

CMS를 활용한 스토리앱 구현

김대용*, 김영철[○]

*유한대학교 e-비즈니스과, [○]유한대학교 ICT융합과 스마트커뮤니케이션전공

e-mail : i88u88@yuhan.ac.kr*, kim0725@yuhan.ac.kr[○]

Implementation of Story-App Using CMS

DaeYong Kim*, Young-Chul Kim[○]

*Dept. of e-Business, Yuhan University, [○]Dept. of ICT Convergence(Smart-Communications Major), Yuhan University

● Abstract ●

본 작품은 학생들이 만든 캡스톤디자인 작품이다. 본 작품의 기획의도는 특정한 형식에 구애받지 않고 자신만의 생각을 텍스트 뿐만 아니라 여기에 사진과 동영상 등의 다양한 멀티미디어를 함께 첨부할 수 있는 스토리앱 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 개발한다. 따라서 본 연구는 개성 있는 포토북을 자유롭고 쉽게 만들 수 있는 환경 구현 즉, CMS에 그치지 않고 개인의 소중한 추억을 타인들에게 공유함으로써 감동을 나눌 수 있게 하는 것이 최종 목표이다. 또한 모바일에서만 공유로 끝나는 것이 아닌 pc로도 전송 가능하기 때문에 만들어진 결과물을 출력 후 종이책으로 제본해 보관할 수 있는 서비스 역시 기대해 볼 수 있겠다.

키워드: 스토리앱(Story-APP), 전자책(e-Book), 포토북(Photo-Book), CMS

I. Introduction

스마트폰 앱이 만들기 시작하면서, 스마트폰 시장에는 스마트폰과 관련된 액세서리가 쏟아져 나오기 시작하였다. 특히, 스마트폰의 본래의 기능 보다는 스마트폰을 활용한 액세서라나 앱이 많은 영역을 차지하고 있다. 이러한 분야는 소자본의 아이디어 중심으로 성공할 수 있는 분야로 청년층에서 많이 개발이 되어 왔으며, 소자본으로도 충분히 창업할 수 있는 분야로 성장하여 왔다. 특히 스토리 앱과 같은 팬시사업의 부가치는 다른 분야에 비해 매우 높은 상황이다[1]. 어플리케이션과 팬시를 접목하여 작품을 진행한다. 많은 시너지 효과를 기대할 수 있을 것으로 보이며, 향후에 발전 가능성이 많은 분야이다[2].

II. 기획의도

스마트폰이 활성화 되면서 접근성이 뛰어난 인터넷정보 서비스를 받아 사용자는 급증하였고, 여러 종류의 콘텐츠들은 사용자의 다양한 요구사항을 만족시키는 폭을 넓히고 있다. 스마트폰 출현은 자신만의 생각을 타인에게 쉽게 제공할 수 있는 기술로 이어져 왔으며, 이를

통하여 타인과 교감을 할 수 있다. 따라서 본 논문은 이 점에 착안하여 타인과 교감을 공유하기 위하여 자신만의 특별한 앱 형식의 전자책을 개발하고자 한다.

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 다운받을 수 있으며, 대중교통을 이용하며 전자책을 보는 사람도 많이 찾아볼 수 있듯, 시간과 장소에 구애받지 않으며 가볍고 편리하게 볼 수 있는 특징이 있다. 또한 전자책은공유기능을통해단순히종이책을본다는점을넘어상대방과주고받고교감을 이루기도 한다.

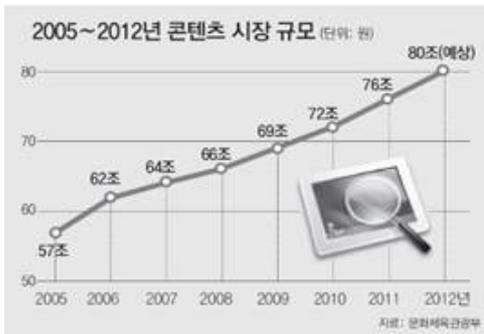
실제로 판매되고 있는 종이책을 전자로 보면서 시중의 판매되고 있는 책이 아닌, 자신이 원하는 내용으로 구성된 전자책을 볼 수 있게 구현해보면 어떻까라고 생각에 착안하여 본 기획서를 기획하게 되었으며, 구현할 이 어플리케이션을 통해서 사용자들이 쉽게 자신만의 전자책을 디자인할 수 있는 환경을 제공하고 싶었다. 이러한 전자책의 특징이자 강점을 살려 이 어플리케이션은 텍스트뿐만 아니라

사진, 동영상 등 다양한 멀티미디어 요소를 쉽게 넣을 수 있어 개성이 담긴 자신만의 유일한 전자책을 효과적으로 전달할 수 있다. 나아가 사용자의 수요에 따라 출판까지 기대해 볼 수 있겠다.

