

모바일 영상 저작도구의 사용자 중심 UX 디자인

User Centered UX Design in Mobile Video Authoring Tool

서창희¹, 곽소정², 권지은^{3*}

Changhee Seo¹, Sojung Kwak², Jieun Kwon^{3*}

요약

최근 모바일을 기반으로 하는 서비스가 보편화된 디지털 시대가 도래하며 스마트폰 활용이 대중화 되었다. 따라서, 각종 앱과 더불어 영상 매체와 관련한 폭넓은 활동이 함께 도출되고 상용화되는 추세이다. 이를 위해 본 연구는 현재 상용화되는 모바일 영상 저작도구 앱을 분석하여 사용자 중심의 모바일 영상 저작도구 UX 디자인 가이드라인을 제시하고자 한다. 첫째, 각종 문헌 조사를 통한 PC와 모바일에 해당하는 동영상 저작도구에 대한 현황과 개념을 조사한다. 둘째, 상용화되는 모바일 영상 저작도구 앱에 대해 UX 디자인 관점에서 비교 분석한다. 셋째, 모바일 영상 저작도구의 효과적인 애플리케이션 개발을 위한 UX 가이드라인을 정립한다. UX 디자인 가이드라인은 크게 ‘영상제작 및 편집 프로세스’와 ‘UI 디자인’ 측면으로 나누어 살펴볼 수 있다. 구축된 내용은 단순하고 필수적인 핵심 기능만으로 구성된 영상제작 및 편집 단계와 누구나 사용하기 편리하고 간편한 직관적이고 가시성 높은 UI 디자인을 레이아웃, 색채, 타이포그래피 등과 같이 세분화된 항목으로 구성된다.

핵심어 : UX 디자인, 동영상 저작도구, 사용자 중심 디자인, 모바일 애플리케이션

Abstract

With the recent advent of the digital era based on the mobile service, smartphone use is becoming popular. Therefore, various activities related to video media are derived and commercialized along with various applications. For this, this study analyzes the currently commercialized mobile video authoring tool applications and presents user-centered mobile video authoring tool UX design guidelines. First, we investigate the current status and concepts of video authoring tools corresponding to PC and mobile devices through various literature surveys. Second, we compare and analyze commercialized mobile video authoring tool applications from a UX design perspective. Third, we establish UX guidelines for effective application development for mobile video authoring tools. UX design guidelines can be broadly divided into ‘video production and editing process’ and ‘UI design’. The constructed content consists of only simple and essential core functions about video production and editing stage, and an intuitive and visible UI design that is easy to use by anyone with subdivided items such as layout, color, and typography.

Keyword : UX Design, Video Authoring Tool, User-Centered Design, Mobile Application

1 Department Emotion Engineering, Sangmyung University, Seoul, Korea [Graduate Student]
e-mail: 286756@naver.com

2 Convergence and Open Sharing System in BioHealth Sciences, Sangmyung University, Seoul, Korea [Visiting Professor]
e-mail: sojung6822@smu.ac.kr

3 Department Human-centered Artificial Intelligence, Sangmyung University, Seoul, Korea [Professor]
e-mail: jieun@smu.ac.kr (Corresponding author)

* 이 논문은 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원의 연구개발지원사업으로 수행되었음. (과제번호 : R2020040068)

Received(February 2, 2023), Review Result(1st: February 19, 2023), Accepted(April 12, 2023), Published(April 30, 2023)



© 2023 The Authors. Published by NCISS.
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/>.

1. 서론

최근 4차 산업혁명으로 인하여 생활 속 기존 아날로그 서비스에 디지털 기술이 적용된 디지털 전환시대가 도래하였다. 이러한 변화로 인해 스마트폰 활용을 기반으로 한 각종 서비스가 대중화되며 SNS의 보편화와 높은 활용도 증대로 인해 사용자 맞춤형 모바일 환경의 최적화 작업이 늘어나고 있다. 다양한 분야에서의 각 포털사이트 역시 기존 PC 환경의 웹 브라우저 형태에서 입·출력이 동시다발적으로 이루어지는 모바일 환경에 적합한 형태로 개발이 이루어지고 있다 [1]. 특히, 영상 매체와 관련한 앱들이 대거 도출되고 이는 사용자들의 단순한 영상 시청에서 더 나아가 영상 편집 및 제작을 기반으로 하는 적극적인 앱 활용을 유도한다. 따라서, 틱톡, 인스타 릴스를 중심으로 짧은 동영상을 모바일 기기의 애플리케이션을 통해 촬영, 편집 및 공유하는 활동이 전 세대의 관심사로 떠오르는 추세이다.

