

WIDS(Web Identity Development System)을 적용한 웹사이트디자인 개발에 관한 연구

A Study on the Website Design applied to WIDS(Web Identity Development System)

정철종
울산과학기술대학교 컴퓨터정보학부 교수

Chul-Jong Jung
Professor, School of Computer & Information, Ulsan College

중심어 : Website, Identity, Web Design

요 약

정보 매체로서 자리잡은 인터넷은 초고속정보통신망을 통한 종합정보통신망이 된다는 것은 이제 기정 사실이 되었다. 교육 분야에서도 많은 변화를 가져왔고, 점차 가르치는 교수 중심에서 배우는 학습자 중심으로 변모해가고 있으며 전통적인 교실에서의 수업보다도 공간과 거리감에 구애를 받지 않는 가상공간(cyberspace)이라는 인터넷을 통하여 가상대학(cyber university)을 설립하게 되었다. 따라서 본 연구는 급속히 변화되는 교육환경에서 교육정보서비스의 개선과 사용자 중심의 디자인을 제공하기 위한 방법으로서 WIDS (Web Identity Development System)을 적용한 웹사이트디자인을 개발하였다. 그리하여 WIDS 적용한 웹사이트 개발 모델을 통하여 가상공간에서 보다 개선된 홈페이지디자인 개발을 위한 방안을 제안하고자 한다.

Abstract

It has been a well known fact that the Internet as a information media has become a obvious ISDN(Integrated Services Digital Networks) through ultra speed information networks. Internet has made a great change in educational fields. The educational systems are being changed into a learner central figure from the professor central one and cyber universities regardless of space and distance have appeared through the Internet. Accordingly in this paper, we present the web site of UC(Ulsan College) applied to WIDS(Web Identity Development System) to supply the enhancement of information services and the interface design of user's convenience in rapid changing educational environment. We suggest the more enhanced methodology of web site development in cyber space through the case of UC web site development.

I. 서론

멀티미디어의 매체로써 자리잡은 인터넷은 초고속정보통신망을 통한 종합정보통신망의 면모를 갖추게되었다. 인터넷의 다양한 변화 속에서 경쟁력 있는 콘텐츠의 개발과 디자인을 수행하기 위해서는 웹사이트 구축시 체계적이고도 다양한 변화를 수용하고, 문제의 발생시 긴밀히 대처할 수 있는 방법들이 절실히 요구되고 있다. 이러한 요구에 의해 웹사이트 구축시 경쟁력있는 웹사이트의 제작과 독창적이면서 체계적인 콘텐츠 구성방법, 디자인의 체계적인 수행을 위한 방안으로서 Web Identity Development System (WIDS)¹⁾를 개발하였다.

본 논문은 이를 오프라인(off-line)에서의 기업이나 개인의 아이덴티티(Identity)를 인터넷의 온라인(on-line) 상에서의 기업이나 공공기관, 학교, 단체 및 개인 또한 아이덴티티를 구현하여, 오프라인상의 사용자의 지각을 온라인상인 웹사이트에서도 그대로 인지할 수 있는 웹 통합방법을 체계적으로 구현하기 위한 방안으로서 WIDS를 개발하여 웹사이트 디자인 시 고려해야할 과정과 문제의 해결, 독창적인 콘텐츠 및 인터페이스 설정을 위한 모델을 타 대학사이트의 분석과 울산과학기술 대학 홈페이지의 사례를 통해 효율적인 디자인방안을 제시하였으며, 이러한 사례를 통해 홈페이지의 효과적인 커뮤니티를

1) 정철종, WIDS을 활용한 홈페이지디자인프로세스에 관한 연구. 2000. 9 웹통합개발시스템(Web Identity Development System)을 이하 약칭WIDS로 표기함

형성할 수 있는 웹사이트디자인방법을 개발하는데 그 목적이 있다.

본 논문은 웹사이트 구축에 있어 사이트 개발 과정 중 WIDS를 적용한 웹사이트 개발 사례연구를 중심으로 설정하였다. 따라서 연구내용으로는 첫째, WIDS에 대한 정의와 개발 목적 및 전개과정을 설명하며, 둘째 WIDS를 활용한 웹사이트 제작 프로세스를 적용함으로써 합리적이고 효율성이 높은 홈페이지 제작을 위한 방안을 제시한다. 셋째, 이를 바탕으로 울산과학대학 웹사이트를 실제 제작한 사례연구 내용을 중심으로 고찰하였다. 연구 방법으로는 제작에 참여한 프로젝트 실 사례 내용을 중심으로 인터넷을 활용한 자료수집과 문헌연구조사를 통한 방법으로 진행되었다.

II. 본론

1. 웹사이트개발

1.1. 웹사이트의 정의

인터넷은 전 세계적으로 통신 라인에 의한 상호 연결된 컴퓨터 네트워크 체계이다. 웹(Web)²은 인터넷상의 상호 연결된 정보시스템 중 하나로 하이퍼텍스트 개념을 적용하여 사회, 경제, 정치, 문화, 교육, 예술, 기업정보, 홍보활동, 학술정보교환 등 다양한 콘텐츠를 통하여 정보와 지식을 제공하는 중요한 정보 매체가 되었다. 웹이란 인터넷의 서비스 가운데 『문자, 화상, 영상, 음향, 비디오정보』를 한꺼번에 제공하는 멀티미디어 서비스이며, 이러한 웹 서비스를 제공하는 기관이나 장소를 "웹사이트(Web Site)"라고 말한다³.

