

사용자 경험 분석

Think aloud를 이용하여

1. 서론

1.1 개요

본 보고서는 Think Aloud 기법을 활용하여 위밋 플레이스(Wemeeet Place) 앱의 사용자 경험(UX)을 분석하는 것을 목표로 한다. Think Aloud는 사용자가 Task를 수행하면서 소리 내어 설명하는 방법으로, 시스템이 실제로 어떻게 사용되는지를 직접 관찰할 수 있도록 한다.

1.2 실험 대상 및 과제 설명

본 분석에서는 짱(GCS 6기 천상진)이 위밋 플레이스를 이용하여 학교 외 장소에서 약속 장소 정하기 과제를 수행하도록 하였으며, 사용자의 모든 행동을 동영상으로 기록하고 분석하였다.

2. 본론

2.1 과업 수행 과정 및 사용자 반응

1) 초기 진입 및 검색 기능

- ‘출발지를 입력해주세요’ 창을 누르면 바로 주소 검색창으로 전환됨.
- 사용자는 참가자 개별의 출발지를 전부 입력하고 중간장소를 찾을 수 있음.
- 주소 검색 중간에 액세스 허용 창이 나타나서, 사용자의 착오를 일으킴.

2) 내 위치 불러오기 기능

- 주소 검색창 바로 아래에 ‘내위치 불러오기’ 버튼이 존재.
- 사용자는 이 버튼을 검색 버튼으로 착각하여 잘못 클릭하는 경우 발생.

3) 중간 장소 찾기 및 정보 제공

- 모든 참가자의 주소 입력 후 중간장소 찾기 버튼을 누르면 참가자 전원의 출발 위치와 중간 지점이 지도에 시각적으로 표시됨
- 이동 예상 시간이 ①자동차 ②지하철 픽토그램과 함께 표시되며, 사용자는 선호하는 교통수단으로 변경 가능

4) 길찾기 및 공유 기능

- 길찾기 버튼과 공유하기 버튼 제공.
- 공유하기 버튼 선택 시, 카카오톡 및 URL 공유 옵션 제공.
- 카카오톡 공유 시, 카카오톡 대화방에 “이번 주 우리 약속은 여기!”라는 파란색 배경 메시지와 함께 중간 약속 장소 제공
- 중간 약속 장소 주변의 맛집 및 카페 추천 기능 제공.

3. 결론

3.1 UX 분석

1) 직관성 및 편의성

- 출발지 및 목적지를 입력하는 과정이 간편함.
- 앱을 실행하면 불필요한 정보나 광고 없이 즉시 주요 기능이 제공.
-> 처음 사용하는 사용자가 쉽게 서비스를 이용함.

2) 가독성 및 접근성

- 중간 장소를 시각적으로 표시하는 방식이 효과적이며, 공유 기능이 간편함.
- 앱 설치 없이도 약속 장소의 위치를 공유할 수 있음.
-> 사용자가 원하는 정보를 편하게 습득함.

3.2 취약점

1) 혼란 요소

- 사용자는 ‘내 위치 불러오기’ 버튼과 검색 버튼을 혼동함.

3.3 시사점 및 인사이트 도출

본 실험을 통해 Think Aloud가 UX 분석에 효과적인 방법이라는 점을 확인할 수 있었다. 사용자의 실시간 반응을 기록하여 앱의 강점과 약점을 파악하고, 개선 방향을 도출할 수 있었다. UX 설계에서는 사용자의 실제 경험을 기반으로 기능을 최적화하는 것이 필수적이며, 직관적인 UI/UX 디자인이 사용자의 만족도를 높이는 중요한 요소임을 확인할 수 있었다.

학과: 금융수학과

학번 : 201931524

이름 : 서희찬