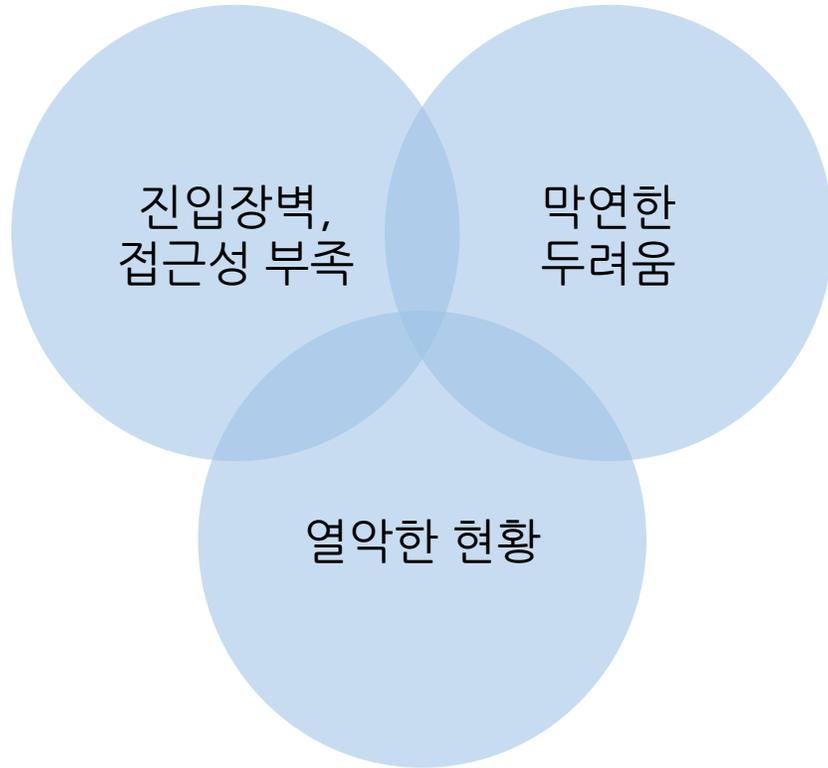


Concept sketches 1~5

Ideation

유기동물에 대한 인식 부족
및 입양률 저조 문제

서비스를 통해 궁극적으로
이루고자 하는 것



Mission statement

**Serendipity(우연)를 활용한 만남을 바탕으로 유기동물과의 유대감 형성,
직간접적 후원과 입양을 장려하기**

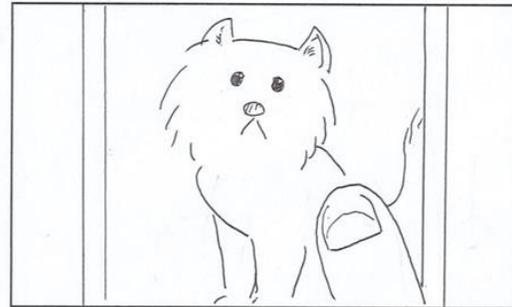
Value proposition

내 손 안에서 만나는 길 위의 친구들

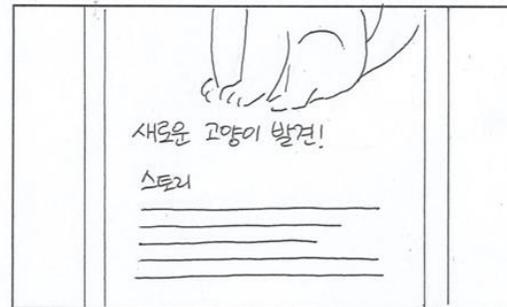
Task 1: 유기동물과의 만남 + 데려오기



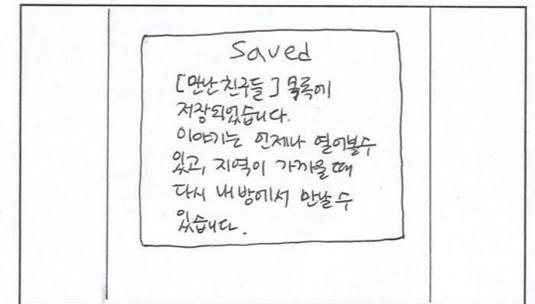
사용자 B - 서울시 00공원을
지나는 중 푸시 알림



현위치에서 발견되었던
동물이 뜬다.

