

## 대학 생활 커뮤니티 애플리케이션의 사용자 경험 연구 : 에브리타임, 캠퍼스픽, 포켓유니브 중심으로

### A Study on the User Experience of University Life Community Applications: Focused on Everytime, Campuspick, and Pocketuniv

황보경<sup>1</sup>, 김승인<sup>2\*</sup>

Gyeong Hwang-bo<sup>1</sup>, Seung In Kim<sup>2\*</sup>

#### 요약

본 연구는 대학 생활 커뮤니티 애플리케이션의 사용자 경험에 관한 연구이다. 이를 평가하고 분석함으로써 위한 UI 디자인과 사용성 향상에 필요한 개선사항을 제시하는 데 목적이 있다. 이에 선행연구와 문헌을 토대로 온라인 커뮤니티를 정의하고 현재 대학생들이 많이 활용하고 있는 3가지 애플리케이션 즉 에브리타임, 캠퍼스픽, 포켓유니브를 대상으로 사례 분석을 통해 각 애플리케이션을 파악하였다. 또한, 피터 모빌(Peter Morville)의 허니콤 모델(Honeycomb Model)의 요소를 재구성하여 애플리케이션을 사용하고 있는 대학생에게 심층 인터뷰를 진행하였다. 실험 결과, 첫째, 글과 댓글의 차단 필터와 처벌이 더욱 강화되어야 한다. 둘째, 사용자를 고려한 맞춤형 구성 UI 디자인과 콘텐츠가 필요하다. 셋째, 저장 기능을 구분해야 한다. 넷째, 검색성을 높여야 한다. 마지막으로 각 애플리케이션 성격에 따른 커뮤니티 게시판의 유용성을 높여야 한다. 본 연구는 대학 생활 커뮤니티 애플리케이션의 사용자 경험을 비교 분석하고 차후 개선사항을 제시하는 데 의의가 있다.

핵심어 : 대학 생활, 온라인 커뮤니티, 사용자 경험, 심층 인터뷰

#### Abstract

This study is a study on the user experience of university life community applications. By evaluating and analyzing this, we aim to propose the improvement points necessary for improving UI design and usability. Thus, online communities were defined based on previous research and literature, and each application was identified through case analysis by Everytime, Campus Pick, and Pocket Unive. We also recruited university students who were using the application form and conducted an in-depth interview (IDI). Through previous research on university applications, elements of Peter Mobil's Honeycomb model were reconstructed, questionnaires were derived and evaluated. As a result of experimentation, we need to further strengthen the blocking filter and penalty for the first post and comment. As a result of experimentation, we need to further strengthen the blocking filter and penalty for the first post and comment. Next, you need a custom configuration UI design and content that takes the user into account.

1 Department of Digital Media Design, Hongik University, IDAS, Seoul, Korea [Graduate Student]

e-mail: gugugu0987@naver.com

2 Department of Digital Media Design, Hongik University, IDAS, Seoul, Korea [Professor]

e-mail: r2d2kim@naver.com (Corresponding author)

Received(September 29, 2022), Review Result(1st: October 15, 2022), Accepted(December 12, 2022), Published(December 31, 2022)



© 2022 The Authors. Published by NCIS.

This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

Third, you need to distinguish between storage functions. Fourth, you need to improve search ability. Fifth, the usefulness of community bulletin boards should be increased according to the nature of the three applications. This research is important in analyzing the user experience of university life community applications relatively and proposing future improvements.

