Journal of the Ergonomics Society of Korea
Vol. 29, No. 4 pp.595-604, August 2010 DOI:10.5143/JESK.2010.29.4.595

UX(User eXperience) 특성을 갖춘 디자인 발전 방향성에 대한 연구

이 동 민[1] · 전 후 현[2]

[1]경희대학교 산업디자인과 / [2]경희대학교 산업디자인과 일반 대학원

A Study on Developmental Directivity of the Design with UX(User eXperience) Characteristics

Dong Min Lee[1], Hu Hyun Jeon[2]

[1]Department of Industrial Design, KyungHee University, Suwon, 446-701
[2]Department of Industrial Design, KyungHee University, Suwon, 446-701

ABSTRACT

Reaching up the present from the past, the design was reflected in our life, thereby having brought about great development in the aesthetic harmony or functional part. In the present era, it is advancing in order to seek for the better direction without being satisfied with formativeness. What comes to represent it is UX design, namely, user-experience design. If a user has confusion in using product or environmental facilities, or if a user needs to utilize by analyzing function, this cannot help being inconvenient. Only what a user's behavior is caused by which the cognitive and sensitive attributes interact without inconvenience can be said to be design for a user. Given explaining easily, UX implies to design and develop the designed product or space from the position of a client who uses. Also, it also implies to offer service of being satisfied. For one example, a work can be said that distributes logo to the upper part of web site. That is because of allowing client to be much confused if logo is distributed to the different position. The designed web site in consideration of user's position is developed much now. However, it is the real situation of being still much insufficient in the public facilities that have UX characteristics amid the living environment. There is great interest in UX of the public facilities. However, there are many cases of facing mostly for the first time. The understanding level is thought to be much different. This study examines about a concept of UX design, and about UX design, which considered from the user's position, and analyzes a case. Thus, the aim is to suggest good directivity in designing by efficiently approaching UX that can be difficult theoretically.

Keywords: UX, user experience, Interaction, Public-Facility, UX design

*본 논문은 경희대학교의 2009년 교비 특별연구비 지원을 받아 게재되었습니다.
교신저자: 이동민
주 소: 446-701 경기도 용인시 기흥구 서천동 1번지, 전화: 031-201-2644, E-mail: mick@khu.ac.kr

1. 서 론

1.1 연구 배경 및 목적

우리는 윤택한 생활을 하기 위해서 많은 것을 발전시키고 보존하고 있으며, 사회 속에서 많은 것을 경험하며 인생의 행복을 위해 한걸음 나아가고 있다. 우리는 삶에 있어 많은 요소를 생활 속에서 접하게 되고, 필요성을 가지게 되지만 집적적으로 우리에게 서비스 되어 표출되는 것이 있다면 DESIGN이라고 정의하고 싶다.

디자인 연구는 우리 삶의 일반적인 문제들과 연관된 것이다. 일상에서 접하는 공간과 사용하는 제품도 예전보다 많이 늘었으며 그 기술력과 심미적인 부분도 급속도로 발전하는 역동적인 사회 속에 맞춰 시대에 기여하고 있다. 새로운 것을 만들어서 그것을 사용함으로써 얻어지는 쾌감과 가치에서 오는 사용성은 디자이너에게 꼭 필요한 연구요소이며 디자인의 논리와 체계를 이룩하는 핵심 동력이다.

하지만 창의적인 제품을 만들기 위해서 꼭 필요한 것은 사용자에게 줄 수 있는 효율성과 필요성이다. 즉 UX(User eXperience)라고 할 수 있으며, 디자인된 제품이나 공간을 사용하는 사용자의 입장에서 디자인하고 발전시키는 것으로 한 가지 예를 들면 웹사이트 상단에 로고를 배치하는 작업을 말할 수 있다. 만약 로고가 다른 위치에 배치되어 있다면 사용자로 하여금 많은 혼란을 가져다 줄 수 있기 때문이다. 사용자 입장을 배려하여 디자인된 웹사이트는 현재 많은 편리성을 가져다 주고 있지만, 공간 속이나 제품에서 UX (User eXperience) 디자인은 아직까지 기초적인 발전단계에 머물러 있다. 본 연구는 UX 디자인의 개념과 사용자 입장에서 고려한 UX 디자인에 대하여 알아보고, 사례를 분석함으로 이론적으로 어려울 수 있는 UX에 대하여 효율적으로 접근하여 디자인을 하는데 좋은 방향성을 제시하는데 목적이 있다.