특히 기존 동영상 저작 기술은 전문 카메라로 촬영하고, 컴퓨터로 데이터를 이동하여 편집전용 프로그램을 통한 편집 및 특수효과를 삽입하여 렌더링을 진행하는 복잡한 과정을 거쳤다. 하지만 모바일 영상 저작도구 앱은 해당 과정의 단순화 작업을 통한 간편성과 편리성에 초점을 두어 영상 제작에 대한 손쉬운 사용성을 지원해주고 있다. 따라서, 앱에 대한 쉬운 접근성을 기반으로 증가한 접점을 통해 더욱 다양하고 폭넓은 사용자들이 이용하게 되고, 모바일을 사용하기 어려웠던 시니어 계층까지도 편리하게 사용할 수 있다는 이점이 따른다.

본 연구에서는 모바일 동영상 저작도구를 사용자 중심 UX 관점에서 분석하고 효과적인 모바일 동영상 저작에 대한 UX 가이드를 제시하고자 한다. 본 연구를 위해 첫째, 각종 문헌 조사를 통한 PC와 모바일에 해당하는 전체적인 동영상 저작도구에 대한 현황과 개념을 조사한다. 둘째, 현재 상용화되고 있는 모바일 영상 저작도구 사례를 사용자 중심 UX 디자인 관점에서 비교 분석한다. 셋째, 이를 바탕으로 모바일 영상 저작도구의 효과적인 애플리케이션 개발을 위한 개선안을 제안하고 모바일에서의 영상 저작도구 개발을 위한 고려 사항과 그 한계점을 논한다.

2. 모바일 동영상 저작도구

2.1 동영상 저작도구

기존 동영상 저작 활동은 PC를 활용한 영상 편집프로그램을 활용하여 주로 상용화되고 있었다. 영상 전체의 시나리오에 따라서 카메라로 촬영을 진행하고, 촬영된 소스를 컴퓨터로 옮겨서 Adobe Premiere나 After Effects 등의 프로그램을 통해서 편집 과정을 거치게 된다. 일반적인 PC 편집 과정은 영상 시나리오에 맞춰 영상을 자르고, 붙이고 순서를 편집하고 음성이나 사운드를 추가하고 최

종적으로 이펙트와 자막 등을 추가하여 특수효과를 넣어서 영상을 완성하는 것이다. 그 후, 완성된 영상은 공유하거나 업로드되는 사이즈나 용량에 맞춰 렌더링이라는 과정을 통하여 최종 영상이 제작된다. 해당 PC를 활용한 영상 편집 과정은 절차가 복잡하고 세부적으로 나누어져 있으며, 편집자가 영상 편집기능에 대해서 알고, 일일이 디테일하게 변경해 주어야 한다 [2]. 따라서, 영상 편집 프로그램에 대한 별도의 학습이 따르며, 익숙하게 활용하는 데에 오래 걸리는 경향이 있다. 또한, 특수효과의 경우 플러그인 등을 통하여 진행되거나 별도로 설치해서 사용하여야 하고, 해당 플러그인에 대한 이해를 따로 해야 한다는 점에서 초심자의 경우 영상 편집에 어려움을 느낄 수 있다.

