
사용자 경험을 고려한 모바일 프레젠테이션 저작도구 제안

Proposal for Mobile Presentation Authoring Tool Considering User Experience

요약 프레젠테이션이 사회적으로 보편적인 커뮤니케이션 수단으로 자리잡게 되면서, 데스크톱을 벗어난 환경에서의 프레젠테이션 저작도구의 필요성이 대두되고 있다. 그럼에도 불구하고 프레젠테이션 저작도구는 여전히 데스크톱 환경에 머무르고 있으며, 일부 모바일 저작도구 애플리케이션의 경우에도 데스크톱 오피스 프로그램을 모바일에 이식한 수준에 그치고 있다. 따라서 본 연구는 사용자의 프레젠테이션 경험을 토대로 모바일 프레젠테이션 저작도구를 새롭게 제안하고자 한다. 이를 위해 심층면접(In-depth Interview)을 통해 사용자가 프레젠테이션 자료 제작에서 직면하는 어려움을 포착, 분석하여 모바일 환경에 적합한 프레젠테이션 저작도구 디자인 임플리케이션을 도출했다. 그 결과 모바일 프레젠테이션 저작도구는 논리 흐름 구성, 리소스 수집 및 배치 등을 보조할 수 있어야 하며, 현장 상황을 고려해 자료를 적절한 수준으로 조절할 수 있어야 함을 밝혀냈다. 이를 통해, 본 연구가 모바일 프레젠테이션 저작도구 연구가 활발해지는 계기가 되기를 기대한다.

Abstract Since presentation has become a common means of communication, the necessity of the presentation authoring tool under mobile situation came to the fore. Despite of needs for mobile presentation authoring tool, it is still in the desktop environment or some ends up transplant desktop office to mobile. Thus, this study aims to propose a mobile presentation authoring tool based on observation of users' presentation experience. Through in-depth interviews, difficulties that users face with during authoring presentation material are caught and analysed to suggest design implication. In conclusion, mobile presentation authoring tool has to help users to construct logical flow, to collect and arrange resources, and to control contents level considering situation.

핵심어: *Mobile Presentation, Presentation Authoring, Smartphone Authoring, Mobile Authoring*

1. 서론

사회적으로 협업(collaboration)의 중요성이 강조되면서, 자신의 생각과 의견을 타인에게 효과적으로 전달할 수 있는 커뮤니케이션 능력 역시 중요해지고 있다. 이러한 커뮤니케이션 수단으로서 현재 가장 보편적으로 자리잡고 있는 것은 프레젠테이션이다. 프레젠테이션은 공식적·비공식적 상황을 망라하고 이뤄지고 있다. 실제로 전세계적으로 하루에 3천만 건의 프레젠테이션이 발생하고 있다는 추정도 제기된다.[1]

이처럼 다양한 맥락에서 프레젠테이션이 요구됨에 따라, 사람들은 데스크톱 환경을 벗어나서도 프레젠테이션 저작활동에 대한 니즈를 느끼고 있다. 스마트폰이나 태블릿 PC를 이용해 즉석에서 프레젠테이션을 진행해야 되는 경우도 있으며, SNS, MIM 등의 커뮤니케이션 콘텐츠 자체가 프레젠테이션 내용이 되는 경우도 있다. 하지만 이러한 경험을 고려한 모바일 발표자료 저작도구에 대한 서비스나 연구는 거의 전무한 상황이다.

따라서 본 연구는 프레젠테이션 자료 저작을 포함하는 프레젠테이션 경험을 총체적으로 관찰하고 분석하여, 모바일 환경에 적합한 모바일 프레젠테이션 저작도구를 제안하고자 한다. 이를 통해 본 연구가 모바일 프레젠테이션 저작도구 연구에 실마리를 제공할 것으로 기대한다.