1.2 연구 범위 및 방법

UX 디자인에 관한 이론적인 요소를 통하여 개념을 정립하며 UX 디자인을 보다 쉽게 접근하도록 하고 기존의 UX 디자인이 어떻게 적용되어 있는지 연구하여 UX 디자인 좋은 사례와 좋지 못한 사례를 분석함으로 UX 디자인의 발전방향을 제시할 것이며 UX 디자인을 진행함에 있어서 꼭 필요한 요소에는 어떤 것이 있는지 제안하였다.

2. UX (User eXperience)

2.1 UX(User eXperience) 개념

2.1.1 사용자 경험 개념(user experience)

사용자는 제품이나 환경시설물을 이용할 때 동작원리나 사용법에 관심을 두기 보다는 지금까지는 "내가 이 기능을 통해 무엇을 할 수 있을까?"에 관심을 두고 사용하였다. 즉 새로운 것을 디자인과 설계로 주로 기능적인 요소로 사용자에게 새로운 형상을 보여주려 노력하였고 발전되었다. 첨단사회로 발전하기까지 "무엇을 할 수 있을까?"라는 생각을 토대로 성장을 거듭하였다. 하지만 사용자에게 있어서 가장 큰 만족을 주기 위해서는 기능적인 요소도 중요하지만 의문형으로 끈 나는 것이 아니라 "내가 무엇을 할 수 있는가?"를 먼저 생각해야 한다. 즉 사용자 입장에서 할 수 있는 것을 토대로 시나리오를 만드는 방법이다.

사용자 입장을 고려하고 사용자 경험을 바탕으로 이것은 사용자에게 어떻게 보이고, 어떻게 작용하며, 사용자가 "무엇을 할 수 있는가."에 초점을 두고 상호의존적으로 모든 측면에 영향을 가져다 주는 것이 사용자 경험디자인이라고 말할 수 있다. 사람은 어떤 목적을 가지고 행동하기 마련이지만 사용자가 제품이나 환경시설물을 이용함에 있어 혼란을 가지거나 사용자가 기능을 분석하고 사용하여야 한다면 이것은 불편할 수밖에 없다. 불편함 없이 인지적이고 감각적인 속성이 상호작용하여 사용자의 행동이 유발되는 것이 우리가 말하는 UX 즉 사용자 경험을 바탕으로 한 디자인이라고 생각한다.

경험은 인간의 내성을 통해서 얻는 것 및 그것을 획득하는 과정이라고 정의했다. 반복적인 학습과 생각을 토대로 만들어지는 것이다. 이것은 경험디자인(UX)의 가장 큰 덕목이자 바탕이 되는 것이다.

더불어 사용자로 하여금 경험을 통해 알 수 있는 빛, 소리, 감촉, 향기 등 다양한 느낄 수 있는 요소를 동원해 시각, 촉각, 청각, 후각까지 자극함으로 불편함이 없는 감각적인 서비스를 제공하는 것이다.

2.2 UX(User eXperience) 정의와 특성

사용자 경험(UX) 그 정의는 관점에 따라 해석이 다르지만 일반적으로 제품과 시설물이 제공하는 서비스를 사용자 경험하는 것을 모두 포함시킨다. 예를 들어 회사브랜드나 어떤 제품을 들었을 경우 직관적으로 느끼고, 어떤 것인지 생각하게 만드는 것이 모두 포함된다.

제품을 사용함으로 사용자가 원하는 것을 얻을 수 있는 것이 아니라 사용자 환경을 분석하여 사용자가 쉽게 제품에

접근할 수 있도록 하는 것이다.



그림 1. 통조림 캔

한 가지 예로 UX를 설명하자면, 우리에게 위와 같은(그림 1) 통조림 캔이 주어졌다고 한다면 통조림 캔을 따기 위해서 어떻게 할까?

대부분의 사람들은 오른쪽 그림과 같이 캔을 매끄럽고 손쉽게 딸 수 있는 도구를 떠올릴 것이다. 하지만, 오른쪽 도구의 존재 또는 사용법을 모르는 사람들은 왼쪽 그림과 같이 열심히 칼로 캔을 따기 위해 노력하려고 할 것이다. 여기서도 UX가 포함되어 있으며 사람들은 어떠한 문제에 직면했을 때 지금까지 생활하면서 경험적 판단을 통해 문제를 해결한다. 즉 UX는 사용자의 반복적인 경험에 의한 학습을 토대로 만들어진 것이다. 또한 UX 여러 가지를 포함하고 있다. 단순한 용어 그대로 User Experience 경험에서 나오는 것이 아닌 것처럼 여러 가지를 내포하고 있으며 UX는 사용성이 얼마나 편리하고 매력적이며 가치가 있는지 즉 경험에서 나오는 디자인을 넘어선 많은 사용자의 감성요소와 제품과 상호작용할 수 있는 인터랙션적인 요소가 포함되어 있다.

