

## 웹 인터페이스 디자인 평가모델에 관한 연구

신순호

남서울대학교

### 요 약

국가 경쟁력을 강화하고 국내의 IT수요에 효과적으로 대처하기 위하여 인터넷 활용의 기반이 되는 웹 인터페이스 디자인에 대한 인식을 정립할 필요가 있다. 짧은 인터넷 역사와 인터넷 환경의 급격한 변화로 웹 인터페이스 디자인의 기준이 정립되지 못하였을 뿐 아니라 이를 평가할 수 있는 기준과 도구가 구비되지 않아 웹사이트의 양적인 성장에도 불구하고 사용자가 보다 높은 양질의 웹사이트를 선택할 수 있는 근거가 마련되지 못하고 있는 실정이다. 따라서 본 연구에서는 웹 그래픽 인터페이스의 시지각에 대한 평가방안을 분석하여 개발된 평가기준에 의한 웹의 질적인 제고를 통하여 사용자에게 양질의 웹 서비스가 제공되도록 평가모델을 개발하였고 설문을 통해 개발된 평가모델의 유용성을 검증하였다. 이를 통해 새로운 인터넷 문화를 조성하고 바람직한 웹 디자인의 평가모델을 개발하는데 기여하도록 하였다.

## The Study on the Evaluation Model of the Web Interface Design

Soon-Ho Shin

### ABSTRACT

The development of internet technology and communication is a great influenced on trends of our society in culture, economy, and policy. The informationized society related internet brought the change into the designer's attitude. Namely, designers who have a concern about internet web knew that the quality of design is more important in the web site to seek the new approach to the design in relation to internet market of an imaginary cyberspace. But we have not a good tool to evaluate the web design in the internet graphic interface especially by visual perception. Now, the major concern for this research is to study the evaluation criteria of the web design interface and offer some solutions to bring the objectivity of the evaluation method model in other to make the base of a new internet culture in Korea.

## 1. 서 론

다국적 인터넷 조사업체 넷벨류는 2001년1월에, 발표한 조사보고서에서 한국인이 한달 평균 18.1시간동안 인터넷을 사용, 전세계 12개 조사대상 국가 가운데 가장 높은 수치를 보였다고 밝혔다 [1]. 이런 결과는 홍콩 12.1시간, 미국 10.8시간, 싱가포르 9.9시간에 비해 월등히 높은 수치이다. 또 한국의 인터넷 이용자 중 65.7%가 인터넷을 통해 음악이나 동영상 등을 이용한 것으로 나타나 스페인 30.6%, 미국 25.5%에 비해 멀티미디어 이용 분야에서도 단연 두각을 보였다. 반면 인터넷 접속 환경을 갖춘 가구 수에서는 한국이 34.2%를 기록, 덴마크(52.2%)나 미국(52%) 등에 비해 낮은 수치를 보였다. 한국정부가 한국경제를 지식, 정보화, 산업화로 선진국 경제로의 진입이 가능하다고 보고 지원을 아끼지 않고 있는 현실에서 인터넷의 발전은 의심할 여지가 없는 사실이다 [2].

오프라인의 매체들이 인간의 원활한 커뮤니케이션을 위한 도구로서 활용하기 위해 500년 이상을 걸쳐 탄생한 노력의 산물이었던 것처럼, 웹이라는 새로운 매체도 커뮤니케이션을 위한 도구로서 자신의 역할에 충실하기 위해서 기능성과 기술적인 측면뿐만 아니라 비주얼 커뮤니케이션적 측면에서의 접근 방법에 대한 연구가 필요하다 [3]. 인터넷의 원활한 커뮤니케이션을 할 수 있도록 웹 그래픽 인터페이스에 대한 연구가 필요하다. 웹 그래픽 인터페이스의 기준을 갖기 위한 평가와 평가 모델의 개발이 요구되는 상황에서 본 연구는 웹 그래픽 인터페이스의 시지각적 접근으로 웹 그래픽 인터페이스의 시지각 요소들을 정리하여 평가 기준을 개발하였다. 개발된 평가모델의 시지각 평가에 대한 유용성을 분석하기 위해 학계 및 산

업계, 웹 관련 업종에서 2년 이상 근무한 전문가들 60명을 직업군별로 층화표본추출하여 설문대상자로 정하여 개발한 각 평가항목을 제시한 사이트에 들어가서 5점 척도로 평가를 시행하게 하였다. 웹 그래픽 인터페이스 시지각 평가모델의 설문 내용은 국내외 인터넷 사이트 평가기관들 중 권위 있는 기관 1곳을 선정하여 국내사이트 조선일보 인터넷 대상을 수상한 6곳의 국내 사이트와 국외 사이트는 The Webbyaward에서 수상한 국외 사이트 6곳을 선정하여 총 12사이트를 전문가들에게 웹 그래픽 시지각 평가모델들을 설문하여 평가하도록 하였다. 이 설문의 결과를 웹 그래픽 시지각평가의 형식, 네비게이션, 레이아웃, 이미지, 아이덴티티별의 세부고려사항을 나누어 평가 점수를 내었으며 이들을 분석하여 웹 그래픽 인터페이스의 시지각 평가모델의 유용성과 필요성에 대하여 정리하였다.