교육 분야에서도 초고속 종합정보통신기술을 기반으로 한 웹사이트를 활용하여 교육방식의 변화와 시간적, 공간적 제약의 해소, 교육행정의 부담의 경감을 유도하고 있다. 이는 점차 가르치는 교수중심에서 배우는 학습자 중심으로 변모해가고 있으며, 전통적인 교실에서의 수업보다도 공간과 거리감에 구애를 받지 않는 가상공간이라는 가상현실 속에서 학습이 이루어지는 형태로 변모되고 있다.

따라서 본 논문은 웹에 의한 정보를 기존의 정보전달 체계보다 효과적으로 구성하고 디자인하기 위한 웹사이트 구축 방법으로써 WIDS를 적용한 모델을 개발, 이를 울산과학대학의 홈페이지에 적용하였다.

1.2. 웹사이트 개발의 의의

웹에 의한 정보전달은 기존의 정보전달 체계와 몇 가지 다른 특징을 지닌다. 첫째, 콘텐츠의 다양성이다. 한가지 주제나 목적에 따라 콘텐츠가 제작되었던 예전의 정보나 지식전달체계가 웹에서는 다양한 목적을 가진 다양한 콘텐츠 제공자들로부터 만들어지기 때문이다. 둘째, 이러한 다양한 정보에 의한 복잡한 교환방식으로 인해 기존의 단순했던 전달체계가 사용자와 정보 및 정보검색방법간의 상호작용이 다양하게 요구된다. 셋째, 기존의 정보와 지식전달체계 방법은 업그레이드와 유지 보수하기 위한 방법에서 시간과 비용이 많이 발생하는 것에 반해 웹은 손쉬운 업데이트, 지속적인 변화와 다양한 정보의 수록이 용이하여 시간과 비용 면에서 유리한 위치를 차지한다. 넷째, 시스템 유지와 갱신을 위한 변화가 적은 기존의 정보 지식전달체계 시스템에 비해, 급속한 변화에 적절히 대처하는 능력과 동적인 커뮤니케이션으로 정보전달매체로서 홍보효과를 향상시키는데는 유리하다. 다섯째, 상대적으로 동질적이고 제한된 기존 정보 지식전달시스템에서의 사용자 집단과는 달리, 다양한 배경과 수준을 가진 웹 사용자들로 인해 시스템에 대한 통일된 형태를 기대하기 어렵다.

웹의 이러한 다양한 특성은 기존의 정보전달시스템에서 찾을 수 없는 현상으로 개발 프로세스 또한 기존 정보전달체계와는 다르게 접근해야 한다. 이러한 이유에서 웹의 사용자측에서 작동하는 브라우저(Browser)와 그 브라우저 내에서 작동하는 웹 페이지의 구성이 효과적인 정보검색으로서 작용에 중요한 관건이 된다. 이는 웹 상에서 정보의 양이 지나치게 방대한 반면 그 구조는 체계적이지 못할 경우가 많기 때문에 무엇보다도 내포된 방향이탈(embedded digression)⁴ 등의 문제를 개선하는 것이 중요하다는 것이다. 그러므로 웹사이트에 대한 선택의 폭이 넓은 만큼 사용자들의 의사결정을 돕는 방향으로의 웹사이트가 만들어져야 된다.

1.3. 웹사이트 개발 과정

웹사이트 개발 과정은 기획에서부터 개발이 최종 완료될 때까지 발생하는 모든 과정을 의미하며, 광의로서는 문제가 제기되고 난 후 아이디어 발상으로부터 조사 분석, 디자인, 프로그래밍개발, 및 마케팅에 이르기까지 제반과정을 포괄하는 것을 말한다.

일반적인 프로세스의 모델은 분석(analysis), 종합

2) 웹(Web) 혹은 WWW(World-Wide Web)이라고도 표기한다.

3) 이후의 경제용어사전

<http://kr.biz.yahoo.com/reference/eglossary/83/8367.html?search=%c0%>

4) 내포된 방향이탈(embedded digression)은 사용자들이 본래의 과제로 되돌아가는 것을 망각한채 원래의 방향에서 벗어나기 때문에 일어나는 실수, Foss 1989

(synthesis), 평가(evaluation)의 단계를 거치지만, 인터넷상에서 웹사이트 개발과정은 정보의 구조, 인터페이스 디자인, 사용자와 인터랙티브(Interactive)한 형태를 고려한 프로세스를 요구한다.

그림 1에서 나타난 것 같이 기본적인 웹디자인 프로세스에서는 벗어나지 않고 이론적 범주 안에서 사용되고 있음을 알 수 있다. 본 논문에서는 이러한 틀에서 보다 효율적인 홈페이지를 제작하기 위해서 WIDS를 적용한 모델로서 웹사이트 디자인 개발사례를 제시하고자 한다.

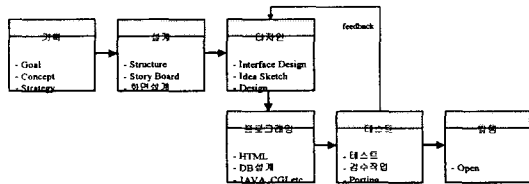


그림 1. 디자인 개발과정

2. WIDS의 정의

2.1. WIDS의 정의

인터넷상에서 기술의 발달에도 불구하고 브라우저 및 웹 디자인에 대한 사용자들의 불평은 끊이지 않고 있다.⁵ 이는 사용자 측면에 대한 관심의 부족과, 가상공간을 향해(네비게이션)하면서 부딪히는 문제점들을 고려하지 않고 시스템이 개발되기 때문이다.

