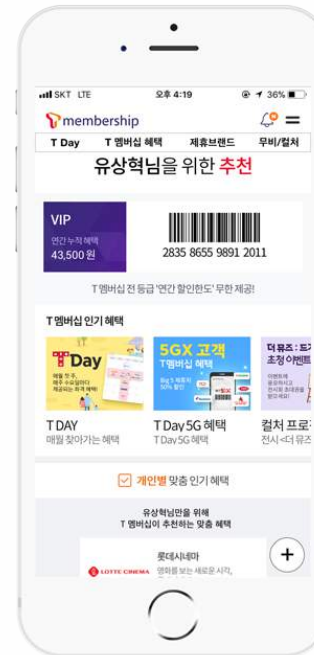


## SKT멤버십의 무비콘텐츠 서비스 사용성 향상을 위한 UI개선 보고서

이아람 교수님

21861080 유상혁



# INDEX



## 1. 서비스 소개와 문제점 정의

- 1-1. 서비스 소개
- 1-2. 서비스관련 동향
- 1-3. 진행할 문제점 정의

## 2. 테스트 준비

- 2-1. Task와 사용 시나리오 선정
- 2-2. 참가자 선정기준과 참가자 모집

## 3. 사용성 테스트 및 아이트래킹

- 3-1. 사용성 테스트 및 아이트래킹 실시
- 3-2. 사용성 테스트 와 아이트래킹 결과 데이터

## 4. 테스트 결과 및 개선방향

## 5. UI 개선방안도출

- 5-1. 벤치마킹
- 5-2. 개선방안 결정을 위한
  - 3x3 Matrix Decision Grid
- 5-3. UI 개선방안 도출



## 1. 서비스 소개와 문제점 정의

## SKT membership UI 개선안

### 1. 서비스 소개와 문제점 정의

#### 1-1. 서비스 소개



**T멤버십** 앱  
SK Telecom  
소셜 앱 18위  
★★★★☆ 1.9, 6947개의 평가  
무료

SK텔레콤은 국내 3대 고객 만족도 조사에서 최장기간 연속 1위를 지켜오며 대한민국 대표 ICT회사로 인정받음

5G와 인공지능(AI) 경쟁력을 바탕으로 이동통신 · 미디어 · 보안 · 커머스 등 다양한 영역에서 고객 여러분의 기대를 뛰어넘는 '초(超) 생활' 서비스를 출시하고, 스마트 팩토리 · 융합보안 · 자율주행 · 스마트시티 등 미래 산업 혁신 방향을 제시하며 전에 없던 '초(超) 산업' 시대를 진입

#### SK telecom membership application

Sk Telecom 사용자라면 주어진 포인트로

다양한 혜택을 제공받을 수 있는 멤버십 앱.

풍성한 SKT만의 혜택생활, 다양한 제휴 브랜드에서 할인을 받을 수 있고,

T멤버십 전용 쇼핑/문화/여행 혜택을 제공받을 수 있다

SKT membership UI 개선안

1. 서비스 소개와 문제점 정의

1-2. 서비스관련 동향



◆ 한 달에 몇 번 영화관을 갈까?<sup>1</sup>

'평소 한 달에 몇 번 영화관을 찾는다'란 질문에

응답자의 55%가 1~2번이라고 답했다. 또한 23%가 3~4번이라고 했다.

갈수록 늘는 혼영족  
(단위=%)



'혼영족' 인기 영화 순위

순위	영화
1위	닥터 스트레인지
2위	아가씨
3위	너의 이름은.
4위	아수라
5위	라라랜드
6위	인디펜던스 데이: 리써전스
7위	미씽: 사라진 여자
8위	곡성
9위	스타트렉: 비욘드
10위	워크래프트: 전쟁의 서막

※ 2016년 6월 1일~2017년 2월 28일 집계.  
전체 관객 중 혼영족 비중 30% 이상 영화 기준.  
자료=롯데시네마

◆ 한 해 평균 15편 관람<sup>2</sup>

그렇다면 한국인 중에서도 영화 좀 본다는 혼영족은? 자그마치 15편이었다.

10대는 연간 평균 14회, 20·30대는 13회, 30대는 14회,

40대는 16회, 50·60대는 15회를 봤다.

한 달에 한 편 이상 기본으로 봤다는 거다.

1 맥스무비 설문, <http://dpg.danawa.com/news/view?boardSeq=60&listSeq=3673642>

2 롯데시네마 영화 관람 행태 분석해보니, <https://www.mk.co.kr/news/culture/view/2017/03/169070/>

## SKT membership UI 개선안

### 1. 서비스 소개와 문제점 정의

#### 1-3. 진행할 문제점 정의



## 목적

SK telecom membership 사용자들의 영화관련 기능 사용률을 높이자.

## 목표

1. 사용자의 현재상영작 확인 영화예매 등 영화 콘텐츠에 대한 접근성을 높이자.
2. 사용자가 구매/예매한 내역을 찾는데 접근성을 높이자.

## 선정이유

SkT 멤버십 서비스 중 **영화예매 서비스** 사용률을 높이기 위해서 앱 사용자들이 영화예매 서비스에 대한 인식 제고와 **영화 콘텐츠 서비스에 대한 접근을 용이하게** 만들자.

출처 <https://www.yna.co.kr/view/AKR20170309059400848>



## 2. 테스트 준비

SKT membership UI 개선안

## 2. 테스트 준비

2-1. Task와 사용 시나리오 선정

### Task 1

영화 예매 서비스를 이용하여 영화 '현재 상영장' 확인하기.

### Task 1 의도

영화관련 콘텐츠를 찾을 때 걸리는 시간과 패턴을 분석하기 위함입니다.

### Task 2

구매/예매 내역에 영화 확인하기.

### Task 2 의도

영화 예매 내역을 영화관에서 보여줄 때 내역 확인을 어디에 위치시켜야  
사용자들이 헤매지 않고 찾을 수 있을까를 알아보기 위함입니다.