## II. 웹 인터페이스의 디자인 요소

### 2.1 '그래픽 이미지

정지된 이미지는 가장 일반적인 시각적 표현 매체로 사진, 일러스트레이션 등의 이미지 정보를 전달하는 매체이다. 문자와는 달리 모든 사람들이 쉽게 인식할 수 있고, 사용자에게 직관적이고 함축적으로 정보를 전달할 수 있다.

컴퓨터 환경에서 그래픽 정보가 지니는 단점은 데이터의 용량이 문자에 비해 크다는 점이다. 하지만 화상 압축기술의 발달에 따라 이러한 문제들은 점차적으로 해결되어 가고 있다. 인쇄매체에서는 사용되지 못한 획기적인 요소로 멀티미디어적 성격을 갖는 움직이는 동영상과 사운드가 함께 사용되어 시각적 효과를 극대화시키는 기능을 한다.

플래쉬(Flash)와 속웨이브(Shockwave)의 사용으로 보다 다이나믹한 인터페이스를 구성하게 되었다.

동화상 이미지는 문자 정보와 그래픽 정보의 의미 전달 상의 장점을 공유하고 있는 표현 매체이다. 직관적인 표현이 가능하며, 자세하고 구체적으로 정보를 전달할 수 있다. 또한 사용자로 하여금 시각적 흥미를 유발하여 의미전달의 효율성을 높인다.

## 2.2 네비게이션

웹 사이트에 있는 정보에 대한 목차와 키워드 검색은 사용자가 사이트 콘텐츠의 범위, 구성, 전후관계를 분명하게 알 수 있게 하는 가장 쉬운 방법이다. 웹사이트에서는 검색 엔진을 사용하여 키워드를 검색을 쉽게 할 수 있기 때문이다. 사이트 맵은 사용자에게 그래픽으로 전체 사이트 콘텐츠를 볼 수 있게 한다. 사이트 맵의 형태는 계층적 다이어그램에서부터 지도의 형태까지 다양하다.

검색 도구는 대규모 사이트에서는 필수적이며 긴 문서가 있는 사이트에서도 유용하게 사용된다. 키워드 검색은 사용자에게 찾고자하는 페이지로 연결시켜주지만 콘텐츠 전체적인 성격과 범위를 알려주거나 정보가 어떻게 구성되어 있는지를 알려주지 않는다. 그러므로 모든 네비게이션의 요소들이 함께 구성되어야 하며 특히 메뉴와 목차는 전체적인 구성을 보여주는데 매우 유용하다.

웹은 쌍방향 미디어이다. 웹 인터페이스의 대화형 상호작용을 하는 창구로 사용해야 한다. 사용자들은 웹 사이트에서 의견, 질문, 제안을 보내는 것으로 사이트와 대화하기를 기대한다. 사용자들에게 웹 페이지 양식을 사용하여 정보나 피드백을 요청할 수 있고 데이터베이스를 사용하여 이들이

입력한 정보를 저장하고 분석할 수 있다.

## 2.3 색채

컴퓨터 화면 기반 색상을 다룰 때는 완전히 새로운 어휘의 용어를 사용한다. 검색, 조명, 비트, 심도, 감마, 보정, 디더링, 밴딩 등은 웹에서 사용하는 색채는 컴퓨터 화면을 기반으로 사용자에게 지각된다. 종이 인쇄는 한번 디자인하여 인쇄하면 똑같은 상태를 유지한다. 그러나 웹은 많은 면에서 종이 인쇄와 다르다. 다른 사람들이 제작자의 의도대로 디자인과 색상을 볼 수 있도록 하려면, 웹이라는 매체를 이해할 필요가 있다.

여러가지 컴퓨터 모니터에 서로 다른 색상 보정과 감마 기본 값으로 설정되어 있기 때문에 운영체제의 차이가 색상 디스플레이 방법에 영향을 준다. 웹 브라우저의 차이가 색상 디스플레이 방법에 영향을 준다는 것을 이해해야 한다.

## 2.4 텍스트

텍스트는 정보를 전달하는 중요한 방식중의 하나이다. 주제나 사이트의 분위기에 어울리는 서체와 자간과 행간을 조정하고 가독성을 높이기 위하여 많은 개발이 필요한 연구분야이다.

