

초보견주를 위한 반려견 헬스케어 App 디자인 연구

A Study on the Design of the Dog Health Care App for First with a Dog

윤 소 연, 노 황 우
한밭대학교 대학원

Yoon so-yeon, Noh hwang-woo
Hanbat National Univ.

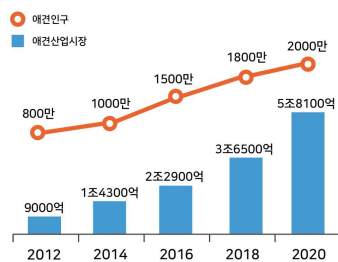
요약

최근 국내 반려견 문화와 시장이 급성장하고 있다. 현재도 많은 사람들이 반려견을 분양받고 있다. 그렇지만 분양 후 반려견을 처음 키우는 이들, 소위 초보 견주라고 불리는 이들이 곤욕을 겪는 경우가 많다. 본 연구에서는 초보 견주 심층 인터뷰를 통해 반려견 분양부터 최소 2년 성견이 될 때까지 그들이 겪는 근본적인 문제를 파악하고 디자인 실험 설계를 통해 초보 견주에게 맞춘 반려견 헬스케어 애플리케이션 디자인을 제시한다. 본 연구가 초보견주들이 반려견을 키우는 과정에서 발생할 수 있는 부주의로 인한 질병악화, 정보의 부족으로 인한 의료 비용적인 면에서의 손실과 시간적인 손실을 줄일 수 있는 효과를 지닐것으로 기대된다.

I. 서론

1.1 배경 및 목적

현재 반려견을 보유한 가구는 해마다 증가하고 있다. 이러한 추세에 맞추어 시장규모 또한 커지고 있다. 이에 따라반려견 헬스케어 제품이 국내외에서 활발히 출시되고 있다. 하지만 기존 반려견을 기르던 이들 외에 반려견을 처음 키우는 초보 견주의 눈높이에 맞추어 반려견의 올바른 건강관리에 관한 명확한 가이드라인을 제시해주는 헬스케어 제품에 관한 연구가 부족하다.



▶▶ 그림 1. 애견산업 시장 규모 및 애견인구 추이[1]

1.2 연구의 방법 및 범위

본 연구에서는 애플리케이션 디자인 설계 전 사용자 조사를 진행하였다. 심층 인터뷰와 맥락 몰입 진행(AEIOU)등을통하여 초보 견주를 면밀하게 관찰하고 자료 수집 후 사용자여정 맵을 통해 이들의 문제와 필요 사항을 도출하였다. 이를 바탕으로 초기 시안을 설계하여 반려견 헬스케어 앱GUI 디자인을 제시했다.

II. 반려견 헬스케어 디자인 시장

2.1 반려견 헬스케어 디자인 사례 분석

다음은 기존 반려견 헬스케어 제품 사례이다. 반려견 헬스케어 쪽에선 미국이 강세를 보이고 있다. 주로 견종, 크기, 나이와 활동량 등 정보를 종합하고 분석하여 적정 활동량과 식사량, 칼로리 소모 등을 체크해주는 방식이다. 이번 연구에서는 이런 기존 제품에서 제공하는 건강 유지 중점 서비스를 넘어 처음 반려견을 분양받았을 때 질병 예방부터 지속적 건강관리와 질병 발생 시 대처까지 초보 견주에게 근본적으로 필요한 정보 제시에 무게를 두고 기존 서비스와 차별화하여 연구하였다.

표 1. 시중에 출시된 반려견 헬스케어 서비스 사례

구분	브랜드명 (제조국)	사진	기능
1	Fitbark (미국)		나이, 활동량에 따른 사료량 제안. 운동질 및 수면질 체크, 알림
2	Scollar Mini (미국)		위치추적, 약물 및 검진 일정체크, 활동 모니터링
3	Star Walk (미국)		활동량, 칼로리, 걸음수 측정
4	Motion (미국)		애견 활동 정보 체크, 분석 및 적정 운동량 계산

III. 반려견 헬스케어 앱 디자인 연구

3.1 디자인 실험 설계

본 연구에서는 애플리케이션 디자인 설계 전 사용자 조사를 진행하였다. 심층인터뷰와 자연스러운 행동 파악에 용이한 사용자 연구 방법 중 관찰법을 택하였다.[2] 맥락몰입조사(AEIOU) 등을 통하여 초보 견주를 관찰하고 자료수집 후 사용자 여정맵을 통해 이들의 문제와 필요 사항을 도출한 뒤 이를 바탕으로 애플리케이션을 설계, 디자인하였다.

