

사용자경험중심 실감미디어 경영

1주차: 실감미디어, UX, 기술 채택

이창준
changjunlee@skku.edu

Course Intro

Course description

본 수업에서는 **실감미디어, 사용자 경험(UX), 기술 채택**에 대한 이해를 **Conjoint Analysis(CE)** 관점에서 탐구한다. 학생들은 Conjoint 실험을 설계, 실행, 분석하는 방법을 배우고, 이를 실감미디어와 관련된 실제 사례에 적용해 본다. 구체적으로는 실감미디어 기술에 대한 이해를 바탕으로 실제로 존재하거나 존재하지 않는 UX에 대한 속성을 추출하고 해당 속성이 사용자 채택에 어떤 영향을 미치는지, 그리고 그 가치를 평가해본다.

Goals

1. 실감미디어와 UX 속성을 기술 채택 맥락에서 이해
2. Conjoint Analysis 설계 및 분석에 대한 실무 능력을 갖추
3. CE 방법론을 실감미디어와 같은 실제 문제에 적용할 수 있음
4. 팀워크와 발표 능력을 팀 기반 연구 프로젝트를 통해 향상
5. 연구 결과는 SSCI 급 논문으로 발전 & 투고

Course Intro

Weekly Design

주차	날짜	주제	내용 및 실습
1	03/06/2025	실감미디어, UX, 기술 채택	Course Intro
2	03/13/2025	[강의] Conjoint 실험 및 분석 개요 [플립러닝] 10:30 수업시작	Conjoint 실험의 기본 개념 및 구성 방법
3	03/20/2025	[강의] Conjoint 분석 방법 [플립러닝] 10:30 수업시작	Conjoint 데이터 분석 절차 및 기법
4	03/27/2025	[발제] CE를 활용한 기존 연구 발제	기존 연구 분석 및 실감미디어 적용 방안 구상
5	04/03/2025	[강의] 실감미디어 UX를 적용한 CE 속성 도출	[실습] UX 원칙을 활용한 CE 속성 설계
6	04/10/2025	[실습] 연구 계획 발제 준비 (팀별 활동)	팀별 연구 계획 작성 및 준비
7	04/17/2025	[발제] 연구 계획 발표 및 피드백	
8	04/24/2025	[발제] 피드백 반영한 연구 계획 수정 [강의] 설문지 개발 강의	
9	05/01/2025	[실습] 팀별 설문지 개발	<u>글요세 참여로 강의 시간 외 피드백</u>
10	05/08/2025	설문 진행	설문 업체 섭외 및 설문 진행
11	05/15/2025	[발제] 설문 결과 분석 발표 및 피드백 (1)	첫 번째 분석 결과 발표 및 피드백
12	05/22/2025	[발제] 설문 결과 분석 발표 및 피드백 (2)	추가 분석 발표 및 피드백
13	05/29/2025	[발제] 시사점 도출 및 연구 마무리 (1)	분석 결과를 바탕으로 한 시사점 도출
14	06/05/2025	[발제] 시사점 도출 및 연구 마무리 (2)	연구 마무리 및 페이퍼 준비
15	06/12/2025	최종 과제 제출	팀별 최종 프로젝트 제출

Course Intro

Evaluation

- Attendance & Attitude (50 %)
- Final Research Paper (50%)

Communication

- Notices & Questions
 - Please join Kakao open-chat room
 - <https://open.kakao.com/o/gqHmyhbh>
 - 입장하셔서 이름을 꼭 출석부에 있는 이름으로 설정해주세요.
- Personal counsel (Scholarship, recommendation letter, etc.)
 - CJ-counselling room (Anything but the class content)
 - CJ상담실: <https://open.kakao.com/o/s8zTrYCf>

Your motivation?

“가장 흥미롭게 경험해 본 실감미디어 또는 UX 사례”
(1 min talk)

Your motivation?

“가장 흥미롭게 경험한 것, 얼마면 살꺼야?”

Conjoint Analysis가 UX에서 왜 중요한가?

최종 프로젝트 목표: 실감미디어 UX의 속성 도출 및 CE 실험을 통한 기술 채택 연구

UX 측면	Conjoint Analysis의 역할
사용자 선호 분석	UX 속성의 상대적 중요도를 정량적으로 분석
UX 최적화	가장 중요한 UX 요소를 파악하여 설계 최적화
기술 채택 예측	사용자가 신기술을 얼마나 받아들일지 예측 가능
비용 대비 효과성	불필요한 UX 요소를 줄이고 중요한 요소에 집중
지속적 UX 개선	UX 디자인이 사용자 경험에 미치는 영향을 평가 및 최적화

Conjoint Analysis가 UX에서 왜 중요한가?

