

WWW를 통한 효과적인 정보전달 방법에 관한 연구

A Study on the Effective Information Delivery Method Via WWW

박 명 진, 오 삼 권
호서대학교 컴퓨터공학과

Myung Jin Park, Sam Kweon Oh
Dept. of Computer Engineering, Hoseo Univ.

Keywords : WWW, Design Concept

1. 머리말

최근 기하급수적으로 늘어나고 있는 인터넷 웹사이트는 광고, 방송 등 많은 부분에서 기존 매체의 역할을 대신하고 있다. 다른 매체들과 마찬가지로 인터넷 웹사이트의 주요 목적 중의 하나는 정보전달이다. 그러나 인터넷 웹사이트가 기존 매체들과 다른 점은 정보제공자에서 이용자로의 일방적 서비스가 아닌 양방향 서비스라는 점이다. 바로 이 점 때문에 웹사이트는 이용자의 의견을 언제나 즉시 받아들일 수 있으며 이를 바탕으로 인터넷방송이나 전자상거래 등이 가능하게 되었다. 물론 요즘은 TV나 라디오에서도 전화나 팩스, ARS등을 통한 이용자의 참여가 가능하지만 인터넷을 통한 그것과는 본질적인 차이가 있다. 또한 사이트 디자인을 할 때에는 이용자 네트워크의 속도도 염두에 두어야 한다. 이와 같이 웹디자인은 다른 매체의 디자인과 다른 특징들을 가지고 있다.

본 연구는 웹을 통한 정보의 전달을 위해 웹디자이너가 고려해야 할 내용들과 효과적인 웹디자인 방법들을 살펴보고 그에 따른 객관적인 웹페이지 평가기준을 제시한다.

2. 웹을 통한 정보전달 시의 고려사항

2.1 웹페이지 디자인

가) 웹페이지와 기존 문서 디자인

웹페이지 디자인은 많은 면에서 기존 문서의 디자인과 유사하다. 구성, 폰트, 배경, 색상 등에 관한 많은 부분은 기존의 잡지, 책, 신문 등에서 사용되었던 것들과 같다고 볼 수 있다[1]. 하지만 웹페이지 디자인이 기존 문서의 디자인과 틀린 점은 동적이며 다차원적인 형태를 하고 있다는 점이다. 웹페이지에는 다양한 멀티미디어적인 요소들이 포함되어 있어서 이용자들은 웹 상에서 음악을 듣거나 영화를 볼 수 있으며 게임도 할 수 있다. 또한, 웹페이지는 하이퍼텍스트(Hypertext)를 바탕으로 이루어진 문서이다. 종이로 인쇄된 사전의 경우 한 단어에 대한 동의어, 반의어 등을 찾아보려면 이용자가 일일이 페이지를 찾아가며 참조해야 하지만 웹페이지의 경우 마우스의 클릭(Click) 만으로도 원하는 결과를 얻을 수 있기 때문에 인쇄매체를 이용하는 것보다 훨씬 효과적인 정보전달 효과를 기대 할 수 있다. 따라서 웹페이지 디자인을 할 때에는 이와 같은 면들을 충분히 고려하여 웹페이지가 기존의 문서 디자인의 정적인 틀에 얽매이지 않도록 해야 한다.

나) 웹페이지의 독립성

웹사이트를 이용하는 모든 사람들이 그 사이트의 모든 페이지를 읽는 것은 아니다. 심지어는 한 페이지도 읽지 않고 다른 곳으로 이동하는 이용자들이 많이 있다. 그렇기 때문에 웹페이지는 페이지마다 이 페이지가 무엇을 설명하는 것이며, 누가 작성한 페이지인지 또한 E-mail을 비롯한 연락처는 어떻게 되는지 등 그 한 페이지로서

문서에 대한 완벽한 역할을 할 수 있게 해야 한다.

다) 웹페이지 작성을 위한 4가지 원칙

소설이나 글을 쓸 때 우리는 6하 원칙을 염두에 두고 글을 쓴다. 마찬가지로 웹페이지를 작성 할 때에도 이용자들이 보다 명확하게 이해 할 수 있도록 누가, 무엇에 대하여, 언제, 어느 곳에서 작성한 것인지를 밝히는 것이 필요하다[1].

