사용자 인터페이스 중심의 디바이스 관리 앱 제작에 관한 연구

최용석* · 주우석**

*동서대학교 대학원 영상콘텐츠학과

A study on the device management application production of the focal of user interface

Yong - Seok Choi* · Woo - Suk Ju**

*Dongseo University

E-mail : tmepf2002@naver.com, savrang@gdsu.dongseo.ac.kr

요 약

현 시점에도 계속해서 스마트 디바이스가 출시되고 있으며 이에 맞춰 디바이스 액세서리도 상품화 되고 있다. 이런 액세서리는 디바이스의 외부 형태를 캐릭터 상품화한 디자인으로 소비자들에게 호응을 얻고 있다. 그러나 이러한 제품들은 외적인 형태에만 치중되어 있으며 디바이스를 사용하는 기능적 면에서는 큰 도움이 되지 않고 있다. 본 연구는 스마트 디바이스를 효율적으로 관리 할 수 있는 어플리케이션 카테고리 별 그룹화 기능에 게임 캐릭터성을 부여하는 관리기능 앱에 대한 것이다. 연구방법으로는 기존 출시된 제품들을 연구하여 스마트 디바이스 관리기능 측면에서 어떻게 작용해 왔는지 알아보고, 이를 토대로 게임성을 추가한 디바이스 관리기능 앱을 제안하고자 한다.

ABSTRACT

At the present time it continues to be the smart device released has also been commercialization device accessories accordingly. Such accessories are getting great response to consumers in the form of an external device to a character commercialization design. However, these products are not useful in the functional aspects of using the external form of the device is concentrated only. This study documents the management app to give the game character acts on the application category grouping the ability to efficiently manage the smart device. Research method is to study the existing product released to find out how it works come from the smart device management side, The device app management features added to the game play will be produced based on them.

키워드

스마트 디바이스, 디바이스 관리, 게임 콘텐츠, 스마트 디바이스 액세서리

Ⅰ. 서 론

최근 스마트폰 시장은 가파른 성장세를 유지해 왔다. 하지만 최근에 이르러 선진국 시장을 중심으로 서서히 포화 상태에 이르고 있다는 분석이 힘을 얻고 있다. 하이엔드 사양의 스마트폰 보급이 포화상태에 이른 상황은 예전 PC 시장과 비슷한 특징을 보이고 있으며, 기기 자체의 성능은 기본으로 IT 기반 주변기기를 제어하는 중앙장치로서의 역할 및 액세서리에서 앱세서리의 역할로 사용자의 라이프 스타일을 반영하고 개성을 표현하는 장치로서의 기능이 주목을 받고 있는 것으로 보인다. 또한 디바이스 주변기기 및 액세서리 시장 수요가 증가하면서 보조배터리에 멸종위기 동물 그래픽 아카이브를 활용한 보조배터리의 등장, 단순 디바이스 보호용 이었던 케이스가 디바이스 사용 상태와 연동되는 캐릭터 케이스와 같은 관련 상품 개발이 한창 개발되고 있지만 디바이스를 관리하는 기능적인 면에서는 큰 도움이 되고 있지 않다고 판단되었다.

이에 본 연구에서는 디바이스를 효율적으로 관리할 수 있는 기능성을 충족 하면서 사용자의 개성 표현이 가능한 디바이스 관리 앱 제작에 대한 연구를 하고자 한다.

Ⅱ. 본 론

1. 기존 제품

스마트 폰 케이스 산업은 과거 피쳐폰 시절에는 사출기를 대량으로 보유하고, 삼성전자 같은 휴대폰 제조업체와의 원활한 관계만 유지하면 가능한 시절이 있었다. 이는 휴대폰 케이스 재질이 단순하고, 디자인 역시 크게 복잡하지 않아 큰 정밀도를 요하지 않는 사업이었기 때문이다. 그러나 스마트폰 시대가 열리고, 소비자가 인지할 수 있는 하드웨어의 차이를 벌리기 힘든 상황에서 휴대폰 메이커들이 디자인을 경쟁의 핵심역량으로 삼으며 케이스 업계에 지각변동이 시작 되었다.

그림 1. LG AKA Smart Phone

현재 스마트폰과 케이스 자체를 캐릭터 상품화한 스마트폰 아카가 사용자들의 인기를 받는 이유는 소비자가 인지할 수 있는 하드웨어 성능의 차이를 넘어서서 디자인적 감성이 주목받게 되었다는 것을 증명하는 것으로 볼 수 있다. 이처럼 디바이스의 성능보다는 소비자의 감성을 자극하는 제품들이 계속해서 출시될 것으로 보인다.

