

도지윤 허동윤 이명공 강영훈

# UI/UX 사용자 연구 계획서





# 목차

---


## 연구 개요

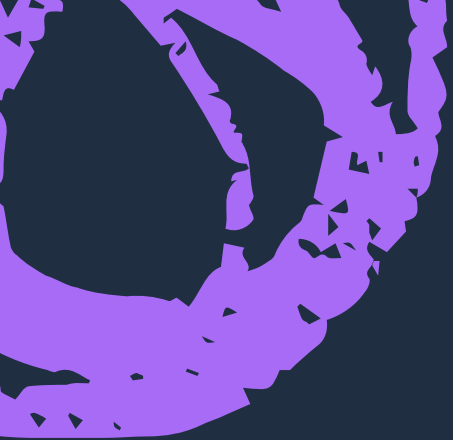
- 연구 목적
- 주요 키워드
- 관점 별 주제

## 연구 설계

- 가설
- 연구 대상 및 게임
- 실험 시나리오

## 예상 결과/활용 방안

- 예상 결과
  - UX/UX 활용 방안
- 



# 연구 개요



# 꾸준히 사용된 랭킹 시스템

불특정 다수와의 점수 비교를 기반으로 한 랭킹 시스템은 약간 높은 점수 제시를 통해 재도전을 유도하는 구조

아케이드 게임기 시대부터 지속적으로 사용된 설계의 실효성, 적용 가능 범위에 대한 검증을 목적

オンラインランキング				
1.	meilixinshijie	X-36	ALL	4002800
2.	msk140217	X-36	ALL	2834400
3.	bluewing84	X-36	ALL	2345600
4.	Jaimers	X-36	2-8	2131600
5.	rmckenyam	X-36	2-8	2119300
6.	maxpeeds	F/A-18 SUPER HORNET	2-7	2017900
7.	CRI	X-36	2-7	1903800
8.	choco	X-36	2-4	1552700
9.	AMIBA	F-117 STEALTH	2-4	1551700
10.	LinearNote	X-36	2-1	1233700
6.	maxpeeds	F/A-18 SUPER HORNET	2-7	2017900

대결전 정보				
순위 상세 정보		보상 상세 정보		
내 정보		모든 타입/난이도		
	Lv.90		1위	95,466,146
	타카나시 호시노 FAVOR RANK 50		탄력장갑	27,745,089
시즌 현재 순위			중장갑	27,734,337
	14042위		특수장갑	39,986,720
내 순위 보기			상세 정보	
시즌 최고 랭킹 포인트			상세 정보	
82,820,672			상세 정보	
			상세 정보	

# 연구 목적

1. 근사치를 반영한 설계 기반 랭킹 UI

→ 유저의 반복 플레이와 동기 유발에 미치는 영향을 분석

2. 도달 가능해 보이는 점수 설계는 몰입도와 리텐션 향상에 기여

3. UX/UI 및 게임 기획 포트폴리오로 확장 가능





# 주요 키워드



## 설계 기반 랭킹 시스템

사용자에게  $\pm$  근사치를  
반영한 가상 랭킹을 개별적  
으로 제시하여,  
도달 가능성 있는 목표를 인  
식시키고 도전 의욕을 유도  
하는 설계 방식