## 2. 테스트 준비

### 2-1. Task와 사용 시나리오 선정

#### 시나리오 1

참가자님은 오늘 skt 멤버십 앱을 사용해서 영화를 예매하여 영화를 보러 가려고 합니다.  
현재 상영작을 확인해 보세요.

#### 시나리오 2

참가자님은 영화관에 도착해서 영화예매 내역을 직원에게 보여주려고 합니다.  
“ 영화예매 내역을 찾아보세요.

SKT membership UI 개선안

2. 테스트 준비

2-2. 참가자 선정 기준과 참가자 모집

서비스명 SKT membershipapp

A그룹 : 서비스 경험자

Skt membership서비스 사용 경험	타사 멤버십 서비스 사용경험	멤버십 앱 영화예매 서비스 인지 정도*	모바일 사용 숙련도**	연령대	인원
유	유	상(상/하)	상	20대~30대	1명
유	무	하(상/하)	상	20대~30대	1명

\*멤버십 앱의 영화예매 서비스 인지 정도 영화예매 서비스를 2번 이상 사용해봤으면 (상)수준으로 정의

\*\*모바일 사용 숙련도 모바일 어플을 5개 이상 사용하고 있다면 (상)수준으로 정의

2명

B그룹 : 서비스 무경험자

Skt membership서비스 사용 경험	타사 멤버십 서비스 사용경험	멤버십 앱 영화예매 서비스 인지 정도*	모바일 사용 숙련도**	연령대	인원
무	유	상(상/하)	상	20대~30대	1명

## SKT membership UI 개선안

### 2. 테스트 준비

#### 2-2. 참가자 선정 기준과 참가자 모집

[사용성 테스트 및 아이 트래킹] 모바일 SKT telecom 멤버십 (membership) app 사용성 테스트 및 아이 트래킹 참가자 모집  
안녕하세요. 계원예술대학교 디지털미디어디자인과에 재학 중인 유상혁 학생입니다.

SKT telecom 멤버십 (membership) app의 "영화예매 기능"에 대한 사용성 테스트 및 아이 트래킹을 위해 참가자를 모집하고자 합니다.  
자세한 모집 정보는 아래와 같습니다.

##### 1. 참가자 조건

- 참여를 위해 계원예술대학교 방문이 가능한 분
- SKT telecom 멤버십 사용 경험이 있으신 분
- SKT telecom 멤버십 사용 경험이 없으신 분
- SKT telecom 멤버십 외 다른 통신사 멤버십 사용 경험이 있으신 분

##### 2. 참가방법

- 아래 링크를 통해 설문조사에 참여하시면, 대상자 선정 후 개별 연락드립니다.
- 설문 URL
- 설문지 작성에 약 2~4분의 시간이 소요되며, 솔직한 답변 부탁드립니다.

##### 3. 모집 기간

- 미정

##### 4. 진행 방식

- 스마트폰 SKT telecom 멤버십 어플리케이션 사용성 테스트 및 아이 트래킹 진행으로 약 30분 내외로 진행될 예정
- 기록을 위해 동영상 촬영 및 녹음 진행
- 영상 및 녹음 파일은 연구 종료 후 폐기 처분

##### 5. 진행 기간

- 미정

##### 6. 진행 장소

- 경기도 의왕시 계원대학로 66 계원예술대학교 디자인관 5층 UT 실

7. 사례비- 사용성 테스트 및 아이 트래킹 테스트 진행 후 소정의 사례비 지급.

##### 8. 문의

- 유상혁 학생
- E-mail ush407@naver.com
- ph 010-4154-7672

많은 관심과 참여를 부탁드립니다. 감사합니다.



### 3. 사용성 테스트 및 아이트래킹

### 3. 사용성 테스트 및 아이트래킹

#### 3-1. 사용성 테스트 및 아이트래킹 실시

스마트폰 숙련도가 높은  
20~30대  
+  
멤버십 앱을 내에  
영화예매 기능이 있음을  
인지하고 있음



참가자1

신은빈

20대 초반 대학생

SKT Telecom membership app 사용경험 無

참가자2

지기역

20대초반 대학생

SKT Telecom membership app 뿐만 아니라 다른 통신사 멤버십 앱 사용경험 有

참가자3

김지은

20대 초반 대학생

SKT Telecom membership app 사용경험 有

### 3. 사용성 테스트 및 아이트래킹

#### 3-1. 사용성 테스트 및 아이트래킹 실시

## 사용성 테스트란?

UT(user test) : 제품을 제작하는 과정에서 사용자의 니즈를 발견하는 방법으로

‘상세한 문제점 진단 및 개선 방향 제시’가 가능하며, ‘문제의 중요도’를 판단해 작업의 우선순위를 정하는 데 도움이 된다.

시행 시기와 목적에 따라 다음과 같이 분류.

#### **Formative Userbility Test(형성 UT)**

실제로 시스템을 ‘형성’하는 과정에서 도움이 되는 테스트 방법,

사용성의 문제점 발견 혹은 디자인 결정에 이용된다.

시스템의 사용성에 매우 도움을 주며 usability test, a-b 테스트, rite, 페이퍼 프로토타이핑 등

자유로운 형식으로 진행되어도 무관하며 빨리빨리 문제점을 찾을 수 있다.

#### **Summative Userbility Test (총괄 UT)**

제품 제작의 후반부에 시행되며 수행 데이터(performance data)분석을 통해

(구체적이고 수치화된)데이터적인 검증결과를 도출한다.

(ex. 경쟁제품과 비교해 목표성공률, 수행시간, 에러율 등) 벤치마킹, a-b 테스트 등을 이용한다.