반면, 최근 상용화되고 있는 모바일을 활용한 영상 편집 저작도구 앱은 해당 과정을 간소화한 프로세스를 기반으로 영상을 빠르고 손쉽게 편집할 수 있다는 장점을 지닌다. 모바일 앱은 기존 PC를 활용한 영상 편집 과정을 동일하게 진행하되, 사용자에게 보이는 UX 적인 관점에서 프로세스를 단순화시켜 사용자 누구나 기존 동영상 편집 경험의 여부 및 활용 능력에 상관없이 간편하게 사용할 수 있도록 설계한다. 따라서, 점차 기존 PC 환경에서의 불편함과 문제점을 보완하며 사용자 중심의 ‘간편성’과 ‘편리성’에 초점을 맞추어 모바일을 활용한 영상 편집 활동이 중심이 되어간다. 또한, 사용자의 개별 만족도를 증대시키기 위한 맞춤형 기능 또한 함께 모바일에서 제공하고 있다는 것을 알 수 있다.

2.2 동영상 저작도구 UX 디자인 요소

동영상 저작도구 UX 디자인 요소에 대해서 분석을 진행할 때 핵심적으로 ‘영상제작 프로세스’와 ‘UI 디자인’ 항목을 중심으로 그 외의 각각의 특징에 대해 살펴보면 전반적인 UX 가이드라인 구축을 위한 핵심 콘텐츠를 정립하고자 한다.

‘영상제작 프로세스’는 기존 PC를 활용한 영상제작 과정의 가장 보편적이고 상용화되는 방식인 ‘소스 가져오기 → 편집(자르기, 붙이기, 나열하기) → 특수효과(자막, 효과, 사운드) → 렌더링 → 공유하기’ 프로세스를 기반으로, 모바일만이 가지고 있는 프로세스에 대해 각 애플리케이션의 특징을 도출하고자 한다. 즉, 동영상 편집 및 제작을 위해 나타나는 기본적인 조작 흐름을 의미하며 사용자가 영상 편집을 진행할 때 동영상 완성이라는 최종 목표에 달성하기까지 어떠한 단계를 통해 진행되는지에 대해 파악하기 위해 분석한다.

‘UI 디자인’은 동영상 저작도구에서의 시각적인 요인들을 고려한다. 크게 ‘레이아웃’, ‘색채’, ‘타이포그래피’, ‘아이콘’으로 구성하여 살펴본다 [3]. ‘레이아웃’이란 각 기능과 제공하는 정보 및 문자, 아이콘, 이미지, 색채 등과 같은 디자인 요소들의 설계, 배치, 정렬 등을 의미한다. 즉, 이러한 작업은 화면 안에서 다양한 내용이 서로 조화를 이루도록 조율하는 작업이며 사용자의 시선 유도를 고려하며 설계된다. 따라서, 앱의 목적에 따라 사용자들에게 높은 가시성과 한눈에 파악할 수 있는 향상된 직관성을 위한 정돈된 배열과 배치에 대한 시사점을 도출할 수 있다. ‘색채’는 심미성

결정에 있어 가장 영향력을 크게 제공하며 적절하게 사용될 목적성을 뚜렷하게 나타낼 수 있다. 또한, 사용자들의 심리적인 부분과도 함께 연관 지어 인지 과정에서의 간접경험에 따른 연상 효과를 적용하여 시너지 효과를 얻을 수 있다. ‘타이포그래피’는 텍스트 문자와 형태를 그래픽적으로 파악하거나 정보전달을 위한 하나의 수단으로 서로 간의 의사소통을 위해 생각이나 소리를 글꼴, 글자 크기, 행간, 자간과 같은 시각적인 형태로 나타낸 것을 의미한다 [4]. 기능적인 역할로는 의미 전달로 가독성과 정보 전달력이 강조되고, 형태적인 역할로는 글자가 가지고 있는 형태로 조형미를 표현하기에 디자인에서 크게 자리매김한다. ‘아이콘’은 정보의 종류나 기능을 의미하는 상징적인 그림이다 [5]. 기존의 문자 정보를 대신하여 사용자와의 커뮤니케이션에 있어서 매개 역할을 수행한다. 따라서, 누구나 쉽게 이해할 수 있어야 하고, 의미와 내용에 대해 직감적으로 인식할 수 있도록 구성되어야 한다는 특징을 지닌다 [6].