## 재플레이 유도 메커니즘

경쟁, 점수 기대감을 활용  
해 유저가 자발적으로 게  
임을 반복하도록 설계한  
행동 유도 전략

# 관점 별 주제

## 개발자

설계 기반 랭킹 시스템이 유저 리텐션에 미치는 영향에 대한 실증적 분석

유저 리텐션

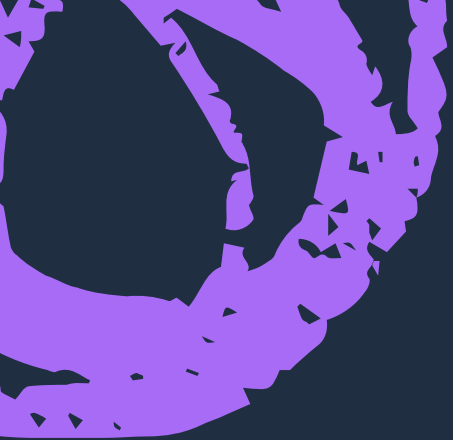
: 반복 이용 지속률

## 기획자

점수근사 기반 랭킹 시스템이 이용자 몰입도에 미치는 정성적 고찰

정성적 고찰

: 심리/경험 기반 해석



# 연구 설계





# 가설

1. 유저 점수에 따라 가상 랭킹 표시

2. 실제 유저가 본인의 점수와 근접한 가상 상위 점수를 인식

3. 기존 랭킹보다 더 좋은 랭킹을 얻기 위한 추가 플레이 예상

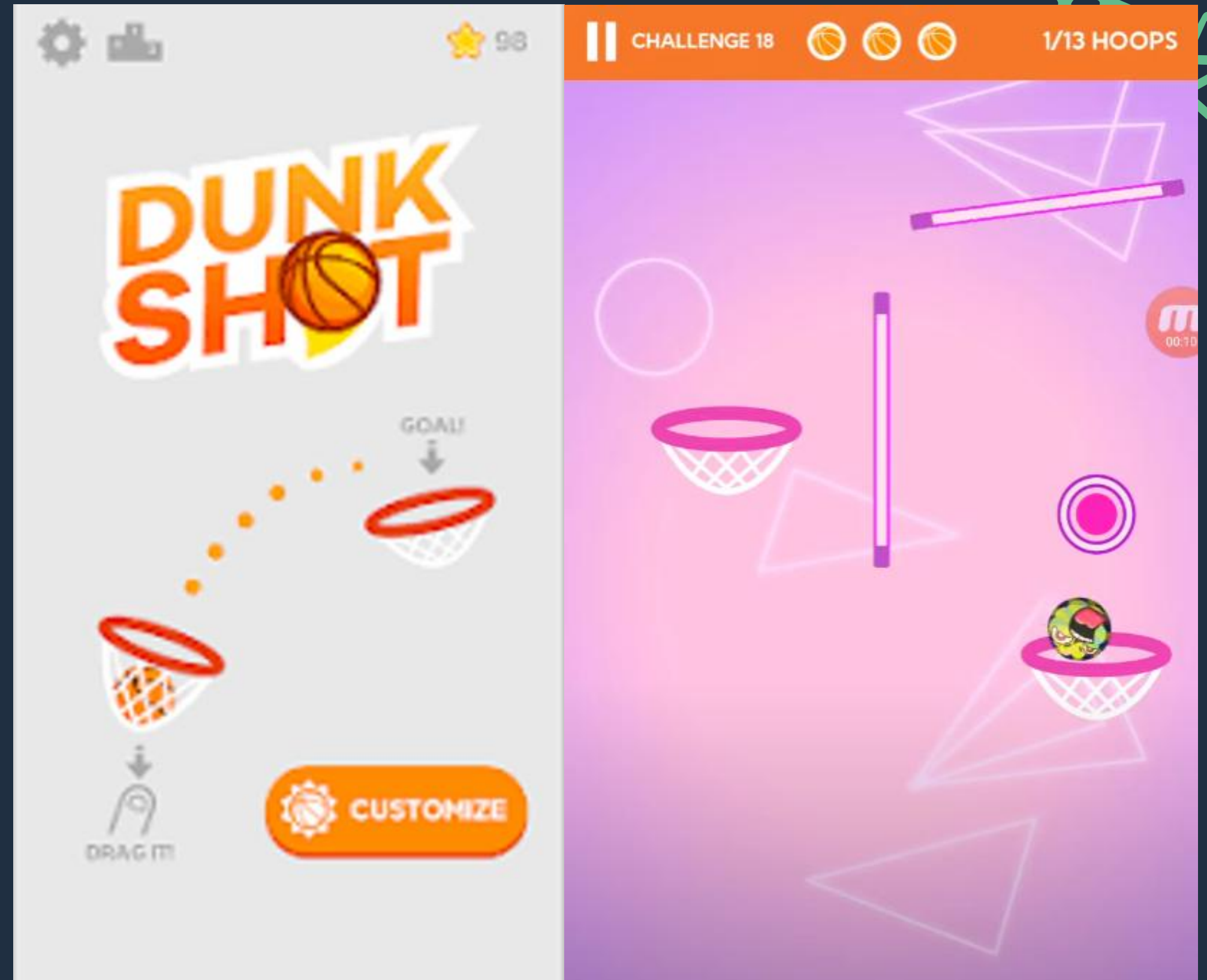
# 연구대상 및 게임

연구 대상

: 기초적인 게임 이해도와  
플레이 경험이 있는 성인 유저

실험을 위해 개발 예정인 게임

: 조작이 간단한 아케이드 게임  
(ex. DUNK SHOT)



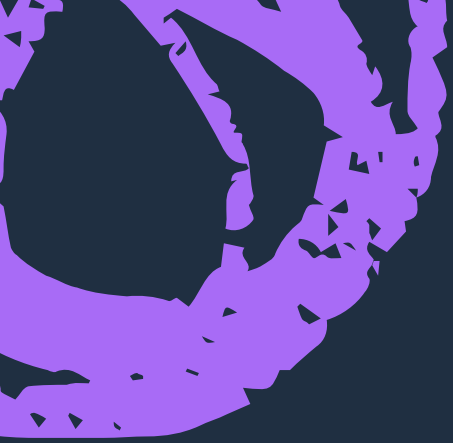
# 실험 시나리오

1) 가상 랭킹, 정상 랭킹이 포함된 실험용 게임 각각 제공

2) 첫 플레이 이후 행동 선택 (종료 또는 재플레이)

3) 최종 플레이 후 설문 실시

- ① 최대 점수 및 재플레이 횟수
- ② 재플레이 의사 (설문 기반 리커트/5점 척도)
- ③ 플레이어의 주관적 응답 (예: ‘1등을 할 수 있을 거 같다’)



# 예상 결과/활용 방안





[illegible]

## → 가설 검증 완료



# 활용 방안

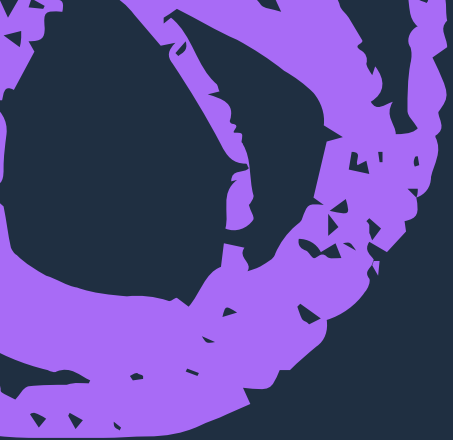
## 개발자

사용자에게만 보이는 근사치 기반의 랭킹 UI가 행동 유도 측면에서 실제보다 효과적일 수 있음을 실험적으로 확인할 수 있으며, UX 설계 시 활용 가능한 데이터 기반 랭킹 인터페이스 모델 개발 가능성을 시사.

# 활용 방안

## 기획자

유저가 재도전 의지를 가지는 근사치 점수 범위(심리적 임계점)를 파악할 수 있어, 난이도 조절 시 재접속 및 재플레이 유도에 최적화된 조건 설정에 활용 가능.



**감사합니다**