상호작용할 수 있는 인터랙션적인 요소 또한 UX 디자인의 가장 중요한 요소이며 인터랙션은 UX 발전함에 있어 상호작용을 해주는 가장 큰 요소가 될 것이다.

인터랙션은 상호적으로 작용하는 서로 영향을 미친다는 사전적 의미로 풀이될 수 있다.

인터랙션 디자인은 테크놀로지를 이용 인간의 행동과 경험의 구체화로서 상품을 생산하는 것을 의미한다. 다시 말하면, 인터랙션 디자인은 복합적인 테크놀로지와 함께 상호작용하는 인간 경험의 디자인이라 할 수 있는 것이다. UX에 대하여 우리는 접근하기 어렵다고 생각하기 쉽다. 하지만, 즉 유저(user)를 관찰하고 유저(user)에게 멋진 경험을 주기 위해 구체적으로 구상하고 만들어줄 수 있는 것이 UX 디자인이라고 말할 수 있다. 이제는 단순한 기능과 디자인적인 요소보다는 유저(user)의 기대수준은 훨씬 높아지고 있

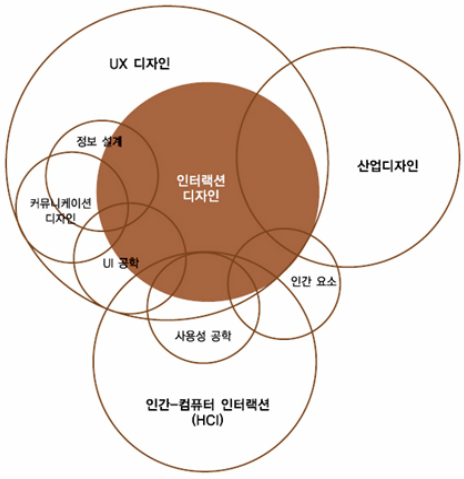


그림 2. Designing for Interaction(1st Editon)의 한글판

기 때문에 유저의 입장에서 유저를 이해하고 감성과 직관적으로 표현하여 사용자를 만족시키는 UX가 필요할 때이다.

3. UX 디자인의 향상 요소

3.1 Interaction design(상호작용)

인터랙션 디자인은 상호작용 디자인이라고 하며 인간과 컴퓨터 간에 상호작용을 하여 내용과 행동을 효과적으로 디자인하는 것이다. 컴퓨터 시스템이 발전하면서 더욱 상호작용을 선호하게 되었다. 사용자가 원하는 정보를 쉽고, 빠르고, 효과적으로 찾으면서 새로운 경험을 할 수 있도록 도와주는 역할을 한다. 사람과 컴퓨터의 상호작용을 이루고 있는 네 가지의 일반적인 절차는 표명단계, 변환단계, 표현단계, 그리고 평가단계의 네 단계를 거친다고 할 수 있다. 인터랙션 디자인은 컴퓨터와 사람간의 의사소통과정을 의미하기 때문에 곧 사람의 행동과 컴퓨터의 절차를 설계한다는



그림 3. MS Surface

것을 의미한다.

키보드 마우스 등의 중간단계를 거치지 않고, 음성, 시각, 터치 등의 방식으로 소프트웨어를 작동시킬 수 있다. 이는 MS의 빌게이츠가 수년간 강조해온 '서피스 컴퓨터'의 개념으로 앞으로 인터페이스의 새로운 변화가 일어날 것으로 보인다.



그림 4. 멀티-터치스크린

한국계 미국인인 제프 한이 발표한 멀티-터치스크린은 모든 사람들이 쉽게 다룰 수 있도록 하기 위해 멀티 터치스크린을 개발하기 시작하였으며 이 기술은 현재 미국 국방부와 CIA에서 이용되고 현재 거듭되는 발전 중에 있다.

3.2 Information architecture(정보설계)

인간은 생각이나 관념을 시각적으로 표현하고, 지식을 디자인 형태로 저장하며, 정보를 일목요연하게 처리하는 방법을 꾸준히 탐구해왔다.

역사의 과정을 거쳐 오는 동안 그림은 두 가지 형식을 진화해 왔고, 첫 번째는 그림 그 자체로서 인간 본성에 잠재되어 있는 표현욕구가 심미적 추구와 사실적 재현의 요구에 부응하여 오늘날 회화라는 영역으로 발전하였다. 두 번째는 지식과 정보를 기록하거나 보존하는 기호로 발전하여 오늘날 문자로 진화하였으며 이것이 정보설계의 근원이라고 볼 수 있다.