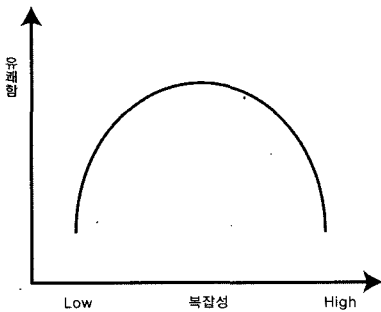
## 2.5 레이아웃

무질서보다는 질서를 선호하는 특성으로 단순한 정보를 선호한다. 이를 디자인에 적용하면 의미의 단순화를 이루어내는 것이다. 특히 시각적 유도요인에 있어서 단순화는 대상물이 추구하는 목적과 일치할 때 비로소 그 가치를 지니기 때문에 의미 전달의 가치를 중심으로 질서 있는 레이아웃을 해야 한다.

인터페이스 레이아웃은 표현하고자하는 내용에 대한 고유한 특징과 개성적 스타일로 표출될 수 있는 틀로써 이러한 특징과 스타일이 기업의 아이덴티티 요소로 작용될 수 있다. 사이트들의 일관성은 기업의 강한 아이덴티티 표출로 이루어져 높은 마케팅 효과를 창출하게 된다.

Berlyne은 광고의 복잡성은 유쾌함에 대한 판단이 2차원 척도 위에 좌표로 나타냈을 때 그 결과 역함수, 곡선의 관계로 예상된다 고 하였다 [4]. 아래의 도표는 광고의 즐거움과 복잡성의 관계를 연구하여 얻어낸 도표이다. 즉 우리는 너무 복잡하거나 단조로운 홈페이지보다 적당한 범위로 지각된 홈페이지에 대해 소비자들은 웹 사이트에 대해 더욱 우호적으로 반응할 것으로 본다.

레이아웃은 단순하면서도 단조로움을 피하기 위해 적당한 복잡성 즉 변화와 리듬을 레이아웃에 적용하여 심미적 사이트로 만들어야 할 것이다.



(그림 1) 최적환기이론

### III. 웹 그래픽 인터페이스의 시지각 평가 모델 개발

웹 사이트의 사용자의 요구사항은 기능성과 심미적 측면이 있다. 기능성은 사용자의 사용 편의

성과 관련이 있으며 심미성은 사용자의 대중적, 보편적인 감각과 주관적 감각으로 복합되어진 만족도에 관련된다. 이에 디자이너는 웹 사이트를 제작함에 있어서 사이트 구축 목적과 사용자의 니드와 웹 디자인의 향상을 위한 기준이 될 시지각 평가모델을 위와 같이 개발하였다. 이들의 이론적 배경은 앞에서 언급한 것과 같이 디자인 성공전략의 디자인요소와 웹 사이트의 성공요인, 예일대학에서 발간한 웹 스타일 가이드를 분석 정리한 결과 다음과 같은 웹 그래픽 인터페이스의 시지각 평가모델을 개발하게 되었다.

#### 3.1 형식(Forms)

사용자는 웹 사이트에서 인도하는 특정한 형식에 의존하여 정보를 내비게이션하고 습득하게 된다. 시간이 지남에 따라 이러한 형식들에 대한 의존은 경험에 대한 의존으로 변하고 이러한 형식은 사용자가 사이트에 대한 신뢰를 갖게 한다.

<표 1> 웹 그래픽 인터페이스의 시지각 평가 모델

평가요소	세부고려사항
형식	페이지 크기와 길이
	프레임 형식
	홈페이지 스타일
	수행도와 참여요소
네비게이션	논리적 흐름
	일관성
레이아웃	정보 우선순위
	그룹핑
	그리드
	텍스트
이미지	심미적 기능
	내용적 기능
아이덴티티	아이덴티티

### 3.1.1. 페이지 크기와 길이

웹 페이지 크기와 길이는 인쇄매체에서 말하는 판형과 같은 개념이라고 하겠다. 컴퓨터 화면은 대부분의 필친 책이나 잡지에 비해 일반적으로 작다. 웹 디자인에 있어서 가장 흔히 하는 실수는 페이지에서 크랙의 너비를 대부분의 사용자가 사용하는 14인치 또는 15인치 화면을 벗어날 정도로 크게 한다는 것이다. 웹 페이지 그래픽의 '안전영역'은 최소화면 크기(640×480픽셀)와 웹 페이지를 인쇄하기 위해 사용하는 종이 너비(A4용지), 이 두 가지 요소에 의해 결정된다 [5].

웹 페이지를 위한 적절한 길이를 결정하기 위해서는 4가지 요소가 균형을 이루어야한다.

첫째, 페이지와 화면크기의 관계를 고려하고 둘째, 문서의 콘텐츠에 따라서 셋째, 사용자가 온라인으로 문서를 볼 것인지 또는 나중에 읽기 위해서 문서를 인쇄하거나 다운로드 할 것인지 여부를 판단하여야한다. 넷째, 사용자들의 통신 환경을 고려해서 페이지 길이를 결정하여야한다.