---

<sup>1</sup> <https://trello.com/b/ksDyO6if/id161>

### 3. 사용성 테스트 및 아이트래킹

#### 3-1. 사용성 테스트 및 아이트래킹 실시

#### 아이트래킹(Eye Tracking)이란?

아이트래킹(시선 추적)은 시선의 지점("우리가 어느 곳을 보고 있는지")

또는 머리에 대한 눈의 상대적인 움직임을 측정하는 과정입니다.

아이트래커(시선추적기)는 시선의 위치와 시선의 움직임을 측정하는 기기로

영상 시스템, 심리학, 인지 언어학, 제품 디자인 등에 대한 리서치에 사용하고 있습니다.

시선의 움직임을 측정하는 데에는 여러 방법이 있는데, 눈의 위치를 인식하는 비디오 이미지 방법이 보편적으로 사용되고 있습니다.

아이트래킹 타입

#### Orbital Eye Tracking

연구자들은 피험자가 "어느 지점을 바라보고 있는지"에 대한 연구 뿐 아니라,

자극을 제시했을 때 반응으로 생리적인 눈의 움직임에 대해 관심을 갖고 있습니다.

이처럼 눈의 움직임의 절대치 그대로 측정하는 것을 "orbital eye tracking"이라 합니다.

눈의 궤도점은 단지 동공 그 자체의 이탈정도로 나타낼 수 있습니다.

이러한 종류의 시선추적은 보통 시각-신경 연구 분야에서 주로 사용하며 이와 관련 데이터를 "동공 데이터(Pupil Data)"라 합니다.

#### Gaze Position Tracking

대부분의 시선의 움직임을 연구하는 사람들은 피험자의 시야(실제로 바라보고 있는 곳), 즉 "Gaze Position"에 관심을 갖고 있습니다.

Gaze data는 제시되는 자극에서 실제 위치로서 벡터로 표현됩니다. 데이터는 자극에 대한 피험자의 시선 위치를 연구할 때 주로 사용됩니다.

아이트래킹 시스템은 측정된 동공 위치의 궤도함수에 복잡한 수학적 알고리즘을 적용함으로써 Gaze Position을 측정합니다.

---

<sup>1</sup> [https://www.facebook.com/permalink.php?story\\_fbid=509187529274591&id=438169636376381](https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=509187529274591&id=438169636376381)

SKT membership UI 개선안

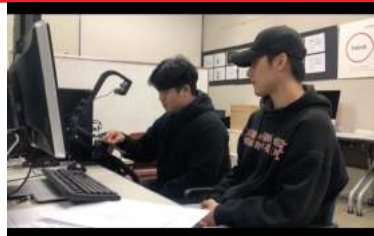
### 3. 사용성 테스트 및 아이트래킹

#### 3-1. 사용성 테스트 및 아이트래킹 실시

OT



아이 트래킹 및 사용성 테스트 진행



사후 인터뷰





### 3. 사용성 테스트 및 아이트래킹

#### 3-2. 사용성 테스트 및 아이트래킹 결과 데이터

##### 태스크 타임

단위 : 초

시나리오	참가자 1 신은빈	참가자 2 지기역	참가자 3 김지은	총 합계	평균
참가자님은 오늘 Skt 멤버십 앱을 사용해서 영화를 예매하여 영화를 보러 가려고 합니다. 현재 상영작을 확인해 보세요	20	19	15	54	18
참가자님은 영화관에 도착해서 영화예매 내역을 직원에게 보여주려고 합니다. "사장 "영화예매내역을 찾아보세요.	22	27	28	77	25.6

### 3. 사용성 테스트 및 아이트래킹

#### 3-2. 사용성 테스트 및 아이트래킹 결과 데이터

##### 성공률

	시나리오 1	성공률 (%)
참가자 1 신은빈	P1	80
참가자 2 지기역	S	100
참가자 3 김지은	S	100
성공률 (%)		93

	시나리오 2	성공률 (%)
참가자 1 신은빈	S	100
참가자 2 지기역	S	100
참가자 3 김지은	P2	60
성공률 (%)		86

S: 100  
 P1: 80(Task를 수행했지만 5번 이상의 페이지 이동을 했음 )  
 P2:60(Task를 수행했지만 10번 이상의 페이지 이동을 했음 )  
 P3:25(도움을 요청하고 Task를 수행했을 때)  
 F:0

### 3. 사용성 테스트 및 아이트래킹

#### 3-2. 사용성 테스트 및 아이트래킹 결과 데이터

##### 접근경로

시나리오	참가자 1 신은빈	참가자 2 지지역	참가자 3 김지은
참가자님은 오늘 Skt 멤버십 앱을 사용해서 영화를 예매하여 영화를 보러 가려고 합니다. 현재 상영작을 확인해 보세요	추천 페이지(메인) > CGV 페이지 > 롯데시네마 페이지 > 모든 혜택 > 무비 > 현재 상영작(완료)	추천 페이지(메인) > 모든 혜택 > 무비 > 현재 상영작(완료)	추천 페이지(메인) > Hot&New 페이지 > 모든 혜택 > 무비 > 현재 상영작(완료)
참가자님은 영화관에 도착해서 영화예매 내역을 직원에게 보여주려고 합니다. "사잠 "영화예매 내역을 찾아보세요.	추천페이지 > 마이페이지 > 구매/예약 내역 > 마이페이지 > 구매/예약 내역 > 무비 MY예매(완료)	추천 페이지(메인) > 모든 혜택 > 무비 > 현재 상영작 > 무비 MY예매 (완료)	추천 페이지(메인) > 바코드페이지 > 추천 페이지(메인) > 검색 > 추천 페이지(메인) > Hot&new페이지 > 티데이 페이지 > 모든 혜택 > 마이페이지 > 구매/예약 내역 > 무비 MY예매 (완료)

### 3. 사용성 테스트 및 아이트래킹

#### 3-2. 사용성 테스트 및 아이트래킹 결과 데이터

#### 기능 인지 여부

세부 기능 별 성공 여부

세부 기능	참가자 1 신은빈	참가자 2 지기역	참가자 3 김지은
앱내에서 영화관련 기능 위치 인지	인지 함	인지 함	인지 함
본인이 예매한 영화표 확인 위치 파악.	인지 함	인지 함	인지 못함