기본적으로 인간은 제한된 작업기억 용량과 주의 용량 때문에 주어진 시간 내에 처리할 수 있는 정보의 양이 제한되어 있다.⁶ 따라서 웹에서 정보의 양과 질은 사용자의 의사결정에 있어서 결정적인 역할을 한다. 가용한 정보의 양과 그러한 정보를 축적하는 속도 때문에 웹 상에서의 정보 흐름은 매우 빠르다. 인터넷상의 하이퍼텍스트 링크를 적용한 모든 웹사이트들은 사용자의 주의를 끌기 위해 이러한 부분에서 경쟁할 것이고, 반면에 이것이 사용자의 짧은 기억으로 말미암아 올바른 향해 경로를 선택하려는 사용자들의 의사결정을 어렵게 만들 수도 있다. 그러므로 현재 웹사이트가 안고 있는 대부분의 문제는 사용자들의 짧은 기억, 주의 및 의사결정의 인지적 제한점들을 고려하지 않고 개발되기 때문에 발생한 것이라 할 수 있다. 이런 측면에서 웹사이트 개발에서의 디자인은 사용자의 지각 및 인지적 제한점을 극복하는 방향으로 진행되어야

한다.⁷ 따라서 WIDS는 웹사이트 구축에 있어서 인지적 제한점을 극복하기 위한 방안으로서 Web Identity에 초점을 두고 개발되었고 이에 대한 정의는 다음과 같다.

오프라인(off-line)에서의 기업이나 개인의 아이덴티티가 있듯이 인터넷의 온라인(on-line) 상에서의 기업이나 개인 또한 아이덴티티를 구현하여, 오프라인상의 사용자의 지각을 온라인상에서도 그대로 적용될 수 있는 웹이미지 통합⁸ 방법을 체계적으로 구현, 이에 대한 개념을 도입한 것이 WIDS이다.

2.2. WIDS를 적용한 웹사이트 개발 프로세스

WIDS를 적용한 홈페이지 디자인 프로세스는 다음과 같다. 기존의 웹구축시 적용되는 프로세스에서 WIDS는 그림 2와 같은 형태에서 적용된다. 각 단계별 진행과정은 다음과 같다.

- ① 기획 : 프로젝트를 정의하고 프로젝트를 조감, 관리하고 프로젝트가 계획대로 수행되도록 하며, 기획(Project Plan), 일정관리(Schedule), 목표(Goal) 및 아이디어회의, 초기 아이디어 승인, 기능 등을 확정한다.
- ② 개발 컨셉트(Concept) : 개발 방향 및 사이트 목표 정의, 초기 개념을 설정한다.
- ③ 정보설계 : 정보를 담게 되고 간략한 제작 내용에 묘사된 기능을 제공하게 될 사이트의 구조를 구축하는 것. 화면설계 및 사이트에 포함시킬 페이지들과 각 페이지에 담게될 정보에 대한 것을 보여주는 스토리 보드와 구조도를 설계한다.
- ④ 자료수집 및 분석 : 컨셉설정 및 정보설계에 따른 내용수집, 경쟁사이트 분석, 마케팅 조사 등을 수행한다.
- ⑤ 인터페이스 디자인 : 사용자들이 페이지를 향해하는 것을 빨리 습득할 수 있도록 해주는 아이콘이나 링크 같은 것들, 이 단계는 페이지들이 작동되는 방법을 결정한다.
- ⑥ 화면 설계 : 각 페이지 사이의 정보의 종류나 웹사이트에서의 페이지의 각각의 유형에 대해 도표화하는 것이다. 사이트 설계가 완료되고 각 페이지의 내용이 결정된 이 단계에서 디자이너는 각 페이지의 요소들을 텍스트화하고 그래픽화 하는 것과 같은 인터페이스 작업을 결정한다.
- ⑦ 아이디어 스케치 : 화면설계에 따른 레이아웃 및 이미지

7) Chen, Wang, Proctor, & Salvendy, 1997

8) 기업이미지통합(Corporate Image Identification, 약칭 CI)의 개념이 웹사이트 개발시 적용되어 기존 매체의 CI개념을 웹(Web)상에서는 웹 이미지통합(WI= Web Image Identification)의 개념으로 적용시킴으로 사용자의 인지적 사고를 가상공간으로 연장시키는 개념