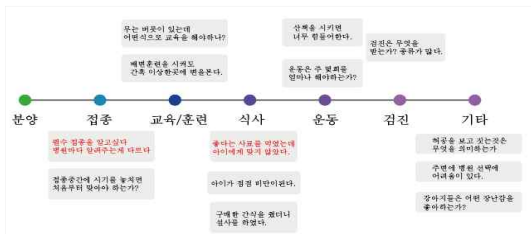
3.2 실험진행

1) 심층 인터뷰

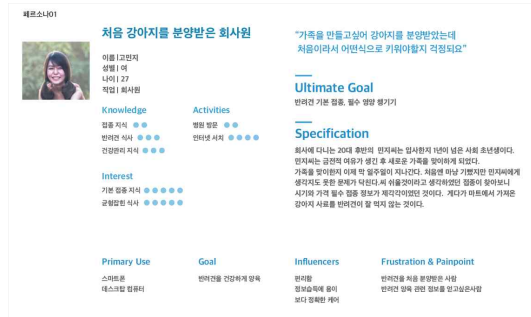
다음은 반려견을 처음 키우는 사람들을 10명 대상으로 진행한 심층 인터뷰이다. 인터뷰 진행후 반려견을 양육 하면서 겪는 문제의 분야를 나누고 가장 많이 언급된 문제 위주로 정리하였다.



▶▶ 그림 2. 심층 인터뷰 진행



▶▶ 그림 3. 심층 인터뷰 진행 및 대표 이슈 정리

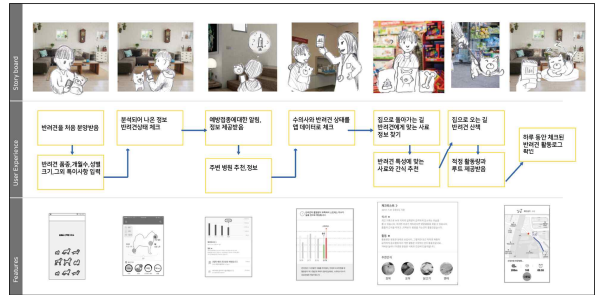


▶▶ 그림 4. 심층 인터뷰 바탕 페르소나 작성

2) 사용자여정맵

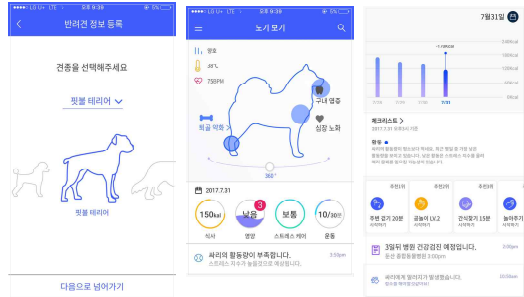
다음은 페르소나를 바탕으로 초보견주가 겪을 수 있는 상황을 사용자 여정맵으로 정리하였다. 스토리 보드를 제작하고 그 안에서 나올 수 있는 주요 태스크를 작성하

여 스토리 보드와 맞추어 정리하였다.



▶▶ 그림 5. 초보견주 사용자 여정맵

3.3 연구결과 및 GUI



▶▶ 그림 6. 반려견 헬스케어 앱 GUI

IV. 결론

현재 반려견을 대상으로 만들어진 사물인터넷 기반 스마트 헬스케어 기기는 시중에도 어렵지 않게 찾아 볼 수 있다. 그러나 기존 반려견을 키워오던 견주가 아닌 초보 견주의 경우 반려견의 현재 상태와 반려견에 맞는 적정 사료량과 운동량 등 지속적인 헬스 케어 외에 기본적인 예방접종 절차와 정기적인 필수 검진 알림, 질병 발생 시에 보다 더 빠른 판단과 대처를 할 수 있도록 시각적인 방향성을 제시했다. 또한 이런 시각적 자료가 질병 증상 진단에 도움이 될 수 있도록 동물병원과의 연계성을 가져야 한다. 심층인터뷰를 통하여 이러한 문제점들을 찾아내고 대표 이슈정리와 페르소나 제작등 연구과정을 거쳐 근본적으로 초보 견주에게 필요한 반려견 케어 앱의 형태를 제안하였다.

본 연구가 초보견주들이 반려견을 키우는 과정에서 발생할 수 있는 부주의로 인한 질병 악화, 정보의 부족으로 인한 의료 비용적인 면에서의 손실과 시간적인 손실을 줄일 수 있는 효과를 지닐것으로 기대된다.

참고 문헌

[1] 김지은 기자 '애완견 시장,이제 틈새시장 아닌 대세 산업 온라인 매출도 경중, 특별 용품에 먹거리까지 웰빙으로 만드는 등 세분화' (<http://www.deconomic.co.kr>), 디지털 경제, 2016.6.17.
 [2] 최진실, 박승호 "어린이 박물관에서의 어린이 상호작용 특성 연구", 디지털디자인학연구, 12(1), pp.363-372, 2012.1.