2. 선행연구

2.1 프레젠테이션의 중요성 증가

프레젠테이션이 보편적인 커뮤니케이션 수단이 되면서, 그 중요성이 부각되고 있다. 최근 프레젠테이션 기술 및 프레젠테이션 자료 제작법을 가르치는 학원이 점차 성행하고 있으며 대한민국 프레젠테이션 대회 등이 개최되는 등 사회적으로 프레젠테이션에 대한 관심이 높아지고 있다. 이 같은 프레젠테이션의 확대를 '문화로서의 프레젠테이션' 라는 측면으로 설명할 수 있다.[2]

문화로서의 프레젠테이션은 발표에 대한 사회적인 열풍을 의미하는 것이다. 공식적·비공식적인 맥락을 가리지 않고 다양한 상황에서 사람들은 프레젠테이션을 주요한 커뮤니케이션 수단으로 활용하고 있다. 기업·학교에서 자신의 의견과 생각을 표현하는 일상적인 프레젠테이션에서부터 스티브 잡스(Steve Jobs)처럼 신제품 소개나 TED와 같은 짧은 강렬한 지식 공유의 수단으로서의 프레젠테이션 등 다양한 맥락에서 프레젠테이션이 활용되고 있는 것이다.

프레젠테이션을 돕는 자료의 저작은 통상 데스크톱 환경에서 이뤄져왔다. 하지만 모바일 디바이스 보급이 급속도로 확대되면서 이러한 경향은 점차 변화하고 있다. 인터넷 브라우징, 게임 등 데스크톱 환경에서 일어난던 정보행동이 모바일로 옮겨가고 있는 것이다. 그러나 모바일 환경에서 여전히 콘텐츠 생산보다는 소비가 지배적으로 이뤄지고 있다. 사용자들이 스마트폰을

통해 가장 많이 하는 활동은 게임이며, 차례로 음악청취, 유틸리티 사용, 커뮤니케이션 등이었다.[3] 이러한 콘텐츠 소비 위주의 모바일 디바이스 사용과 데스크톱 위주의 생산활동은 매우 비효율적인 사용 행태라 할 수 있다. 사실상 이미 모바일 디바이스를 통해 사진촬영, 인터넷 브라우징, 커뮤니케이션 활동 등을 통해 충분히 생산되고 있는 리소스들이 재구성된다면 얼마든지 효과적으로 콘텐츠를 생산할 수 있기 때문이다. 실제로 비공식적이고 일상적인 프레젠테이션 자리에서는 SNS나 MIM을 통해 교환된 자료들이나 대화 자체가 리소스가 되기도 하며, 이미지와 간단한 키워드를 통해 자신의 아이디어를 제시하기도 한다. 이 같이 프레젠테이션이 다양한 맥락에서 보편적으로 이용되고 있는 상황에서, 모바일 디바이스를 통한 프레젠테이션 자료 저작에 대한 니즈(needs)가 나타나고 있는 것은 자연스러운 현상이다. 그러나 이러한 니즈를 반영한 모바일 프레젠테이션 저작도구 서비스는 부재한 상황이다.

2.2 저작도구 개념 및 저작절차 분석

저작도구란 컴퓨터를 사용할 수 있는 일반 사용자들에게 영상, 사운드, 애니메이션, 그래픽 등을 손쉽게 만들어 시간 공간적으로 서로 연결함으로써 하나의 컴퓨터 화면에 다양한 형태의 것들을 출력할 수 있도록 해주는 프로그램으로 정의된다.[4] 이 같은 정의에 따르면 PC 기반으로 널리 사용되고 있는 오피스 프로그램이나 음악, 동영상 편집 프로그램 등이 저작도구에 해당한다. 이러한 맥락에서 본 연구에서 지칭하는 프레젠테이션 저작도구는 이러한 멀티미디어 소스를 연결해 슬라이드 형태로 발표를 보조하는 자료를 제작하는 도구를 뜻한다.

저작도구에 따른 저작절차는 크게 네 가지 단계로 분류할 수 있다.[5] 첫번째 단계는 리소스의 수집 및 생성으로, 기존 자료를 불러오거나 새로운 콘텐츠를 만들어내는 단계이다. 두번째 단계는 리소스 구성으로, 첫번째 단계에서 수집하거나 생성한 리소스를 배치하고 재구성한다. 세번째 단계는 리소스 세부편집 단계로, 재구성된 리소스를 세부적으로 편집하고 디자인을 삽입한다. 마지막 단계는 콘텐츠 포맷 선택 및 출판 단계로, 앞서 구성된 요소들을 통합하여 하나의 결과물로 만들기 위해 포맷을 선택하고 출력하는 단계이다. 이 같은 저작절차의 분석을 통해 사용자가 실제로 저작단계에서 어려움을 겪는 단계를 관찰할 수 있으며, 적절한 해결책을 찾을 수 있다.

