디지털콘텐츠디자인 교육 과정에서 아날로그콘텐츠 제작의 유의성

Significance of Developing an Analog Contents Design as a Part of Digital Contents Design Education

류시천, 한지애
조선대학교 디자인학부

Si-Cheon You(scyou@chosun.ac.kr), Ji-Ae Han(jijilion@hanmail.net)

요약

본 연구는 디지털콘텐츠디자인을 처음 접하는 시각정보미디어 전공 학생들이 보다 손쉽고 효과적으로 디지털콘텐츠디자인 개발에 접근할 수 있도록 하는 방법이 무엇인지를 찾기 위해 진행되었다. 연구목표는 디지털콘텐츠디자인 개발 과정의 일환으로서 동일 주제의 아날로그콘텐츠 제작을 선행적으로 수행하는 것의 유의성을 파악하는 것이다. 연구를 통해 얻어진 결과는 첫째, 정보구조화 단계에서 전체적인 정보를 체계화시키는 과정의 심리적 부담을 덜어주는 데 도움을 준다. 둘째, 정보디자인 단계에서 정보디자인의 대상과 형식을 효과적으로 파악하는데 유용하다. 셋째, 아날로그콘텐츠와 디지털콘텐츠의 차이에 대한 이해를 통해 디지털콘텐츠디자인의 특성을 명확하게 이해하는데 도움을 준다.

■ 중심어 : | 디지털콘텐츠디자인 프로세스 | 아날로그콘텐츠디자인 |

Abstract

This study has began to develop a method for the student major in visual communication and media design to allow them approach to digital contents design developing process in easier and more effective way. The aim of this study is to investigate the potential significance of developing analogue contents design as one of the preliminary works in the digital contents design developing process. The results revealed that designing analogue contents as one of the preliminary works of the digital contents design is: Firstly, it reduces students' mental pressure in organizing the structure of overall information clusters at the phase of information architecture. Secondly, it helps students to find out the object and the preferable form of information design intuitively in the process of information design. Lastly, it is helpful for students to understand the characteristics of digital contents design through clarifying the differences between analogue contents design and digital contents design.

■ keyword : | Digital Contents Design Developing Process | Analog Contents Design |

1. 연구배경 및 목적

문화콘텐츠기술(CT)시대는 디자인 패러다임의 변화와 함께 대학에서 예비 디자인 인재양성을 위한 교육 패

러다임을 변화시켜 왔다. 그동안 전통적으로 강조되어 온 창의성에 덧붙여 최신 미디어 기술, 사용자 심리, 정보와 지식, 시장 환경에 대한 올바른 이해 등이 시각정보 미디어 교육에서 강조되고 있음이 이를 반증하고 있다.

* 본 연구는 2007년도 조선대학교 학술연구비 지원을 받아 수행되었음.

접수번호 : #100118-004

접수일자 : 2010년 01월 18일

심사완료일 : 2010년 03월 03일

교신저자 : 류시천, e-mail : scyou@chosun.ac.kr

이 중에서도 사용자가 만나는 콘텐츠에 생명력을 불어 넣을 수 있도록 방대한 양의 정보와 지식을 조직적으로 잘 운용하고 관리하는 능력은 디지털콘텐츠디자인 개발에 매우 직접적으로 연결되는 항목이다. 본 연구는 디지털콘텐츠디자인을 처음 접하는 학생들이 방대한 양의 정보지식을 운용하는 과정에서 심리적 부담감을 최소화시키면서 동시에 체계적으로 디지털콘텐츠디자인 결과물을 완성할 수 있도록 돕는 효과적인 방법이 무엇인지를 찾기 위해서 출발하였다. 본 연구의 목적은 디지털콘텐츠디자인 개발 과정의 선행 작업으로서 과연 동일 주제의 아날로그콘텐츠디자인 제작을 수행하는 과정이 전체 디지털콘텐츠디자인 개발 프로세스 상에서 유의한지를 파악하는 것이다. 단계별 개발 프로세스에 따라 수강생들이 한 학기 동안 진행한 내용과 최종적으로 학기 말에 수강생들에게 실시한 설문 결과를 토대로 본 연구의 전제(assumption) 즉, “동일주제의 아날로그 콘텐츠 개발이 최종 디지털 콘텐츠 디자인 개발에 효과적으로 도움을 줄 수 있다”를 검증하였다.

II. 정보중심 디지털콘텐츠 개발 프로세스

디지털콘텐츠는 보편적으로 축적-전달-재상 방식인 해당 콘텐츠의 외형적 특성(personality)에 의해 분류되는 경향이 많다. 그러나 최근 사용자 중심 서비스에 대한 중요성이 대두되면서 소위 콘텐츠는 콘텐츠 그 자체와 해당 콘텐츠를 소비하는 사용자 사이의 관계를 통해 정의될 수 있고 이는 사용자를 지원하는 콘텐츠의 내적 성향(character)에 초점을 맞추는 관점이다. 콘텐츠는 사용자에게 필요한 정보와 지식을 제공하는 소통의 창이며 동시에 사용자의 일, 업무, 관심사를 처리하기 위한 중요한 매개체이다. 매개적 관점에서 디지털콘텐츠는 과업지향콘텐츠(Task-Oriented Contents)와 정보중심콘텐츠(Information-Oriented Contents)로 구분 가능하다. 전자는 일종의 소프트웨어 인터페이스 내용물로서 콘텐츠를 인식하는 관점이며 후자는 정보와 지식의 분배 및 확산의 견지에서 콘텐츠를 메시지로 바라보는 견해이다. 소프트웨어 공학의 진보로 탄생한 일종의 온라인 소프트웨어의 면모를 보이는 과업지향콘텐츠는 인간의 일과 업무