관찰 시 기능 인지 여부 등의 문제의 심각성을 수치화

세부 기능	참가자 1 신은빈	참가자 2 지기역	참가자 3 김지은
앱내에서 영화관련 기능 위치 인지	S	S	S
본인이 예매한 영화표 확인 위치 파악.	S	S	F

### 3. 사용성 테스트 및 아이트래킹

#### 3-2. 사용성 테스트 및 아이트래킹 결과 데이터

##### 리얼 보이스

시나리오	참가자 1 신은빈	참가자2 지기역	참가자 3 김지은
참가자님은 오늘 Skt 멤버십 앱을 사용해서 영화를 예매하여 영화를 보러 가려고 합니다. 현재 상영작을 확인해 보세요	네! 끝난거 같아요!	여기서 찾으시면되는거죠? 어디있지? 현재 상영작 찾았어요	.
참가자님은 영화관에 도착해서 영화예매 내역을 직원에게 보여주려고 합니다. “사잠 “영화예매내역을 찾아보세요.	스음.. 잠시만.. 네 된거같아요.	흠... 어? 이거 찾은건가요?	네. 완료했습니다.

### 3. 사용성 테스트 및 아이트래킹

#### 3-2. 사용성 테스트 및 아이트래킹 결과 데이터

#### 사후 인터뷰

질문	참가자 1 신은빈	참가자2 지기역	참가자 3 김지은
앱을 사용하면서 불편했던 점이나 느꼈던 점을 있는 그대로 말씀해 주세요.	영화 관련 콘텐츠를 여러번들어가야 확인할 수 있어서 불편했다. 처음 사용하는 앱이라서 익숙하지 않아 힘들었다.	예매한 영화내역을 찾는게 생각보다 어려웠다.	앱내에서 제일 먼저 눈에띄는게 바코드 였다 근데 왜 있는지 모르겠다.(유용하지 않을거 같은데)

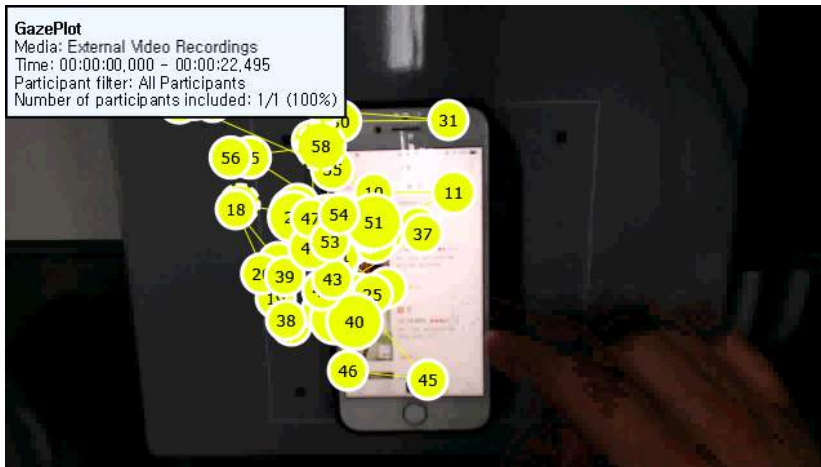
## SKT membership UI 개선안

### 3. 사용성 테스트 및 아이트래킹

#### 3-2. 사용성 테스트 및 아이트래킹 결과 데이터

#### 아이트래킹 화면

참가자1 신은빈



#### Task 1

영화 예매 서비스를 이용하여 영화 '현재 상영장 확인하기.

#### 시나리오 1

참가자님은 오늘 Skt 멤버십 앱을 사용해서 영화를 예매하여 영화를 보러 가려고 합니다.  
현재 상영작을 확인해 보세요.



#### Task 2

구매/예매 내역에 영화 확인하기.

#### 시나리오 2

참가자님은 영화관에 도착해서 영화예매 내역을 직원에게 보여주려고 합니다.  
“ 영화예매내역을 찾아보세요.