### 3.1.2 프레임형식(framework)

프레임은 사용자의 수행에 있어서 사용 여부에 대해 잘 인식하지 못한다. 그러나 웹 구현 및 개발자 측면에서는 웹 디자인과 설계를 용이하게 해주는 중요한 요소로 판단된다. 프레임의 사용에 있어서 장단점이 있는데 사이트에서 설명과 디자인을 일관되게 유지할 수 있는 방법을 제공한다. 하지만 프레임은 인터페이스와 디자인에 제약이 되기도 한다. 이러한 점을 유념하여야한다.

### 3.1.3. 홈 페이지 스타일

모든 웹 사이트를 접속하면 처음 나타나는 홈페이지를 중심으로 구성된다. 홈페이지의 주소는 집

주소나 회사 주소만큼 중요하게 된다. 홈페이지는 다양한 기능을 수행하여 웹 사이트의 인상과 얼굴을 나타내는 곳으로 웹 사이트의 구축 목적과 정보의 구조에 따라 여러 가지 스타일로 만들 수 있다.

### 3.1.4. 수행도와 참여요소

웹사이트에 있는 정보에 대한 목차, 키워드 검색은 사용자가 사이트 콘텐츠의 범위, 구성, 전후 관계를 분명하게 알 수 있게 하는 가장 쉬운 방법이다. 콘텐츠의 목차와 색인의 사용은 인쇄 매체와 유사하다. 사이트맵은 사용자에게 그래픽으로 전체 사이트 콘텐츠를 볼 수 있게 한다. 수행도에서 있어서 고려할 것은 크게 시간, 정확성, 쾌적성이 좋아서 사용자가 불편하지 않고 만족감과 즐거움을 줄 수 있도록 시지각적 시스템을 고려하여 디자인하도록 하는 것이다. 이러한 수행도와 참여 요소들은 다음 사이트를 개발하기 위한 피드백을 하는데 유용하게 사용된다.

## 3.2 네비게이션

### 3.2.1. 네비게이션의 일관성

웹사이트의 그래픽 네비게이션과 링크는 사용자들의 웹 브라우저에서 자신의 콘텐츠로 사용자들의 관심을 사이트 안으로 유인하는 역할을 한다. 일관성 있고 예측 가능한 네비게이션 버튼을 제공함으로써 사용자는 사이트의 구조를 알 수 있을 뿐만 아니라 사이트의 논리 구조와 순서를 시각적인 면에서 확실하게 인지할 수 있게 만든다. 사용자는 전체 정보 구조에서 자신이 지금 어디에 있는지를 알아야한다.

### 3.2.2. 네비게이션의 논리성

하이퍼미디어를 수행할 때 프로젝트의 내용과 분야에 관계없이 가장 기초적인 동시에 중요하게 다루어져야 하는 것은 네비게이션의 논리적 순환 구조와 명료한 지리적 인식 기능, 그리고 매개물의 근본적 가치에 대한 실용화이다. 그 중에서도 복잡한 대량 정보에 대한 명료하고 효과적인 네비게이션 시스템의 구축은 무엇보다도 먼저 중요하게 다루어져야 할 부분이다.

## 3.3 레이아웃

레이아웃과 포맷 페이지의 모든 시각적 요소는 가상의 시각축으로부터 비롯되는 하부구조 안에 놓여지는 것이다. 페이지의 전체적 구조감, 즉 포맷은 페이지를 가로지르는 수직이거나 수평 중 어느 한 방향의 큰 흐름으로 나타난다.

### 3.3.1. 정보의 우선 순위

클라이언트가 가장 강조하고 싶은 내용, 즉 클라이언트의 이익을 위해 강조되어야 할 콘텐츠를 파악하여 사용자의 니즈(Needs)와 비즈니스 니드(Need)를 동시에 만족하도록 해야한다.

대부분의 웹 페이지 디자인은 기능이 다르고 그래픽과 텍스트의 복잡도가 다양한 영역을 수직으로 나눌 수 있다. 페이지는 상하로 스크롤하면 점진적으로 나타나며 새로운 그래픽 문맥이 만들어진다.

### 3.3.2. 정보의 그룹핑

인간은 정보를 동일한 종류의 데이터의 묶음으로 생각하려는 경향이 있는데, 그 이유는 컴퓨터가 정보를 처리하는 방식이 바로 동일한 종류의 데이터를 그룹핑하기 때문이다 [6]. 메뉴를 만들거나 메인 페이지에 배치될 정보를 구성할 경우

컨텐츠의 그룹핑이 중요하다. 사용자가 웹사이트에 펼쳐진 정보를 한눈에 파악하기란 쉬운 일이 아니다. 따라서 비슷한 내용과 기능을 가진 콘텐츠를 적절히 그룹 지어 사용자가 웹사이트의 내용을 이해하기 쉽고 사용하기 편리하게 만들어준다.