Keyword : college life, online community, user experience, in-depth interview

## 1. 서론

### 1.1 연구의 배경 및 목적

본 연구는 대학 생활 커뮤니티 애플리케이션에 관한 사용자 경험 연구이다. COVID-19(이하 코로나)의 유행으로 인해 일상생활뿐만 아니라 교육 영역에 큰 불편을 일으키면서 대학생들의 대학 생활 적응에도 많은 변화를 만들어냈다. 코로나 이전에 4년제 대학의 온라인 수업은 1%에 불과했지만, 대학의 사회 전반이 비대면으로 바뀌면서 대학생들은 학교생활 전반에 대한 정보를 비대면으로 수집할 수밖에 없는 상황이 되었다 [1][2]. 동시에 스마트폰을 통해 온라인 커뮤니티 플랫폼의 접근성을 높아지면서 온라인 커뮤니티의 이용률이 증가하였다. 따라서 대학생들은 온라인 커뮤니티를 통해 여가활동, 일상 정보, 학업이나 학교생활에 관련된 정보 습득하거나 제공하고 사회적 관계 및 유대감 형성, 관심사나 사회적 이슈에 대한 의견과 감정 표현 등을 실시간으로 확인하고 하루에도 수많은 게시물을 공유하며 다양하게 온라인 커뮤니티를 이용하고 있다 [3]. 따라서 대학생들의 커뮤니티 플랫폼인 에브리타임(Everytime), 캠퍼스픽(Campuspick), 포켓유니브(Pocketuniv)의 사용자들을 대상으로 대학 생활에 미치는 영향과 필요성을 파악하고자 심층 인터뷰 기법을 활용하여 애플리케이션의 전반적인 사용자 경험을 측정하고, 사용자 경험을 분석함으로써 UI 디자인과 사용성 향상에 필요한 개선사항을 제안하는 데 목적이 있다.

### 1.2 연구의 방법 및 범위

본 연구는 앞서 제시한 연구목적을 토대로 대학생들의 필수 플랫폼인 에브리타임과 캠퍼스픽, 포켓유니브를 선정하여 애플리케이션의 전반적인 사용자 경험을 연구하고자 하였다.

먼저, 선행연구와 문헌을 토대로 이론적 배경을 정리하였다. 이후 선행연구를 기반으로 피터 모빌(Peter Morville)의 허니콤 모델(Honeycomb Model)을 재구성하여 질문지를 작성하고, 심층 인터뷰(In-depth interview)를 진행하여 사용자들의 행동을 다방면의 분석을 진행하였다. 실험 대상으로는 애플리케이션을 사용하고 있는 15명의 학생을 애플리케이션당 5명의 학생으로 구성하였다. 실험 결과를 분석요약 후 개선점을 제시해 사용자의 사용성과 편리성을 높이하고자 하였다.

## 2. 이론적 고찰

### 2.1 대학 생활을 위한 온라인 커뮤니티 정의 및 현황

온라인 커뮤니티(Online community)는 정보통신 기술의 발달로 구성원이 주로 인터넷을 통해 사람들이 모여서 공통의 관심사와 관련한 정보를 공유하며 구성원들이 관계 형성하고 유대감을 도모하는 온라인 상호작용 공간이라고 할 수 있다 [4]. 인터넷 이용하는 공통의 욕구나 커뮤니티 참여 동기에 따라 온라인 커뮤니티 유형이 구분될 수도 있다 [3]. 이전 선행연구에서는 온라인 커뮤니티의 특성과 유형은 학자별로 다양한 방식으로 분류하고 있으며, 아래 [표 1], [표 2]와 같다 [5].

[표 1] 온라인 커뮤니티 특성 요인에 관한 선행연구

[Table 1] A Preliminary Study on the Characteristics of Online Community

연구자	특성 요인 항목
Farrior et al(1999)	만족과 심리적 보상, 공유관심, 멤버의 참여, 경제적 보상
Preece(2001)	이용 의도, 개인 특성, 상호작용, 정보제공, 처리성, 이용 편리성, 회원 관리
Mc William (2000)	관리자 유형별 활동 특성 (커뮤니티 참여 유도, 회원 및 콘텐츠 관리, 의사소통 지원)
김재욱 등(2002)	의사소통 수단의 지원, 커뮤니티 목적의 전달, 활동에 대한 보상, 부정적 견해의 수용, 상호작용적 의사소통
강명수 등(2003)	off-site 커뮤니케이션, 개인 특성, 커뮤니티 특성
서건수(2003)	개인 특성(가치 성향, 몰입 성향) 커뮤니티 특성(상호작용성, 목표의 명확성, 친밀성)
김상욱(2004)	관리 활동(회원 관리성, 상호작용성, 콘텐츠 관리, 의사소통 지원) 커뮤니티 인식(욕구의 통합과 충족, 영향력, 소속감, 정서적 유대)
서문식 등(2004)	상호작용성, 동일시, 변혁적 리더십, 지각적 사회적 지원
이종욱 등(2004)	기술적 특성(시스템의 질, 정보의 질), 커뮤니티 특성 (목적, 장소, 역할, 소그룹, 이벤트, 규칙, 회원 정보, 관계)
김봉준 등(2004)	사회적 교류(대화의 다양성, 상호의존성, 대화의 깊이, 구성원 간의 이해, 사회적 전환 활동, 구성원 간의 관계 유지)
이국용(2005)	콘텐츠, 놀이성, 상호작용성, 친밀감
김정욱 등(2005)	서비스 품질 요인 (신뢰성, 유형성, 공감성, 반응성, 확산성)