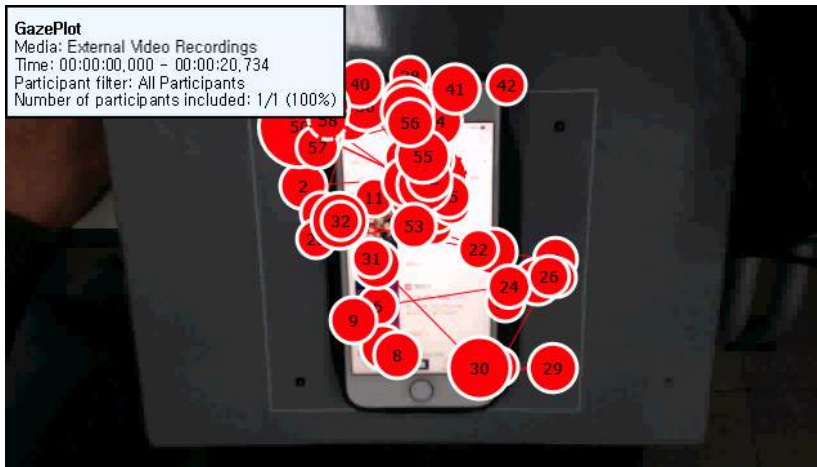
## SKT membership UI 개선안

### 3. 사용성 테스트 및 아이트래킹

#### 3-2. 사용성 테스트 및 아이트래킹 결과 데이터

#### 아이트래킹 화면

참가자1 지지역

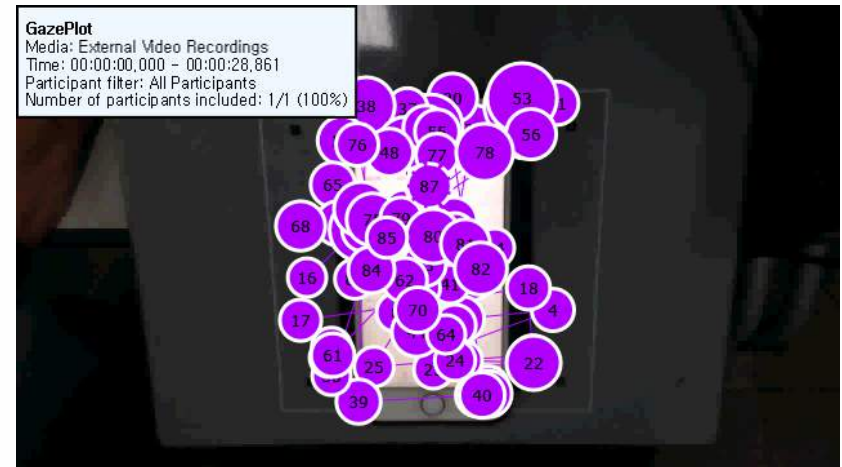


#### Task 1

영화 예매 서비스를 이용하여 영화 '현재 상영작 확인하기.

#### 시나리오 1

참가자님은 오늘 Skt 멤버십 앱을 사용해서 영화를 예매하여 영화를 보러 가려고 합니다.  
현재 상영작을 확인해 보세요.



#### Task 2

구매/예매 내역에 영화 확인하기.

#### 시나리오 2

참가자님은 영화관에 도착해서 영화예매 내역을 직원에게 보여주려고 합니다.  
“ 영화예매내역을 찾아보세요.



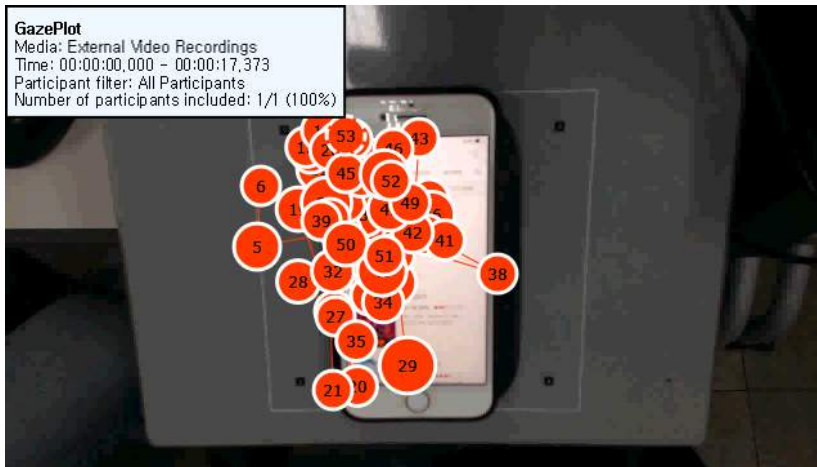
## SKT membership UI 개선안

### 3. 사용성 테스트 및 아이트래킹

#### 3-2. 사용성 테스트 및 아이트래킹 결과 데이터

#### 아이트래킹 화면

참가자1 김지은



#### Task 1

영화 예매 서비스를 이용하여 영화 '현재 상영장 확인하기.

#### 시나리오 1

참가자님은 오늘 Skt 멤버십 앱을 사용해서 영화를 예매하여 영화를 보러 가려고 합니다.  
현재 상영작을 확인해 보세요.



#### Task 2

구매/예매 내역에 영화 확인하기.

#### 시나리오 2

참가자님은 영화관에 도착해서 영화예매 내역을 직원에게 보여주려고 합니다.  
“ 영화예매내역을 찾아보세요.



#### 4. 테스트 결과 및 개선방향

## 4. 테스트 결과 및 개선방향

### ✓ 아이트래킹으로 도출된 결과

#### 아이트래킹 분석

사용자가 영화 관련 콘텐츠를 찾기위해서  
화면을 위에서부터 아래로 화면을 훑어보고 있다.  
다른 화면으로 이동해도 화면을 위에서 아래로 훑어 봄.



#### 결과도출

무비와 관련된 콘텐츠가 노출되어있지않아서  
사용자들이 해당 서비스를 찾기위해  
각 스크린마다 위아래로 시선의 이동이 이루어지는 것을 알 수 있었다.

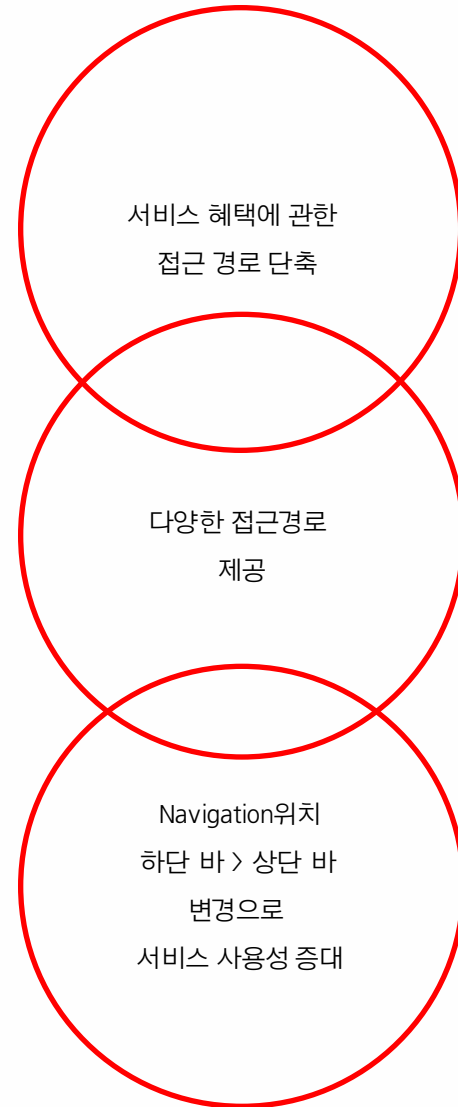
#### 4. 테스트 결과 및 개선방향

✓ 사용성테스트로 도출된 결과

### Global Problem

시나리오1 도출된 문제  
영화 관련 콘텐츠들을 확인하러 가기 위한 과정이 길다.