3. 모바일 동영상 저작도구 UX 디자인 분석

3.1 분석 범위 및 방법

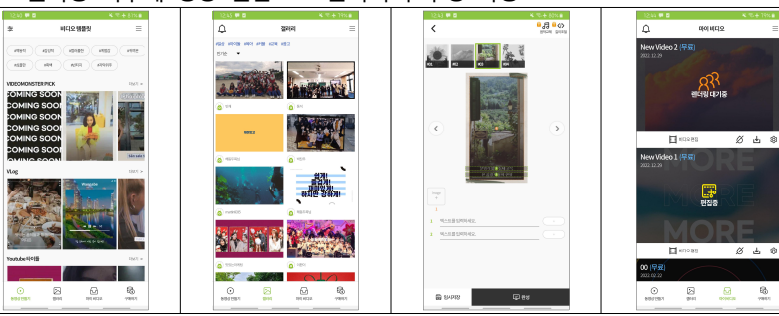
현재 상용화되고 있는 모바일 영상 저작도구 사례를 사용자 중심 UX 디자인 관점에서 비교 분석한다. 분석 대상은 국내외 모바일 영상 저작도구 총 5종으로 ‘VLLO’, ‘비디오몬스터’, ‘VITA’, ‘키네마스터’, ‘CAPCUT’으로 2022년 10월 안드로이드 플레이스토어의 상위 6위를 대상으로 한다. 분석 내용은 앞서 도출한 동영상 저작도구 UX 디자인 요소인 ‘영상제작 프로세스’와 UI 디자인, 앱별 고유한 특징을 기준으로 [표 1]과 같이 진행하도록 한다.

3.2 모바일 동영상 저작도구의 UX 디자인 비교 분석


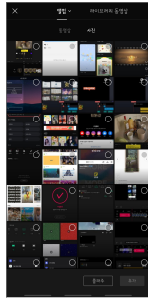
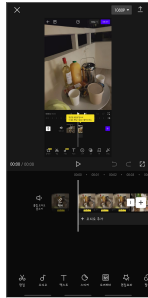

[표 1] 모바일 동영상 저작도구 앱의 UX 디자인 비교 분석

[Table 1] Comparison and Analysis of UX Design of Mobile Video Authoring Tool Application

구분	내용	
VLLO	영상제작 프로세스	새 프로젝트 → 미디어선택(모든 사진, VLLO 스톡, 프로젝트) → 설정(프로젝트 제목, 화면 비율로 영상 배치 → 편집(오디오, 그래픽, 글자) → 추출하기(비디오, GIF, 자막) → 공유하기
	UI 디자인	레이아웃 <ul style="list-style-type: none"> - 페이지별 싱글 페이지로 구성, 편집화면은 단일 페이지로 구성 - 편집화면의 경우 제목, 영상보기, 영상 편집, 메뉴로 4단으로 구성됨 색채 <ul style="list-style-type: none"> - 메인 색상 : 붉은색 계열 (Vivid, #fb0955) - 서브 색상 : 녹색 계열 (Vivid, #09fbac) 타이포그래피 <ul style="list-style-type: none"> - 산세리프체, 무채색 (흰색, #ffffff)

		아이콘 - 동영상 재생 관련 아이콘 외 대부분 메뉴가 텍스트로 표현
	특징	- 화면 비율을 가장 먼저 설정할 수 있음 - 영상 편집을 위한 도움말이 표시됨
	화면 이미지	
비디오 몬스터	영상제작 프로세스	카테고리 선택 → 템플릿 선택 → 템플릿 보기 → 템플릿 사용 → 편집(사진 및 영상 넣기, 텍스트 편집) → 랜더링 → 공유하기
	UI 디자인	레이아웃 - 페이지별 싱글 페이지로 구성, 편집화면은 단일 페이지로 구성 - 편집화면의 경우 뒤로 가기, 콘텐츠선택, 영상 편집, 이미지 입력, 텍스트입력, 완성메뉴로 6단으로 구성됨 색채 - 메인 색상 : 녹색 계열 (Bright, #8cc542) - 서브 색상 : 무채색 계열 (Dark, #333333) 타이포그래피 - 산세리프체, 무채색 계열 (Dark, #333333) 아이콘 - 라인 형태의 아이콘 디자인과 텍스트를 포함하여 표현
	특징	- 영상 편집에서 사진이나 동영상을 한 장 한 장 따로 편집 가능함 - 랜더링 이후에 영상 편집으로 돌아가서 수정 가능
VITTA	화면 이미지	
	영상제작 프로세스	새 프로젝트 → 미디어선택(전체, 영상 소스) → 편집(편집, 사운드, 텍스트, 스티커, 효과, pip, 스타일) → 내보내기(비디오, GIF, 자막) → 공유하기
	UI 디자인	레이아웃 - 모든 페이지 단일 페이지로 구성 - 편집화면의 경우 뒤로가기, 영상보기, 영상재생 버튼, 영상 편집, 메뉴로 5단으로 구성됨 색채 - 메인 색상 : 청색 계열 (Vivid, #5000ff) - 서브 색상 : 노란색 계열 (Strong, #ff8e425) 타이포그래피