### 3.3.3. 그리드 시스템과 템플릿

잘 디자인된 정보 시스템은 일관되고 예측 가능하다. 대부분의 잘 디자인된 인쇄매체의 기본인 디자인 그리드가 필요하다. 화면에 나타나는 요소들간의 공간적인 관계는 사용자의 입력과 시스템 작동에 따라서 일정하게 변화한다. 그리드는 페이지에 질서를 가져온다. 그래픽 틀을 기반으로 문자와 일러스트의 주요 덩어리를 페이지 안에 규칙적으로 만들어 결정하고 주요 화면, 제목, 부제목, 사이트 이동 링크와 버튼을 위한 배치와 스타일 가이드라인을 결정한다. 일관성 있고 논리적인 화면 레이아웃을 만드는 것이 그리드의 목표이다.

### 3.3.4. 텍스트(foreground text)

대부분의 잡지나 책의 타이포그래피는 1200dpi의 해상도를 갖는다. 반면 컴퓨터 화면은 거의 대부분이 85dpi 이하이다. 컴퓨터 화면에서 사용할 수 있는 공간은 잡지나 도서보다 작기 때문에 웹 페이지에서 스크롤하지 않고 보여줄 수 있는 정보는 제한적이다. 이동성과 가독성은 메뉴얼에서 논의되는 스타일의 문제로 단어와 이미지, 화면요소와 관련되어 있다. 타이포그래피 규칙에 맞게 페이지 상에 배치할 수 있는 것은 웹 디자이너의 능력에 달려있다. 그렇기 때문에 표준을 사용하지 않고서는 일관성 있고 논리적인 레이아웃을 하기 힘들다. HTML의 제약사항 때문에 현재 사이트 디자인을 위한 유일한 레이아웃 도구는 테이블과

CSS(스타일시트)이다.

표준화된 텍스트와 스타일로 사이트 전체를 일관성 있게 적용하면 통일성을 이룰 수 있다.

### 3.4 그래픽 이미지(Graphic Image)

그래픽이미지는 많은 정보를 내포하고있는 시각 언어이다. 그러나 시각 언어가 기능에 따라서 정보의 성격이 달라지고 네비게이션의 방향이 달라짐을 알 수 있다. 웹 사이트의 질(quality)를 높이는 표현 수단으로 그래픽만큼 효과적이고 강력한 도구는 없다.

#### 3.4.1. 내용적 기능

효과적인 이미지는 언어 이상으로 방문자의 시선을 끌고 관심을 불러일으키며 대상에 대하여 호기심을 유발시키는 기능을 한다. 또한 홈페이지 전체의 분위기를 내포하고 있기 때문에 홈페이지의 성격을 쉽게 이해하도록 도와준다. 언어적인 형태보다 시각 이미지로 대치시킬 때 더 잘 전달되며 내용과약이 쉬워진다. 그러나 이미지가 필요 이상으로 크거나 높은 해상도일 때 전송속도에 저하를 초래하므로 사용상 고려를 충분히 해야한다.

#### 3.4.2. 심미적 기능

형태, 구성, 질감, 칼라가 개인과 대상간의 상호작용에 의해 발생하는 상대적 경험에 의해 추상적인 시각차원으로 그래픽요소들은 지각하게 된다. 이미지의 자연스러움, 정교성, 추상성, 유기성, 균형, 비례, 대칭, 복잡성, 깊이 등의 요소들이 보다 심미적으로 웹 페이지기능을 수행하는데 도움을 준다.

조화(harmony)는 대칭과 균형을 결합한 부분들의 일관적인 패턴이나 정렬로 계슈탈트법칙에 입각하여 디자인한다. 정교한 이미지는 단순히 복잡한 것이 아니라 디자인의 풍부한 개념과 본질을

잡아내는 간단한 선을 사용하는 능력으로부터 온다. 액티브한 디자인은 운동과 흐름의 인상을 주는 것들이다. 이 흐름은 리듬이라는 디자인 개념의 기본이 된다. 깊이(depth)는 원근의 조망 또는 3차원 디자인을 나타낸다. 깊이는 복잡함과 구체적인 것과 관계 있어 인지에 영향을 미친다.

### 3.5 아이덴티티

아이덴티티는 회사의 비전을 다루며 전체 체계에 형태, 의미, 목적을 부여하는 것이다. 디자이너의 일은 그 비전과 목적을 단순하고 효율적인 형태로 표현하는 것이다. 로고, 광고, 보도자료, 온라인 서비스, 아이콘 등이 모두 바로 그러한 것들이다. 그것들은 그 뒤에 숨은 큰 생각을 알게 해주는 시각적 단서로 회사의 가치를 녹여서 표현한다.

## IV. 설문조사 및 결과 분석

### 4.1 설문조사방법과 분석

설문조사방법은 다음과 같다. 설문대상 사이트들은 2000년 조선일보 인터넷대상을 받은 사이트와 인터넷의 오스카상이라고 불리는 'Webbyaward'에서 수상한 사이트를 대상으로 설문을 하며 설문자들에게는 이러한 사실을 알리지 않고 설문을 하였다. 웹 관련 전문가들을 대상으로 이메일과 설문지 전달의 방법으로 조사하였다. 웹 관련 전문가 선정기준은 인터넷 경력 3년에서 5년 이상의 경력자로서 웹 관련 업종에 종사하고 있거나 디자인, 컴퓨터관련 직종에 종사하고 있는 전문가를 대상으로 조사하였다. 조사 지역은 서울, 경기 지역을 대상으로 하였다.