- **VR 교육 플랫폼**

- CE 분석을 통해 "고해상도 그래픽" vs "낮은 지연 시간" vs "쉬운 인터페이스" 중 가장 중요한 요소를 파악

- **메타버스 UX 연구**

- "아바타 개인화 기능" vs "몰입형 음성 채팅" vs "친구 추천 알고리즘" 중 어떤 요소가 사용자 유지율을 높이는지 분석

- **AR 내비게이션 UX 최적화**

- "정확한 길 안내" vs "배터리 절약 모드" vs "직관적인 UI" 중 사용자 선호도를 측정

실감미디어(Immersive Media)

- **실감미디어:** 사용자가 몰입감을 느낄 수 있도록 하는 인터랙티브 기술 및 콘텐츠
- **주요 기술:** VR(가상현실), AR(증강현실), MR(혼합현실), XR(확장현실)
- **활용 사례:** 메타버스, 몰입형 게임, 가상 전시관, 360도 영상, 몰입형 스토리텔링

실감미디어의 핵심 요소

- **몰입감 (Immersion):** 사용자가 현실과 다른 세계에 빠져드는 정도
- **상호작용성 (Interactivity):** 사용자의 입력에 따라 변화하는 환경
- **현존감 (Presence):** 사용자가 실제 그 공간에 있는 것 같은 느낌

UX(User Experience)

- **UX:** 사용자가 제품/서비스를 경험하는 모든 요소를 포함
- 실감미디어에서 UX는 더 복합적인 요소 포함 (몰입도, 조작 용이성, 감정적 반응 등)

UX 평가 요소

- 사용성 (Usability)
- 직관성 (Intuitiveness)
- 감성적 경험 (Emotional Experience)
- 사용자 몰입도 (User Engagement)

기술 채택(Technology Adoption)

기술 수용 모델 (TAM: Technology Acceptance Model)

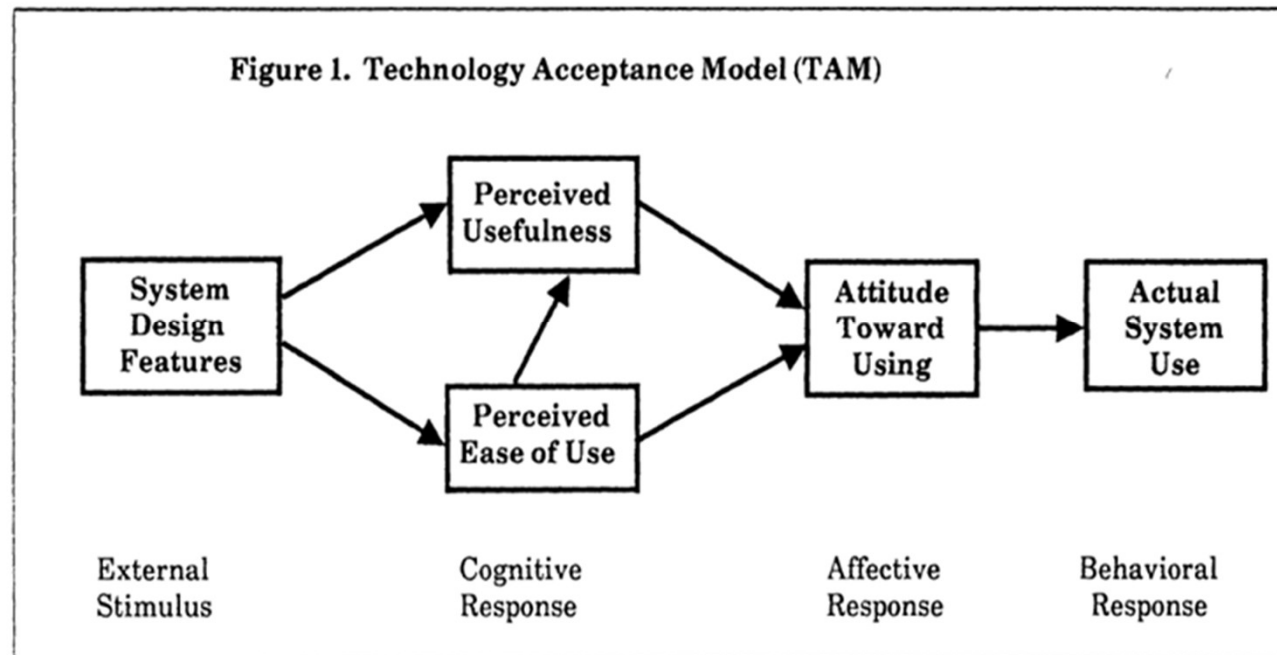
- Fred Davis (1989)에 의해 제안
- 신기술이 사용자에게 수용되는 과정을 설명하는 모델
- **주요 요인**: 인지된 유용성(Perceived Usefulness) & 인지된 사용 용이성(Perceived Ease of Use)

