

리워드 앱의 사용성 평가에 관한 연구 - GUI디자인 요소를 중심으로 -

A Study on Evaluating Serviceability of Rewards App - Designed around elements of GUI -

최 슬 아, 노 황 우
한밭대학교, 한밭대학교

Choi seul-a, Noh hwang-woo
Hanbat National Univ, Hanbat National Univ.

요약

현재 리워드 앱은 스마트폰을 이용해 부가적인 혜택을 누릴 수 있는 인기 앱 서비스로 지속적인 성장과 함께 서비스의 범위가 확대되고 있어 사용성을 고려한 디자인의 연구가 필요하다. 본 연구는 리워드 앱 상위 4개를 사용자경험을 바탕으로 한 GUI디자인의 사용성 평가를 디자인전문가 30명의 설문으로 진행하였다. 리워드 앱 GUI구성요소에 따른 사용성 평가 결과는 5점 만점에 '캐시슬라이드' 3.97로 가장 높고, '허니스크린' 3.18, '넥스플레이' 3.07, '라페스크린' 2.9 순으로 나타났다. 본 연구가 향후 경쟁력있는 리워드 앱의 GUI요소 개발에 도움이 되기를 기대한다.

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

최근 스마트폰이 활성화 됨에 따라 앱의 이용이 급증하고 있다. 그 중 잠금화면에 광고를 적용하여 시청만 해도 적립금이 쌓이는 리워드 앱은 차세대 광고 유형으로 주목받고 있다. 또한 대기업에서 마케팅으로 활용하는 등 리워드 앱의 종류가 다양해지고 영역이 확대되어 지속적인 상승세를 보이고 있다. 하루에도 수많은 앱이 출시되고 사라지는 가운데 더욱 경쟁력 있는 앱이 되려면 서비스를 이해하고 사용할 수 있도록 사용자를 유도하여야 한다. 사용의 좋고 나쁨은 앱의 성공과 실패의 영향을 주기 때문에 앱의 사용성과 GUI디자인이 매우 중요한 첫 인상이 된다.

본 연구는 사용자 경험 디자인 측면에서 리워드 앱의 사용성 평가 분석을 목표로 연구를 진행하였다.

2. 연구의 범위 및 방법

현재 구글 플레이스토어를 기준으로 100만 다운로드를 넘는 상위 4개의 리워드 앱을 선정하여 GUI구성요소에 따라 사용 만족도를 분석한다. 대상은 <표1>과 같다.

표 1. 구글 플레이 스토어 상위 4개 리워드 앱

앱 아이콘				
다운로드	1500만	500만	100만	100만
평점	4.0	4.1	4.1	4.1
브랜드	캐시슬라이드	넥스플레이	허니스크린	라페스크린

연구의 방법은 1) 문헌조사를 통하여 리워드 앱의 개념과 GUI디자인, 사용성 평가에 대해 정의한다. 2) 사용성에 대한 선행연구를 통하여 리워드 앱의 사용성 평가의 새로운 가이드라인을 도출한다. 3) 리워드 앱 사용자 30명을 대상으로 설문지를 통해 GUI 구성 요소에 대한 사용성 평가 결과를 도출한다.

II. 본론

1. 리워드 앱 서비스

리워드 앱(Mobile Reward Application)은 앱(APP)을 설치하여 광고 시청 및 미션을 수행하여 이에 대한 보상을 포인트나 적립금으로 받는 서비스를 말한다.

1.1. 리워드 앱 서비스의 전망

DMC미디어가 최근 발표한 자료에 따르면 스마트폰 이용자의 76.9%가 리워드 앱을 인지하고 있는 것으로 나타났다으며 모바일 리워드 앱 또한 점차 소비자를 참여시키는 방향으로 진화하고 있다. 시간을 투자 한 소비자에게 실질적인 혜택을 제공하는 등 높은 광고효과를 달성하고 있으며, 스마트폰을 이용하는 소비자의 참여는 계속해서 증가하고 있는 실정이다.[1]

2. GUI 디자인

앱의 구성 단계에서 첫 번째로 고려해야 할 부분은 시각적 구성요소로 색채, 레이아웃, 타이포그래피, 그래픽이다. 이에 대한 정리는 <표2>와 같다.

표 2. 시각적 구성요소

색채	레이아웃	타이포그래피	그래픽
색조, 명도, 채도	배치, 정보의 분류, 정보의 그룹	타입페이스, 글자의 크기, 자간, 행간, 정렬, 다른 요소와의 조화	사이즈, 아이콘, 배경, 차별성, 색상 수, 조화, 일러스트

3. 사용성 평가

사용성은 인터페이스 디자인을 평가하는 핵심 속성으로 자리 잡았으며 좋은 사용자 인터페이스는 뛰어난 사용성을 통해 인터페이스의 커뮤니케이션 효과를 의미 있게 향상 시켜 주어야 한다.[2]

리워드 앱의 사용성 평가를 위해 선행연구와 문헌자료를 통해 가이드라인을 <표3>로 정리하였다.

