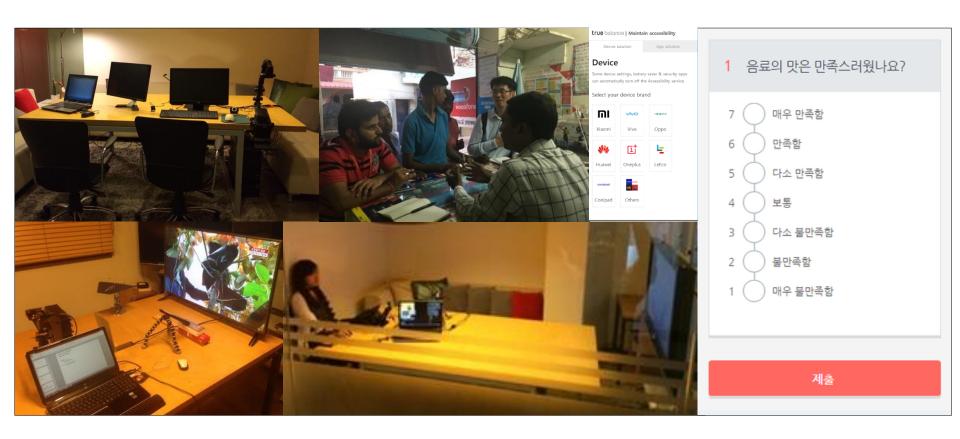
심리학도는 뭐하고 사나: 인지심리학편



목차

1. 소개

2. 대학원에선 뭐했나

- 실험하기

3. 유저 리서치

- 유저빌리티 테스트(인터뷰 /동선 /시간 측정)
- 현지 방문 조사

4. 웹 기획/개발

- 설문지 설계
- 고객 기술지원용 모바일 웹사이트 만들기

소개

- 학부는 경영학 전공
- 대학원은 인지과학 (인지심리학)

첫 직장 경험

UX 리서치 에이전시에서 UX리 서쳐로 시작 리서치 방법을 배웠음 아이트래킹 장비 영업...



두번째 직장 경험은 웹 서베이 플랫폼 사업담당자

리서치 / 리서치용 툴 기획 + 운영 부가적으로 고객사 리서치 의뢰 도 받아서 진행



세번째 직장 경험은 인도에서 사업하는 회사의 UX디자이너

리서치 분석 자료 수집 UI 기획 퍼블리싱

대학원에서 실험하기..

배경

생존 맥락에서의 대상 기억이 다른 맥락 조건들에서보다 더 정확하다는 기존 연구 생존 맥락의 효과가 과제와 무관한 대상의 위치에 대한 기억에서도 나타나는지를 알아보고, 대상 위치 기억의 성차가 맥락에 따라 달라지는가를 살펴보고자 실험을 진행힘

Survival Memory 2010/8

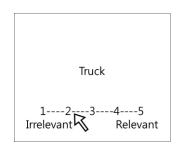
설계, 진행

생존 맥락이나 혹은 이주 맥락 중 하나의 맥락 하에서 여러 위치에 순차적으로 제시된 단어에 대한 맥락 적합도를 평가하는 과제를 수행한 후, 각 자극에 대한 회상 검사 와 위치 기억검사를 진행하였습니다. 실험 과제는 MATLAB으로 작성된 프로그램을 사용함

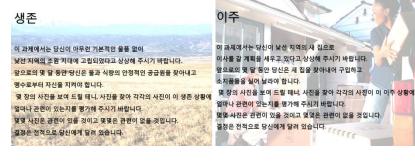
결과

생존 맥락 조건에서의 위치 기억이 이주 맥락 조건에 비해 더 높은 것으로 나타남 자극의 종류및 제시 방식에 따라 기억맥락 조건과 성별간의 상호작용 효과가 나타남 위치 기억에 있어서 기억의 부호화 맥락이 성별에 따라 다른 영향을 미침을 시사함

1. 배경

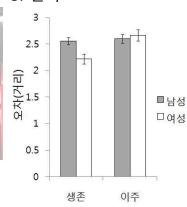


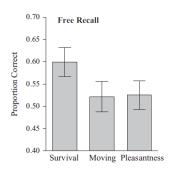
2. 실험 과정

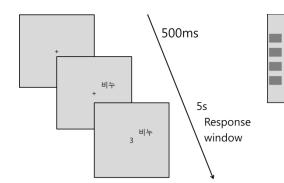




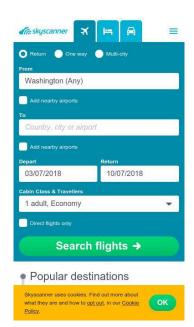
반응시까지







이런 실험을 하던 사람이...