5) Georgia Tech Research Corporation, 1995
6) Proctor & Van Zandt, 1994

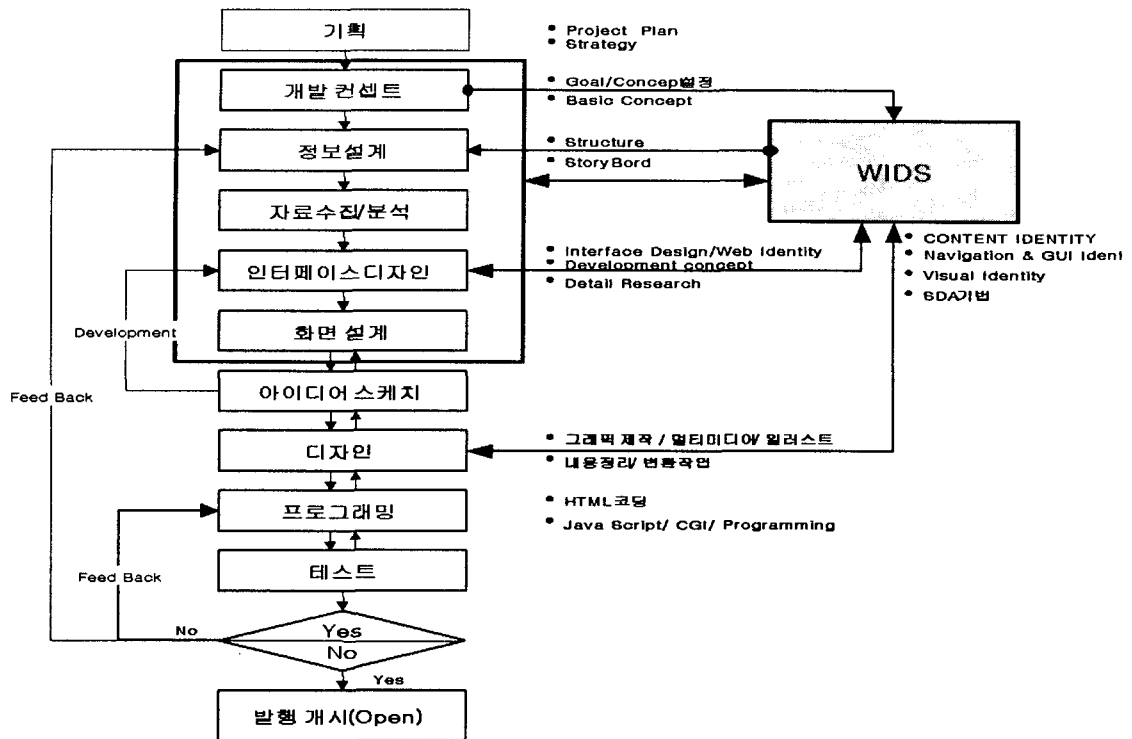


그림 2. WIDS를 적용한 웹사이트디자인 프로세스

설정, 아이디어의 이미지 형상화 작업을 수행한다.

⑧ 디자인 : 실질적인 그래픽 제작, 멀티미디어 제작, 내용 정리, 변환작업등 컨셉에 따른 형태를 구체화시킨다.

⑨ 프로그래밍 : HTML코딩, CGI, JAVA, Java Script 기술적인 문제를 해결한다.

⑩ 테스트 : 검수 및 테스트 오류 및 수정사항 발견, 재검토 여부 결정한다.

⑪ 발행 및 개시(Open) : 웹사이트의 개발 단계의 최종단계로 실제 사이트 개시를 알린다.

이러한 프로세스과정에서 WIDS는 개발 컨텐츠, 정보설계, 자료 수집 및 분석, 인터페이스디자인, 화면설계에 집중 적용된 대그림과

2.3. WIDS 프로세스

WIDS의 전개과정을 간략히 설명하면 다음과 같다.

1) 정의(Definition)

- 과제에 대한 정보의 수집 및 분석

- 오프라인(Off-Line)에서의 아이덴티티를 분석
- 예산, 일정 등을 고려한 목표를 설정
- 프로젝트의 범위와 심도 결정

2) 구조(Architecture)

- 컨셉에 맞는 포맷(format)으로 구조화
- On-Line에서의 Identity의 구현과 Off-Line의 연계성고려
- 구조화된 정보를 표현할 미디어를 결정
- 비주얼 메타포에 고안되어진 정보 아키텍처를 구축

3) 조형(Design)

- 색상, 모양, 및 음향, 비주얼, 텍스트추어 요소를 갖는 구체적인 형태에 대한 작업을 수행.
- 프로젝트는 시각적 느낌 및 감각요소를 획득
- 창의성(Creativity) 및 프로젝트에 개성을 부여 이를 보완 강화
- 온라인(On-Line)에서의 아이덴티티 적용

4) 실행(Implementation)

- 프로젝트 실제화의 단계

- 아키텍처가 명백해지는 단계
- 화면설계에 의한 실제크기의 측정 단계

WIDS의 세부 아이덴티티의 내용과 전개과정은 다음 표 1과 같다.

표 1. WIDS의 세부아이덴티티의 내용

Web Identity	내 용
컨텐츠 아이덴티티 (Content Identity)	- Contents Quality : 신속성, 정확성으로 고급 정보의 제공 - Content의 내용간의 상호 연결성 및 계층화 실현
네비게이션 아이덴티티 (Navigation & GUI Identity)	- Mind : 신뢰감과 친근함을 추구 - Target User Needs를 고려한 GUI 개발 - Object Priority와 Navigation 오류 방지
비주얼 아이덴티티 (Visual Identity)	- Image : Web Identity Image의 표현 - Image 차별화 전략 - Content 성격에 적합한 Visual Image 추구 - Grid System의 적용

첫째, 컨텐츠 아이덴티티(Content Identity)화하기 위해 주어진 과제에 관한 정보의 수집 및 분석, 목표를 설정하고 이를 현실적 상황인 예산, 시간, 투입인력 등을 고려하여 프로젝트의 범위와 심도를 결정하기 위한 정의(Definition)를 한다.