를 지원하는 다양한 기능과 구조를 갖추고 있다. 대표적으로 e-러닝 분야의 디지털 콘텐츠를 거론할 수 있는데, 여기서 콘텐츠가 사용자 참여를 유도하기 위해 제공하는 해당 기능은 학습자의 학습 과업을 달성하는데 필요한 필수 도구로 해석된다. 반면에 문화예술, 생활정보, 학문, 교육, 사상 등의 다양한 주제와 영역에서 메시지 생성과 전달 자체에 목표를 두는 정보중심디지털콘텐츠의 대표 사례는 문화홍보콘텐츠를 꼽을 수 있다. 이러한 정보중심 디지털콘텐츠 개발 프로세스는 최초의 개념적 정의로부터 시작해서 최종 완성 단계로 이어지는 일련의 과정을 포함하고 있는데 세부적으로는 전략, 범위, 구조, 윤곽, 표면의 5가지 단계로 구분할 수 있다. 전략단계는 콘텐츠 목표와 사용자 니즈를 포함하고, 범위단계는 콘텐츠 요구사항으로 대변된다. 구조 단계는 인포메이션아키텍처를 완성하는 단계이며, 윤곽단계는 정보디자인과 내비게이션디자인을 포함하고 있다. 마지막 표면단계는 비주얼디자인과 사운드디자인을 통해 완성된다.

III. 정보중심 디지털콘텐츠디자인 개발

1. 수업목표 및 구성

디지털콘텐츠디자인 교과목은 디자인학부에서 시각 정보미디어를 전공하는 3학년 학생들을 대상으로 하는 주 4시간 3학점으로 편성된 필수과목이며, 전체 38명의 수강자를 대상으로 정보중심디지털 콘텐츠 및 해당 개발 프로세스에 대한 총괄적 이해를 수업목표로 진행하였다. 전체 15주 중에서 1주는 수업 오리엔테이션, 2주~10주는 아날로그 콘텐츠 개발, 11주~14주는 디지털 콘텐츠 개발 완성, 15주는 최종 발표회로 구성되었다. 전반부에는 리플렛, 브로슈어, 브클릿 타입 중의 하나를 선택하여 아날로그콘텐츠를 완성하고 후반부에는 이를 수정, 보완하여 디지털콘텐츠디자인 결과물로 완성하는 방식이다. 최종 결과물인 디지털콘텐츠는 표현 형식과 기법이 디지털 형태로 마무리 되지만 콘텐츠에 포함된 정보와 지식은 내용면에서는 전반부의 아날로그콘텐츠와 대동소이하다.

2. 콘텐츠 개발 주제 및 범위

팀별 콘텐츠 개발 주제는 한국의 유무형 전통 문화자원을 재해석하여 현대적 감각으로 해석하여 정리하거나 또는 한국의 문화관광 자원을 최종 사용자 관점에 부합되도록 홍보, 교육시킬 수 있는 것으로 한정시켰다. 모든 팀은 1주차와 2주차에 대략 3가지 정도의 잠정 주제를 발굴하고 각 주제별 특성에 대해 발표한 이후에 최종 주제 선정 과정을 거쳤다. 주제가 너무 모호하거나 해당 주제가 시각정보 형태로 뒷받침할 만한 소재가 불충한 대상인 경우 또는 학생들이 15주 동안 소화할 수 없는 방대한 내용을 담는 주제는 교수자에 의해 조정되었다. [표 1]은 전체 12개 팀이 최종적으로 선정한 콘텐츠 개발 주제와 해당 콘텐츠 결과물의 최종 사용자 그룹을 보여주고 있다.