시나리오2 도출된문제  
예매한 영화를 확인하러 가기 위한 과정이 길다.





## 5. UI 개선방안 도출

SKT membership UI 개선안

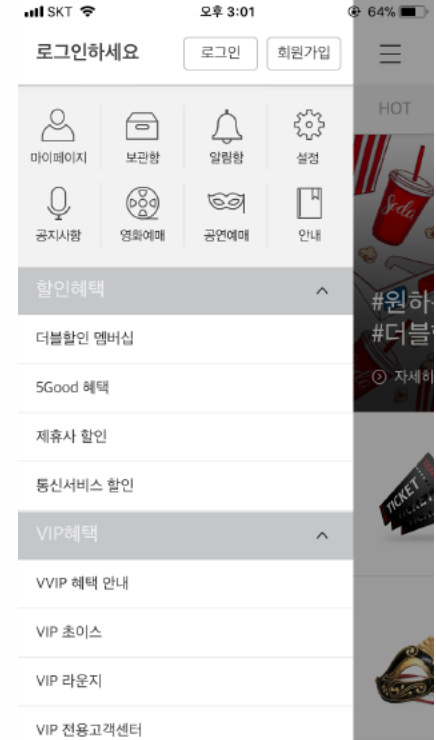
5. UI 개선방안도출

5-1. 벤치마킹

동종 업계



KT membership



SKT membership UI 개선안

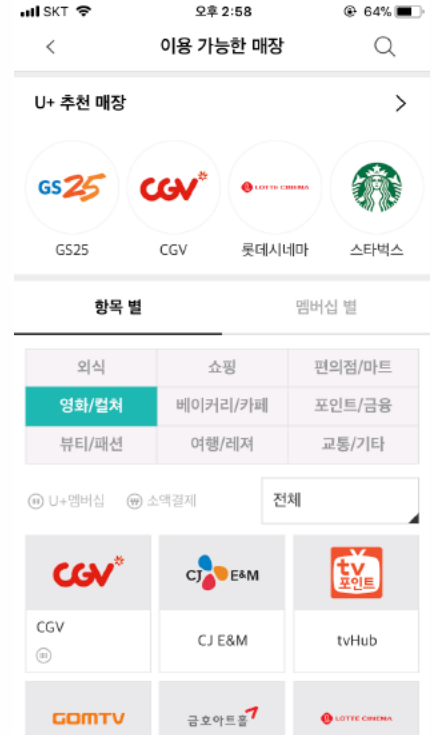
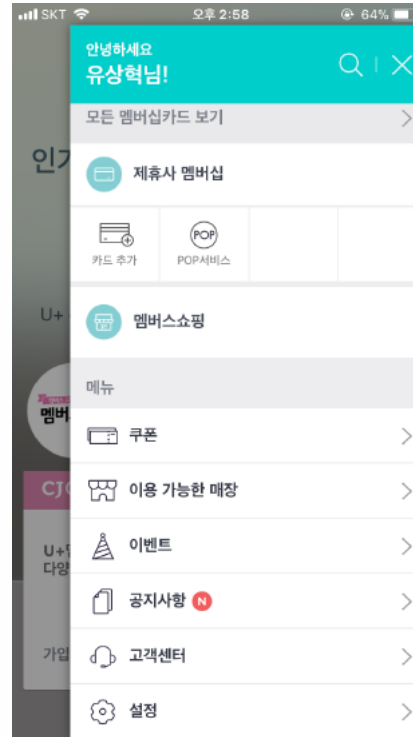
5. UI 개선방안도출

5-1. 벤치마킹

동종 업계



LG u+ membership



## 5. UI 개선방안도출

### 5-1. 벤치마킹

동종 업계

어플리케이션	기능적 요소	장점	단점
KT membership	Navigation drawer와 Navigation bars (top)을 통한 다양한 접근을 가능하게 한다.	상단바에 영화 텍스트 노출하여 영화 관련 혜택을 제공한다는 것을 쉽게 알 수 있다.	
LG u+ membership	Navigation drawer 을 통해서 원하는 목적에 대한 접근을 제공한다.	U+추천 매장으로 CGV, 롯데시네마가 기본적으로 추천으로 보여주고 있다.	