2.3 기존의 모바일 프레젠테이션 저작도구

기존 모바일 저작도구는 데스크톱 오피스 프로그램의 기계적인 모바일 이식 수준에 그치고 있다. [그림 1]처럼 실제로 안드로이드 OS의 인기 무료 애플리케이션 차트에서 높은 순위를 차지하고 있는 ThinkFree Office, Google Drive, Polaris Office, Office: Presentation 등은 데스크톱 환경에서의 오피스 프로그램의 많은 메뉴들을 작은 버튼으로 옮겨놓았다.

안드로이드 OS의 Deck이나 iOS의 Slide Shark는 나름대로 모바일 환경에서의 조작방식을 고려해 메뉴를 간소화하고 모바

일용 디자인 템플릿을 제공하는 등 사용성을 높이고자 했다. 하지만 모바일 환경에서의 자료수집이나 입력의 불편함 등은 고려되지 않아 단순 인터페이스 개선에 그쳤다는 한계가 있다.



[그림 1] 기존 오피스 프로그램의 리본메뉴를 모바일에 이식한 Office: Presentation 애플리케이션의 상세 화면

이처럼 현재 모바일 프레젠테이션 저작도구는 모바일 사용자의 니즈를 반영하지 못하고 단순히 데스크톱 오피스 프로그램을 모바일에 이식하거나, 메뉴 형식 개선 정도에 그치고 있다. 이는 다양한 맥락에서 발표가 보편적인 커뮤니케이션 수단이 된 현재의 상황을 고려하지 않은 것으로, 모바일 사용자에 대한 관찰을 기반으로 한 새로운 모바일 프레젠테이션 저작도구가 필요하다는 점을 시사하는 것이다.

3. 연구방법

모바일 사용자 행동에 기반을 둔 새로운 모바일 프레젠테이션 저작도구 디자인을 위해, 본 연구는 심층면접(In-depth Interview) 기법을 통해 자료 제작과정을 포함하는 프레젠테이션 경험을 조사하였다. 인터뷰는 연령, 성별, 학력, 프레젠테이션 제작경험 등을 고려해 총 12명을 대상으로 진행되었다. 프레젠테이션 경험에 대한 구체적인 정황을 파악하기 위해 사전에 인터뷰 대상자가 제작했던 발표 자료를 이용했다. 또한 제작단계를 제시하여 단계별로 발표 과정에서의 어려움을 보다 자세하게 파악할 수 있도록 진행했다. 이외에 기존에 제작했던 프레젠테이션 자료를 5장으로 압축하여 간단히 제작하도록 함으로써 인터뷰 대상자들이 프레젠테이션에서 핵심적이라 생각하는 요소를 포착하였다.

4. 디자인 임플리케이션(Design Implication)

4.1 논리적 흐름(flow)의 중요성

사용자들이 프레젠테이션 저작과정에서 가장 어려움을 겪는 단계는 전체적인 흐름, 즉 논리적인 프레임을 만드는 과정이었다. 몇몇 인터뷰 대상자들은 프레젠테이션의 핵심이 흐름(flow)이라고 답변하면서 슬라이드를 한 장만 보여줄 수 있다면 목차를 보여줄 것이라고 대답하기도 했다.(P01, P04) 특히 대부분의 사용자들이 이러한 흐름이 논리적으로 구성되어야 하기 때문에 이 과정이 가장 어려우면서도 중요하다는 점을 강조했다.(P02, P12, P08, P11) 이 같은 사용자의 어려움을 반영해 모바일 프

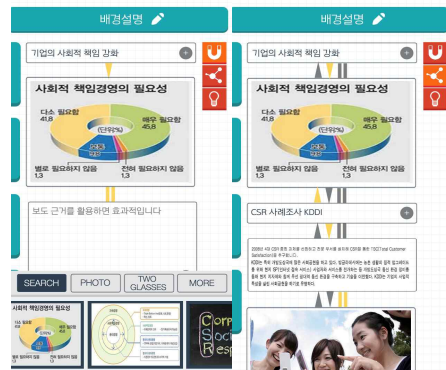
레젠테이션 저작도구에 논리적 흐름 구성을 돕는 기능을 포함할 필요가 있다.