표 1. 팀별 최종 선정 콘텐츠 개발 주제

구분	최종선정 콘텐츠 개발 주제 / ()는 최종사용자 그룹
Team A (4인)	화순 고인돌 공원 홍보 및 교육용 콘텐츠 (초등학교 2학년 어린이 / 초등학교 2학년 담임선생님)
Team B (3인)	광주광역시 자전거 도로 홍보 콘텐츠 (자녀와 독립세대인 광주 거주 50~60대 장년층)
Team C (4인)	다도해 해상 국립공원 홍보 콘텐츠 (수도권에 거주하는 30~40대 직장인 및 가족)
Team D (4인)	장흥 토요시장 홍보 콘텐츠 (전남에 거주하는 30대 편모 및 자녀)
Team E (4인)	김치 담그기 교육 콘텐츠 (담양에 거주하는 다문화가정 외국인 주부 및 남편)
Team F (3인)	광주 푸른길 프로젝트 홍보 및 교육 콘텐츠 (초등학교 고학년 사춘기 자녀 및 부모)
Team G (4인)	캠핑카로 떠나는 담양 자전거 투어 홍보 콘텐츠 (중고생 자녀를 둔 가족단위 여행객)
Team H (3인)	대중교통으로 떠나는 전남 여행과 사랑 홍보 콘텐츠 (광주에 거주하는 대학생 커플)
Team I (5인)	광주 7080 총장 축제 홍보 콘텐츠 (광주에 거주하는 20대 여대생)
Team J (4인)	소록도 교육, 홍보 콘텐츠 (전국에 거주하는 초등학교 자녀를 둔 가족단위 여행객)
Team K (3인)	광주 대인시장 홍보 콘텐츠 (광주에 거주하는 20대 신혼부부 또는 커플)

3. 아날로그 콘텐츠 개발 프로세스

3.1 콘텐츠 목표 설정

왜, 어떤 목적 때문에 이 콘텐츠가 필요한지를 정의하도록 하였다. 학생들에게 목표설정의 개념을 분명하게

이해시키기 위하여 가상적으로 콘텐츠 개발 주최와 스폰서를 설정하도록 하였다. 예컨대 전남교육청, 담양군청, 광주 대인시장 번영회 등에서 교육 또는 홍보를 위한 콘텐츠 개발을 해당 팀에게 의뢰하였다고 전제하였다. 콘텐츠 개발 주최를 설정하는 행위는 학생들이 해당 콘텐츠를 통해 무엇을 얻고자 하는가에 대한 명확한 목표의식을 제고시키는데 도움을 주는 효과적인 방식이라 할 수 있다.

그림 1. 콘텐츠 목표 설정 사례

3.2 사용자 니즈 파악

콘텐츠의 최종 사용자가 원하는 니즈를 파악하는 단계로서 그 출발점은 잠정적인 사용자 그룹을 가상으로 정의하는 것으로 부터 시작된다. 예컨대 광주시에 거주하는 초등학교 5학년 자녀를 둔 중산층 가정의 맞벌이 부부, 담양군에 거주하는 결혼 10년 내외의 초등학교 자녀를 둔 다문화 가정 가족 구성원 등과 같이 가능한 한 인구통계학적 요소, 거주 지역, 거주 형태, 연간 수입, 자녀 수, 라이프스타일 등과 같은 구체적인 다양한 정보를 포함시켜서 사용자 그룹을 정의하도록 하였다. 사용자 그룹을 정의한 이후에는 학생들이 잠재 사용자의 니즈를 효과적으로 파악할 수 있도록 하기 위해 기존 유사 콘텐츠에 대한 벤치마킹 결과를 참고하여 ‘사용자 불만사항/ 불편사항’, ‘사용자 선호/기호’, ‘편익’, ‘효용’, ‘가치’ 측면의 다양한 잠재 니즈를 키워드 중심으로 포스트잇에 정리하고 유사항목별로 분류하도록 하였다. 모든 팀이 대략 100가지 내외의 잠재적인 사용자 니즈를 추론하여 관련 키워드를 정리하였다. 이 과정을 위해서 브레인스토밍, 카드 소팅, KJ법, 생각정리 다이어그램, 마인드 맵 프로그래밍, 설문 등이 활용되었다. 이러한 일련의 과정은 사

용자 중심 관점에서 콘텐츠 개발에 접근하도록 도울 뿐만 아니라 학생 스스로 주어진 디자인 문제에 대한 올바른 인식을 갖게 하는데 효과적이다.

USERS' NEEDS를 위한 과정

2009년 4월 29일

일련번호와 참가자가 문명있는것들을 그룹화 시키는 모습

그림 2. 사용자 니즈 파악 카드소팅 진행 사례

3.3 콘텐츠 필수 요구사항 정리

콘텐츠 필수 요구사항이란, 있으면 도움이 되는 차원을 넘어서 반드시 포함시켜야 하는 필수 불가결한 사용자 니즈를 의미한다. 앞 단계에서 확보한 100가지 내외의 사용자 니즈 중에서 콘텐츠 개발에 반드시 접목되어야 하는 사용자의 필수 요구 사항은 대략 10가지 정도로 최종 압축하도록 하였다. 100가지 내외의 사용자 니즈가 특정 '단어' 중심으로 묘사되었던 것에 비해, 필수 요구 사항은 보다 구체화된 형태의 '짧은 단락형 문장'으로 표현되었다. 100가지의 니즈를 10가지 내외로 압축하기 위해서 각 팀은 추가적인 사용자 설문, 바디스토밍(Bodystorming), 인터뷰 등을 진행하였고 사용자 잠재 니즈 중에서 우선순위가 높은 항목들이 최종 선정되었다.

남 권순 ● 25세 여 김이 ● 23세

이커들은 1년간 사건 커블로 우리 팀의 설명을 잘 듣고 마션을 그대로 따라주었다.

2009년 4월 18일 (토) 오후 2:30 부터 가상 부부의 비디오 관찰법을 시행 하였다.

