온오프라인 통합 정보가이드맵 프로토타입 디자인

Integrated Information Guide Map Prototype Design

윤주현
서울미대 디자인학부

EUNE, JuHyun
Faculty of Design, College of Fine Arts, SNU

• Key words: Roadmap, Map, Sitemap, Information Design, User Scenario, Navigation, Integration

1. 서 론

1-1. 연구배경 및 필요성

대학 캠퍼스를 찾은 방문객에겐 넓은 캠퍼스는 미로에 가깝다. 대학지도를 손에 넣더라도 작은 지면에 방대한 정보가 밀집될 경우 필요한 정보를 집어내기란 쉬운 일이 아니다.

교육과정을 이수하는 학생들, 교직원 혹은, 각종 전시나 공연을 방문할 목적이 있는 서울대 방문객 모두는, 넓은 캠퍼스 안에서 목적지를 좀더 쉽게 찾아갈수 있는 인프라와 이에 관한 상세한 안내 및 사용법을 필요로 한다. 수업 식사 운동 쇼핑 모임을 위해 어떤 특정지역을 찾은 방문객들은 자기에게 필요한 정보만을 효과적으로 얻기를 기대한다. 100만평에 이르는 면적, 하루 평균 유동인구가 2만명을 넘어서는 서울대 캠퍼스의 특성상 현재의 지도는 많은 정보를 담으려는 시도때문에 개별 방문객의 시각에선 필요한 정보가 부족하고, 관심없는 정보가 넘쳐 난다. 따라서 방문객 입맛에 맞는 맞춤형 지도가 필요한 시점이다.

디지털의 인터랙티브한 속성은 기존 오프라인 종이지도가 제공 못하는 맞춤형 정보찾기를 가능케 한다. 본 연구의 궁극적인 목적는 온.오프라인의 장점을 살려 통합인포메이션가이드맵의 프로토타입의 제작에 관해 연구하는 것이다.

1-2. 연구방법 및 프로세스

이 연구에서 인포메이션가이드맵이란 로드맵을 근간으로 특정한 장소를 찾아가기 위해 사용되는 정보지도다. 로드맵은 길안내를 위한 목적 이외의 불필요한 정보나 지형은 삭제하고 이 지도를 필요로 하는 사람들의 상황과 목적, 그들이 요구하는 정보가 무엇인지 제공해야 한다. 특히 로드맵은 누가 보더라도 한 눈에 직관적으로 이해할 수 있어야 한다. 일관된 컬러와 모양의 아이콘 픽토그램 등은 로드맵의 정보제공 능력을 한껏 높여주는 요소다.

1.현재 존재하는 지도의 결함 및 개선사항 파악
2.실제 위치와 지도내용의 일치 여부 확인
3.교통/서비스/행정 등의 이용목적별 컨텐츠수집
4.각 상황별 시나리오 작성 분석
5.컨텐츠의 레이아웃 설계 및 제작
6.시각화 작업, 아이콘 제작, 기존의 맵 리터칭
7.온라인맵 평가 및 디버깅

[표 1-1] 프로세스

2. 조사분석

대학 캠퍼스의 오프라인 종이지도와 인터넷 홈페이지의 온라인 지도도 하나로 통합해 보면 어떨까.

지도는 실제 공간상의 길을 찾아가기 위한 로드맵과, 홈페이지에서 정보를 분류하고 구성하는 논리적 구조에 초점을 맞춘 사이트맵에서 아이디어를 얻도록 한다. 온라인과 오프라인 로드맵과 사이트맵 등의 차이점을 살려 본 연구에서 이 같은 통합화 특성과 논리구조를 갖춘 온-오프 로드맵을 만들자는 것이다. 따라서 본 연구 곳곳에서 인터넷 홈페이지 구성의 기본틀을 한눈에 보여주는 사이트맵의 특성을 발견할 수 있다.

온라인 맵 제작을 위해 인터넷 홈페이지의 사이트맵 구성방법론을 분석했다. 특히 오프라인 종이지도, 현재 서울대 홈페이지에 마련돼 있는 온라인로드맵, 온라인사이트맵을 검색방식 기재방식 등의 항목별로 비교분석했다.

이밖에 오프라인 환경에서는 서울대학교가 제작한 과거 지도 뿐만 아니라 지하철, 테마파크의 지도를 벤치마크했다. 그리고 온라인, 오프라인 맵의 장단점을 분석하여 각각의 미디어에 적용가능한 특징을 찾아냈다.

2-1. 각 맵별 현상황분석

오프라인로드맵	온라인로드맵	온라인사이트맵

[그림 2-1]

2-2. 각 맵별 특성비교분석

	오프라인로드맵	온라인로드맵	온라인사이트맵
검색방식	동수를 찾거나 지명으로 검색	확대축소 가능 선택가능	Click & Go
기재방식	도표와 지도	지도상의 위치	홈페이지의 사이트
취사선택	모든 정보	선택정보	모든 정보/선택정보
정보습득	정적이다.	동적이다.	약간 동적이다.
접근방식	종이매체	웹사이트, Kiosk	웹사이트
미디어	텍스트, 이미지	동영상, 사운드가미	텍스트, 이미지
인터랙션	없음	하이라이트,블링크	있음. 링크연결
업데이트	재인쇄	온라인자료업데이트	링크수정

[표 2-1]

3. 연구기준 설정

인터넷매체를 통한 정보 전달방법에 대한 연구에서 제1관심사는 사용자가 얼마나 손쉽게 정보를 이해하느냐다. 따라서 사용자 니즈, 사용자 편리성은 물론 아름다운 화면설계까지 고려해야 한다. 그 기준으로 인포메이션가이드맵을 만들 때 정보디자인/인스트럭션디자인/다이어그램디자인 관점에서 고려해야 할 요소를 골랐다.