[그림 2] 논리 템플릿 제공을 통한 프레젠테이션의 논리적 흐름 구성 보조

데스크톱 오피스 프로그램에서 디자인 템플릿을 제공하듯, 논리 템플릿을 제공하도록 하는 것으로 구체화될 수 있다. [그림 2]처럼 주제나 형식에 따라 다양한 논리적 흐름이 존재할 수 있으므로 다양한 템플릿을 기본적으로 제공하여, 사용자에게 프레젠테이션의 전체적인 틀을 구성할 수 있도록 도와주는 것이다. 이를 통해 프레젠테이션 자료 제작에 앞서 전체적인 논리적인 흐름 전개 및 세부적인 근거의 종류를 설정하는 데 도움을 줄 수 있다.

4.2 자료의 효과적 수집 및 자료 간 관계 구조화 필요성



[그림 3] 리스스 수집을 돕는 기능(좌측)과 리스스 간 관계를 설정하는 기능(우측)의 필요성

인터뷰 결과 사용자들은 슬라이드를 구성하는 콘텐츠를 효과적으로 수집하고, 그 자료들 간 관계를 설정하는 과정에서 고민하는 경우가 많았다. 이 때문에 다수의 사용자가 이미지 등의 시각자료를 찾는 데 시간을 많이 쏟는다고 답했다.(P01, P04, P05, P09, P10) 또 슬라이드 내용이나 순서에 따라 어떤 방식으로 시각자료들을 조합하여 제시해야 하는지 혼란을 겪는다고 답하기도 했다.(P01, P07, P09, P12) 또한 이러한 리스스 수집 및 배치과정에서 모바일 발표자료 저작도구가 현재 PC 기반의 오피스 프로그램과 유사하다면 불편할 것이라는 답변이 많았다.(P01, P05, P08, P11) 이는 PC 오피스 프로그램을 모바일

에 그대로 이식하기보다 모바일만의 새로운 저작도구 인터페이스가 필요하다는 점을 시사한다.

이 같은 사용자의 어려움 및 요구사항 파악을 통해, 모바일 프레젠테이션 저작도구는 효과적인 리소스 수집과 수집된 리소스 사이의 관계를 손쉽게 정의할 수 있어야 함을 알 수 있다. 이를 위해 [그림 3]처럼 모바일 프레젠테이션 저작도구 애플리케이션 내부에서 여러 가지 리소스를 수집할 수 있는 기능이 필요하다. 이어 수집된 리소스 간 관계를 동등한 수준이나 상하 관계로 정의할 수 있도록 돕는 도구 역시 포함될 필요가 있다.

4.3 발표자료의 유연한 조절 필요성

인터뷰를 통해 사용자들이 프레젠테이션을 상황에 따라 유연하게 조절하고 통제하기를 원한다는 사실을 알 수 있었다. 대부분의 응답자가 청중과의 커뮤니케이션을 위해 프로젝트 화면이 필요하다고 언급한 점이나 현장에서의 호응에 따라 페이지를 조절한다고 답한 점에 주목할 필요가 있다.(P03, P04, P07, P08, P09, P12) 이는 발표자들이 발표현장에서의 현장감과 유연성을 중시한다는 점을 시사하는 것이기 때문이다. 실제로 이들 중 프레젠테이션 시간에 제한이 있는 경우 이미 준비해간 자료에서 부수적인 시각자료들은 과감히 삭제하거나 넘어간다고 답하기도 했다.(P01, P02, P04, P07, P10) 이 같은 점을 고려해 모바일 프레젠테이션 저작도구에는 기존에 구성한 구조에 따라 유연하게 조절할 수 있도록 해야 한다.