오늘날 와서 정보를 기록하고 전달하는 방법이 체계화되고 발전되어 온 것은 얼마나 쉽게 대중들에게 이해시키는 것을 목적으로 해 왔다고 볼 수 있다. 그리고 이 목적에 근접하기 위해서 정보를 체계화하여 표현하고자 하는 요인들의 관계를 시각화하는 것이 바로 Information architecture의 주 요소이다.

발견의 진화를 저술한 피터모빌은 정보설계(Information Architecture)를 확장해서 UX의 구성요소에 대한 벌집 모양의 그림을 만든 적이 있다. '유용한, 편리한, 탐나는, 가치

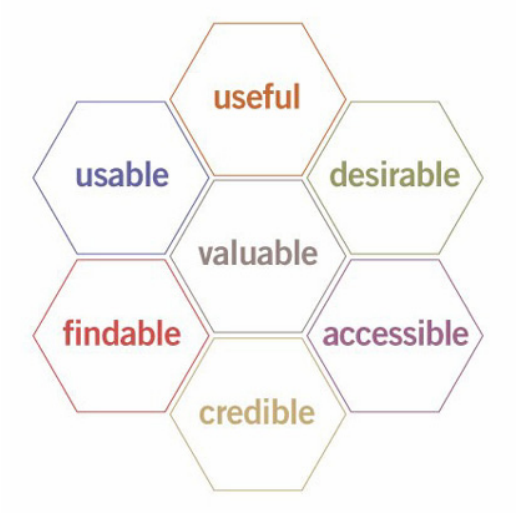


그림 5. 피터모빌 <검색 2.0 발견의 진화>

있는, 발견 가능한, 접근 가능한, 신뢰할 수 있는' 일곱 가지 영역으로 UX를 설명하였다.

3.3 Usability(편리성)

사용성은 사용하는 과정이 효율적이어야 한다는 조권이다. 효율적이라는 것은 적은 노력으로 사용하여 소기의 목적을 얻을 수 있어야 한다는 것이다. 사용자가 느끼는 만족도를 포함하는 총체적인 품질을 의미한다. 국제표준인ISO 9241-11에서도 사용성은 효과성, 효율성, 만족이라고 규정하고 있다. 이는 제품의 소프트웨어에 사용되는 규정이지만 제품이나 공간의 사용성 해석에도 필요한 내용이다.

1. 효과성(effectiveness) System이 사용자의 목적(task)을 얼마나 충실히 달성해 주는가를 의미하기도 하고 사용자의 과업 수행의 정확성 및 수행완수(Completeness)여부를 뜻하기도 한다. 이는 유용성의 원칙과 유사하다.
2. 효율성(efficiency) 사용자가 과업을 달성하기 위해 투입한 자원과 그 효과 간의 관계를 뜻하는 것으로 사용시간이나 학습시간으로 측정한다.
3. 만족(satisfaction) 사용자가 사용하면서 주관적으로 얼마나 만족하는가를 의미한다.

3.4 Human factors engineering(인간공학)

인간공학은 매우 중요한 역할을 차지한다. 인간공학이란 환경을 사용자에게 적합하도록 조절하는 것을 의미한다. 즉 인간을 중심으로 하여 인간-기계-환경의 유기적 합리화를 이루어 내는 것이 인간공학의 존재 이유이다. 인간공학은 인간이 물건을 사용하는데 대한 기술의 체계를 말하나, 좁은 뜻으로는 인간의 움직임과 환경을 인간의 정신적, 신체적 성능에 적합하게 하는 것을 목적으로 하는 과학이라고 이야기 한다. 디자인에 있어서 조형을 결정하게 하는 인자 중 객관적이고 지적인 요소를 들면 그 중 하나가 인간공학이라고 할 수 있다. 조작성이 높은 제품이나 환경은 매우 유용하게 쓰일 수 있기 때문이다.

디자인 + 과학 = 정량적인 평가

즉, 인간공학의 초점은 인간이 만들어 생활의 여러 국면에 사용하는 물건, 기구, 환경의 설계 과정에서 사용자(인간)를 고려하는 것에 있다.

4. UX 디자인 사례 연구

4.1 제품에 나타난 UX 디자인의 대표적인 문제점

4.1.1 리모컨

기존에 리모컨을 사용함에 있어서 불필요한 요소가 많이 있다는 것을 알 수 있다.