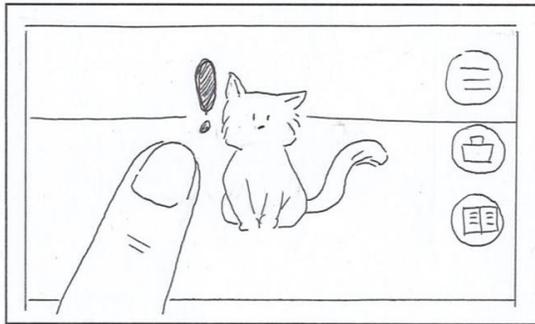


동물의 스토리를 볼 수 있다.

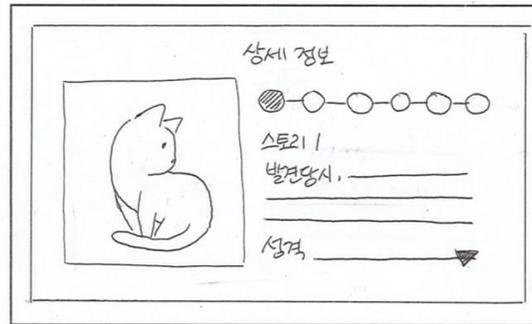


자동으로 [만난 친구들] 목록에
저장된다.
이후 가까운 곳에 있을 때
내 방에 눌러올 수 있다.

Task 2: 플레이룸 내 동물 캐릭터와의 친밀감 높이기

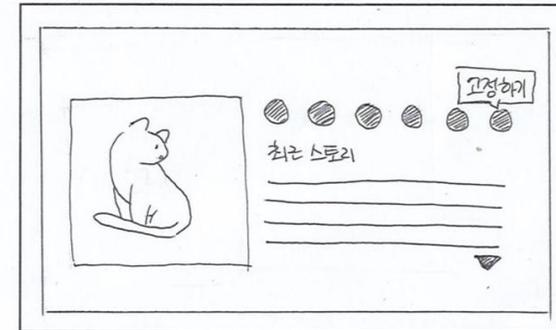


느낌표 아이콘이 보일 때 동물을 터치하면 친밀도가 증가한다



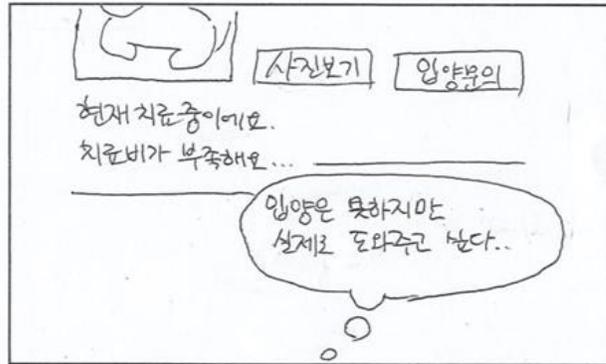
해당 동물의 친밀도 상태와, 친밀도에 따라 공개되는 최근 스토리, 성격 등을 볼 수 있다.

케어 후 일정 유대감 조건을 채우면 스토리 열람 → m



친밀도가 높아짐에 따라 최근의 스토리(업데이트, 사진 등)를 볼 수 있다

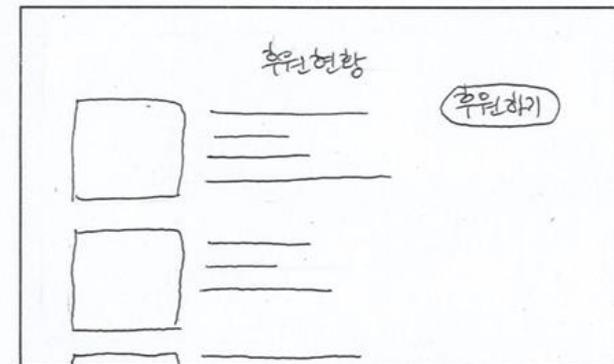
Task 3: 실제의 동물을 간접적으로 지원/후원하기



정이 든 동물에게 입양은 못해도 후원이라도 해주고 싶다는 마음이 든 사용자.



메뉴의 후원 현황을 누른다.

