

사용자 중심의 인터페이스를 활용한 웰니스 휴먼케어 시스템

A Wellness Human-Care System utilizing User-Oriented Interface

박 선 희*, 최 태 준*, 공 장 명**

부산외국어대학교 ICT창의융합학과*,
산들정보통신(주)**

Bak Seon Hui*, Choi Tae Jun*, Kong Jang Myeong**

Dept. of Creative ICT Engineering, Busan University
of Foreign Studies*,
Sandeul Information Communication Co.,Ltd.**

요약

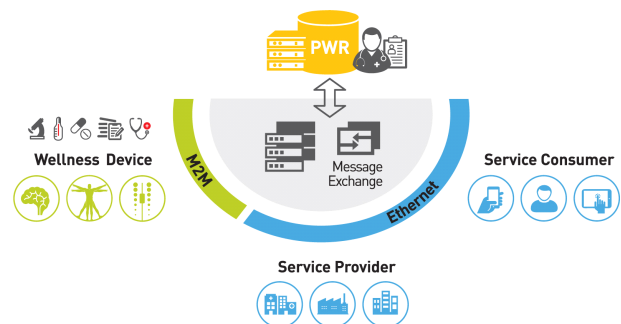
최근 생활수준의 향상과 높은 삶의 질을 추구하고자하는 현대인들이 늘어나면서 사회구조의 변화와 건강관리의 다양한 영역까지 영향을 받고 있다. 이에 본 논문에서는 단순히 건강에 대한 데이터 변환 기술과 공급자 중심의 일방적인 정보표현 방법을 다양한 장치를 통해서 사용자 중심의 인터페이스를 강조하는 개인 맞춤형 웰니스를 공급하여 현대인에 맞는 편리한 생활환경을 제공하고 건강한 삶과 질을 높일 수 있는 웰니스 서비스 표현이 가능한 웹 포털 서비스를 개발하였다.

1. 서론

웰니스란 건강한 상태를 유지하고 웰빙을 위한 잠재력을 극대화하기 위한 체계적인 노력을 의미하는 것으로 단순히 질병이 없거나 허약하지 않는 것에 그치지 않고 신체적, 정신적 및 사회적으로 온전한 상태를 의미한다. [1] 위생적 생활환경과 질병 없는 삶, 풍요로움 등을 추구하는 것이 90년대 초반까지의 웰니스 였다면 현재는 다양한 스마트 디바이스가 나오면서 사회구조의 변화와 함께 건강관리에 대한 인식변화로 생활 속의 편리함과 여유를 활용하는 것이 주가 되었다. 또한 다양한 산업군 간의 융합을 통한 웰니스 산업으로의 확장과 개발자나 정보제공자 중심의 일방적인 웰니스 콘텐츠가 아닌 사용자 중심의 상호작용이 가능한 콘텐츠를 서비스할 수 있는 웹 서비스 표현기술의 필요성이 대두되었다. 이에 본 논문에서는 사용자 중심의 웰니스 서비스 표현기술을 사용한 웹 포털 서비스를 개발하였다.