즉 처음 리모컨을 잡고 버튼을 찾거나 고민하게 만든다면 사용자 경험에서 많은 문제점을 가지고 있다고 본다. 만약 TV 리모컨은 채널을 돌리거나 음향을 조절하는 것 이외는 많이 사용하지 않는다. 이것은 사용자 경험에서 온 대표적인 예로 볼 수 있다. 기술적으로 많은 것을 표현하는 것도 중요하지만, 꼭 사용성을 더욱 확립하여 디자인되면 좋을 것 같다.

4.1.2 초인종

누군지 확인하고 문을 열어주는 기능을 우리는 초인종의 대표적인 기능이라고 할 수 있지만, 현재 그림으로는 어떻게 보고 어떻게 클릭해야 하는지 혼돈스러울 수 있다. 저 버튼 중에는 전화 걸기, 전화 받기, 경비실 호출하기, 가스경보, 방범이라는 부가적인 기능이 존재한다. 하지만, 사용자 경험적인 입장에서 본다면 액정화면이 보여지면 통화버튼을 누르고 목소리 확인 후 문을 열어준다는 기능이 주 기능이라 할 수 있습니다. 그것을 강조하고 부가기능을 옆으로 빼는 것이 사용자 입장에서 고려된 디자인이라 말할 수 있다.

4.1.3 이정표

우리 주변에 쉽게 볼 수 있는 입구의 이정표이다. 표지판에 화살표와 더불어 거리까지 나와 있지만 집중해서 봐야 하고, 두 곳 이상은 한 번에 생각해서 찾아가기 힘들 것 같다. 많은 사람이 입구에 들어서서 꼭 봐야 하는 이정표지만 혼란스럽고 보기 힘들게 되어 있다. 이모티콘이나 그림을 덧붙여 표현함으로 혼란을 가져다 주지 않는 디자인이 되었으면 좋겠다.



그림 6. <리모컨><초인종><이정표>

4.2 UX 디자인 발전 사례

4.2.1 제품사례분석

삼성 R10 캠코더

기존에 알고 있던 캠코더와는 조금 다른 모양을 하고 있다. 렌즈 방향이 위로 올라가 있는걸 알 수 있다. 보통 캠코더를 사용 시 손목이 꺾이고, 팔꿈치가 들려 불편한 점이

많이 있는데 이 제품은 인간공학적인 측면에서 사용성을 해결하여 준다. 사용자 경험에서 토대로 고려하여 디자인된 UX 디자인의 대표적인 제품이라고 볼 수 있습니다.



그림 7. 삼성 R10 캠코더

소금통, 후추통

독일식당의 레스토랑 양념 통이다.

윗부분의 S와 P는 독일어의 Salz(소금)과 Pfeffer(후추)의 각 첫 글자로 되어 있어 양념 통이 바뀌어서 실수를 하는 일을 막아줄 수 있다. 기존에 양념 통은 두 가지 또는 세 가지를 모듈 형식으로 제작하였지만, 이 양념 통은 세심한 배려를 통하여 사용자에게 실수를 미연에 방지하도록 도와준다고 볼 수 있다.



그림 8. 소금통, 후추통

노인을 위한 자동차 앞 유리 네비게이션

기존의 네이게이션 장치를 보안한 것으로 전방을 바라봐야 할 운전자가 핸들 옆에 붙어 있는 네비게이션의 도로정보를 볼 때 사용자의 시선은 아래로 향하고 교통사고로 이어지는 경우가 많다.

노인의 경우는 일반인에 비해서 더 많은 위험성을 가져다주고 있다. 이를 해결하기 위해 제안된 방법은 자동차의 앞 유리에 지도를 덧붙여 보여주는 것이고 이것은 기존 네비게이션에 비해 특히 노인들에 도로정보를 잘 전달해 주고 사고위험도 줄여 줄 수 있는 UX라고 말할 수 있습니다.