응답자는 6개 사이트를 5개요소 13개 항목으로 나누어 5점 척도로 평가하도록 하여 이를 점수화함으로써 각 사이트의 유용성을 비교하였다.

웹사이트 전문가인 50의 응답자들이 12개 사이트에 들어가서 비교평가한 점수를 세부항목별로 합산하여 평균과 표준편차를 엑셀(Excel)로 계산하고 이어 평가요소별 평균과 표준편차를 산출하여 전체 사이트와의 점수를 비교하여 사이트의 유용성을 기술하였다.

통계결과는 4점대 ' 좋음'에 가까운 점수를 받은 사이트와 2점대의 '나쁨'에 가깝게 점수를 받은 평가항목을 비교하였고 이어 전반적으로 ' 좋음'이 많은 사이트와 '나쁨'이 많은 사이트를 구분하여 기술하였다. 응답자의 현황은 다음과 같다. 성별로는 남자가 22명, 여자 28명으로 여자가 남자보다 6명 많았다. 연령별로는 20대가 18명, 30대가 28명, 40대가 4명으로 30대가 가장 많았다. 또한 직업은 대부분 웹 관련직종으로 26명이었고 디자인관련직종과 학계는 각각 12명이다. 인터넷 경력은 1년에서 2년이 4명이었고 주로 3년에서 5년이 24명으로 주를 이루었고 5년 이상의 경력인 사람이 12명이었다.

4.2 설문조사결과

<표 2>대신증권설문조사결과표/  
www.daishin.co.kr

평가 요소	세부고려사항	세부평가점수 (SD)	점수(SD)
형식	페이지 크기와 길이	3.2(.75)	3.3(.14)
	프레임 형식	3.4(.59)	
	홈페이지 스타일	3.2(.65)	
	수행도와 참여요소	3.4(.68)	
네비게이션	논리적 흐름	3.4(.71)	3.5(.13)
	일관성	3.6(.49)	
레이아웃	정보 우선순위	4.0(.76)	3.7(.24)
	그룹핑	3.7(.53)	
	그리드	3.4(.62)	
이미지	심미적 기능	2.9(.68)	3.1(.27)
	내용적 기능	3.4(.77)	
아이덴티티	아이덴티티	3.4(.84)	3.4

<표 3>마이클럽설문조사결과표/  
www.kr.miclub.com

평가 요소	세부고려사항	세부평가점수 (SD)	점수(SD)
형식	페이지 크기와 길이	3.1(.66)	3.4(.23)
	프레임 형식	3.4(.69)	
	홈페이지 스타일	3.4(.76)	
	수행도와 참여요소	3.7(.84)	
네비게이션	논리적 흐름	3.4(.65)	3.4(.07)
	일관성	3.3(.63)	
레이아웃	정보 우선순위	3.6(.81)	3.4(.21)
	그룹핑	3.5(.80)	
	그리드	3.1(.47)	
이미지	심미적 기능	3.3(.64)	3.5(.15)
	내용적 기능	3.6(.75)	
아이덴티티	아이덴티티	3.3(.57)	3.3

<표 5>네이버설문조사결과표/  
www.naver.com

평가 요소	세부고려사항	세부평가점수 (SD)	점수(SD)
형식	페이지 크기와 길이	4.0(.75)	3.6(.27)
	프레임 형식	3.4(.80)	
	홈페이지 스타일	3.5(.88)	
	수행도와 참여요소	3.7(.91)	
네비게이션	논리적 흐름	3.7(.91)	3.6(.11)
	일관성	3.6(.81)	
레이아웃	정보 우선순위	3.9(1.24)	3.6(.30)
	그룹핑	3.7(.91)	
	그리드	3.4(.66)	
이미지	심미적 기능	3.2(.80)	3.4(.23)
	내용적 기능	3.6(.87)	
아이덴티티	아이덴티티	3.4(.86)	3.4

국내외 사이트의 선정기준은 전자상거래, 정보컨텐츠, 포털사이트를 선정하여 비교하였다. 전자상거래 사이트로는 대신증권과 BabyCenter가 선



정하였고 정보콘텐츠에는 마이클럽과 Cafe Utne을

<표 7> Google 설문조사결과표/  
www.google.com

<표 6> BabyCenter 설문조사결과표/  
www.babycenter.com

평가 요소	세부고려사항	세부평가점수 (SD)	점수(SD)
형식	페이지 크기와 길이	3.6(.91)	3.8(.16)
	프레임 형식	3.9(.94)	
	홈페이지 스타일	4.0(1.06)	
	수행도와 참여요소	3.9(.82)	
네비게이션	논리적 흐름	3.5(.76)	3.7(.27)
	일관성	3.9(.78)	
레이아웃	정보 우선순위	4.0(.82)	3.9(.13)
	그룹핑	4.0(.96)	
	그리드	3.7(1.04)	
	텍스트	3.9(1.11)	
이미지	심미적 기능	3.9(1.11)	3.9(.13)
	내용적 기능	4.0(.57)	
아이덴티티	아이덴티티	3.9(1.00)	3.9