Who - 웹페이지를 작성한 사람이 누구이며, 필요할 경우 연락방법은 무엇인지 알려주기 위해 필요하다.

What - 무엇에 대한 페이지인지 나타내는 것이다. 보통 브라우저의 타이틀 바를 통해 나타낸다.

When - 뉴스나, 날씨 등 시간에 관계되어 있는 페이지일 경우 작성된 시간을 밝혀 이용자들에게 신뢰 할 수 있는 정보를 주기 위해 필요하다.

Where - 웹페이지의 특성상 세계 어느 곳의 사용자라도 액세스(Access) 가능하기 때문에 어느 나라, 어느 곳에서 작성된 페이지인지 알려주기 위해서 필요하다.

2.2 인터페이스 디자인

가) 이용자 중심의 디자인

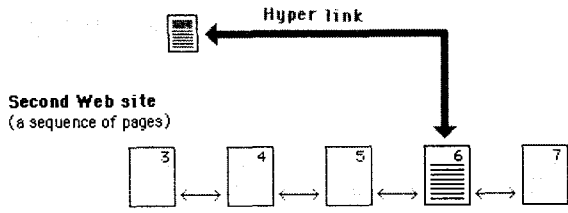
그래픽 사용자 환경(Graphic User Interface: GUI)은 이용자들에게 시각적인 요소를 제공하여 컴퓨터 상에서 보다 직관적인 조작을 할 수 있도록 하기 위해 디자인되었으며, 그 목적은 모든 이용자들이 원하는 정보를 쉽게 액세스하게 해 주는 것이다[2].

디자이너는 대상 이용자에게 대한 연구를 통해 그들이 무엇을 원하는지를 알고 있어야 한다. 다양한 사용자 계층을 염두에 두고 간단한 시나리오를 작성해서 그에 따른 피드백을 얻어내고 이를 바탕으로 효율적인 인터페이스 디자인을 해야 한다.

나) 명확한 네비게이션 구조

이용자들이 웹페이지 사이를 이동하는 가장 보편적인 방법은 하이퍼링크(Hyperlink)를 통해서이다. 이 때, 명확하고 일관적인 아이콘, 색깔과 모양이 일치된 그래픽 요소들을 사용하면 이용자들에게 시간낭비 없이 그들이 원하는 정보를 쉽게 액세스하게 할 수 있다. 그리고, 이용자들이 언제라도 쉽게 사이트의 시작 페이지나 중요 페이지로 이동 할 수 있게 해주는 기본적인 링크가 필요하다[1]. 이러한 기본적인 링크들은 모든 페이지에서 제공되어야 하며 보통 일관된 그래픽 형태를 사용한다. 이렇게 일관된 인터페이스를 통해 그들이 지금 동일한 사이트에 있음을 알려 줄 수 있다. [그림 1]에서 명확한 네비게이션 구조에 대해 보여주고 있다.

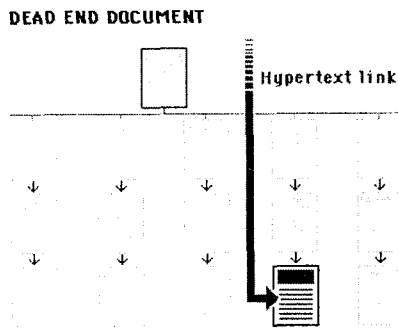
First Web site



[그림 1] 명확한 네비게이션 구조 설정

다) 막다른 페이지

모든 페이지는 적어도 하나 이상의 링크를 갖고 있어야 한다. '막다른 페이지'란 것은 페이지 내에 어떠한 링크도 없는, 말 그대로 막혀버린 페이지를 뜻한다. 막다른 페이지는 보통 사이트 구조상 제일 마지막 부분에 있는 페이지에서 나타나곤 하는데 이용자를 기분 나쁘게 하며 사이트의 질을 떨어뜨리는 요소가 될 수 있으므로 있어서는 안 된다. [그림 2]는 막다른 페이지에 대한 예를 보여준다.