두 커블에게 '일주일치 장을 보며 데이트를 즐기라' 라고 미션을 행하도록 하였으며,

미션을 마친 시간은 오후 4:10 약 1시간 40분 소요 하였다.

그림 3. 콘텐츠 필수 요구사항 파악 바디스토밍 사례

3.4 정보 구조 및 위계 설정

선정된 10가지 내외의 콘텐츠 필수 요구사항은 그 중요도, 우선순위, 포함관계에 따라 구조화되어야 한다. 이 과정은 최종 사용자들로 하여금 콘텐츠의 의미를 전체 차원에서 쉽게 이해하도록 돕는 조직화 시스템으로 작용한다. 또한 정보 카테고리별 상관성에 대한 사용자의 의미 파악이 용이해지도록 만드는 장점이 있다. 이 단계에서는 '정보 조직화 구성모델', '아키텍처 다이어그램', '비주얼 버케블러리(Visual Vocabulary)'등을 활용하도록 하였다. 또한 각 정보 클러스터가 사용자에게 수궁이 갈만한 것인지 그리고 그것들이 이전 단계에서부터 자연스럽게 흘러나온 것인지 여부를 고려하도록 하였다. 학생들은 대체로 처음 접해보는 정보 구조 및 위계 설정에 어려움을 느끼는 경향이 많았지만 이 단계를 통해서 콘텐츠 전체 규모와 범위에 대한 큰 윤곽을 정의할 수 있었다.

그림 4. 정보 구조 및 위계 설정 사례

3.5 정보 디자인

콘텐츠 필수 요구사항 중에서 정보로 탈바꿈해야 하는 정보요소(Information Point), 정보클러스터(Information Cluster)를 선정하여 사용자가 이해하기 쉬운 시각 정보로 변환하는 단계이다. 앞서 우선순위, 포함관계에 따라 정리된 10가지 콘텐츠 필수 요구사항을 해당 정보의 특성에 따라 텍스트 블록, 픽토그램, 다이어그램, 맵, 사진, 일러스트레이션 등으로 변환시키도록 하였다. 이 과정에서 메타포, 중첩, 병렬, 매트릭스 등의 정보 조직화 기법이 활용되었다. 또한 최종 사용자 그룹의 특성을 고려하여 지표(indexes), 도상(icons), 상징(symbols)의 정보 표현 수준을 감안하여 정보디자인을 완성하도록 하였다.

그림 8. 공간 중 적용 사례 (Team J)

4.2 정보 표현 매체의 변화

아날로그 콘텐츠에 일러스트레이션 등으로 표현되었던 정보가 디지털 콘텐츠에서는 무비 클립으로, 텍스트 정보는 나레이션이나 비디오 정보로, 정적 다이어그램은 동적 다이어그램 등으로 변환될 수 있음을 인식하도록 하였다. 이 과정을 통해 아날로그 콘텐츠에서 느낄 수 없었던 다이나믹한 분위기가 연출된다. 학생들은 필요에 따라 기존 아날로그 정보에 덧붙여 추가적으로 동영상 촬영하거나 아날로그 정보를 부분적으로 수정하여 최종 디지털 정보로 탈바꿈시켜 나갔다.

그림 9. 동적 다이어그램 적용 사례 (Team J)

4.3 정보 표현 공간의 변화

아날로그 콘텐츠에서 여러 페이지, 서너 개의 칼럼으로 나열되었던 정보가 디지털 공간에서는 링크 버튼, 스크롤바 등을 이용하여 하나의 화면 안에서 통합적으로 처리될 수 있다. 이러한 기능은 단위 화면 당 정보 밀도를 최소화 시키면서 전체 정보를 통합적으로 일체화시키는데 효과적인 기법이다. 대다수 학생들은 스크롤바 보다는 링크 버튼을 적용한 정보 표현 공간을 선호하였

는데 이는 기존 아날로그콘텐츠 최종 결과물인 리플렛 상에서의 칼럼 단위의 정보표현을 디지털 공간에서 화면 단위의 개념으로 큰 수정 없이 링크시키는 것이 상대적으로 용이했기 때문으로 판단된다.

그림 10. 링크 버튼을 적용한 정보 공간 사례 (Team B)

4.4 대량의 사진 DB 기능의 추가

아날로그콘텐츠에서 제한된 전체 페이지 분량에 의해 제약을 받았던 대량의 이미지와 사진 수록의 문제점이 디지털 공간에서는 데이터베이스 개념으로 쉽게 해결될 수 있다. 방대한 사진자료를 유사항목별로 그룹핑하고 DB형태로 처리함으로써 단일 페이지 안에서 이미지 정보를 효과적으로 운용할 수 있다.

그림 11. 사진 DB 적용 사례 (Team G)

4.5 새로운 정보 표현 매체의 추가

아날로그콘텐츠에서 적용할 수 없는 인터랙티브 다이어그램, 동영상, 동적 맵, 배경음악, 효과음, 나레이션 등이 디지털 콘텐츠에서는 새로운 정보 표현 매체로 추가될 수 있다. 모든 팀은 아날로그콘텐츠디자인 최종 결과

물에서 보여주지 못한 인트로 무비, 오프닝 영상 등을 제작하였고 배경음악과 내비게이션 효과음을 삽입하여 최종 디지털콘텐츠디자인 결과물을 완성하였다. 동적 맵, 인터랙티브 다이어그램을 사용하여 단일화면 안에서 정보를 효과적으로 보여주는 결과물이 많았다.