평가 요소	세부고려사항	세부평가점수 (SD)	점수(SD)
형식	페이지 크기와 길이	3.3(.99)	3.1(.17)
	프레임 형식	3.0(.94)	
	홈페이지 스타일	3.0(1.10)	
	수행도와 참여요소	3.0(.90)	
네비게이션	논리적 흐름	3.2(.90)	3.3(.07)
	일관성	3.3(.88)	
레이아웃	정보 우선순위	3.6(1.02)	3.2(.31)
	그룹핑	3.1(1.09)	
	그리드	3.1(.95)	
	텍스트	2.8(.89)	
이미지	심미적 기능	2.8(1.35)	3.0(.25)
	내용적 기능	3.2(1.09)	
아이덴티티	아이덴티티	2.9(.80)	2.9

<표 6> Cafe Utne 설문조사결과표/  
cafe.utne.com/cafe

평가 요소	세부고려사항	세부평가점수 (SD)	점수(SD)
형식	페이지 크기와 길이	3.4(.88)	3.2(.13)
	프레임 형식	3.3(.98)	
	홈페이지 스타일	3.1(.86)	
	수행도와 참여요소	3.1(.73)	
네비게이션	논리적 흐름	3.2(.78)	3.3(.19)
	일관성	3.5(.83)	
레이아웃	정보 우선순위	3.4(.89)	3.1(.20)
	그룹핑	2.9(.77)	
	그리드	3.1(.84)	
	텍스트	3.1(.80)	
이미지	심미적 기능	3.1(.84)	3.2(.21)
	내용적 기능	3.4(.83)	
아이덴티티	아이덴티티	3.1(.84)	3.1

4.3 설문조사결과분석

대신증권과 BabyCenter가 전자상거래 분야의 사이트였다. 이번 설문대상 사이트 중에서 가장 좋은 평가를 받은 분야가 전자상거래분야이다. 전자상거래에 있어서 웹 사이트 구축은 그 기업의 이윤 창출의 직접적인 역할을 하기 때문에 많은 관심과 연구가 있었으며 많은 인력, 장비, 시스템의 안정성 등이 다른 사이트와 달리 탁월함을 보여주고 있다. 마케팅과 웹 인터페이스의 객관적인 고려가 웹 그래픽 인터페이스의 시지각평가의 디자인 요소를 만족하여 좋은 평가를 받았음을 알 수 있다. 특히 웹 사이트를 구축에 있어 디자인 요소가 레이아웃과 아이덴티티에 가중치를 두고있기는 하지만 한 부분에 많은 가중치를 주지 않고 전체적으로 웹 그래픽 인터페이스의 시지각 요소들을 만족시키려는 노력을 하고있다는 것을 보여 주고 있다.

대신증권이 레이아웃에서 3.7의 높은 점수를 받은 반면 증권사의 특성상 이미지를 많이 사용할 수 없었기 때문에 3.1의 낮은 점수를 받았다.

선정하였다. 포털사이트에는 네이버와 google을 선정하였다.

BabyCenter는 형식은 3.8, 네비게이션은 3.7, 레이아웃은 3.9, 이미지와 아이덴티티는 3.9의 '좋음'에 가까운 높은 점수를 받았다.

정보 콘텐츠 분야로 국내 사이트는 마이클럽과 국외 사이트로는 Cafe Utne를 설문조사하였다. 이들 사이트들은 인쇄매체에서 접할 수 있는 정보들을 웹 인터페이스로 구현한 것으로 이들의 네비게이션 방식은 오프라인에서 잡지나 신문을 읽는 방식으로 구성하였다. 마이클럽은 여성을 타겟으로 한 사이트로 여성취향에 맞게 이미지에 가중치를 두어 사이트를 디자인했다는 것과 다른 모든 요소들의 점수차이가 거의 없이 모든 인터페이스 요소에 좋은 평가를 받았다. Cafe Utne는 네비게이션이 평가요소 중 3.3의 가장 좋은 평가를 받았으나 세부 고려사항 중 그리드를 제외한 다른 요소들은 3.1의 거의 비슷한 점수로 평가받았다. 이 사이트의 경우 다소 많은 양의 정보들을 사용자가 먼저 제목과 간단한 소제목을 읽은 뒤 자세한 내용을 읽어 들어가는 형식으로 다소 지루해질지 모르는 정보들을 자연스럽게 사용자에게 정보를 제공하기 위해 레이아웃보다는 이미지에 가중치를 두었다.