SKT membership UI 개선안

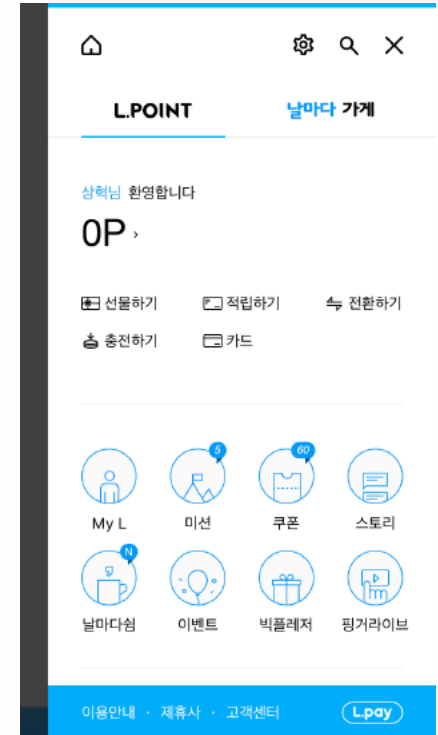
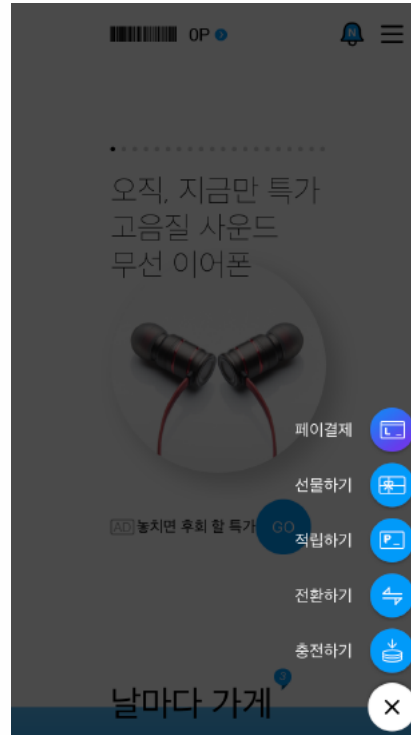
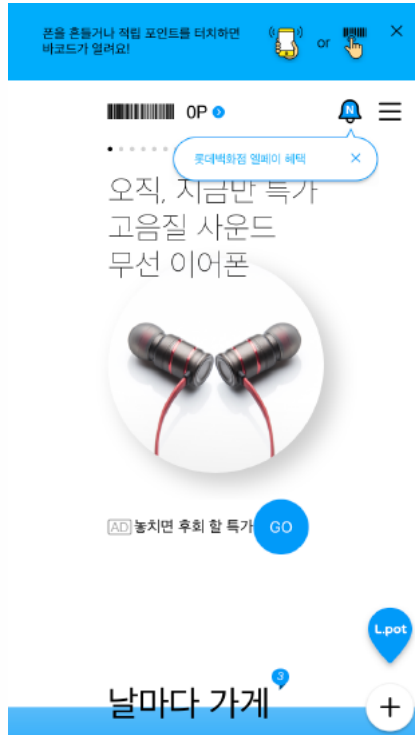
5. UI 개선방안도출

5-1. 벤치마킹

선진 사례



L . Point app

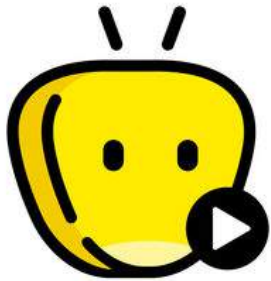


SKT membership UI 개선안

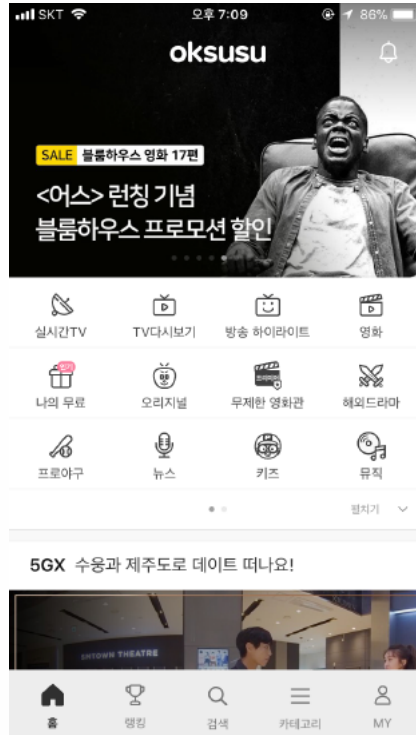
5. UI 개선방안도출

5-1. 벤치마킹

선진 사례



Oksusu



SKT membership UI 개선안

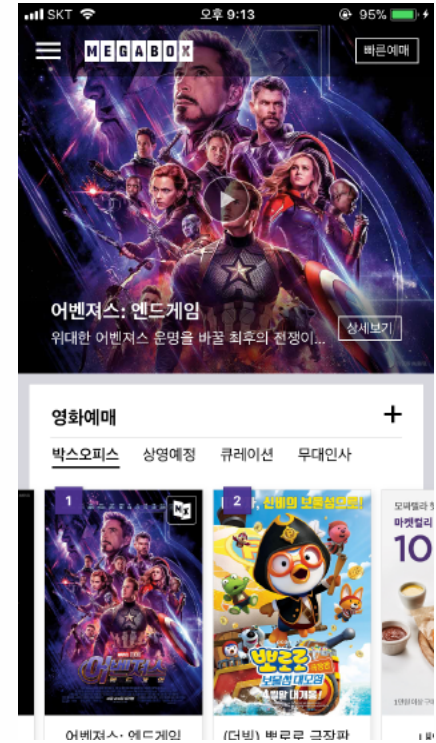
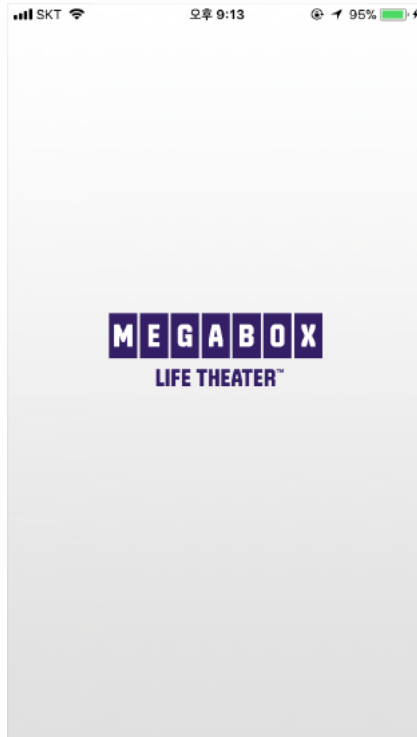
## 5. UI 개선방안도출