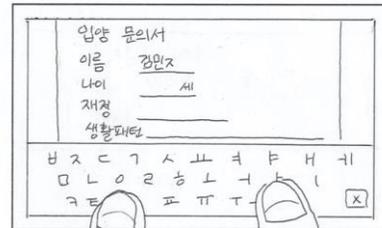
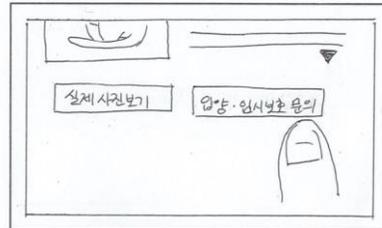


다른 사람들의 후원 현황과 직접 후원하는 기능이 있다.

Task 4: (동물 캐릭터와 대응하는)실제의 동물을 입양

사용자A

X시 고정, 입양 가능



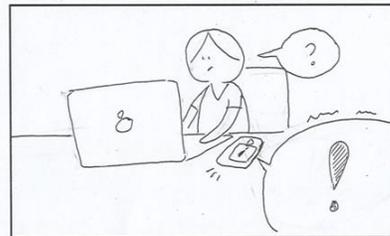
* 입양까지 이어진 사용자

입양이나 임시보호를 실제로 할 수 있다.

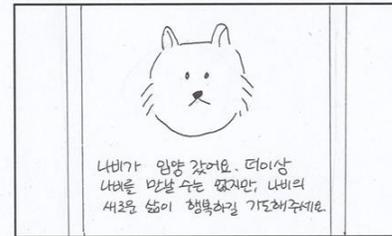
사용자 A가 입양 문의서를 작성하는 중.

사용자B

3달 뒤, 학교



3개월 후, 일상을 보내고 있는 사용자B. 푸시 알림이 뜬다.



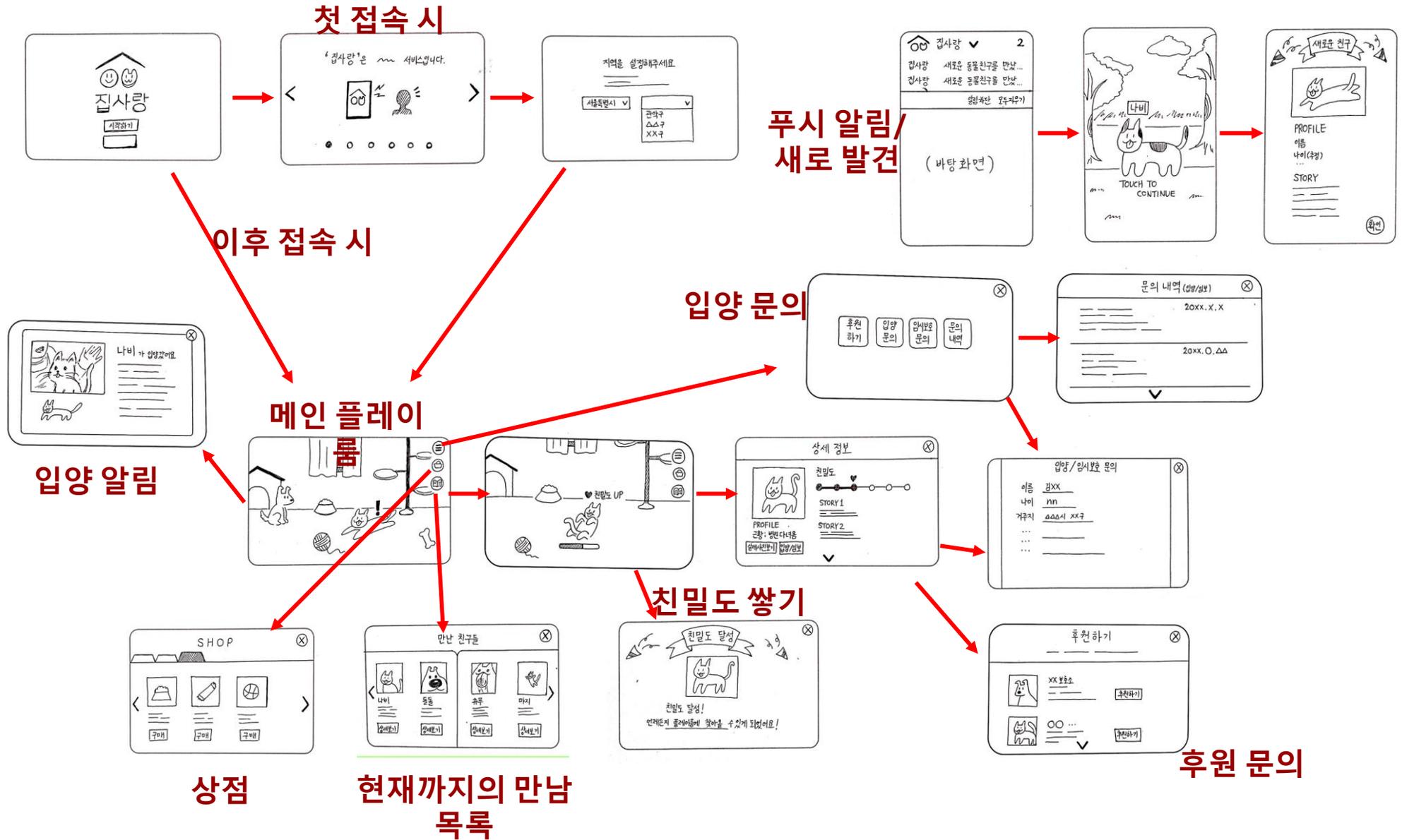
처음 만났던 동물이 (사용자 A에게) 입양을 갔다는 알림이 보인다. 실제로 입양되었기 때문에 더이상 만날 수 없다고 한다.