[그림 4] 음악 플레이어의 이퀄라이저처럼 발표자료를 시간과 내용을 조절해 출력할 수 있도록 하는 기능(좌측)과 그 결과를 미리볼 수 있도록 하는 기능(우측)

시간과 자료의 중요도에 따라 출력될 발표자료의 길이를 조절할 수 있게 하는 것이 중요한 것이다. 특히 앞서 발표자료 슬라이드를 구성하는 리소스 간 관계를 설정해놓았기 때문에, 중요도가 떨어지는 콘텐츠를 하위 수준에서부터 삭제할 수 있다. 이는 마치 음악 플레이어에서 이퀄라이저(equalizer)를 통해 음악 분위기나 상황에 따라 음악을 듣는 것과 유사한 개념이다. [그림 4]에서처럼 사용자는 발표자료를 상황에 따라 늘이거나 줄여서 출력할 수 있게 된다. 이는 축척성(scalability)을 구현한 것으로, 현장성이 증시되며 유연한 진행이 필수적인 발표상

황에서 매우 유용한 기능이 될 것이다.

5. 결론

프레젠테이션이 사회적으로 중요한 의미를 갖게 되고, 모바일 디바이스 확산으로 인해 사용자들이 데스크톱 환경 밖에서도 프레젠테이션 자료를 제작하고자 하는 니즈가 증가하였다. 이에 따라 본 연구는 심층면접을 통해 프레젠테이션 경험을 파악, 분석했다. 이를 통해 새로운 모바일 프레젠테이션 저작도구는 전체적인 논리 흐름 구성을 도울 수 있어야 하고, 사용자가 효과적으로 리소스를 수집하고 리소스 간 관계를 설정할 수 있어야 하며, 프레젠테이션 현장에서의 시간이나 호응도에 따라 자료를 적절한 수준으로 조절할 수 있도록 해야 함을 밝혀냈다.

본 연구는 사용자의 프레젠테이션 경험을 토대로 모바일 환경에 적합한 프레젠테이션 저작도구를 제안하고자 했다. 그간 모바일 프레젠테이션 저작도구에 대한 연구는 그 중요성과 필요성에도 불구하고 거의 진척되지 않은 수준이었다. 실제로 심층면접 결과 사용자들은 기존 오피스 프로그램이 모바일로 단순히 이식됐다는 점을 지적하며, 새로운 모바일 저작도구가 필요함을 강조했다. 이는 모바일 프레젠테이션 저작도구뿐만 아니라 여타 오피스 프로그램 역시도 모바일 환경에 맞춰 새롭게 디자인되어야 함을 시사한다. 본 연구를 통해, 프레젠테이션의 사회적 중요성과 그 활용빈도가 점차 높아지고 있는 현재, 모바일 프레젠테이션 저작도구 연구가 활발해지기를 기대한다.

본 연구의 한계점으로 인터뷰 대상자의 특성이 학생에 한정됐다는 점과 시스템 프로토타이핑에 이르지 못했다는 점이 지적될 수 있다. 따라서 이를 고려하여 향후에는 학생 외에 다른 사용자들에 대한 연구를 진행할 필요가 있다. 또한 프로토타이핑을 통해 사용자들의 면밀한 평가 과정도 진행되어야 할 이다.

참고문헌

- [1] K. Alexei, Presentation Secrets, 1st Ed., Wiley, USA, 2011.
- [2] 김영은, 윤태진, "한국사회 내 프레젠테이션 문화의 출현과 그 의미", 스피치와 커뮤니케이션, 제20권, 한국소통학회, pp. 150-187, 2013
- [3] N. Larissa, K. Monika, "E-nhance Lectures", Journal of Digital Information, Vol. 3, No. 4, 2006.
- [4] 전산용어사전편찬위원회, 컴퓨터 인터넷 IT용어 대사전, 일진사, 2005.
- [5] 한국인터넷진흥원, 2012년 스마트폰이용실태조사, 한국인터넷진흥원, 2012.