키 네 마스터		<ul style="list-style-type: none"> - 산세리프체, 무채색 계열 (Bright, #a0a0a0)
	특징	<ul style="list-style-type: none"> - 라인 형태의 단순한 아이콘 디자인과 텍스트를 포함하여 표현 - 영상 편집을 위한 도움말이 표시됨 - 광고가 많이 나옴
	화면 이미지	
	영상제작 프로세스	<p>템플릿 검색 → 템플릿 선택 → 템플릿 미리보기 → 미디어선택(전체, 영상소스) → (화면 가로모드) 편집(미디어 오디오 레이어 녹음) → 저장 및 공유 (해상도, 프레임레이트 선택가능)</p>
키 네 마스터	UI 디자인	<p>레이아웃</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이미지 선택, 템플릿 선택, 미리보기는 싱글 페이지의 세로모드 - 영상편집은 싱글페이지의 가로모드 - 편집화면은 PC처럼 구성되어 있고 왼쪽에 메뉴, 영상보기화면이 상단에 하단에 영상 편집으로 크게 2단으로 구성되어 있음. <p>색채</p> <ul style="list-style-type: none"> - 메인 색상 : 붉은색 계열 (Bright, #ff5b5a) - 서브 색상 : 콘텐츠별 색상을 분리하여 사용 (Bright) <p>타이포그래피</p> <ul style="list-style-type: none"> - 산세리프체, 무채색 (흰색, #ffffff) <p>아이콘</p> <ul style="list-style-type: none"> - 단순한 아이콘 디자인과 텍스트를 포함하여 표현
	특징	<ul style="list-style-type: none"> - 편집화면이 가로 모드로 변경됨 - PC의 영상 편집을 대부분 차용한 레이아웃 - 다른 영상 편집 프로그램에 비해 PC의 영상 편집 툴을 많이 빌려서 로딩 시간이 김
	화면 이미지	

CAPC UT	영상제작 프로세스	새 프로젝트 → 미디어선택(앨범, 라이브러리 동영상) → 편집(영상 편집, 오디오, 텍스트, 스티커, 오버레이, 편집 효과, 필터, 형식, 캔버스, 조정) → 내보내기 → 공유하기			
	UI 디자인	레이아웃 - 페이지별 싱글 페이지로 구성, 편집화면은 단일 페이지로 구성 - 편집화면의 경우 닫기, 영상보기, 영상재생 버튼, 영상 편집, 메뉴로 5단으로 구성됨 색채 - 메인 색상 : 청색 계열 (Bright, #2b90fc) - 서브 색상 : 무채색 (Dark, #2f2f2f) 타이포그래피 - 산세리프체, 무채색 (흰색, #fff) 아이콘 - 라인 형태의 단순한 아이콘 디자인과 텍스트를 포함하여 표현			
	특징	- 첫 페이지는 라이트모드, 다른 페이지는 다크모드로 변경됨			
	화면 이미지				

3.3 분석결과

각 앱에 대해 분석한 UX 디자인 요소들의 내용을 종합적으로 고려하여 모바일 동영상 저작도구에 대해 ‘영상제작 프로세스’와 ‘UI 디자인’ 그리고 각각의 특징으로 나누어 전체적인 모바일 영상 저작도구 UX 디자인에 대한 시사점을 도출할 수 있다.