포털 사이트 분야로 국내 사이트는 네이버와 국외 사이트는 Google을 설문조사하였다. 포털 사이트는 검색을 위한 사이트로 사용자를 위한 다양한 부가서비스를 제공한다. 국내 사이트인 네이버는 이미지와 아이덴티티가 3.4이고 형식, 네비게이션, 레이아웃이 3.6의 점수를 받았다. 다른 포털 사이트와 차별화하기 위해 정보의 중요도 순으로 나열하여 사용자가 적당한 페이지에서 네비게이션 할 수 있도록 하여 사이트안에서 많은 참여와 수행을 할 수 있게 하였다. 국외 사이트인 Google은 검색기능이 강력한 사이트로 늦게 인터넷 사업에 뛰어들어 사이트임에도 불구하고 급성장

한 사이트이다. 정보 우선순위, 네비게이션, 페이지 길이에 점수가 높음을 알 수 있다.

포털 사이트에 있어서 중요한 것은 검색한 정보를 사용자에게 적당한 페이지 크기와 길이로 사용자가 찾고자하는 유용한 정보를 중요한 정보 우선 순위대로 네비게이션 할 수 있도록 도와주는 것이다.

## V. 결 론

본 연구에서 개발한 평가모델의 유용성을 증명하기 위해 직접 실무를 담당하는 전문가들을 대상으로 설문을 실시하였다. 설문에 응답하는 사람의 선입견을 배제하기 위하여 선정된 웹 사이트가 조선일보 인터넷대상과 Webbyawards에서 수상한 사이트임을 사전에 알리지 않았다. 설문의 분석결과, 좋은 평가를 받은 사이트들은 제작을 할 때 사용자들을 고려하여 디자인을 하고 있으며, 각 사이트의 특성에 따라 디자인요소들의 가중치를 조금씩 달리 하고 있었다. 특히, 전자상거래 사이트는 다른 사이트보다 디자인요소에 대한 고려가 많았다.

각각의 디자인요소들은 평가요소간의 관계성을 서로 분리할 수 없으며, 각각의 디자인요소들이 상호 연관되어 고려되고 있었다. 즉, 좋은 평가를 받은 사이트의 특성은 유효 적절한 정보를 우선 순위에 맞춰 그룹핑을 잘 해서 사용자의 편의성을 도모했을 뿐만 아니라 일관성있게 논리적 네비게이션을 구성하여 사이트에 참여를 유도하고 있었다. 또한 적당한 페이지의 크기와 길이, 프레임 형식은 레이아웃에 영향을 주어 그리드와 텍스트 디자인에 방향을 결정한다. 이렇듯 평가요소의 세부사항은 각각의 특성과 기능에 영향을 주고 있어

디자이너는 개별 요소들의 연관성을 고려하여 사이트를 디자인해야한다.

본 연구의 결과는 웹 인터페이스 디자인 평가모델을 개발하여 이를 기준으로 사이트들을 구축할 때 사이트들의 제작과 수정이 용이하게 될 것이다. 또한 웹 디자인을 제작 할 때 발생할 수 있는 오류들을 줄이는 방안의 하나로 웹 인터페이스 디자인 평가모델을 사용할 수 있으며, 사이트의 평가, 수정, 업그레이드를 시킬 때에도 이러한 웹 인터페이스 디자인 평가 기준이 유용하게 사용되어질 것이다.

### 참고 문헌

[1] 「<http://www.netvalue.com>」, 인터넷뉴스, 2001.1

[2] 김영철, 「디지털시대의 디자인 정책방향」, 국제산업디자인대학원, 2000, p.5

[3] 오스카페르난데스.  
「<http://jungle.co.kr/interview>」 디자인정글 인터뷰, 2001.1.14

[4] Berlyne, Daniel E. and G.H. 「Effects of Complexity and Incongruity Variablies on GS」, Jornal of General Psychology, 1964, Vol. 71, p.21

[5] 페트릭 J.린치, 사라호튼, 「웹 스타일 가이드」 안그래픽스, 2000, p.66

[6] 클레이목, "디지털 시대의 정보 디자인", 안그래픽스, 2000, p16

[7] <http://cia.chosun.co.kr>

[8] <http://www.adidas.com>

[9] <http://www.daishin.co.kr>

[10] <http://www.kr.miclub.com>

[11] <http://www.naver.com>

[12] <http://www.babycenter.com>

[13] <http://cafe.utne.com/cafe>

[14] <http://www.google.com>

[15] <http://www.webbyawards.com>



### 신 순 호

1990년 이화여대 생활미술학과 시각 디자인·전공 (미술학사)  
 2001년 중앙대학교 산업미술학과 시각디자인전공(미술석사)  
 현재 남서울대학교 외래교수  
 관심분야: 디지털컨텐츠, 멀티미

디어, 애니메이션