둘째, 네비게이션 아이덴티티(Navigation & GUI Identity)는 디자이너는 수집된 정보를 추출, 적당한 포맷으로 구조화(Architecture)한다. 그리고 구조화된 정보를 표현할 미디어를 결정한다. 이때 고려할 점은 신뢰감과 친근함을 적용함은 물론 사용자들의 요구를 고려한 GUI 개발과 네비게이션 오류 방지를 위한 설계가 되어야 한다.

셋째, 비주얼 아이덴티티(Visual Identity)는 문제의 정의와 구조화단계에서 개발된 프로젝트의 각 부분을 연계할 색상, 모양, 및 음향, 시각적 텍스츄어(Texture) 요소를 갖는 구체적인 형태에 대한 작업을 수행하며, 이 단계에서는 프로젝트에 대한 시각적 느낌 및 감각요소를 획득해야 한다. 즉 디자인의 역할이 크게 적용 될 뿐만 아니라 창조성(Creativity) 및 프로젝트에 개성을 부여하여, 디자인된 정보를 구조화하여 이를 보완 강화한다. 이때 비로소 웹아이덴티티 이미지(Web Identity Image)가 표현되며 이는 곳 다른 웹사이트와 차별화

되어야 하고, 각각의 컨텐츠간의 성격에 적합한 시각적 이미지가 고려되어 디자인한다. 이때 이미지 컨셉(Image Concept)은 SDA(Semantic Differential Analysis) 기법을 활용하여 각각의 컨텐츠 또는 페이지별로 추가적인 요소와 기능까지 분석하여 이미지 컨셉(Image Concept)을 결정한다.

그리고 실행(Implementation) 단계에서는 앞의 단계에서 수행되어진 프로젝트의 컨텐츠의 구조가 명확해지는 단계로 기타 디자인 및 프로그램을 수행하기 위한 구체적인 작업을 수행한다(그림 3).

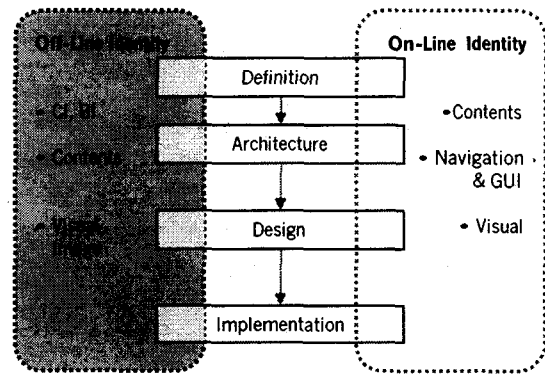


그림 3. WIDS의 프로세스 개념

III. WIDS를 적용한 웹사이트 개발 사례

1. 정의 (Definition)

주어진 과제 혹은 제안서에 관한 정보의 수집 및 분석과 함께, 목표를 설정하고 이에 대한 일정계획과 기획안을 작성한다. 이때 예산 및 시간, 투입인력 등을 고려하여 프로젝트의 범위와 방향 등을 결정하기 위한 정의를 한다. 이때 클라이언트 및 사용자의 요구조건을 분석한 후 이를 반영하기 위한 방안을 강구하여 이를 구체화시키는 작업까지도 고려해야 한다. 표 2 이러한 방법은 기존의 프로세스에 사용자의 요구 수렴 후 분석을 하는 것으로 기존의 순차적인 수직적인 방법에서 수평적인 방법을 도입, 모든 자료수집, 종합, 평가를 동시에 적용하여 수행한다는 점이다. 그 이유는 프로젝트를 종합적으로 검토하여 이를 근거로 프로젝트의 방향과 체계적인 기획 및 오류의 범위를 축소화시키기 위해서이다.

- 정의(Definition)의 사례 : 울산과학대 웹사이트 구축을 위한 배경 및 목적.

각 대학들의 정보화 교육, 연구에 대한 투자가 활발하게 일어나고 있으며, 이는 국내외 대학간의 비교 경쟁으로 사용되고 있다. 이와 같은 변화에 대비하여 각 대학은 사이버 공간을 활용할 수 각종 인터넷 서비스를 개발하고 있다.

표 2. Step1: 프로젝트 범위와 방향의 정의의 수행

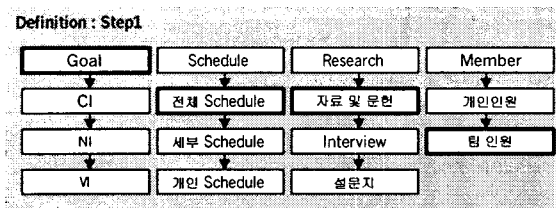


표 3. Step3 : 아이덴티티의 정의 실행과정

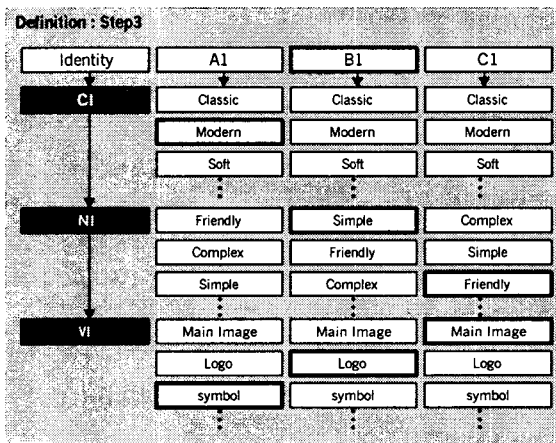
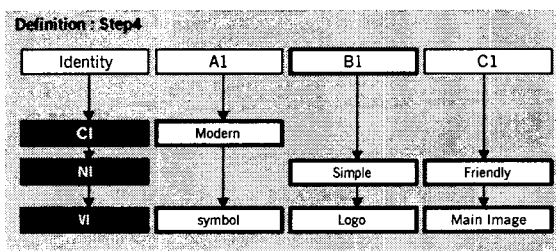