모바일 동영상 저작도구의 프로세스는 크게 ‘PC 기반의 간소화된 영상 편집 프로세스’와 ‘템플릿 기반의 자동화 영상제작 및 편집 프로세스’와 같이 2가지로 나누어 살펴볼 수 있다.

첫 번째, 일반적인 PC 기반의 영상 편집 과정에서 필수적인 기능들만 추출하여 단계를 간소화시킨 프로세스는 사용자가 ‘새 프로젝트’를 생성 후, 사용자의 스마트폰 갤러리 및 저장공간에 내재된 소스 선택을 시작으로 본격 편집화면이 도출된다. 편집화면은 Preview 화면이 고정적으로 중심에 배치되며, 하단에는 해당 편집 영상을 타임라인을 기반으로 편집할 수 있도록 세부 기능들과 함께 배치된다. 세부 편집기능은 오디오, 텍스트, 스티커, 편집 효과, 필터 등 다양한 특수효과들을 선택적으로 적용할 수 있도록 제공한다. 이후, 완성된 영상은 빠른 속도로 렌더링이 완료되며 앱 자체에 기본적으로 완성된 영상이 저장되고 해당 영상을 SNS에 즉시 공유할 수 있도록 구성된다. 즉, PC 기반의 영상 편집 프로세스에서 불필요한 점은 덜어낸 단순화된 핵심 기능만을 기반으로

세부적인 선택지를 다양하고 폭넓게 제공한다는 것을 알 수 있다.

두 번째, 템플릿 기반의 동영상 제작 프로세스이다. 이는 다양한 주제가 담긴 테마를 기반으로 해당 테마의 분위기를 살린 음악, 영상효과, 배경 이미지 등을 적용한 템플릿을 제공한다. 사용자는 만들고자 하는 영상의 주제 및 분위기에 따라 템플릿을 선택한 후, 편집하고자 하는 사진과 영상을 순서에 맞추어 배열하면 영상이 자동으로 편집되어 완성된다. 이와 같은 자동화 기능을 적용하여 사용자 누구나 활용할 수 있도록 구축하며 간편성을 기반으로 편리성 증대까지 목적을 둔다. 또한, 최근 모바일에서는 기존 영상 편집 과정에 인공지능과 빅데이터 분야를 결합한 사용자 맞춤형 서비스를 함께 제공한다. 사용자가 선택한 사진이나 영상 소스에서의 인물과 사물을 인식하여 적절한 영상 템플릿, 음악, 해시태그 등을 사용자 맞춤형으로 제공하거나, 성별, 연령대 등을 고려한 관심사에 따른 영상 주제를 추천해주어 더욱 폭넓고 활발한 영상제작 활동을 하도록 돕는다는 것을 알 수 있다.

UI 디자인은 크게 ‘레이아웃’, ‘색채’, ‘타이포그래피’, ‘아이콘’으로 나누어 살펴볼 수 있다.

‘레이아웃’ 측면에서는 영상 편집 및 제작이라는 앱의 목적에 따라 사용자들이 모바일의 한 화면에서 해당 기능에만 집중할 수 있도록 전체적으로 싱글 페이지를 기반으로 하고, 편집화면은 단일 페이지로 구성한다. 즉, preview 화면은 고정된 채로 각 세부 편집기능들을 도출할 때 하나의 화면에서 단계적으로 적용할 수 있도록 구성한다. 그 외의 부가적인 기능들에 대해서 한 화면에 하나의 기능에 대해서만 도출되도록 카드 디자인을 적용하여 drag&drop 방식을 적용한다. 따라서, 타임라인을 기반으로 도출되는 편집 영상에 넣고자 하는 위치에 직접 지정을 해주는 쉽고 간편한 방식을 적용하여 영상제작을 할 수 있도록 구성한다는 것을 알 수 있다. 해당 기능과 정보들에 대해서는 여백, 색, 윤곽선과 같은 시각적 경계를 활용하여 구분한다. 또한, 도출되는 정보에 대해서는 일관적인 순서 및 정렬을 적용하여 사용자들에게 별도의 학습을 요구하지 않고, 단순히 몇 번의 사용만으로 기능 구성에 대해 파악하고 앱을 잘 활용할 수 있도록 설계한다.