[그림 2] 막다른 페이지

2.3 사이트 디자인

이용자들은 많은 정보를 오랜 시간동안 기억하지 못한다. 또한 길고 지루한 내용의 글을 읽으려고도 하지 않는다. 원하는 정보를 찾기 위해 길게 나열되어 있는 내용을 스스로 찾아보아야 한다면 좋은 사이트라고 할 수 없다. 따라서 웹페이지는 이용자들이 원하는 정보만을 잘 조직화해서 정확하고 명료한 형태로 이용자에게 제공되어야 한다.

가) 정보 조직화의 단계

논리적으로 잘 조직된 구조 없이는 사이트의 내용이 아무리 충실하더라도 이용자들에게 효과적으로 전달 될 수 없다. 다음은 사이트의 내용을 조직화하는 방법의 단계를 나타낸 것이다[3].

- 1단계 - 논리적인 단위로 정보를 나눈다.
- 2단계 - 중요성에 따라 정보의 계층을 나눈다.
- 3단계 - 1단계에서 완성한 논리적인 정보의 단위를 2단계에서 나눈 계층에 적용시킨다.
- 4단계 - 3단계의 작업에 기능성과 심미성을 부여한다.

나) 관계설정

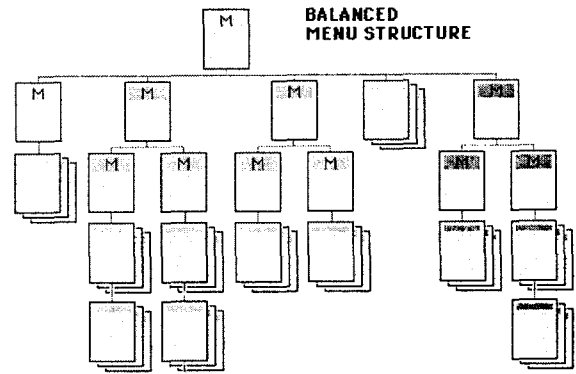
정보를 잘 조직화한다는 것은 그들 사이의 관계를 잘 표현하여 이용자들이 쉽게 그 정보들을 찾아 볼 수 있게 한다는 것을 의미한다.

정보들 사이의 관계가 명확하지 않으면 이용자들은 혼

란스러워 하게 되며 정보들 사이에서 '길을 잃을' 수도 있다.

2.4 균형잡힌 구조

논리적으로 조직화하여 나눈 정보들의 계층적인 깊이가 너무 얕게 설정되어 있고, 첫 페이지에서 모든 정보들의 분기가 일어나게 되면 정보를 조직화한 의미가 없어진다. 반대로, 계층적인 깊이가 너무 깊으면 이용자들은 원하는 정보를 액세스하기가 매우 어려워진다. 결국, 목적은 [그림 4]처럼 어느 쪽에도 치우치지 않는 균형이 잘 잡힌 구조를 만드는 것이다[1].



[그림 3] 균형잡힌 정보의 구조

3. 맺음말

지금까지 웹디자인 시에 웹디자이너가 고려해야 할 요소들에 대해 알아보았다. 이를 바탕으로 웹페이지의 평가기준을 제시해 보면 다음과 같다.

- 내용의 충실성
- 쉽고 직관적인 이용자 인터페이스
- 메뉴의 일관성, 가독성, 웹사이트의 전체적인 통일성

물론 웹사이트 디자인의 평가기준이 위와 같은 사항만 있는 것은 아니다. 색상, 구도, 타이포그래피(Typography) 등에 대해서도 폭넓은 이해를 필요로 하며[4][5] 이에 대한 연구가 현재 진행 중이다.

4. 참고문헌

- [1] Yale Style Manual, <http://info.med.yale.edu/caim/manual/>
- [2] 이만재, 이상선, "멀티미디어 교과서", 안그래픽스, 1998
- [3] Anne-Rae Vasquez-Peterson, Paul Chow, "Teach Yourself Great Web Design In A Week", Sams Net, 1997
- [4] 류성현, 신계옥, 이은주, 이현주, "인터넷에서의 뉴멀티미디어 디자인 개발에 관한 연구 - 색채를 중심으로", 디자인학연구-한국디자인학회 논문지, vol 11 no 1, 1998.05
- [5] 이진호, "CRT Color Display에 요구되는 문자 표시조건", 한국디자인학회, '97 KOREA-JAPAN JOINT SYMPOSIUM ON DESIGN STUDIES