### 5-1. 벤치마킹

선진 사례



MEGABOX app



## 5. UI 개선방안도출

### 5-1. 벤치마킹

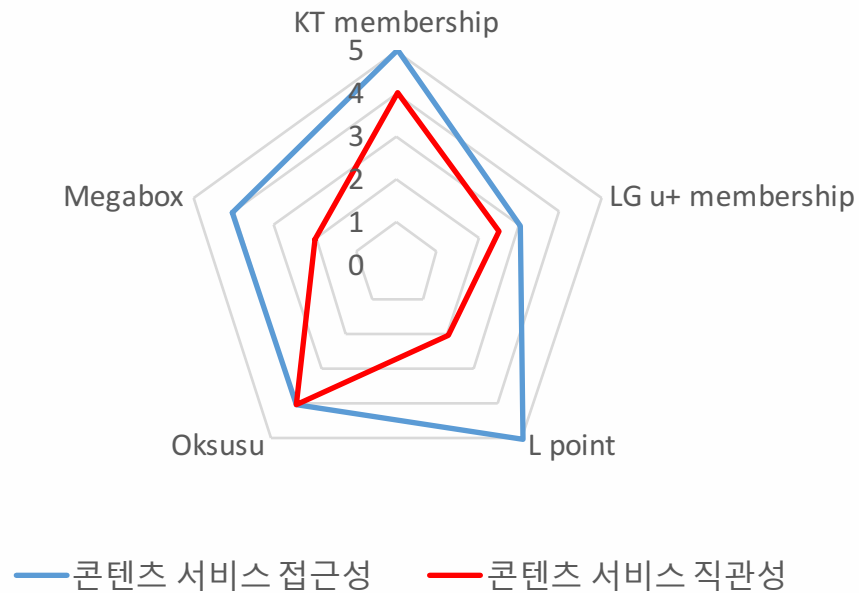
#### 선진 사례

어플리케이션	기능적 요소	장점
L . Point app	FAB 기능을 통해서 앱내 가장 중요한 기능만을 사용자들이 쉽게 사용할 수 있게 해놓음.	사용자가 자신의 목적을 수행하기위한 빠른 접근이 가능하다.
Oksusu	메인 화면에 일러스트와 한글로 이루어진 Collections가 있다.	다양한 제공 서비스를 일러스트와 한글을 통해 알아보기 쉽다.
Megabox app	Launch Screen 사용하면 앱이 빠르고 응답성이 좋다는 느낌을 사용자에게 제공할 수 있다.	런치 스크린을 통해서 앱에서 제공하는 서비스 또는 콘텐츠를 홍보할 수 있다.

## 5. UI 개선방안도출

### 5-1. 벤치마킹

#### 앱 벤치마킹 분석결과



## SKT membership UI 개선안

### 5. UI 개선방안도출

5-2. 개선방안 결정을 위한 3x3 Matrix Decision Grid



KT membership



LG u+ membership



Oksusu



MEGABOX app



L . Point app

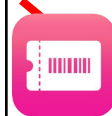
Decision Grid (3X3 Matrix)

사용자들의  
특정 서비스 인지 정도

H



M



L

L

M

H

서비스 직관성

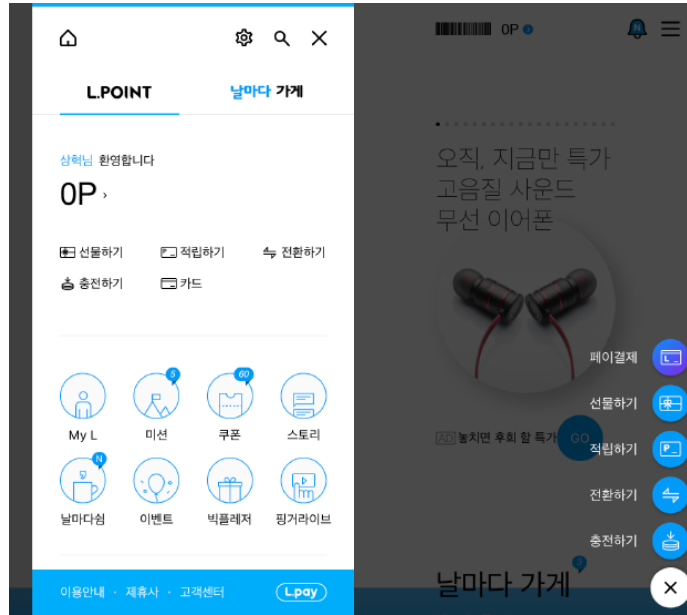
SKT membership UI 개선안

5. UI 개선방안도출

5-3. UI 개선방안 도출



KT membership



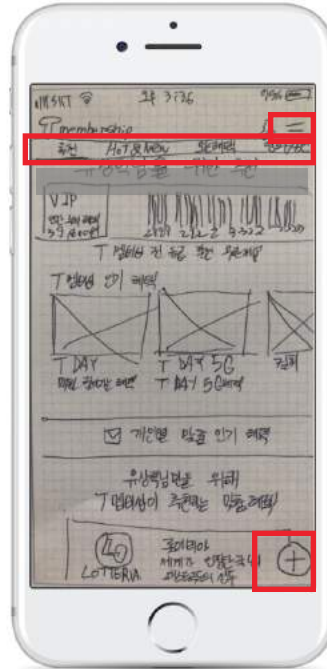
L . Point app


1. 상단 네비게이션바에 영화관련 메뉴 노출.
2. 드로어 메뉴를 통해서 다양한 접근경로 제공.
3. FAB기능을 통해  
사용자의 예매확인에 관한 빠른 접근 유도.

## SKT membership UI 개선안

### 5. UI 개선방안도출

#### 5-3. UI 개선방안 도출



 = 변경된 영역

하단 바를 삭제하고 상단 바를 만들어 영화 메뉴 노출

드로어 메뉴 생성

FAB 버튼 생성

영화 콘텐츠를 메뉴에 올려 접근성을 높임.

드로어 메뉴와 FAB버튼을 통한 다양한 접근방법을 제공

<https://marvelapp.com/5qfd4j1/screen/56268242>



Media Prototyping

**감사합니다.**

이아람 교수님

21861080 유상혁