3-1. 정보디자인에서의 고려요소

요 소	상 세 설 명
사용성	쉽게 사용할 수 있는가
명확성	일목요연하게 필요한 정보를 정확한 의미로 전달되는가
가독성	빨리 읽혀지며 눈에 띄고 의미가 전달되는가
기억성	한번 본 내용이 지속적으로 기억되는가
신속성	얼마나 빨리 전달하는가
심미성	아름답게 디자인되어있는가
일관성	형태,의미전달이 지속적으로 통일성을 갖는가
신뢰성	얼마나 믿을만한 데이터인가

[표 3-1]

3-2. 다이어그램다자인에서 시각요소

요 소	상 세 설 명
Color	색상선택으로 요소구별
Position	좌표로 원하는 위치 표시
Direction	동서남북 등의 방향
Value	색상의 밝기를 조정
Font, Typeface	지도상의 용도별 글씨체
Size	전체 지도크기, 글씨 크기
Table, Chart	정보정리를 테이블이나 챠트이용
Depth, Height, Width,Thickness	깊이, 높이, 넓이, 두께
Line, Arrow	지시선, 점선/실선 등의 구분

[표 3-2]

3-3. 인스트럭션디자인에서의 고려요소

요 소	상 세 설 명
Warning	경계의 감정을 환기시키는 요소
Identification	대상의 지칭, 명칭으로 확인할 수 있는 방법
Measurements	거리측정을 나타낼 수 있는 수치, 척도
Composition	복합적으로 통합할 수 있는 요소
Location & Orientation	중요건물의 위치나 방향성
Sequence	순서상의 연결, 절차가 보이게 하는 것
Movements	움직임을 나타내게 하는 것
Connections	서로간의 연결 상태
Actions	행동의 표현
Cause & Effect	원인과 결과를 알 수 있게 하는 것

[표 3-3]

4. 사례연구

본 연구에선 사용자타깃을 학생/교직원/방문객으로 세가지로 구분하고, 방문목적을 서비스/교통/행정으로 나눴다. 시나리오 분석을 위해선 3X3 매트릭스를 사용했다. 연구결과물로 실제 상황을 시나리오로 재구성해 사용자의 상황별 요구에 맞도록 서비스 지도 교통지도 행정지도의 모드의 맞춤지도인 인포메이션가이드맵의 프로토타입을 제작했다.

4-1. 서비스 중심 시나리오

Shopping(서적 의류 등 구매), Culture(전시관람 행사참여 등 모임), Food(식당 매점 찻집 등), Health(운동장 체육관 등 체육시설)을 중심으로 맵을 만들었다.

4-2. 교통 중심 시나리오

시나리오를 지하철이용자, 버스이용자, 택시이용자를 구분하여 만들었다.

4-3. 행정 중심 시나리오

기관분류에 따라 단과대학, 연구소, 부속시설, 법인 및 기타기구, 부설학교로 나누었다. 세분화된 용도에 따라 학사행정, 재증명발급, 금융/우편업무, 기숙사 등의 복지, 전산을 위한 맞춤 정보지도를 만들었다.

5. 결 론

5-1.기대효과

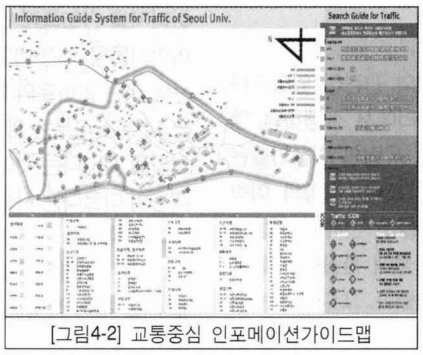
방문객들은 특정한 목적을 갖고 대학 캠퍼스를 방문하는 경우가 대부분이다. 따라서 대학캠퍼스 맵은 각 상황별로 구분해서 관련 정보가 제공되는 것이 옳다. 학생 및 교내 보행자들은 이동거리를 좁히고, 방문시간을 단축해서 효율을 꾀할 수 있다. 온라인맵의 가능성은 디지털 기술발전과 함께 무궁무진하다. 인터랙티브한 특성과 다른 사이트의 정보망과의 연결성이 강화된다면 이제까지와는 전혀 다른 형태의 막강한 정보지도의 탄생이 가능하다.

5-2. 향후과제

부분적으로 진행된 본 연구는 온-오프라인 맵통합을 위해 다양한 후속 작업을 제시하고 있다.

교통시설을 이용할 때 효율적인 시간단축을 위한 방법을 찾는 연구, 오프라인로드맵과 온라인로드맵의 같은 색깔체계, 아이콘, 표지판을 사용하도록 통합하는 연구가 그것이다. 또 시설관리측면에서 사인보드, 교통시설 등이 인포메이션가이드맵과 실제와 같은 상황이 연출되도록 환경물의 대체방법을 찾는 연구도 생각할 수 있다. 맵에 사용된 아이콘이 실제 건물에서 동일한 용도로 쓰이는 것을 가정해 볼 수 있다.

[그림4-1] 서비스중심 인포메이션가이드맵



[그림4-2] 교통중심 인포메이션가이드맵

[그림4-3] 행정중심 인포메이션가이드맵