[PDF] A **technology acceptance model** for empirically testing new end-user information systems: Theory and results

[FD Davis - 1985 - dspace.mit.edu](#)

... the proposed **technology acceptance model (TAM)** and to ... of the theoretical foundation for **TAM**. Arguments are presented ... Next, **TAM** is specified, followed by a detailed discussion of ...

☆ Save 99 Cite Cited by 14098 Related articles All 8 versions »



기술 채택(Technology Adoption)

확장된 기술 수용 모델 (UTAUT: Unified Theory of Acceptance and Use of Technology)

- Venkatesh et al. (2003)에 의해 개발
- TAM을 확장하여 **사회적 영향, 촉진 조건** 등을 포함
- 실감미디어 & UX 연구에서 기술 채택 분석에 활용 가능

Consumer acceptance and use of information technology: extending the unified theory of acceptance and use of technology

V Venkatesh, JYL Thong, X Xu - MIS quarterly, 2012 - JSTOR

... A review and synthesis of eight theories/models of technology use resulted in the unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT; Venkatesh et al. 2003). UTAUT has ...

☆ Save Cite Cited by 19143 Related articles All 21 versions

TAM의 한계 1. 맥락(Context)에 대한 제한적 고려

- TAM은 주로 조직 내에서의 기술 채택을 설명하는 데 초점을 맞췄으며, 다양한 문화적·조직적·개인적 차이를 반영하지 못함. 사용자 집단(예: 소비자 vs. 기업 직원)에 따라 다른 요인이 영향을 미칠 가능성이 있음.

2. 외부 변수의 부족

- TAM은 인지된 유용성과 인지된 사용 용이성만으로 행동 의도를 설명하려 했으나, 실제로 기술 수용에는 **사회적 요인, 촉진 조건, 기대 성과 등 다양한 요인**이 작용함.

3. 기술 사용이 단순한 "의도 → 행동" 관계로 설명될 수 없음

- TAM은 행동 의도(Behavioral Intention)가 기술 사용을 결정하는 주요 변수라고 보았지만, 습관(habit)이나 **환경적 요인**이 실제 사용에 중요한 영향을 미칠 수 있음. 즉, 기술 사용은 단순한 의사 결정이 아니라 **점진적 학습과 경험의 영향**을 받는 과정이므로, 이에 대한 설명이 부족했음.

기술 채택(Technology Adoption)

- **Performance Expectancy** (성과 기대) → TAM의 Perceived Usefulness 개념
- **Effort Expectancy** (노력 기대) → TAM의 Perceived Ease of Use 개념
- **Social Influence** (사회적 영향) → 기술 수용이 타인의 기대나 사회적 압력에 의해 영향을 받을 수 있음을 반영
- **Facilitating Conditions** (촉진 조건) → 기술 사용을 돕는 조직적·환경적 요소