그림 12. 동적 맵 적용 사례 (Team H)

IV. 디지털 콘텐츠 개발과정에서 아날로그 콘텐츠 선행 제작의 유의성

1. 설문지 구성

본 연구에서는 전체 15주 수업을 마무리 하면서 수강생들에게 디지털 콘텐츠 개발을 위한 선행 작업으로서 아날로그 콘텐츠 제작이 의미가 있었는지, 그리고 전체 디지털콘텐츠디자인 개발 프로세스 중에서 구체적으로 어떤 과정에 도움이 되었는지 등에 관하여 설문조사를 실시하였다. 설문지는 리커트 7점 척도(전혀매우그렇지 않다, 매우그렇지 않다, 그렇지 않다, 보통이다, 그렇다, 매우그렇다, 아주매우그렇다)를 활용하여 되도록 중립적 의사표현 성향이 나타나지 않도록 하였다. 전체 38부를 배포하여 무응답 설문지를 제외하고 최종 36부를 통계처리하여 활용하였다. 통계처리는 SPSS 프로그램에서 다중 응답 빈도분석을 활용하였다.

2. 설문 내용 및 결과

① 우리는 디지털콘텐츠디자인 개발을 위해서 1차적으로 아날로그콘텐츠디자인 개발을 진행하였습니다. 아날로그콘텐츠디자인 개발이 최종 결과물인 디지털콘텐츠

디자인 제작에 도움이 되었다고 생각하십니까?

그림 13. 아날로그콘텐츠디자인의 도움 여부

응답자의 97%가 아날로그콘텐츠디자인 개발이 최종 결과물인 디지털콘텐츠디자인 제작에 도움이 되었다고 긍정적(그렇다, 매우그렇다, 아주매우그렇다)으로 응답하였으며 ‘보통이다’라고 중립적 의사표현을 한 2.8%, 무응답 2.8%를 제외하고 도움이 되지 않는다고 응답한 경우는 전혀 없었다.

② 만일, 도움이 되었다면 아래의 디지털콘텐츠디자인 프로세스 중 어떤 과정에 도움이 되었다고 생각하십니까? 정보 구조 및 위계 설정 단계, 정보디자인 단계, 내비게이션디자인 단계, 그래픽디자인 단계 중 도움이 되었다고 판단되는 항목들을 모두 선택해 주십시오.

그림 14. 아날로그콘텐츠디자인의 디지털콘텐츠디자인 프로세스 중 도움 영역

응답자의 37.3%는 정보 구조 및 위계 설정 단계에서 그리고 34.9%는 정보디자인 단계에서 가장 많은 도움을 받았다고 응답하였다.

③ 아날로그콘텐츠 개발이 최종 디지털콘텐츠 제작 과정을 시간적으로 지연시켰다고 생각하십니까?

그림 15. 시간지연 여부

응답자의 67%는 대체로 아날로그콘텐츠의 선행적 개발이 최종 디지털콘텐츠 제작 과정에 시간 초래를 발생시키지 않았다고 응답하였다. 시간 지연이 “보통이다”로 중립적 성향을 보인 응답자는 16.7%, 무응답자가 2.8%이었다.

④ 만약, 아날로그콘텐츠디자인 개발이 최종 디지털콘텐츠디자인 제작 과정을 지연시켰다고 생각하신다면, 어느 정도 시간적 지연을 초래했다고 생각하십니까?

그림 16. 시간지연 유무 및 지연시간

앞서 ③번 설문항목의 연장선상에서 ④번 설문을 행한 결과, 응답자의 36.1%만 시간 지연이 없었다고 응답하였고 나머지 53%는 시간지연이 있었다고 응답하였다. 시간지연이 있었다고 응답한 학생들 중에서는 2~5일 정도 시간지연이 초래되었다고 응답한 경우가 제일 많았다. 이는 앞서 ③번 설문결과와 내용과 다소 상치되는데, 그

이유는 학생들이 심리적으로는 시간지연이 없었다고 생각하지만 실제적으로는 리플렛 등의 최종 아날로그 결과물을 편집, 완성, 출력하는데 시간적 할애가 필요했었기 때문으로 해석된다.

⑤ 만일, 향후에 귀하께서 디지털콘텐츠제작하게 될 경우에, 보다 완성도 높은 결과를 얻기 위한 방법의 일환으로 아날로그콘텐츠 개발을 선행적으로 진행하시겠습니까?

그림 17. 아날로그콘텐츠디자인 선행 접목 필요성 여부

전체 80.6%의 학생이 아날로그콘텐츠를 선행적으로 제작하고 이를 디지털콘텐츠 개발로 연결시키는 것의 필요성을 느낀다고 응답하였다.