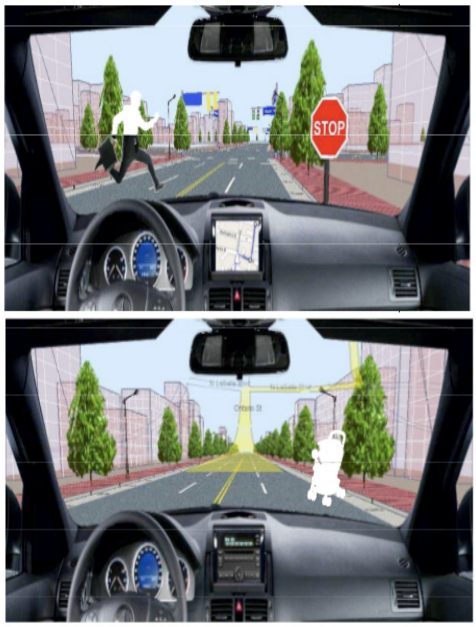


그림 9. 노인을 위한 자동차 앞 유리 네비게이션

4.2.2 공공 시설물 사례분석

스웨덴 스톡홀름 피아노 계단

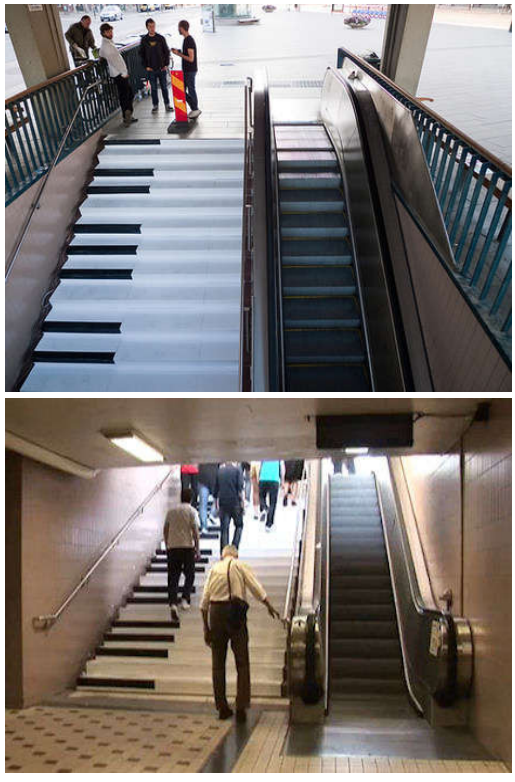


그림 10. 스웨덴 스톡홀름

스웨덴의 Rolighetsteorin은 평범한 계단을 도레미 소리가 나는 피아노 건반으로 새롭게 만들었다. 기술의 발전으로 만들어진 것이 아니다. 아날로그적인 감성을 자극하여 만든 이 건반 계단은 몸의 움직임으로 체력관리와 더불어 소리와 눈으로 감성을 느끼게 만들어졌다.

현시대에서 누구나 가기 싫어하는 계단 특히 옆에 에스컬레이터가 있다면 아마 계단을 오르는 사람은 없을 것이다. 하지만 체력관리와 더불어서 생활 속에서 재미 있는 경험을 창출하는 대표적인 예로 볼 수 있다.

계단 = 흥미 + 운동 + 경험 감성

강릉 홈플러스 주차장

강릉 홈플러스 주차장에는 주차공간을 알려주는 조명이 있다. 주차되어 있는 공간과 주차할 수 있는 공간을 쉽게 찾을 수 있도록 위에 조명을 달아서 빨간색은 빈 공간 녹색은 주차되어 있는 공간이라는 것을 쉽게 알 수 있도록 도와주고 있으며, 대부분 주차장에 들어서면 빈 공간을 찾아 오랫동안 도는 경우가 많이 발생하고 입구에 표시로만 차나 주차공간이 있다는 것만 간략하게 알 수 있을 뿐이었다. 하지만 이런 변화로 인해 주차공간을 쉽게 찾을 수 있게 되었다는 UX 디자인의 좋은 시설물의 사례라고 볼 수 있다.



그림 11. 강릉 홈플러스 주차장

설치 전	>> 주차 공간 탐색 >> 주차
설치 후	>> 초록 발견 >> 주차

서울 숲 안내판

서울숲의 조깅코스와 나들이 나온 사람들의 동선을 다른 색으로 표시하고 서로 엇갈려서 이용할 수 있게 한 것은 안내판에 있는 동선뿐만 아니라 이동상의 마찰을 줄이기 위한 세심한 배려라고 생각된다.

특히 출발선상에 있는 안내판은 어른뿐 아니라 어린이도 볼 수 있게끔 눈높이에 맞춰 시설물이 설치되었다는 것을 볼 수 있다. 어린이들이 많이 오는 공원인 만큼 어린이의 눈높이에 맞춘 UX가 중요하다는 것을 알 수 있다.