‘색채’는 다크 그레이와 같은 무채색 계열을 메인 색상으로 지정하고, 서브 색상으로 그와 대조되는 원색의 사용 또는 네온 계열의 색상 활용 등 눈에 잘 띄는 색상을 적용한다. 이는 기능의 강조와 정보의 우선순위를 구분할 수 있도록 해주며, 현재 수행 중인 영상 편집 단계에 대해 정확하게 명시를 해준다. 단계에 대해 명시를 해줌과 동시에 같은 색채를 반복적으로 활용하기에 영상제작 및 편집 프로세스에서의 통일감을 형성하여 자연스러운 흐름을 느낄 수 있도록 도와준다. 또한, 메인 색상 1가지와 서브 색상 1~2가지 정도로 개수를 한정하여 사용함으로써 앱의 컨셉과 분위기를 통일감 있게 형성해주어 브랜딩 측면에서 사용자에게 앱의 이미지를 각인시킬 수 있다.

‘타이포그래피’는 주로 산세리프체(San-Serif)와 어두운 무채색 계열과 대조되는 흰색을 적용하여 높은 가시성을 띄게 한다는 점을 기반으로 중요도에 따라 폰트의 크기, 굵기, 컬러 변화를 주어 판독성을 높인다. 메인 기능에는 두꺼운 굵기와 비교적 큰 글자 크기를 적용하고, 그 외의 기능에 대

해서는 얇은 굵기와 작은 크기의 글자를 적용하여 차별화를 두어 기능에 대한 범주화 및 구분을 더욱 잘하도록 도와준다. 또한, 해당 문구들을 사용자들이 좀 더 직관적으로 파악할 수 있도록 시각적으로 편안한 느낌을 주는 자간(글자 사이)과 행간(글줄 사이)을 적용하여 타이포그래피로 인한 효과를 더욱 증폭시킨다. 이와 함께, 기능의 명칭과 의미에 대한 높은 이해도를 바탕으로 사용자의 좀 더 유용하고 손쉬운 정보처리를 위해 기능의 명칭을 표시하는 타이포그래피와 함께 아이콘이 동시다발적으로 적용된다. 아이콘은 간결하고 일관적으로 통일성있게 적용되며, 타이포그래피와 연관되어 기능에 따른 상호작용적인 색상과 크기가 적용된다.

그 외에도 각 앱이 가진 특징에 대해서는 기능과 기능 사이의 이동은 해당 기능에 대한 버튼을 터치 또는 드래그와 같은 앱과의 인터랙션 반응을 활용하여 기능이 적용되고 제거되며, 검색 기능을 삽입하여 효율적으로 원하는 기능을 선택적으로 찾아 사용할 수 있도록 설계된다. 또한, 주로 스마트폰 자체의 뒤로 가기 버튼을 적용하고 앱 자체에 내재된 뒤로 가기 버튼을 활용하여 손쉽게 자유자재로 이동할 수 있도록 구성된다. 따라서, 사용자들이 영상 편집 과정에서 기능 선택을 잘못 하거나 실수를 했을 때, 효율적이며 통제 가능한 조작을 증대한다. 또한, 사용자가 앱을 활용할 때, 앱과의 상호작용적인 부분에 대해 오류가 발생했을 때 피드백을 통한 문제 해결을 위해 쉽고 이해하기 쉬운 내용이 담긴 팝업을 명시해주어 사용자 스스로 문제를 해결할 수 있도록 구성한다는 특징을 도출할 수 있다.

4. 결론

본 연구는 현재 상용화되는 모바일 영상 저작도구의 UX 디자인의 다양한 측면을 분석하여 각 특징을 종합적으로 고려하여 향후 모바일 영상 저작도구 제작에 대한 가이드라인을 제안하는 것에 있다. 이를 위해 모바일 앱의 목적인 영상제작 및 편집이라는 것을 중심으로 시스템과 기능의 전반적인 프로세스를 이해하고, 사용자에게 어떠한 영향을 끼치는지에 대한 사용성 측면에서 바라보며 각 특징과 내용을 발견하여 구성하였다.