[표 2] 온라인 커뮤니티 유형에 관한 선행연구

[Table 2] A Preliminary Study on the Types of Online Community

연구자	분류기준	유형
Amistrong & Hagel(1996)	사회적 경쟁적 욕구	거래, 관심, 환상, 관계 커뮤니티
Figallo(1999)	상호작용	카페, 성지 커뮤니티
	관심 분야	상점, 바자회 커뮤니티
	응집력	관계 형성, 관계 발전 커뮤니티

Kozinets(1999)	구성원의 유형	관광자, 참가자, 헌신자, 내부관리자 커뮤니티
	상호작용	레크리에이션, 정보, 거래, 관계 커뮤니티
	소비자 형태	던전, 룸, 링 앤 리스트, 보드 커뮤니티
Marathe(1999)	참여동기	목적, 실행, 상황, 흥미 커뮤니티
Kim(2000)	구성원 특징	인구통계학적, 주제별, 활동 기반 커뮤니티
Cothrel(2000)	회원의 유형	B2B, B2C, B2E 커뮤니티
서이종(2002)	의사소통의 상호성	교회형, 극장형, 카페형 커뮤니티

## 2.2 코로나 팬데믹 이후 대학 생활 커뮤니티에 대한 사회적 변화 양상

대학 생활을 위한 온라인 커뮤니티는 대학생들의 생활에 있어 큰 비중을 차지하고 있다. MZ세대의 70% 이상은 온라인 커뮤니티를 사용하고 있다. 특히 20대의 경우 44.3%가 대학 커뮤니티 애플리케이션을 이용하며, MZ세대들의 새로운 놀이 문화가 되었다 [6]. 온라인 커뮤니티를 통해서 강의 시간표 생성, 수강 신청 시 강의에 대한 정보를 얻기도 하며, 교내외 동아리와 대외활동, 공모전에 대한 정보를 얻기도 한다 [7]. 이전 온라인 소통으로는 웹사이트나 카페의 형태에서, 학교에서 운영하는 대나무숲 페이지나 페이스북의 ‘대신 전해드립니다’ 등 소셜 네트워크 서비스로 플랫폼의 변화를 겪었고 이와 같은 것이 대부분이었으나, 코로나로 인해 온라인 커뮤니티가 확산하면서 관련 커뮤니티 애플리케이션이 확장되었다 [8].

## 2.3 대학 생활 커뮤니티 애플리케이션 특징

### 2.3.1 에브리타임(Everytime) 특징

에브리타임은 성균관대학교에서 2011년에 출시된 교내 커뮤니티 애플리케이션이다. 2021년도 대학에 재학 중인 20대들이 가장 많이 사용하는 커뮤니티 서비스다 [9]. 시간표 및 학점 계산, 강의 평가 및 시험 정보, 중고 거래, 일상생활 정보 공유 등 대학생들이 주 축으로 학교 자체 커뮤니티 기능을 제공한다 [10]. 폐쇄적 커뮤니티 성격을 가지며 재학생 본인인증을 해야만 서비스 이용이 가능하다 [11][12]. 닉네임 제도로 운영되지만, 익명 사용 여부 선택이 가능하다.