⑥ 위5번 질문에서 “필요성이 있다”고 답한 경우, 왜 그렇게 생각하는지 이유를 간략하게 기술해 주십시오.

표 2. 아날로그콘텐츠디자인 선행 작업 필요성 인식 이유

응답자	답변내용
A	아날로그콘텐츠를 완성하면 전체 콘텐츠의 개념적 틀이 잡히기 때문에 향후 디지털콘텐츠에서는 내비게이션과 인포메이션디자인만 추가로 신경 쓰면 된다. 실제로 시간을 절약할 수 있었다. 단, 자칫 아날로그 형식에서 벗어나지 못하는 결과를 초래할 수도 있기 때문에 이점은 주의해야 할 것 같다.
B	정보구조 및 위계설정에 매우 명확하게 다가갈 수 있었고 정보디자인을 할 때 깊게 생각하고 접근할 수 있었습니다. 기본적인 정보자료가 사용자에게 정말로 필요한 것인지를 명확하게 잡고 작업을 해나가다 보니 생각하지 못했던 더 중요한 정보들을 표현할 수 있었습니다.
C	디지털콘텐츠디자인 개발을 곧 바로 진행하면 많은 양의 정보는 보여줄 수 있지만 무엇이 중요한 정보인지 집중할 수 없을 것 같습니다. 아날로그콘텐츠 제작은 일종의 생각을 정리해주는 마인드 맵 같습니다.
D	아날로그콘텐츠 제작에서 겪었던 여러 가지 시행착오들이 디지털콘텐츠디자인을 진행할 때 완성도 높은 결과물이 나올 수 있도록 도움을 준다.

E	확실히 아날로그콘텐츠와 디지털콘텐츠의 차이점을 알 수 있었고, 디지털로 발전시켜 나갈 때 어떤 내용이 추가되고 레이아웃은 어떻게 진행될지를 알 수 있을 것 같습니다. 그리고 작업할 때 아날로그에서 해왔던 작업 물을 디지털에서도 쓸 수 있어서 좋았습니다.
F	시간은 좀 더 많이 걸리지만, 정보체계와 위계를 잡는데 도움이 된다. 또 결과적으로 디지털콘텐츠디자인 개발이 조금 더 쉽게 다가오는 느낌이다.

⑦ 위5번 질문에 “필요성이 없다”고 답한 경우, 왜 그렇게 생각하는지 이유를 간략하게 기술해 주십시오.

표 3. 아날로그콘텐츠디자인 선행 작업 필요성 없음 이유

응답자	답변내용
G	분명 디지털콘텐츠 제작에 있어서 그 사용자나 목적성에 따라 아날로그가 필요하지 않을 수도 있다고 본다. 그리고 아날로그콘텐츠와 디지털콘텐츠에 사용될 소스가 다르거나 보여주는 방식이 달라지므로 굳이 꼭 해야 할 필요성은 모르겠다.
H	아날로그에서 디지털로 변환할 때 부득이하게 이용하지 못하게 되는 소스들이 있기 때문에 그러한 부분에서 시간이 더 지연될 수 있다
I	계획만 정확하게 잡고 시작한다면 충분히 바로 디지털콘텐츠 개발에 들어가도 부족함이 없을 것이다. 그리고 기간이 길어지면 사람이 지치게 되는 것 같다.

⑧ 아날로그콘텐츠에서 각각의 칼럼, 단락, 페이지, 앞뒷면 등으로 구분했던 전체적인 정보구조가 디지털콘텐츠에서도 상위페이지 또는 하위페이지 등과 같이 정보를 구조화시키는데 도움이 되었다고 생각하십니까?

그림 18. 인포메이션아키텍처 도움 여부

응답자의 대다수인 86%는 아날로그콘텐츠디자인 과정에서 실행했던 정보구조화 결과가 디지털콘텐츠디자인의 정보 구조화 과정 즉, 인포메이션아키텍처 구성에 도움을 주었다고 응답하였다.

⑨ 아날로그콘텐츠에서 각각의 칼럼(단락)이나 페이지 안에서 표현된 이미지, 사진, 다이어그램, 맵, 텍스트 자료 등의 정보요소(Information Point) 또는 정보클러스터(Information Cluster)가 디지털콘텐츠에서도 큰 변화 없이 자연스럽게 활용 또는 접목되었다고 생각하십니까?

그림 19. 인포메이션디자인 도움 여부

응답자의 64%가 ‘그렇다, 매우 그렇다, 아주 매우 그렇다’로 긍정적으로 응답하였으며, 15%는 부정적으로 응답하였다.

⑩ 아날로그콘텐츠에서 활용된 시각적 소스(예: 화면의 레이아웃, 배경과 전경 이미지, 색상, 글꼴, 로고타입, 심볼마크, 캐릭터) 등이 디지털콘텐츠에서도 자연스럽게 활용되었다고 생각하십니까?

그림 20. 비주얼디자인 도움 여부

응답자의 67%가 아날로그콘텐츠디자인에 적용되었던 비주얼 소스의 도움을 받아 디지털콘텐츠디자인 개발을 진행하였다고 응답하였으며, 17%는 도움을 받지 않았다고 부정적으로 응답하였다.