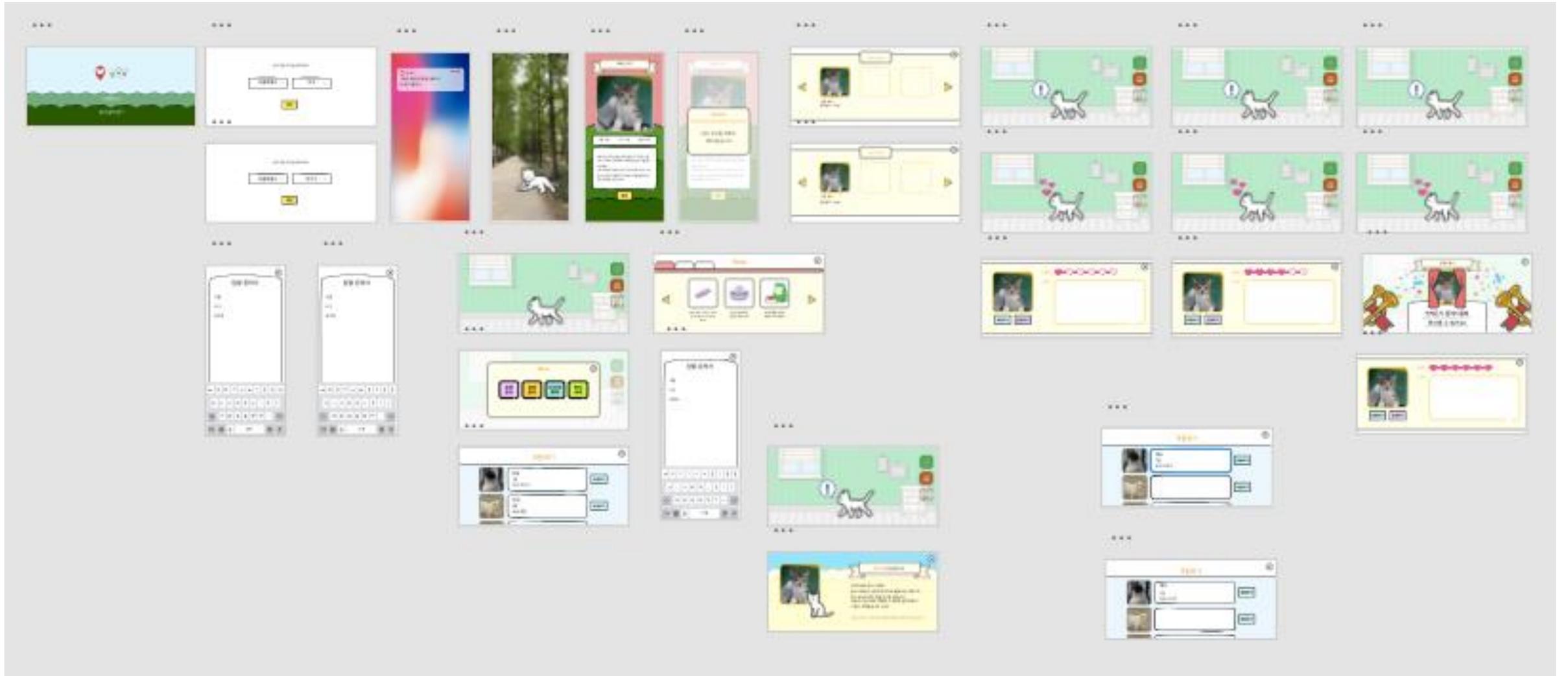
아쉽지만 다행이라는 마음이 드는 사용자. 새삼 '실제로 있는 동물들을 보고 있었구나' 하는 생각이 든다.