### 2.3.2 캠퍼스픽(Campuspick) 특징

캠퍼스픽은 에브리타임에서 파생된 애플리케이션으로 2017년에 출시하였고, 교내 커뮤니티인 에브리타임과 다르게 캠퍼스픽은 전국에 있는 대학생들이 커뮤니티 게시판을 만들어 사용할 수 있다. 에브리타임에 가입이 되어 있으면 연동되어 빠르게 사용 가능하다 [13]. 대외활동, 공모전, 스터디, 동아리 모집, 커뮤니티, 취업 정보, 이벤트 등의 기능에 특화된 서비스를 제공한다 [14]. 커뮤니티에는 주제별, 지역별로 나뉘며 닉네임과 익명 모두 사용할 수 있다.

### 2.3.3 포켓유니브(Poketuniv) 특징

포켓유니브는 한양대학교에서 만들어진 애플리케이션으로 2020년 8월에 개발되었다. 코로나 이후 학업과 소통 등의 어려움을 겪는 대학생을 위해 서비스가 만들어졌다 [15]. 포켓유니브는 소속 대학교뿐만 아니라 다른 대학교 학생들과도 서비스를 통해 정보교류가 가능하다. 시간표 관리, 수업 별 소통 방, Q&A, 학교 내 커뮤니티, 전체 학교 커뮤니티 등의 서비스가 있다. 에브리타임과는 다르게 특정 아이디(닉네임)를 사용해야 하며, 시간표 데이터를 기반으로 수업 별 소통 방을 만들어주고, Q&A 기능을 제공해 주는 차별화된 기능을 제공하고 있다 [16]. 그러나 애플리케이션을 이용하는 학생들이 적어 제 기능을 하기에는 한계가 있다.

## 3. 실험 방법 및 연구계획

### 3.1 심층 인터뷰(In-depth interview)

본 연구에서는 대학 생활 커뮤니티 서비스 애플리케이션의 사용자 경험을 평가하기 위해 심층 인터뷰를 이 연구 방법을 진행하였다. 이 연구 방법을 사용한 이유로는 특성상 재학생을 인증해야 하는 폐쇄성 커뮤니티이기 때문이다. 대학 애플리케이션 선행연구를 통해 피터 모빌의 허니콤 모델의 요소를 재구성하여 질문지를 도출하여 평가하였다. 선행연구에서는 기술, 디자인, 사용자 인터페이스, 콘텐츠 차원으로 구분하였다. 기술기능에는 상호작용성, 접속의 안정성, 로딩 속도 등이 있었고, 디자인에는 적합성, 몰입성, 일관성, 조화, 타이포그래피가 있었다. 사용자 인터페이스에서는 질문의 구조 깊이, 내비게이션의 일관성, 정보 검색성의 용이성, 직관성 등으로 나누었고, 콘텐츠 차원으로는 정보의 매체 적합성으로 구분하였다 [17]. 허니콤 모델의 7가지 원칙 중 접근성을 제외한 유용성(Useful), 매력성(Desirable), 신뢰성(Credible), 검색성(Findable), 사용성(Usable), 가치성(Valuable)을 재구성하여 심층 면접을 진행하였다 [18]. 접근성을 제외한 이유는 애플리케이션 폐쇄적인 특성 때문이다. [표 3]은 선행연구를 기반으로 허니콤 모델 6가지 요소를 재구성한 질문지 구성이다.

[표 3] 심층 인터뷰 설문 항목 요소

[Table 3] In-depth interview questionnaire item elements

요소	구분
유용성	커뮤니케이션(상호작용성), 연계 서비스, 정보의 매체 적합성
매력성	기능 및 콘텐츠, 디자인, 즐거움
신뢰성	익명성, 개인정보보호, 신뢰하는 정보
검색성	내비게이션(사용자 인터페이스), 콘텐츠, 정보검색의 용이성

사용성	사용 안내, 커뮤니케이션
가치성	가치, 만족도

### 3.2 심층 인터뷰 대상 및 구성

제이콥 닐슨(Jacob Nielsen)의 사용성 평가 연구 실험 결과 그래프에서는 5명의 실험자만 확보해도 객관적이며 유의미한 결과를 얻을 수 있음을 검증하였다 [19]. 이에 기반하여 에브리타임, 캠퍼스픽, 포켓유니브 애플리케이션 중 한 가지 이상 사용한 경험이 있는 응답자를 대상으로 애플리케이션당 5명씩 총 15명을 선발하였다. 실험 기간은 2022년 5월 6일부터 2022년 5월 20일까지 진행하였다.