2. 관리 앱 기획

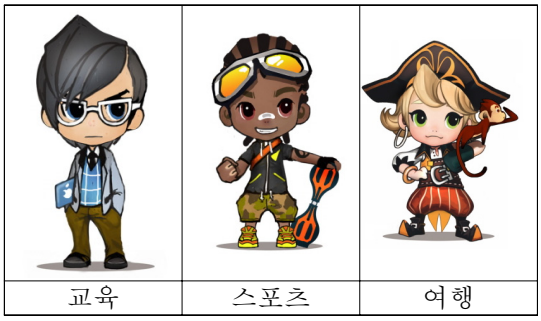
관리 앱의 기획 의도는 사용자가 스마트 폰을 라이프스타일 테마에 맞추어서 필요한 앱을 설치하고 삭제 할 때 마을을 관리 하거나 화단을 관리하는 시뮬레이션 게임의 퀘스트를 수행하는 것처럼 스마트 폰 관리에 흥미를 가지게 하는 것에 있다. 현재 존재하는 스마트폰 관리 어플리케이션의 기능은 크게 4가지로 구분된다. 이런 요소들을 게임의 배경, 자원, 캐릭터 같은 게임 요소들에 대입해 보고자 한다.

관리 기능		게임 요소
파일 정리	▶	맵 / 공간 확보
기기 최적화	▶	도시 관리
안티 바이러스	▶	치안 확보 / 언론
앱 관리	▶	캐릭터 관리

파일 정리는 불필요하게 낭비되고 있는 저장공간을 정리를 통해 확보 하는 것으로 게임상에서의 공간 확보 및 관리라는 부분에 대입 할 수 있다. 기기 최적화 기능은 도시 관리 부분에서 위생이라는 요소에 대입한다면 실행되고 있는 프로그램을 정리해 메모리를 안정화 시킨다면 그만큼 도시의 위생 수치가 안정화 된다. 안티 바이러스는 앱을 설치할 때 웹 사이트를 방문 할 때 바이러스가 감지된 앱 이나 웹 사이트에 코멘트를 남겨 다른 사용자들이 접근 했을 때 이전 사용자들이 남긴 기록이 메시지 형식으로 전달되고 사용자는 이를 보고 허용 여부를 결정하는데 도움을 줄 수 있다. 앱 관리 기능은 카테고리 그룹화를 통해 관련 앱 을 한데 묶어 그룹화를 하고 캐릭터화한 다음 위젯처럼 실행하도록 하며, 단순 터치로는 최상위 실행에 등록된 앱이 실행되고 딥 터치로 그룹이 열리며 해당 그룹에 소속된 모든 앱 들이 표시되도록 한다.

3. 카테고리 그룹 - 캐릭터 화

구글플레이 스토어 기준 어플리케이션의 카테고리 항목은 건강/운동, 교육, 금융, 날씨, 뉴스, 도구, 도서, 소셜... 등 게임 항목까지 45개 항목이 존재하는데 이를 캐릭터화해 시각적 인지성을 확보함과 동시에 아래 그림처럼 캐릭터 상품화를 하고자 한다.



교육	스포츠	여행

Ⅲ. 결 론

본 연구에서는 스마트 디바이스의 주변기기 뿐만 아니라 디바이스 자체가 소비자의 감성을 자극하는 제품이 큰 인기를 받고 있다는 점과 이러한 제품들이 기능성 적인 면에서 유용성이 없다는 부분에서 이를 보완하고 단순 디바이스 관리 앱 차원에서 벗어나 앱 자체를 캐릭터 상품화 해보고자 하는 목적으로 시작하였다. 이후 연구에서는 제안된 관리 기능 앱을 직접 제작해 보고자 한다.

참고문헌

[1] “스마스 시대의 IT기반 주변제품 트렌드” 한국디자인진흥원
[2] 이경선, 김민식, 이경남, 신민호, 정연덕, “스마트 디바이스 제조산업의 발전방향 연구” 정보통신정책연구원
[3] 송은정 “2015년 휴대폰 전망 : 100달러 초저가 스마트폰의 파급효과 분석” 현대중공업그룹 하이투자증권