Prototype

Prototype

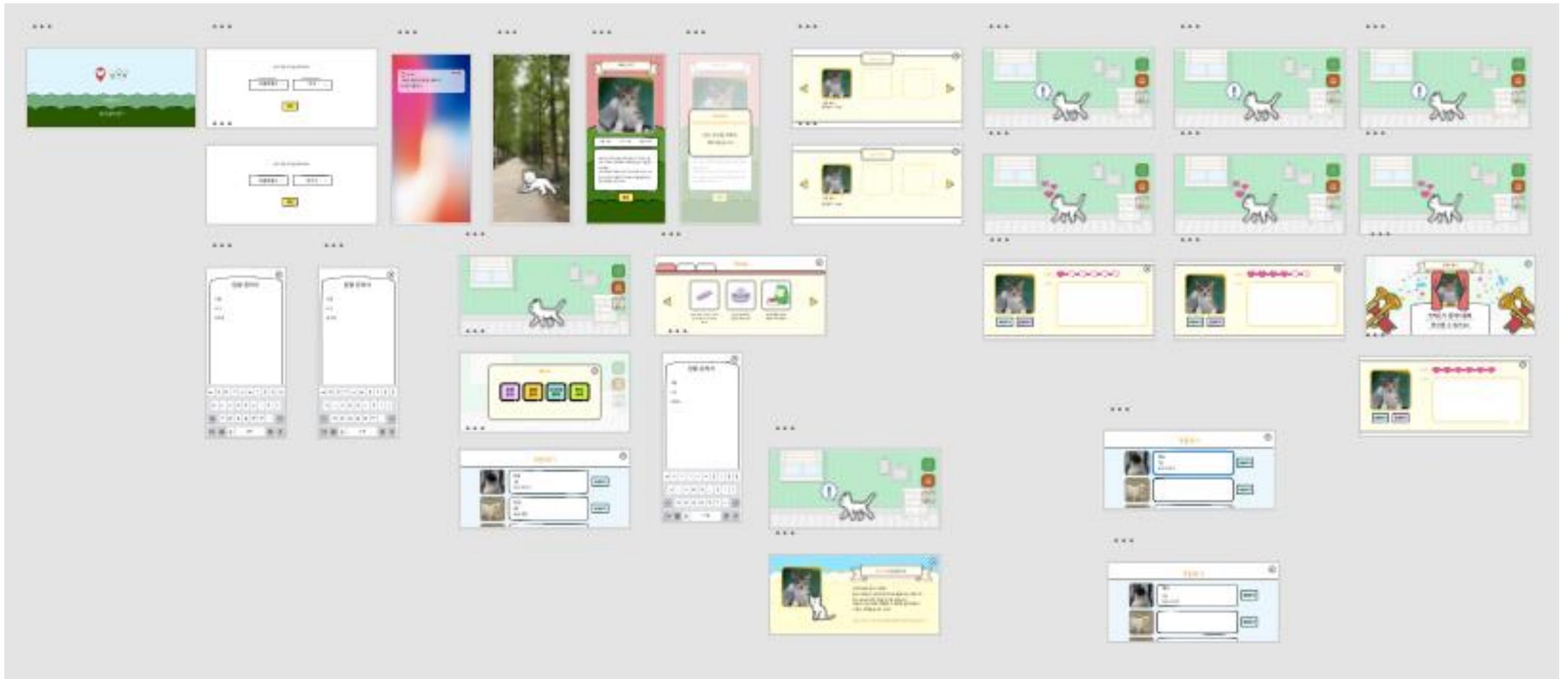


Prototype



Evaluation

Evaluation



Adobe XD로 UI 스케치와 간단한 Interaction 구성,
5명의 Evaluator와 Heuristic Evaluation Process 진행