III. 시장분석

스마트폰의 대중화와 함께 종이책 못지않은 전자책 이용자도 점차 늘어나고 있다. 스마트폰은 현대인의 필수품이 될 정도로 대중교통에서 전자책을 이용하는 사람들을 볼 수 있다. 가볍고 이동하기 편하기 전자책의 장점 때문이다.

이처럼 다양한 디바이스 증가와 함께 멀티미디어를 적극 활용한 콘텐츠 시장의 규모는 점차 증가하는 형태의 밝은 전망을 보이고 있다.



Content market

현재 앱스토어에 있는 앱 중 스위트북의 “포토북마법사”에서 나온 앱은 사진을 미리 다중 선택하고 표지를 선택 후 정해진 내지 디자인 테마를 골라 간단하게 포토북을 만들 수 있는 어플로, 만들어진 포토북을 앱의 업체에 인쇄를 주문할 수 있다[3]. 이러한 포토북 마법사 앱은 온라인과 오프라인을 융합한 앱으로 테마를 중심으로 포토북의 제작이 가능하다. 하지만 이미지의 해상도가 낮아 종이 출력 시 깨짐 현상이 나타나며 사이즈선택이 스마트폰사이즈로 한정된 단점이 있다.

IV. 스토리보드

기존 마켓에 있는 여러 사진을 묶어놓는 개념의 포토북 앱과 달리, 이 앱은 사진 뿐만 아니라 자신의 생각을 효과적으로 표현할 수 있도록, 텍스트, 동영상, 꾸미기 가능한 스티커, 디자인 템플릿을 제공하며, 이렇게 만들어진 책은 공유를 통해 상대방에게 자신의 이야기를 선물할 수 있다. 본 기획팀이 기획하고자 하는 앱 전자책의 스토리보드는 다음과 그림2와 3은 같다. (다음 그림 순서대로 1, 2, 3, 4번)



Story Board(1,2,3,4)

Story Board Explanation(1,2,3,4)

1번-메인	화면 클릭하면 2번 이동
	휴대폰 자체 뒤로 버튼 누르면 앱 종료
2번-메뉴	만들기-3번 이동
	내서재-7번
	광고-인터넷창이 뜬다.
3번-표지 디자인	제공하는 표지의 스타일(색상, 디자인)을 선택하여 결정
	취소-2번 이동
	선택-4번
4번-표지 내용 꾸미기	책의 제목 입력
	내사진-휴대폰 앨범과 연결해 사진을 넣을 수 있다.
	이전으로-3번으로 이동 내용쓰기-5번으로 이동



Story Board(1,2,3,4)

Story Board Explanation(5,6,7,8)

5번-본문 꾸미기	홈으로-메인메뉴(2번)로 이동	
	저장-작업내역 저장(확인)은 내서재 8번으로 이동해 확인 및 작업 중이던 것 수정가능)	
	<본문 상단>	터치 시, 사용자의 멀티미디어 첨부
	<본문 하단>	터치 시, 텍스트 입력 가능 (텍스트 세부 설정은 하단의 도구 상자)
	도구상자	글자색-기본컬러 몇가지 제공 (투명도로 선택한 색의 농도 조정 가능)
		글자크기-현재 크기보다 한 단계 크게&작게
	이전장	책의 이전 페이지
배경선택	책의 현재 페이지 스타일 설정(6번)	
다음장	책의 다음 페이지(다음장 추가)	
6번-본문 꾸미기(5번) 중 배경선택을 누를 시 나오는 상자	현재 페이지 스타일 목록은 화살표로 이동 가능	
	취소-5번이동	
7번-본문 꾸미기(5번) 중 글자색상을 누를시 나오는 상자	선택-선택한 디자인 적용후 5번이동	
	제공하는 표지의 스타일(색상, 디자인)을 선택하여 결정	
	취소-2번 이동 선택-4번	
8번-내 서재 (2번 화면의 메뉴 중)	화살표로 만들어진 책 탐색	
	하단의 버튼-만든 책 수정, 공유, 삭제 가능 휴대폰 자체 뒤로 버튼을 누르면 2번으로 이동	



2. <인트로>
어플리케이션 실행 시 제일 먼저 뜨는 로딩화면



3. <메인화면>
좌측버튼으로 이동
-만들기: 4번화면
-서재: 10번 화면
-환경설정: 9번 화면
-가이드: 11번 화면

Introduction and Main Window



4. <만들기-표지 스타일 선택>
표지의 색상, 디자인 결정
화살표 이용해서 목록 이동
-취소: 3번화면
-선택: 5번화면



5. <만들기-표지 꾸미기>
책제목, 그림 및 사진 삽입
-저장: 화면은 그대로
-전송: 휴대폰상 주소록
-이전으로: 4번화면
-내용쓰기: 6번화면