## 4. 실험 결과

### 4.1 실험 및 결과 분석

인터뷰를 통해 실제 사용의 불편한 점, 좋았던 점, 필요성 등 사용자의 욕구를 이해하기 위한 정보를 얻을 수 있었다.



[그림 1] 사용자 경험을 비교하는 방사형 차트

[Fig. 1] Radial chart comparing user experience

에브리타임은 대부분 학생의 사용 목적은 학교에 대한 정보, 수업 후기, 커뮤니티였으며, 캠퍼스 픽은 공모전, 스터디, 동아리를 활용하고 있었다. 포켓유니브는 전체 학교 커뮤니티 사용을 목적으로 애플리케이션을 이용하고 있었다. 또한, 사용자들 모두 익명성으로 인한 불편함을 내비쳤지만, 닉네임제도 보다 익명 사용을 선호한다는 결과를 얻을 수 있었다.

커뮤니티 익명성에 대한 장단점은 익명 제도는 솔직하게 이야기할 수 있고, 부담이 없지만 불쾌한 언행이나 욕설, 비방, 인신공격 등을 유발할 수 있다고 하였다. 특정 아이디를 사용하는 것은 커뮤니티 환경을 깨끗하게 유지해 주고 글을 작성할 때 조금 더 조심하게 되며 또 다른 자신을 만들어 내는 것 같다고 답변했다. 실제 대학생들이 대학 생활을 하며 가장 필요하다고 답변한 내용은 수업에 대한 정보, 학교생활 정보, 친구(인맥), 버스 정보, 학교 주변 맛집 정보, 동아리 정보, 알림 서비스 등이 있었다. 이후 진행한 사용자 경험 설문에 관한 결과는 아래 방사형 차트 [그림 1]과 [표 4]로 정리하였다.

[표 4] 사용자 경험 만족도 분석

[Table 4] User experience satisfaction analysis

요소	에브리타임 M (SD)	캠퍼스픽 M (SD)	포켓유니브 M (SD)
유용성	3.60 (0.83)	3.20 (0.89)	3.26 (0.89)
매력성	3.73 (0.91)	3.73 (0.96)	3.53 (0.99)
신뢰성	3.73 (0.74)	3.40 (1.09)	3.47 (0.96)
검색성	2.87 (0.61)	3.00 (0.94)	3.06 (1.10)
사용성	3.87 (0.94)	3.53 (0.77)	4.40 (0.77)
가치성	4.13 (0.69)	3.40 (1.32)	3.06 (1.34)

#### 4.1.1 유용성(Useful)

유용성(Useful) 요소의 인터뷰 결과, 대부분이 대학 생활을 위해서 애플리케이션을 필수적이라고 응답하였다. 에브리타임은 학교 소식을 접하는 데 있어서 가장 유용하고, 강의평가와 시간표 기능은 친구들과 공유할 수 있어서 편리하다고 답하였다. 메인화면에서 제공되는 콘텐츠들은 적절하게 표시되지만, 사용성이 많은 게시판 기능을 접근성 좋은 위치에 두었으면 좋겠다고 답하였다. 포켓유니브에서는 콘텐츠의 적합성이 부족하다고 응답하였다. 메인화면의 인기 글 등이 의미 없이 화면을 채워 넣는 것 같다고 하였다. 게다가 대외활동과 동아리에 대한 정보가 제공되지만, 수도권 위주이므로 지방대학에 다니고 있는 학생들은 얻는 정보가 많이 없다고 답했다.