Task Flow 및
시나리오 설명

Think Aloud로 모바일
프로토타입과 스케치 평가

Usability Problem 및
기타 피드백 수집 후 정리

Evaluation

상점의 필요성을 잘 모르겠다

‘후원하기’, ‘입양하기’ 기능의 어포던스

동물과의 interaction이 더 많았으면 좋겠다

응급탭이 하는 역할은 무엇인가

Evaluation

“만남과 친밀감 형성에 집중해야 하니까
디지털 experience를 더 즐겁고 정교하게 만드는 데에 초점을 맞췄으면 좋겠다”

Evaluation

내가 키우고 있는 동물들에 대해서만 후원

입양 신청서 페이지 삭제

상점 아이템상향

동물과의 interaction 추가



“내 손 안에서 만나는 길 위의 친구들”

Design Objectives

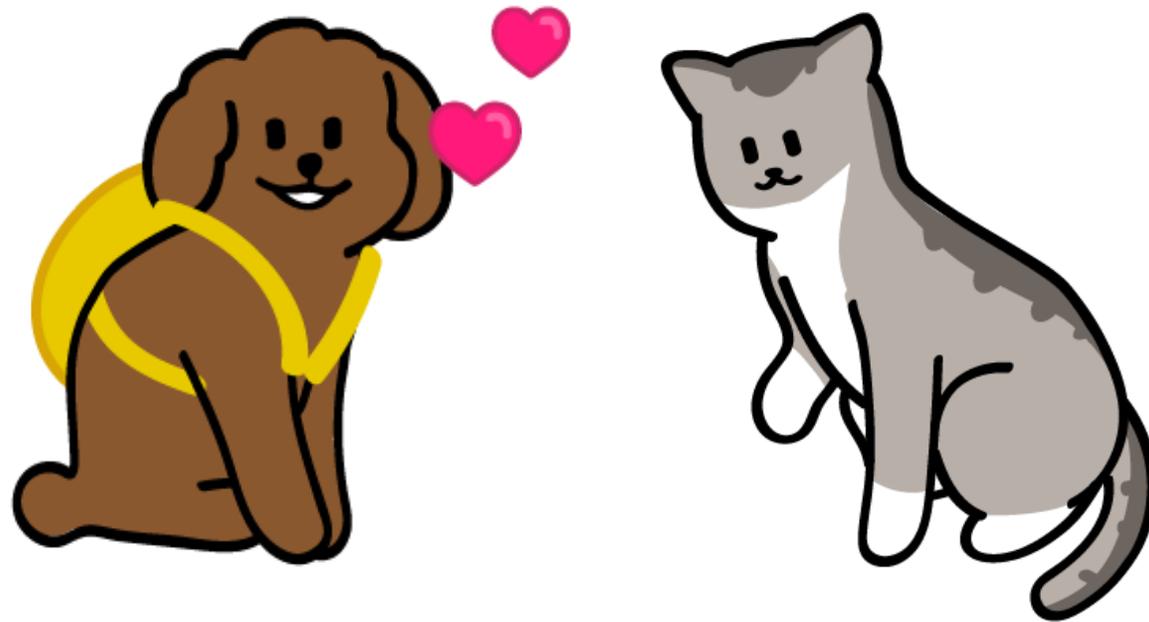
Serendipity를 활용한 만남을 바탕으로 유기동물과의 유대감 형성, 직/간접적 후원과 입양을 장려

게임 형태로 서비스를 제공하여 유기동물이라는 대상에 대한 진입장벽을 완화, 접근성 증가

가상의 캐릭터와 현실의 동물 간의 대응을 통해 현실과의 연결점 제공, 실제 인식 개선으로 이어지도록 유도

반드시 입양이 아니더라도 간접적인 지원 방법들을 제공, 도움을 필요로 하는 유기동물을 위한 클라우드펀딩 플랫폼 제공

ZipSarang



Demo & Video