Make Window



8. <만들기-표지 꾸미기>
-같은 주제로 여러 장의 페이지를 만들 때 나타나는 화면
-오른쪽에서 페이지 미리보기 가능



9. <내 서재>만든 책 관리
-스크롤링으로 목록 보기
(만든 책의 책표지가 대표 이미지, 4번 화면에서 지정된 제목으로 구분됨)
-대표표지를 터치하면 체크가 됨

Management Window

V. 구현

본 작품은 기획에서부터 사후관리까지 다음과 같은 계획을 가지고 실행되었다.

Development Plan

계획	수행 내용
기획	사용자 타겟, 메뉴 및 디자인, 화면 구성
개발	외부 지원을 통한 스토리 앱 개발
홍보 및 광고	테스트 마켓 등록 후 앱스토어에 등록, QR코드 등록, 블로그 개설
사후 관리	공식 페이지를 통한 지속적 업데이트

본 작품은 앞서 기술된 스토리 보드를 활용하여 다음그림 4,5,6,7과 같이 개발되었다.



View Window

VI. 결론 및 기대효과

지금까지 SMS 앱의 인지도 및 사용성이 일반적인 앱에 비해 상대적으로 낮았던 이유는 상대방과 다양한 방식으로 공유할 수 없기 때문이었다. 즉, 모든 SMS 앱이 고정된 프레임형식의 편지지에 문자를 작성하므로 획일적인 콘텐츠 제공으로 완성도에서 빈약하거나 UI(user interface)의 진부함은 사용자로부터 외면을 받게 되었다. 하지만 본 작품은 이러한 단점을 해결할 수 있도록 다양한 콘텐츠(아이콘, 픽트그램, 동영상, 테마)등을 편집하여 생동감 있는 전자책을 제공하였다. 이는 감동과 개성을 동시에 만족시킬 수 있는 새로운 방식의 콘텐츠서비스를 제공할 수 있을 것으로 기대하며 특히, 사용하기 쉬운 인터페이스와 편집이 가능한 기능, 공유기능, 사진첨부 등의 기능을 제공함으로써 가능성을 높였고 파스텔 스타일의 디자인컨셉을 활용하여 시각적 안정감을 통해 접근성 및 사용성을 높였다. 본 작품의 주요기능은 다음과 같다.

- 특별한 날에는 특별한 메시지 전송가능
- 배경, 이모티콘 내마음대로 선택가능
- 갤러리에 있는 사진첨부 가능
- 문자메시지뿐만 아니라 카카오톡, 페이스북에도 전송가능 ➡ 공유성 증대
- 사용하기 쉬운 인터페이스 제공

1. 홍보 및 마케팅

홍보는 크게 2가지로 구분하여 진행한다. 먼저 온라인전략으로 홈페이지 개설하고 페이스북, 트위터, 블로그 등을 통한 SNS 홍보로 빠르게 앱을 알릴 수 있도록 한다. 간접적인 정보를 얻기 위한 사용자들의 방문수도 많아지고, 홈페이지에 따른 ‘고객의 소리’로 신뢰도 향상을 이루기 때문에 필요하다. 두 번째는 QR코드를 제작하여 그림 8과 같이 오프라인 광고를 통하여 제품 인지도와 접근성을 확보하며 사람과 사람의 관계에 대한 호기심을 자극하는 마케팅을 통해 제품 대중화를 이루고자 한다.



Ad impressions events

2. 기대효과

기존의 SNS 앱과 차별화를 못하고 다양한 멀티미디어 콘텐츠를 활용한 서비스를 제공하는 본 작품의 개발로 이루어질 수 있는 기대효과로는 첫째, 웹3.0의 선구자적 콘텐츠 서비스 제공한다. 둘째, 10대부터 50대까지 다양한 사용자를 확보함으로써 디지털 디바이드(digital divide)의 격차 해소를 할 수 있다. 셋째, 개인의 소중한 콘텐츠를 지인들에게 공유함으로써 감동을 나눌 수 있는 효과를 볼 수 있다.

본 연구는 2012년도 미래창조과학부(MSIP)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 논문임. (No. NRF-2012R1A2A2A03045162)

References

[1] 'Pansi SMS Easy And Fast SMS', available at <http://www.vaio.or.kr/983087>
 [2] http://www.etnews.com/chart/1276105_1733.html
 [3] Google Play, available at <https://play.google.com>