#### 4.1.2 매력성(Desirable)

매력성(Desirable) 요소를 인터뷰한 결과, 세 가지 애플리케이션 중 가장 익명으로 사람들과 소통하는 것이 즐겁다고 매력적이라고 느낀 애플리케이션은 포켓유니브로 나타났다. 에브리타임이 익

명성의 즐거움에 대해 결과가 낮게 나온 결과로는 익명성으로 인한 불편함 때문이었다. 에브리타임에서는 시각적 아이콘과 디자인을 통해 메뉴를 쉽게 찾을 수 있으나 보이는 순서만 바뀌도 좋고 응답하였다. 캠퍼스픽은 아이콘이 카테고리를 잘 나타내고 있지만, 디자인이 복잡하고 직관성이 떨어진다고 답하였다. 포켓유니브는 메뉴를 찾는 데 있어서 부족하고, 모바일이기 때문에 스크롤을 내려서 글을 보는 경우가 일반적이나 추천성 글, 정보성 글이 상단 바에 가로로 나타나 가독성이 떨어진다고 응답했다.

#### **4.1.3 신뢰성(Credible)**

신뢰성(Credible) 요소를 인터뷰한 결과, 세 애플리케이션 모든 대상자가 시스템 오류에 대한 5점 척도로 4-5점으로 평가해 시스템적 오류에 대해 느낀 적이 없었다고 대답한 사람이 대부분이었다. 사용자는 제공되는 정보가 신뢰성에 있어서 ‘보통이다’와 ‘조금 그렇다’를 대답하였다. 익명성으로 인해 솔직하게 글을 작성할 수 있지만, 거짓으로도 작성을 할 수 있으므로 신뢰도가 높지 않다고 답변했다.

#### **4.1.4 검색성(Findable)**

검색성(Findable) 요소를 인터뷰 결과, 검색하는 데 있어서 세 애플리케이션 모두 불편하지 않다고 답하였다. 하지만 에브리타임에서 검색 시 제공되는 정보의 양이 띄어쓰기로 인해 차이가 있어 불편하다는 소수의 의견도 있었다. 애플리케이션이 처음 이용 시에 가이드라인이 충분히 제공되는 않았으나 스마트폰 사용에 능숙한 MZ 세대들에게 굳이 필요하지 않을 것 같다고 하였다. 그렇지만 새내기들에게는 가이드라인이 제공된다면 애플리케이션을 효율성 있게 활용할 수 있을 것 같다고 답변하였다.

#### **4.1.5 사용성(Usable)**

사용성(Usable) 요소를 인터뷰한 결과, 포켓유니브의 사용성이 가장 높게 나타났다. 세 가지 애플리케이션의 모든 사용자는 게시물을 작성하고 올리는 데 어려움이 없었으며, 실행되던 이전 게시물을 쉽게 찾기는 힘들다고 하였다. 게시물을 찾기 위해서는 다시 스크롤을 내려서 찾거나, 키워드를 기억해야만 찾을 수 있다고 하였다. 스크랩 저장 기능에 대해서는 세 가지 애플리케이션 모두 긍정적인 답변을 얻었다. 하지만 캠퍼스픽은 저장한 게시글이 카테고리별로는 보이나 한 번에 저장한 것을 볼 수 있는 기능이 없어서 사용하는 데 있어 불편하다고 응답했다. 몇몇 인터뷰자는 에브리타임과 포켓유니브에서 스크랩한 정보를 폴더별로 나누어 저장할 수 있는 기능이 있다면 사용성이 높아질 것이라고 말하였다.



#### 4.1.6 가치성(Valuable)

가치성(Valuable) 요소를 인터뷰한 결과, 에브리타임의 가치성이 가장 높게 나타났다. 커뮤니티 게시판에서 익명성을 통한 자유로운 표현과 의견 참여에 관한 질문에서는 세 가지 애플리케이션 사용자 대부분이 참여 가능하다고 했지만, 소속감과 유대감을 느끼는 데는 차이를 보여주었다. 교내 학생들만 사용할 수 있는 에브리타임에서는 애플리케이션을 사용하는 데 있어서 소속감과 유대감을 느낄 수 있었지만, 캠퍼스픽의 경우에는 다른 학교 학생들과 소통하므로 소속감을 느끼지 못했다고 응답하였다. 그러나 동아리나 커뮤니티로 인해 공통된 관심사를 가진 사람들과는 유대감을 느낄 수 있었다고 답하였다. 포켓유니브의 경우 같은 학교의 사용자가 적어 학교에 대한 소속감과 유대감은 부족했지만, 특정 아이드로 인해 다른 학교 학생들과는 간접적인 유대감을 쌓았다고 답변했다.