해당 UX 디자인 가이드라인은 ‘영상 편집 및 제작 프로세스’와 ‘UI 디자인’으로 크게 나누어 정립하였다. ‘영상 편집 및 제작 프로세스’는 불필요한 단계를 제거한 필수적인 단계만으로 간편하게 영상제작이 이루어져야 하고, 즉각적인 피드백이 이루어져야 한다는 점을 시사한다. 이러한 피드백은 사용자에게 현재 어떠한 기능을 활용하고 있는지에 대해 알려주며 그 후의 단계에 대해서도 제시를 해주어야 하며, 사용자의 행동과 시간을 절약할 수 있도록 일관적이고 명확한 레이블링 안에서 이루어져야 한다. ‘UI 디자인’은 시각적인 경계선을 통해 직관적으로 구분되는 기능의 배치와 싱글 페이지 기반의 하나의 화면에 단계적으로 도출되는 화면의 ‘레이아웃’, 무채색의 메인 색상과 네온 색상의 악센트 색상을 적용하여 높은 가시성을 비롯하여 앱의 통일성을 주고 사용자의 주관

적 심리적 느낌을 제공하는 ‘색채’, 산세리프체와 배경색에 따라 높은 직관성을 나타내는 색채가 적용되어 기능에 따라 상황에 따라 서로 다른 글자 크기, 행간, 자간을 적용하여 콘텐츠의 내용을 효과적으로 나타내게 하는 ‘타이포그래피’, 명칭에 대한 이해도를 높여주는 명확하고 간결하게 구성된 이미지 기반의 ‘아이콘’과 같은 각 요소의 상호보완적인 활용을 명시한다.

즉, 높은 사용성을 의미하는 ‘손쉽고 효과적인 사용’과 ‘높은 편리성’을 중점으로 고려하여 사용자 중심의 UX 디자인과 사용자와 모바일 앱 간의 원활한 소통과 높은 상호작용을 매우 중요하게 다루었다. 따라서, 사용자에게 혼란을 주는 것이 아닌 스스로 제어할 수 있고, 쉽게 배울 수 있으며 사용자가 느끼는 익숙함을 바탕으로 사용할 수 있도록 설계하였기에 기존 영상제작 경험과 연령대와 관계없이 좀 더 많은 사람이 모바일을 활용한 영상제작을 좀 더 쉽고 자유롭게 활용하기를 기대하는 바이다. 이와 더불어, 추후 본 연구에서 정립된 가이드라인이 현재 상용화되는 모바일 영상제작 앱에 적용되어 다양한 연령층의 사용자를 대상으로 향상된 사용성과 평가지표를 적용한 활용성에 대한 검증단계를 수행한다면 좀 더 정확한 보완점이 도출될 것으로 예상하는 바이다.

References

- [1] M. J. Kim, “A Study on the Internet Bank for 5060s from the UX Design Perspective -Focusing on Usability of K-bank and Kakao Bank-”, Master's thesis, The Graduate School for Design Major in User Experience Design, Ewha Woman University, Republic of Korea, 2019. [Online]. Available: <https://lib.ewha.ac.kr>.
- [2] A. R. Cho, Premiere Pro for Youtube Video Editing, Jpub Public, 2020.
- [3] J. E. Kwon, Digital Evolution: Emotional UX Design, Chung Ram Public, 2018.
- [4] J. W. Kim, Human Computer Interaction Introduction, Ahngraphics Public, 2012.
- [5] J. K. Lee, “A Study on Usability Evaluation for Mobile User Interface”, Master's thesis, The Graduate School for Design Major in Digital Media, Ewha Woman University, Republic of Korea, 2005. [Online]. Available: <https://lib.ewha.ac.kr>.
- [6] B. H. Kim, “Mobile finance app UI/UX design using a gamificaion”, Master's thesis, The Graduate School for Art&Technology Major in College of Integrated Knowledge, Sogang University, Republic of Korea, 2018. [Online]. Available: <http://www.dcollection.net/handler/sogang/000000064169>.