표 4. Step4: Contents Identity의 Definition 과정



이러한 배경으로 울산과학기술대학 교내행정 및 학사정보자원의 신속하고 원활한 정보의 제공과 관리가 효율적으로 운영되고, 각종 행정서비스를 제공함으로써 학생, 졸업생, 학교, 일반인들 사이의 커뮤니티를 형성할 수 있는 울산과학기술대학 웹사이트를 개발하는데 그 목적을 둔다. 이를 위해 울산과학기술대학의 아이덴티티를 유지하면서 독창적인 아이디어를 내포한 디자인

안을 제시하여, 제시된 디자인 안에서 콘텐츠를 제공하고, 이에 대한 효율적인 관리를 지원하는 인터페이스를 가진 사이트 개발을 하는데 방향을 두고 구체적인 사항을 나열한다. 표 3과 4는 웹아이덴티티와 콘텐츠아이덴티티의 방향을 구체적인 형상으로 나타내기 위한 WIDS의 수행 과정에서 '정의(Definition)의 Step3' 단계를 도식한 것이다.

2. Architecture(구조)

콘텐츠를 계층구조, 선형구조, 계층과 선형이 혼합된 복합 구조 등 컨셉에 맞는 포맷(Format)으로 선택하여 구조화시킨다. 콘텐츠 내용간의 상호 연결 및 계층화를 실현하기 위해 각 단계별로 심도(Depth)로 표기하여 정보의 순위 및 순서, 중요도, 신속성, 정확성 등을 표현한다. Depth로 표시할 경우 내용의 범위의 우선 순위와 각 내용간의 카테고리별 상호 상관 관계를 검토하여 Depth1, Depth2, Depth3...등으로 연결, 그룹화 시키는 작업을 수반한다. 또한 직접 혹은 간접적이건 이해관계가 되어있는 부서나 개인이 결부되어 있을 경우 충분한 사전협의의 거쳐 그들의 요구사항을 반영하여 콘텐츠를 구성해야 한다. 이때 경쟁사이트나 그와 관련된 사이트간의 차별화 될 수 있는 요소나 구조를 찾아야 한다. 그림 4는 울산과학기술대학의 홈페이지를 구성한 콘텐츠를 정의(Definition)한 상태에서 트리(Tree)구조화한 것이다.

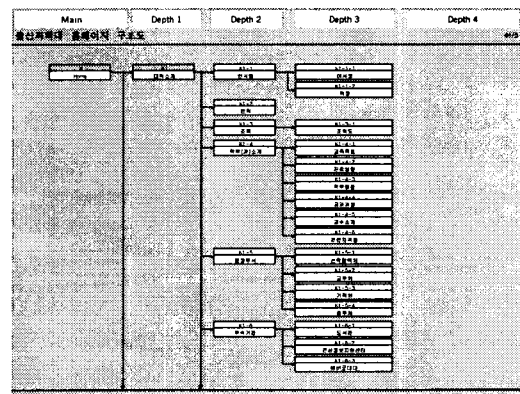


그림 4. 콘텐츠의 Architecture(구조화) 단계

3. Design(조형)

이 단계에서는 웹아이덴티티를 구체화시키는 작업을 수행한다. 웹아이덴티티에 따른 이미지 컨셉을 설정하고, 시각적 메시지를 전달하기 위한 방법으로서 색상, 모양, 음향, 동영상, 텍스트추어 요소 등 이미지에 대한 구체적인 형태를 디자인한다. 특히 처음 정의(Definition) 단계의 이론적인 형태를 실제화시키는

작업을 수행하며, 이때 사이트의 특징이 주어진다. 더욱이 오프라인에서의 아이덴티티를 온라인으로의 적용이 가능한지 불가능한지에 대한 테스트를 하는 단계에서 최종 형태가 결정되기까지 몇 단계의 의사결정과정을 거쳐야한다. 그리고 이 단계에서는 창의력 혹은 독창적인 작업을 요하며 이를 위해 블랙박스 및 브레인스토밍을 통한 의한 아이디어 도출의 과정을 거친다. 이때 웹아이덴티티를 올바른 적용을 위해 특히 오프라인에서의 이미지와 On-line상의 이미지의 연계성을 고려한, 혹은 기존의 CI와 브랜드이미지의 올바른 적용과 객관적인 수행을 위해서 SDA(Semantic Differential Analysis) 기법을 통한 이미지컨셉을 추출해 낼 수 있다. 그림 5는 수잔 캐리의 작품으로 메타포 기법을 적용하여 아이콘에서 아이덴티티를 시각적 전달요소로 구성한 사례이다.