그림 12. 서울숲 안내판

연세대학교 도서관

연세대학교는 있던 도서실은 예전 풍경과는 많은 변화를 가져다 주었습니다. 학생들의 편의를 고려한 UX 환경을 만들어 주었습니다. 눈에 피로를 덜어주기 위한 개인별 조명등이 개인별 자리마다 설치되었고, 가림막을 넓혀줌으로 집중력 향상과 옆 사람의 공부를 방해하는 일이 적어졌습니다. 또한 섹션 별로 번호를 표기하여 잘못보고 들어가서 공부에 방해되는 행동을 최소화할 수 있도록 세심한 배려를 하였습니다.



그림 13. 연세대학교 도서관

개인조명 + 섹션번호표시 + 가림막 = 편리성

런던 맥도날드

맥도날드의 빠른 테이크 아웃 서비스.

런던에는 사람들의 편의를 고려한 모습이 보였다. 사람들이 자주 찾는 곳은 언제나 혼잡스럽기 마련이고 질서가 필요하다. 그것을 도와주는 것은 빠르게 처리될 수 있는 시스템이라고 생각한다. 이것을 반영하듯 패스트푸드점에 고객을 위한 편의가 반영된 모습을 찾아볼 수 있었다.



그림 14. 런던 맥도날드

order 주문 >> pay 계산

런던 지하철

지하철 어느 자리에서든 자리 위 쪽에 노선도가 만들어져 있다. 지하철을 사용하게 되었을 때에 노선도의 중요함을 우리는 알고 있다. 이용하는 사용자를 위하여 노선도를 쉽게 볼 수 있음으로 혼란을 줄일 수 있도록 하였다. 또한 노선도의 수정이 필요할 때는 스티커를 이용하는 것을 발견할 수 있었다.



그림 15. 런던 지하철

4.2.3 공공 디지털 미디어 사례분석

미디어폴

강남대로에 있는 미디어 폴은 총 22개로 구성되었다. 미디어 폴의 터치스크린을 통해 다양한 콘텐츠를 접할 수 있게 만들어진 미디어 폴은 사용자가 필요한 모든 것을 접할 수 있도록 만들어졌다. 760m의 도로변에 30간격으로 설치된 미디어 폴은 최첨단 LED, LCD 영상파 패널과 터치스크린기반의 키오스크 기능이 더해진 막대형 설치물이다. 미디어 폴의 가장 큰 장점은 사용자가 원하는 것을 바로 해결해 줄 수 있다는 것이다. 과거에는 할 수 없었던 위치 찾기나 기다림의 시간을 덜어줄 수 있는 즐길 거리를 제공해준다는 것이 사용자에 입장에서 가장 큰 장점으로 부각된다.

더불어 뉴스의 헤드라인을 보거나 가로등의 기능까지 더해져서 실생활에서 많은 편리함을 주고 있다. 사용자가 원하는 것 즉 필요한 것을 충족시켜주고 있다.

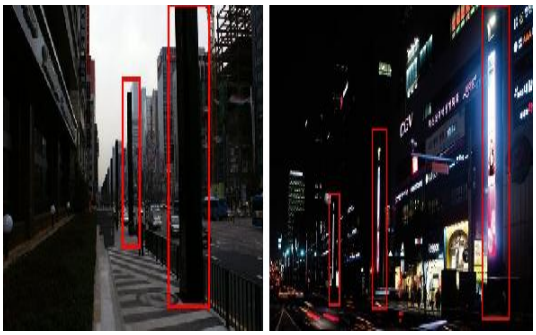


그림 16.