표 3. 리워드 앱 사용성 평가 가이드라인

심미성	흥미성, 차별성, 창조성
일관성	통일성, 규칙성
효율성	간결성, 명료성, 접근성, 조작성
인지용이	직관성, 주목성, 정확성



4. 실증분석

4.1 설문조사

GUI 디자인에 대한 지각판단 능력이 있는 디자인전공자 가운데 리워드 앱을 경험한 2-30대 30명을 대상으로 실시하였다. 평가를 위해 실제 대상들이 거쳐야 할 Task와 리워드 앱 이미지를 함께 제시하였고 이는 <표4>와 같다.

표 4. 태스크 및 리워드 앱 이미지 제시 (설문)

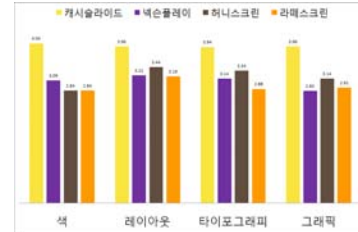
순서	태스크 내용
1	앱 다운 후 로그인하시오
2	리워드 앱 실행 후 내 정보를 확인하시오
3	사용가능한 적립금(캐시) 현황을 확인하시오
4	사용 가능한 쿠폰 및 상점을 확인하시오
5	현재 진행 중인 이벤트 목록을 확인하시오
6	세부 설정 기능을 사용하시오

이미지 제공	
	
(캐시슬라이드)	(넥슨플레이)
	
(허니스크린)	(라떼스크린)

설문문항은 GUI구성요소에 대한 선행연구[3]를 통해 정리하고 평점척도(5점 만점)로 진행하였다.

4.2 분석결과

리워드 앱 GUI구성요소에 따른 결과는 <그림1>과 같다. 전체 평균은 '캐시슬라이드' 3.97로 가장 높고, '허니스크린' 3.18, '넥슨플레이' 3.07, '라떼스크린' 2.9 순으로 나타났다.



▶▶ 그림 1. 리워드 앱 4사 GUI 요소별 평균

캐시슬라이드의 경우 타 리워드 앱 대비 GUI요소별 사용성 평가 점수가 높는데 이는 다운로드 수 1위라는 압도적인 결과를 뒷받침하고 있으며, 그 외 앱 에서도 사용성 평가 점수와 연관성을 나타낸다.

설문의 추가 의견을 종합하면 '캐시슬라이드'는 아이덴티티가 느껴지는 색의 사용과 일관성 있는 타이포로 가독성이 좋으나 그래픽 요소에서 아이콘에 따른 인지용이가 부족하고 '넥슨플레이'는 아코디언 형태의 레이아웃으로 그룹화가 명확하다는 장점이 있지만 부족한 그래픽으로 인한 흥미성이 떨어진다. '허니스크린'은 아이덴티티를 느낄 수 없는 색의 사용으로 색의 평가가 낮고, 간결한 레이아웃으로 접근성이 높음에도 배경이미지에 따른 가독성에 문제를 나타내고 있다. '라떼스크린' 레이아웃은 간결한 구성으로 조작성이 높지만 타이포와 색에서 통일성이 부족하다고 분석된다.

Ⅲ. 결론

본 연구에서는 더욱 경쟁력 있는 리워드 앱의 발전을 위해 사용성을 고려한 디자인의 필요성을 느끼고 선행연구를 분석하여 사용성 평가 가이드라인을 도출하였다. 이를 통해 리워드 앱 사용경험자를 대상으로 실증분석을 진행하고 GUI 요소의 사용성을 평가한 결과 강, 약점을 파악할 수 있었다. 분석결과를 통해 본 연구에서 제안한 리워드 앱 사용성 평가 가이드라인은 사용성 평가 결과를 분석할 수 있는 도구임을 확인할 수 있었다. 그러나 넓은 사용자경험 측면에서 볼 때 GUI요소 연구만으로는 한계가 있으므로 향후 다양한 영역의 사용성 평가를 통한 논의가 필요하다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김수정, 이길형, 한광음 “모바일 리워드 앱의 포인트 활용 유형이 소비자 태도에 미치는 영향”, 한국디자인학회 학술발표대회 논문집, , pp.238-239.
- [2] 우병, 김희현 “모바일 헬스케어 애플리케이션 GUI 디자인 사용성 평가”, 한국디지털디자인학회, 15(1), pp.223-233.
- [3] 윤양선 “사용성 향상을 위한 국내 배달 애플리케이션의 GUI디자인연구”, 서울과학기술대학교 디자인학석사논문