### 5. 결론

코로나로 학교생활 전반에 대한 정보를 비대면으로 수집 늘어나면서 온라인 커뮤니티 애플리케이션 이용률이 높아졌다. 본 연구에서는 이론적인 고찰을 통해 온라인 커뮤니티에를 정의하였고 대학 생활 커뮤니티 애플리케이션 사례 분석과 심층 인터뷰를 진행하여 사용자 경험을 파악하여 다른 성격을 가진 세 애플리케이션의 개선사항을 제시하였다.

첫째, 비방 용어 및 욕설, 인신공격 등과 같은 글과 댓글의 차단 필터와 처벌이 더욱 강화되어야 하며, 운영자들의 적극적인 개입과 지속적인 모니터링을 우선시해야 한다. 익명성은 커뮤니티의 특성으로 애플리케이션의 신뢰성과 가치성에서 많은 영향을 끼치고, 매력성에도 영향을 줄 수 있으므로 개선되어야 할 큰 문제점으로 보인다.

둘째, 메인화면에 사용자를 고려한 맞춤형 구성 UI 디자인과 콘텐츠가 필요하다. 사용자가 스마트폰 이용 시 주로 사용하는 카테고리를 손가락의 접근성이 좋은 곳에 위치시켜야 한다. 또한, 메뉴 위치와 순서의 변경이 가능하고 테마 색상도 선택할 수 있게 만들어 본인이 많이 쓰는 메뉴를 사용하기 편한 위치에 놓고 메뉴에 대한 인지를 쉽게 해야 한다. 캠퍼스픽은 메인화면에서 추천해주는 게시물에 본인의 관심사를 미리 선택해 필터링하여 관심 있는 콘텐츠를 보여주거나, 알고리즘 기능을 통해 글을 추천해 준다면 유용성을 개선할 수 있다. 포켓유니브에서는 추천 글, 정보성 등의 상단에 가로로 나타나는 디자인을 세로로 정렬하여 가독성을 높여야 한다.

셋째, 저장 기능을 각 애플리케이션에 맞춰 폴더처럼 정보가 구분되는 기능 또는 카테고리별로 스크랩된 정보를 한 번에 볼 수 있는 기능을 추가하면 사용성을 높일 수 있다.

넷째, 글 작성 시 해시태그 기능을 추가하여 사용자가 원하는 콘텐츠나 찾기 어려운 콘텐츠의 검색을 높일 수 있으며 복합적인 정보를 제공하면서도 통합적인 검색 결과를 보여 줄 수 있다.

마지막으로, 애플리케이션 성격에 따른 커뮤니티 게시판에 대한 개선사항이다. 에브리타임의 경우는 자체적인 게시판을 생성할 수 있어 게시판이 많다. 사용자들은 게시판과 연관된 정보를 기대하기 때문에 불필요한 게시판은 과감히 제거해야 한다. 포켓유니브는 커뮤니티 게시판을 카테고리별로 범주화하여 사용자가 원하는 관심사의 커뮤니티 게시판을 쉽게 찾을 수 있도록 하여야 한다. 또한, 모든 대학 학생들이 커뮤니티인 만큼 전국 대학이 참여할 수 있는 대외활동과 동아리 등에 관한 정보가 전국적인 서비스를 제공해야 한다.

본 연구는 대학 생활 커뮤니티 애플리케이션 3개를 비교 분석하고 차후 개선사항을 제시하는 것에 의의가 있다. 대학 생활 커뮤니티 애플리케이션은 MZ세대의 새로운 문화라고 생각하며, 앞으로의 대학생들이 될 세대들을 위해 메타버스를 통해 가상현실에서 커뮤니케이션과 인턴십, 취업 관련 프로그램 등이 발전되어 대학 생활의 전반적인 것을 책임질 수 있는 애플리케이션이 되길 기대한다.