V. 결론 및 금후 연구과제

1. 결론

대학에서 디지털콘텐츠디자인을 처음 접하는 시각정보미디어 전공 학생들이 최종 결과물을 완성하기 까지 여러 가지 어려움이 뒤따르지만, 그 중에서도 방대한 양의 정보지식을 얼마만큼 취사선택하고 이를 어떻게 체계화시킬 수 있는지에 대한 심리적 부담감이 가장 어려운 문제로 인식된다고 할 수 있다. 이 문제와 관련하여 본 연구자는 학생들이 좀 더 손쉽게 디지털콘텐츠디자인 개발에 접근할 수 있도록 하는 방법의 일환으로서 전체 제작 프로세스 상에서 선행적으로 아날로그 형식의 콘텐츠를 완성하도록 하고 이의 결과를 디지털 형태로 수정 보완하여 최종적인 디지털콘텐츠로 완성하는 방안을 강구하였다. 본 연구의 목적은 이러한 일련의 과정이 최종 디지털콘텐츠디자인 완성에 효과적으로 작용할 수 있는지에 대한 유의성을 검증하는 것이었다. 수업에 참여한 학생 수가 제한되어 있었음으로 설문 결과가 통계적으로 유효하다고 볼 수는 없으나, 잠정적으로 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 수업에 참여한 대다수 학생들이 아날로그콘텐츠의 선행 제작이 최종 디지털콘텐츠 제작에 많은 도움이 되었다고 판단하고 있음을 파악 할 수 있었다. 최종 결과물인 디지털콘텐츠디자인 아웃풋이 어느 정도의 범위와 규모로 완성될 수 있는지를 예상할 수 있고, 개발 초기 단계에서 낮은 디지털콘텐츠디자인 개발에 대한 심리적 부담과 두려움을 최소화시키는데 효과가 있는 것으로 보인다. 그동안 저학년 과정에서 주로 다루었던 아날로그 인쇄물 디자인에 대한 친숙도가 이미 높기 때문에 아날로그콘텐츠를 선행적으로 제작하는 것이 디지털콘텐츠디자인 개발 초기 단계에서 의미성을 확보할 수 있었던 계기가 되었다고 본다.

둘째, 제작 프로세스 관점에서는 정보 구조 및 위계 설정 단계와 정보디자인 단계에서 많은 도움을 받을 수 있는 것으로 파악되었다. 과거 경험에 비추어 볼 때, 대다수 학생들은 디지털콘텐츠디자인 개발에 필요한 방대한 양의 정보를 수집하고 분석하여 정보 그룹별로 구조화시키는 과정에서 많은 혼란과 어려움을 느끼고 있었다. 디지털콘텐츠디자인에서 정보와 지식은 동일한 컴퓨터 화

면 크기의 반복적 변환 과정을 통해 보여 질 수밖에 없으며, 리플렛 처럼 앞면과 뒷면이 구별되어 있지 않고 상하 좌우로 접을 수도 없다. 다시 말해, 컴퓨터 화면은 무한대로 반복 사용되기 때문에 디지털콘텐츠디자인을 처음 접하는 학생들이 적절한 전체 정보 양을 가늠하기가 쉽지 않고 결과적으로 대량의 정보에 대한 구조와 위계를 설정하는 문제는 처음부터 어려운 대상으로 전락하고 만다. 이에 반해, 리플렛, 브로슈어, 브클릿 등의 아날로그 매체는 얼마만큼의 정보가 전체적으로 필요한지 그 규모를 한눈에 예측하기 쉬울 뿐 아니라 정보 그룹간의 종속관계, 우선순위, 위계질서 등이 앞면과 뒷면, 상단과 하단, 좌측과 우측, 컬럼 수 등의 개념을 활용하여 보다 쉽게 구조화시킬 수 있다. 또한 정보디자인 측면에서도 문단, 단락 등의 아날로그적 편집 요소가 잠정적 척도로 작용하여 텍스트, 다이어그램, 사진, 일러스트레이션 등과 같은 정보디자인 대상을 파악하고 적용하는데 도움을 줄 수 있었던 것으로 보인다. 물론 아날로그콘텐츠디자인에 적용되었던 정보디자인 대상이 그대로 디지털콘텐츠디자인 개발에 적용될 수 있는냐의 문제는 이와는 조금 다른 각도에서 바라볼 필요가 있다고 본다.

셋째, 아날로그콘텐츠 선행 작업이 최종 디지털콘텐츠 디자인 개발을 위한 '개념적 모델링' 단계로 활용될 수 있음을 예상할 수 있었다. 대다수의 디자인 프로세스는 일반적으로 주어진 문제에 대한 '상황적 인식'을 시작으로 '사고적 분석과 종합', '개념적 모델링' 단계를 거쳐 최종 '실체적 모델링'으로 완성된다. 제품디자인 분야에서 최종 결과물이 나오기 전단계의 아이디어스케치가 이러한 '개념적 모델링'을 대변한다면, 디지털콘텐츠디자인 개발에서 선행적으로 진행된 아날로그콘텐츠디자인도 이와 같은 '개념적 모델링' 단계로 이해할 수 있다. '개념적 모델링'이 잘 진행된다면 최종 결과물인 '실체적 모델링' 즉, 디지털콘텐츠디자인 결과물이 좋아질 가능성이 높다고 할 수 있을 것이다.