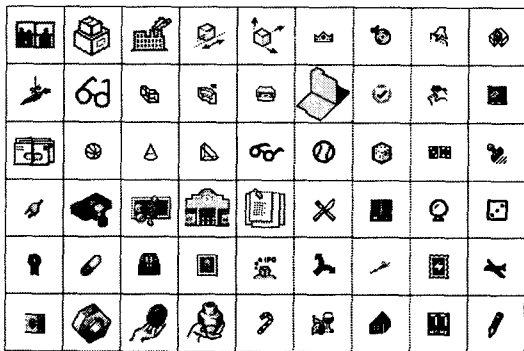


그림 5. Icon Design Case Studies : Susan Kare의 작품

- Design 사례 : 울산과학대학의 이미지컨셉 설정

대부분의 대학들은 대학의 통합이미지나 (Corporate Identity= CI)이나 브랜드네임(Brand Identity=BI)이 체계화되어 있지 않다. 물론 심볼(Symbol)이나 로고(Logo)가 그 학교의 특성과 이름을 표현하고 있다해도 그에 대한 가치는 크게 인정되지 않은 실정이다. 따라서 오프라인에서의 학교의 이미지가 전무한 상태에서 온라인 상에서의 구현은 더욱 어렵다고 할 수 있다. 때문에 울산과학대학도 이러한 문제를 갖고 있고, 이를 해결하기 위한 방안이 검토되었다. 이에 대한 방법으로 콘텐츠아이덴티티(Contents Identity), 네비게이션아이덴티티(Navigation Identity), 비주얼아이덴티티(Visual Identity)를 통합적으로 전개 사용될 수 있는 학교이미지를 분류 형상화시키는 작업으로 연결할 수 있다[표 3].

4. 실행(Implementation)

실행(Implementation)단계에서는 정의단계, 구조화 단계,

Design단계에서 수행되어진 프로젝트의 컨셉과 콘텐츠의 구조가 명확히 규정하는 단계로 기타 디자인 및 프로그램을 수행하기 위한 구체적인 작업을 수행한다. 웹아이덴티티에서 콘텐츠아이덴티티, 네비게이션아이덴티티, 비주얼아이덴티티를 통합적으로 전개 콘텐츠 구조와 화면설계간의 인터페이스를 결정한다. 특히 이 단계에서는 상세한 화면구성과 색상, 이미지, 구성요소 등 구체적인 형태가 실행되고 각각의 요소가 유기적인 관계를 가지고 기능을 수행하고 있는지를 확인할 수 있다.

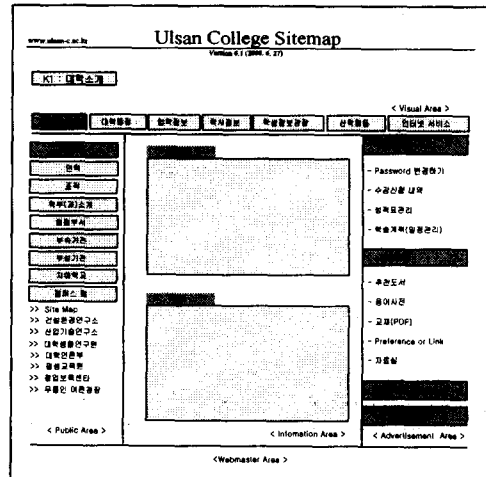
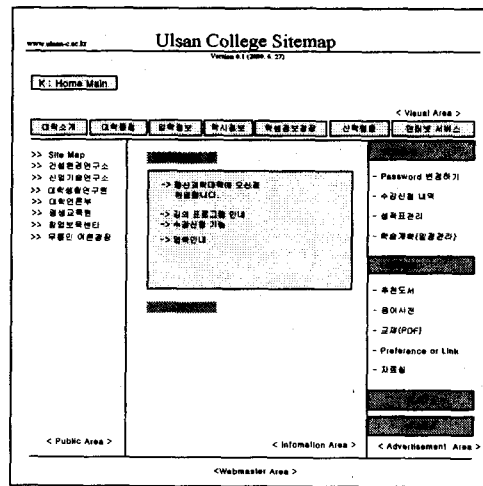


그림 6. 실행단계의 Main과 Sub Page의 화면설계

5. WIDS를 적용한 웹사이트 개발 사례결과

울산과학대학 웹사이트디자인 컨셉은 학교의 이미지를 온라인상에서 구현하는데 있다. 이를 해결하기 위해 WIDS라는 프

로그인을 적용하였다. 그리하여 콘텐츠아이덴티티, 네비게이션 아이덴티티, 비주얼아이덴티티를 통합적으로 전개, 울산과학대학의 이미지를 웹상에서 이미지를 구현하였고, 사용자중심의 인터페이스를 구현 사용자의 편리와 방향의 이탈의 오류를 최소화 하였다.

본 연구의 결과로서 WDS를 울산과학대학 웹사이트디자인 그림 7 개발 사례를 통해 타당성을 제시하였다.