## References

- [1] J. W. Do, "An Investigation of Design Constraints in the Process of Converting Face-to-face course into Online Course", *Journal of Education & Culture*, vol. 26, no. 2, April 2020, pp. 153-173, doi: 10.24159/joec.2020.26.2.153.
- [2] S. N. Choe, S. H. Oh, "Everyday Life Information Behaviors of College Students on Online Communities: A Case Study of Everytime", *Journal of Korean Library and Information Science Society*, vol. 52, no. 3, September 2021, pp. 239-266, doi: 10.16981/kliss.52.3.202109.239.
- [3] I. S. Park, M. R. Ahn, E. J. Choi, M. S. Shim, "Analysis of Changes in University Students' Interests in Online Community Activities: Before and after the Corona Era", *The Society of Korean Culture and Convergence*, vol. 49, no. 3, September 2021, pp. 77-100, doi: 10.33645/cnc.2021.09.43.9.77.
- [4] M. S. Yeu, S. Y. Bae, "A Study on the Influence of Flow on Online Community Satisfaction : Focusing on the Mediating Role of Social Capital", *Journal of Digital Convergence*, vol. 14, no. 9, September 2016, pp. 171-179, doi:10.14400/JDC.2016.14.9.171.
- [5] J. Y. Han, C. H. Jung, G. S. Myung, "A Study on Power of the Determinants by a Multiple Comparison among Online Community Types", *The Korean Research Association for the Business Education*, vol. 17, no. 1, October 2007, pp. 219-242.
- [6] H. J. Lee, "Are we going to leave it unattended? College Student Online Community", *koreaes.com*, <http://www.koreaes.com/news/articleView.html?idxno=361545>, (accessed May 4, 2022).
- [7] H. W. Kim, "The MZ generation of COVID-19 has changed the play culture of college students these days.", *news.unn.net*, <https://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=527189>, (accessed May 4, 2022).
- [8] B. Y. Lim, K. S. Kwon, "Facebook as a digital writing space Meaning and possibility of 'Bamboo Forest' - Subject to writing a self-experience essay based on 'Bamboo Forest'", *The Korean Journal of Literacy Research*, vol. 11, no. 5, October 2020, pp. 415-445, doi: 10.37736/kjlr.2020.10.11.5.14.

- [9] M. K. Kim, Y. S. Ho, J. S. Jang, J. Y. Sin, E. J. Lee, "Types of online community use by age", 20slab, Seoul, South Korea, 3 Minute Report 2021-03, May 2021, [Online]. Available: [www.20slab.org/Archives/37890](http://www.20slab.org/Archives/37890).
- [10] Everytime, "I want to make my college life more comfortable and enjoyable Everytime", everytime.kr, <https://everytime.kr/>, (accessed April 2, 2022).
- [11] H. N. Kim, "[UNN Report] A guide app for 'College Student Freshmen' for a fruitful campus life...Enjoy your college life", news.unn.net, <https://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=525869>, (accessed April 20, 2022).
- [12] B. M. Lee, "Class reviews shared online", in Samtoh, vol. 596, editorial department, Seoul, South Korea: Samtoh, 2019, pp. 90-91.
- [13] J. Y. Heo, "iCamping vs Campus Pick, which application allows you to easily find external activities?", dailypop.kr, <http://www.dailypop.kr/news/articleView.html?idxno=46957>, (accessed April 5, 2022).
- [14] Campuspick, "Enjoyable and informative information such as community, club, contest, and external activities at a glance", campuspick.com, <https://www.campuspick.com>, (accessed April 2, 2022).
- [15] B. H. Lee, "Pocket Univ, a college life management platform that is emerging in the era of non-face-to-face", digitaltoday.co.kr, <https://www.digitaltoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=268112>, (accessed April 2, 2022).
- [16] Poketuniv, "Pocketuniv, all about college life", poketuniv.com, <https://poketuniv.com>, (accessed April 2, 2022).
- [17] H. K. Chung, J. H. Ko, "Analysis on the UX Design of Mobile Application Design - Based on five University Applications", Journal of Brand Design Association of Korea, vol. 10, no. 4, December 2012, pp. 325-334.
- [18] P. Morville, "User Experience Honeycomb", intertwingled.org, <https://intertwingled.org/user-experience-honeycomb>, (accessed April 25, 2022).
- [19] J. Nielsen, "Why You Only Need to Test with 5 Users", nngroup.com, <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>, (accessed April 23, 2022).