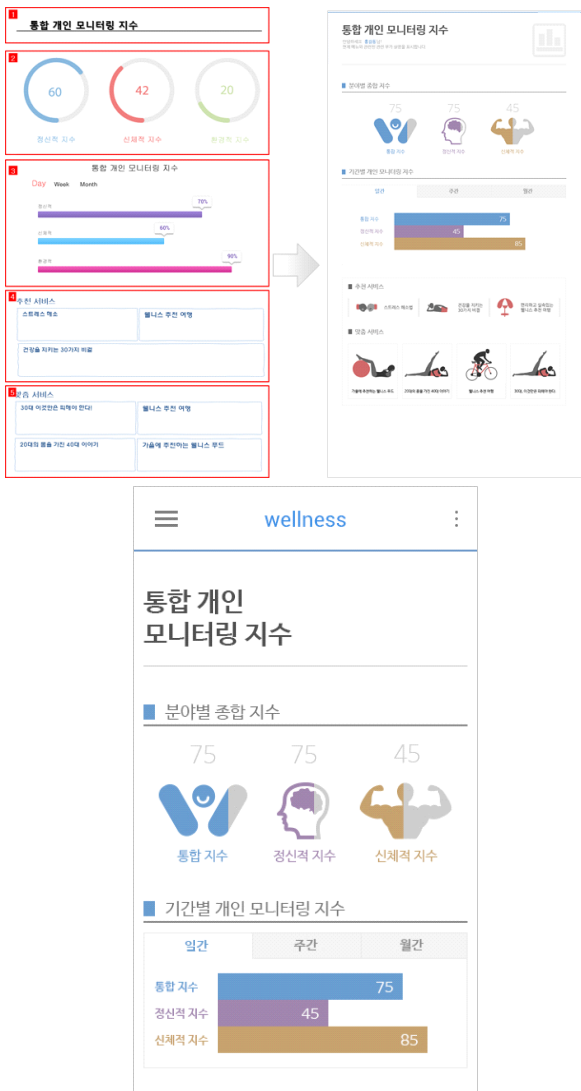
2. 연구 내용과 방법

본 논문에서는 웰니스 관련 데이터 변환 기술 및 웰니스 서비스 검색기술을 개발하고 이를 사용자에게 서비스할 수 있는 표현기술과 웰니스 포털, 모니터링 모듈, 리포팅 모듈 등을 구현하여 사용자들에게 직관적이고 사용하기 편한 웰니스 서비스 표현기술을 사용한 웹포털 서비스를 개발하였다. 본 논문에서 개발한 웰니스 서비스 표현기술의 전체 구성은 아래 (그림 1)과 같다.



▶▶ 그림 1. 개발 웰니스 서비스 표현기술 구성도

위와 같은 구성을 통하여 공급자 중심의 서비스에서 탈피하여 사용자가 디바이스의 종류에 구애를 받지 않고 능동적으로 참여하여 원하는 정보를 제공 받을 수 있도록 반응형 서비스로 개발하였다. 개발언어는 HTML5와 CSS3와 Javascript를 중심으로 개발하여 각 정보를 원하는 사용자들의 디바이스 종류에 제약을 받지 않도록 미디어 쿼리를 통하여 웰니스 관련 정보를 공급하도록 하였다. 제공된 콘텐츠 정보 내용은 개인 사용자의 관심 사항 및 관련 사용자들의 웰니스 경험제공과 보관관리자와 시스템 관리자용 모니터링 기능 및 리포팅을 구현하여 다양한 장치에서도 관리 대상인 사용자들의 상태 및 시스템을 모니터링을 할 수 있도록 UI/UX를 설계하여 제작하였다. 그림 2는 웹 기반 모니터링 및 리포팅 기능의 구성도와 구성도에 맞추어 사용자의 중심으로 UI를 구성한 화면이다.



▶▶ 그림 2. 웰니스 모니터링시스템 구성도 및 UI디자인

국내 사용자 중심의 UI/UX 적용에 대한 중소기업의 현황을 살펴보면 개발인력의 능력은 뛰어나지만 사용자 맞춤형의 정보 제공을 표현하는 서비스 표현기술은 현저하게 떨어지는 공통점이 있어 해외 업체의 시스템과 비교하면 제품의 경쟁력이 떨어지는 것을 볼 수 있다.[2] 본 연구에서는 이를 탈피하고자 직관적인 메타포 구성과 각 디바이스에서의 제약을 탈피 할 수 있도록 그림2와 같이 제작하였으며, 디바이스의 변화에도 일관성 있는 레이아웃 구성을 통하여 사용자들이 혼란스럽지 않도록 제작하였다.

3. 결론 및 향후 연구내용

본 논문에서 개발자나 정보제공자 중심의 콘텐츠가 아닌 사용자 중심의 상호작용이 가능한 콘텐츠를 서비스 할 수 있는 웹 서비스를 개발하는 것을 중점을 두고 사용자 중심의 웰니스 서비스 표현을 할 수 있는 웹 포털 서비스를 개발하였다. 현재 제작한 웰니스 서비스는 디바이스 종류에 구애 받지 않고 능동적 참여가 가능한 반응형 서비스로 제작하였으며, 디바이스의 변화에도 일관성 있는 레이아웃 구성으로 사용자들이 혼란스럽지 않도록 제작했다는 장점이 있다. 향후 본 논문에서 제작한 웹 포털 서비스를 기반으로 웰니스의 신 시장을 본격적으로 창출하여 사용자 건강의 유지 및 균형 잡힌 웰니스 증진 효과를 가져올 수 있는 기대를 해 본다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] “2012 미래형 웰니스산업 동향분석 및 발전방안”, 한국생산기술연구원 지식경제 R&D 전략기획단 p.14
- [2] 김효일, 윤현정, 김규현 “UI 디자인 개선을 위한 u헬스케어 시스템 사용현황 기초 연구”, 디지털디자인학연구원 2011 pp.71-80