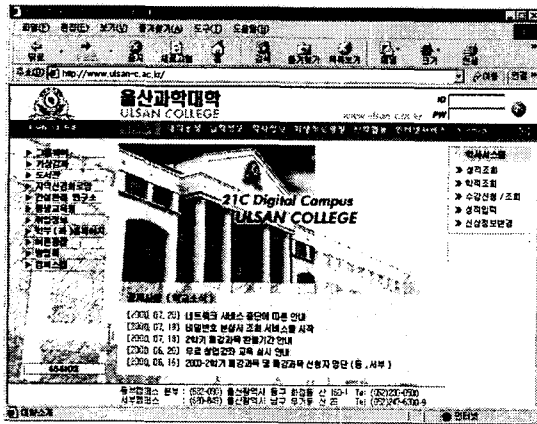


그림 7. 최종 개발된 울산과학대학 웹사이트 Main Page

IV. 결론

인터넷을 기반으로 하는 각종 교육서비스가 활성화되고 있다. 더불어 사용자들은 보다 사용하기 편리하고 최신의 정보를 신속하게 습득하고 시각적인 안정감과 즐거움을 느낄 수 있는 독창적인 형태의 웹사이트를 원하고 있다. WDS는 이러한 문제를 해결하기 위한 방법으로서 아이디어를 구체화 시키는 방법과 독창적이고도 오류를 최소화시킬 수 있는 방안으로서 제시되었다. 그리고 적용사례로써 울산과학대학 홈페이지 디자인을 개발하여 다음과 같은 성과를 기대할 수 있었다. 먼저 웹사이트 디자인 개발시 WDS의 체계적인 프로세스를 적용 시험적으로 사용한 점과 사용자의 편리와 고려한 인터페이스를 제시 사용자 중심의 기능을 제공하고, 오프라인에서의 시각적 아이덴티티를 온라인상에서도 적용 시각적 인지도를 높여 사용자 하여금 대상에 대한 인지적 사고를 극대화 할 수 있는 방안을 제시하였다는 점에서 그 의미가 있다고 본다. 또한 실 사례를 적용한 울산과학대 웹사이트는 첫째, 기능의

편의성으로 일반 사용자의 원활한 네비게이션을 지원하도록 사용자 인터페이스를 중심으로 개발하였고, 관리자 기능을 보강함으로써 기능의 편의성을 높일 수 있었다. 둘째, WDS를 통한 디자인의 개선으로 울산과학대학의 웹아이덴티티를 적용하여 디자인에 반영함으로써 홈페이지의 디자인을 개선 위한 방법을 제안하였다. 셋째, 다양한 콘텐츠 아이덴티티를 적용, 이를 통한 커뮤니티를 형성하여 다양한 행정 및 학사정보를 제공하고, 각종 행정서비스를 사이트를 통해 지원함으로써 사이버 공간상에서의 울산과학대학 커뮤니티를 형성하는데 기여할 수 있도록 구성하였다. 넷째, 사이버 공간을 통한 홍보로서 울산과학대학의 웹아이덴티티를 반영하고, 졸업생과 일반인이 원하는 각종 콘텐츠를 제공함으로써 사이버 공간을 통한 울산과학대학의 홍보에 기여할 수 있는 방안으로 만들어졌다. 따라서 울산과학대학 홈페이지는 WDS를 적용한 웹사이트 디자인으로써 의뢰자의 요구 조건과 사용자의 요구, 기타 기능상의 인터페이스의 개선과 콘텐츠의 내용의 유용성 등을 WDS를 적용한 체계적이며 다각적으로 고려하여 만들어졌다.

그러나 이러한 과정에서 웹사이트디자인 개발시 WDS가 문제를 개선하기 위한 방안으로 개발되었음에도 불구하고 프로세스 과정에서 몇 가지의 불분명한 문제가 도출되었다. 때문에 앞으로도 WDS가 체계적이고 보다 발전된 방법론으로써 개발되기 위해서는 이러한 문제를 개선하기 위한 연구를 지속적으로 해야 한다고 본다.

참 고 문 헌

- [1] 김현중, "Industrial Design방법론에 관한 사례연구", 인덕공업전문대, p.10, 1982.
- [2] 류지창, 정길락, "인터넷 무작정 따라하기", 길벗출판사, pp.406-407, 1995.
- [3] 장동훈, "WWW홈페이지 디자인에 있어서 CI개념의 도입에 관한 연구", 한국디자인학회 02, Vol.14, 1996.
- [4] 정석규, "Web Page Design", 도서출판 아진, 1998.
- [5] 이만재, 이상선, "멀티미디어 교과서", 안그래픽스, 1999.
- [6] Darcy DiNucci, Maria Giudice, Lynne Stiles, 이재우역, "엘레먼트 오브 웹 디자인", B&B, 1997.
- [7] 울산과학대학, "2000학년도 동부캠퍼스 운영계획", 2000.2
- [8] <http://kr.biz.yahoo.com/reference/eglossary/73/7339.html?search=%c0%a5>.

9) <http://www.ulsan-c.ac.kr>

[9] <http://samsungelectronics.com/products/monitor/monitor.html>

[10] <http://www.kare.com/articles/ForbesASAP.html>

정철종(Chul-Jong Jung)

정회원



1988년 2월 : 경기대학교 응용미술학과
(미술학사)

1994년 1월 : 쌍용자동차(주)
제품개발본부 연구소 연구원

1995년 2월 : 국민대학교 대학원
공업디자인학과 졸업
(미술학 석사)

1996년 10월 : (주)한메소프트 인터넷사업본부 디자인팀장

1998년 1월 : (주)ISM 코퍼레이션 인터넷사업본부 실장

2000년 3월 ~ 현재 : 울산과학기술대학교 컴퓨터정보학부 교수

<관심분야> : 멀티미디어디자인, 웹디자인, 게임디자인, IT,
문화콘텐츠, 3D애니메이션