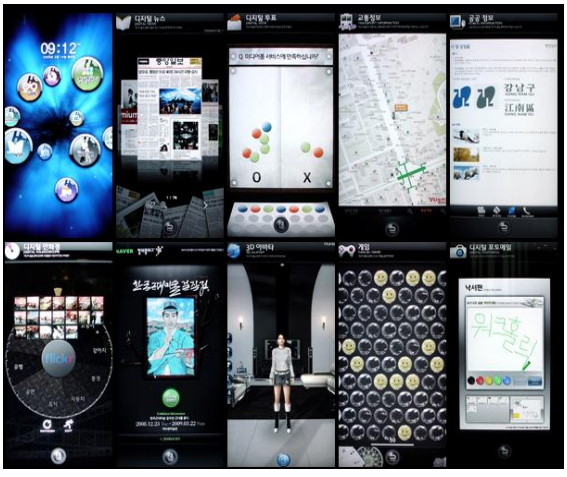


그림 16. 강남역 미디어 폴

기능	디지털뉴스/디지털투표/교통정보/공공정보/ 디지털영상/영화정보/3D아바타/게임/ 디지털포토메일/키오스크/방명록
효과	가로등/뉴스보기/광고

코엑스 코몰 라이브

코엑스 몰의 주요동선에 설치되어 코엑스의 안내를 도와주는 코몰 라이브는 다양한 매장과 편의시설에 대한 손쉬운 접근을 할 수 있도록 도와준다. 코몰 라이브는 터치스크린과 디지털 카메라를 적용 다양한 인터랙티브적인 광고 캠페인이 가능하도록 설계되었다. 인터랙티브 미디어를 사용한 코몰은 손쉬운 접근에 충실하게 제작되었다. 코엑스 몰에 들어서는 순간 볼 수 있는 코몰은 코엑스를 관람하고 이동하는데 그 초점을 맞춰서 사용자로 하여금 혼란을 최소화할 수 있는 편의성을 제공하면서 흥미를 가질 수 있는 여러 엔터테이먼트적인 요소를 혼합시켰다고 할 수 있다.

사용자와의 소통을 원활하게 하는 코몰 라이브는 미디어적인 요소와 더불어서 사용자와 소통할 수 있는 중간 역할을 제시하였다.



그림 17. 코엑스몰 라이브

기능	길찾기/매장찾기/교통정보/코엑스몰소개/ 엔터테이먼트/모바일쿠폰/날씨,시간정보/ 언어선택(한국어,영어,중국어,일본어)
효과	광고/공지사항/이벤트

5. 결 론

UX 디자인을 다시 말하면 기능이나 절차상의 만족이 아니라 전반전이 지각 가능한 모든 면에서 총체적으로 접근하는 나가야 하는 학문이라는 것을 알 수 있으며, 단순히 사용하는데 즐거움을 주는 것이 아니라 사용자의 불평이나 불만을 최소화 하여 사용자에게 만족한 서비스를 제공하는 것이다.

우리는 일상생활에서 반복되는 다양한 경험 속에서 많은 것은 얻을 수 있고, 무엇이 편리하고 불편하지 알 수 있습니다. UX 디자이너는 이런 경험을 토대로 발전시키는 것을 목적으로 하고 있지만 더 나아가서는 사용자의 경험을 예측함으로 그것을 만들어가는 디자이너라 말할 수 있다.

UX 디자인은 사용성 즉 사용함에 있어서 서비스적인 요

소와 더불어 사용자에게 인간공학적이며 제품과 소통할 수 있도록 만들어 주고 있으며, 점차 우리 생활의 모든 부분으로 확대되어 가고 있는 것을 여러 사례 연구를 통해 확인하였다.

UX 디자인을 할 때 인터페이스와 사용자 경험을 예측한 것을 토대로 디자인 되는 것이 가장 좋은 UX 디자인이라 할 수 있고 향후에 더욱더 연구되어야 할 부분은 공공시설물 등과 같은 직접적인 우리 삶의 환경을 구성하는 다양한 부분에 연구와 접목이 필요합니다. 현재 스마트폰의 유행으로 많은 사람들이 UX에 대하여 관심은 많지만 대부분 처음 접하는 경우가 많고 이해수준이 많이 다르다고 생각한다.

이 논문을 통하여 UX의 기본정의에 대하여 이해하고 더 많은 사람들이 UX 디자인에 대하여 관심을 가지며 우리 주변의 모든 환경을 구성하는 영역으로 UX 연구를 할 수 있는 초석이 되었으면 좋겠다.

참고 문헌

박지영, An effective production plan for play space using interactive images 2008.
김성상, 인터랙션 디자인을 통한 현대 실내공간의 표현특성 연구 2009.
제시 제임스 게러트, 경험디자인 요소
도널드 노먼, 생각있는 디자인
피터모빌, 검색 2.0 발견의 진화
다키타니, 주니어를 위한 UX 시리즈
댄 새퍼, 인터랙션 디자인
UX Pedia / UX Recipe
익스프레션 스튜디오
네이버, uxfactory (트위터, 미투데이)
www.uxmatters.com
User Experience Design 블로그
usableweb.co.kr

저자 소개

이 동 민 mick@khu.ac.kr
Cranbrook Academy of Art, M.F.A
현 재: **경희대학교 산업디자인학과 교수**
관심분야: UX **디자인**, **산업디자인**

전 후 현 wjsgngus@naver.com
경희대학교 산업디자인과 학사
현 재: **경희대학교 산업디자인과 석사과정**
관심분야: **제품디자인**, **환경디자인**

논 문 접 수 일 (Date Received) : 2010년 07월 14일
논 문 수 정 일 (Date Revised) : 2010년 07월 26일
논문게재승인일 (Date Accepted) : 2010년 07월 26일