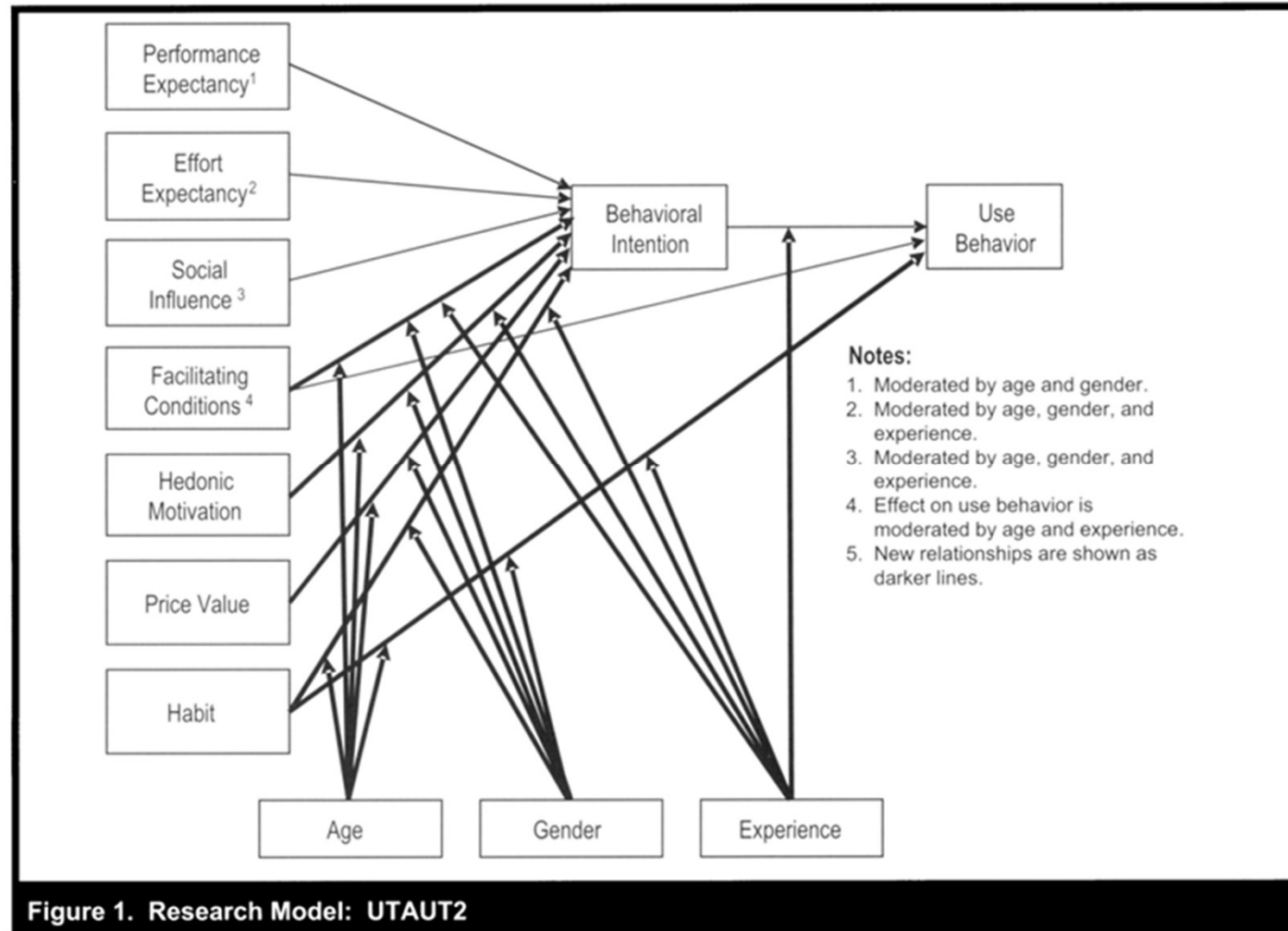


Figure 1. Research Model: UTAUT2

Conjoint Analysis(CE)

- 소비자가 특정 제품/서비스의 어떤 속성을 중요하게 생각하는지 분석하는 방법
- 다양한 속성(attribute)의 상대적 중요도를 파악하여 사용자 선택 모형 구축
- 실감미디어 기술이 사용자에게 어떻게 받아들여지는지 평가할 수 있음

속성이 될 수 있는 것과 안되는 것의 차이

Conjoint Analysis(CE)에서 속성(attribute)이 될 수 있는 것과 그렇지 않은 것을 구별하는 기준

- **측정 가능성**
 - 예: "화질 (HD vs 4K)", "배터리 수명 (6시간 vs 12시간)" → 수치로 비교 가능
- **대안적 선택 가능성**
 - 속성은 두 가지 이상의 선택 가능한 수준(level)을 가져야 함.
 - 예: "가격 (저가 vs 고가)", "색상 (블랙 vs 화이트)" → 소비자가 선택 가능
- **의미 있는 선호도 차이 유발 여부**
 - 속성의 변화가 소비자의 의사결정에 영향을 미칠 수 있어야 함
 - 예: "광고 포함 여부 (있음 vs 없음)", "속도 (일반 vs 고속)"

Assignments

- **[플립러닝]** Conjoint 실험의 기본 개념 및 구성 방법 (수업 듣고 오기)
- **[탐색]** 실감미디어 관련 최근 사례(신문 기사, 학술 논문, 유튜브 영상 등)를 1~2개 찾아보고, 어떤 UX 속성이 적용되어 있는지 생각해오기