넷째, 소요시간 관점에서 보면, 표면적으로는 아날로그 콘텐츠 제작은 다소 불필요한 약간의 시간적 지연을 초래시킬 수 있다. 리플렛, 브클릿, 브로슈어 등의 아날로그 결과물을 완성하기 위하여 편집, 완성, 출력의 과정이 추가로 필요하기 때문이다. 그러나 다뤄야할 자료의 양이 방대하여 어떻게 접근할지 모르는 것이 상당 수 해

결될 수 있음으로 시행착오에 필요한 시간을 결과적으로 절약할 수 있었으므로 전체적으로는 큰 문제가 없는 것으로 파악되었다.

종합해 보면, 학생들은 아날로그를 바탕으로 진행되는 디자인 기초 과목에서 배운 내용과 기술을 자연스럽게 활용하여 접근할 수 있기 때문에 디지털콘텐츠디자인 개발 초반부에 발생하는 심리적인 부담감을 떨쳐버리는데 도움이 된다. 특히, 본 연구에서처럼 교과목의 수업 목표가 디지털콘텐츠디자인의 특성을 올바르게 이해시키는 것에 초점이 맞춰져 있다면, 중간 결과물인 아날로그 콘텐츠가 디지털 형태로 변환되는 과정을 통해서 상호간의 차이점을 스스로 느낄 수 있고 궁극적으로 디지털콘텐츠 디자인 특성을 이해하는 데 도움이 된다고 이야기 할 수 있다. 또한 부수적 결과로서 학생들은 전체 15주로 정해진 일정 안에서 중간과정의 결과물을 1차적으로 완성하게 되고 이를 통해 전체 작업 진행 스케줄 관리에도 도움을 받을 수 있었던 것으로 파악되었다. 디지털콘텐츠 디자인 개발을 처음 접하는 학생들에게는 상대적으로 친숙도가 높은 아날로그콘텐츠를 동일 주제로 먼저 진행시킨 이후에 이를 최종 디지털콘텐츠디자인으로 연결시키는 작업은 디지털콘텐츠디자인 교과목을 교수하는데 효과적인 방법으로 판단된다. 따라서 본 연구의 목적과 대비시켜 종합해보면 '디지털콘텐츠디자인 개발 과정의 선행 작업으로서 과연 동일 주제의 아날로그콘텐츠디자인 제작을 수행하는 과정이 전체 디지털콘텐츠디자인 개발 프로세스 상에서 유의'하다고 결론내릴 수 있다.

2. 금후 연구과제

설문에 응답한 일부 학생은 아날로그콘텐츠디자인 제작에 소요된 시간으로 인해 최종 완성물인 디지털콘텐츠 디자인이 다소 위축될 수 있다고 평가하였다. 이 문제는 아날로그콘텐츠디자인을 디지털로 전환하는 과정에 활용되는 그래픽 툴을 다루는 개인 역량과 높은 관계가 있다고 추정된다. 따라서 향후에는 디지털콘텐츠제작 전체 소요시간, 아날로그콘텐츠제작 소요시간, 디지털화 과정의 개인의 그래픽 툴 활용 능력의 상관관계를 규명할 필요가 있다. 또한 본 연구는 학생들을 대상으로 대학 교육 과정 일환으로 진행되었기 때문에 그 결과가 디지털콘

츠디자인 개발 전문회사의 실무 작업에서도 통용될 수 있는지 여부는 판단할 수 없다. 따라서 이의 문제를 탐색하는 것도 디지털콘텐츠디자인 제작 프로세스에 관한 흥미로운 연구 테마가 될 것으로 기대된다.

참 고 문 헌

- [1] A. Akalin and I. Sezal, "The Importance of Conceptual and Concrete Modeling in Architectural Design Education," International Journal of Art and Design Education, Vol.28, Issue.1, pp.29-30, 2009.
- [2] J. J. Garrett, "The Elements of User Experience," AIGA, 2003.
- [3] 김장호, "Theory of Design Morphology," IDKAIST 미간행 인쇄물, 1993.

저 자 소 개

류 시 천(Si-Cheon You)

정회원

- 1995년 2월 : KAIST 산업디자인 학과(공학석사)
- 1997년 7월 ~ 1998년 12월 : Indiana University 연구교수
- 1999년 3월 ~ 현재 : 조선대학교 디자인학부 교수

<관심분야> : 디지털콘텐츠디자인, 정보디자인

한 지 애(Ji-Ae Han)

정회원

- 2002년 2월 : 조선대학교 산업디자인학과(미술학석사)
- 2008년 8월: 국민대학교 테크노디자인 전문대학원 휴먼디자인학과 (디자인학 박사)
- 2002년 ~ 현재 : 조선대학교 디자인학부, 공주대학교 게임디자인학과 등 출강

<관심분야> : 디지털콘텐츠디자인, 전통문화 콘텐츠