한국에서 Usability Test하기

일반적인 UT 진행 방식

- 1. 기존 서비스 경험을 묻고, 진행을 원활히 하기 위해 Think Aloud 교육을 진행
- 2. 상품 구매 단계 중 단계별로 과제를 수행하도록 진행
- 3. 상품 구매 단계 중 단계별로 개별 사용성 요소 및 유용성 점수를 매기게 함
- 4. 사후 인터뷰를 진행하며 전반적인 만족도 평가를 진행함

Usability Test 진행룸



Usability Test 관찰룸



Usability Test 진행 과정

1. Introduction

2. 사전 인터뷰

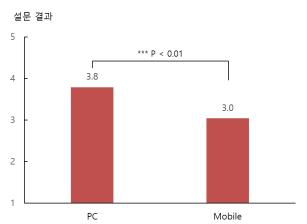
3. 과제 수행(PC/모바일)

4. 사후 인터뷰

- Rapport 형성
- Think Aloud 이해 및 연습
- 기존 관련 서비스 사용 경험 확인 (사용자/미사용자)
- 선호 온라인 채널 확인
- 주요 영역/기능에 대한 사용자 태스크 진행
- 과제 수행 과정 관찰 및 행동 측정치 기록
- 개별 과제의 이슈 및 불편 사항 확인
- 개별 과제 진행 후 설문지 응답 기록
- 전반 만족도 평가
- 추가 니즈 및 아이디어 수집

한국에서 Usability Test하기

UT 결과를 분석하고 제시하는 방식 정량 측정이 가능한 것(만족도 조사 등)은 기술통계를 내기 인터뷰 내용에서 과정별로 공통되는 표현을 뽑아서 집계하기 + 영상을 따로 뽑아내기



상품에 대한 설명이나 주의사항이 실제로 상품을 선택하는데 얼마나 도움이 되었나요? (매우 유용하지 않음 1 - 매우 유용함 5)

요약

구매 프로세스	이탈 확률	핵심 이슈
매대 진입	X%	1. 홈 화면의 '상품 구매' 버튼이 눈에 잘 띄지 않음
상품 선택	1Y%	 상품명만으로 상품을 이해하기 어려움 상세 설명이 가시성이 낮아 시선을 끌지 못함 제시된 가격 정보만으로는 실 구매가를 이해하기 어려움 동일 상품을 탭에 따라 다른 가격으로 제공함 부가세 관련 가격 표시의 일관성이 떨어짐
가격 비교	1Z%	7. 상품 가격이 타사 이용권에 비해 높은 편임
상품 선택	A%	8. 멤버십 사용이 불편함

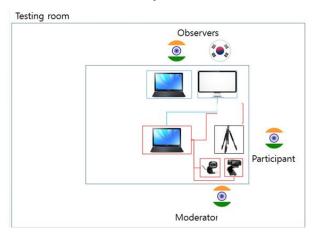
이런 곳에서도...



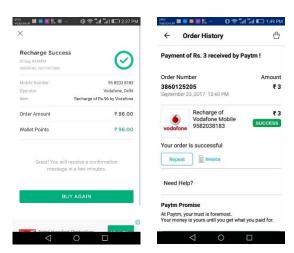
인도에서 Usability Test하기

인도 모바일 충전 앱 research 2017

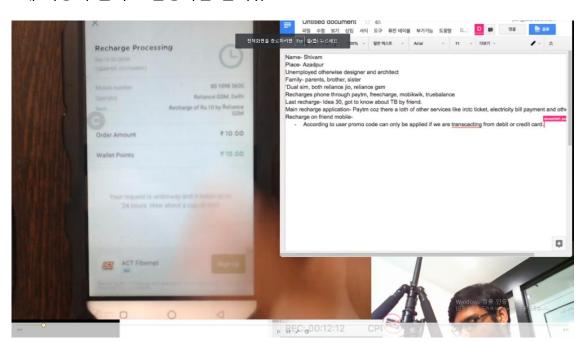
현지인 대상 Usability Test 관찰룸의 예



비교 대상 앱



2개 이상의 언어로 진행하는 인터뷰



인도에서 방문조사하 기

리서치 진행

현지 상인들과 인터뷰

인도 금융 앱 research 2017





업자들이 많이 사용하는 리차지(요금 충전) 방식





테스트 / 인터뷰 외에도...

웹기획하기

배경

고객들이 모바일 설문 응답창이 구시대적이며 사용하기 불편하다고 지적해 이를 개선하고, 사용성을 높이기 위한 UI 기획 진행

Survey web design **2015**

진행 과정

- 1. 경쟁사 벤치마킹 / 사용 형태 관찰
- 2. PC 및 모바일 반응형 스토리보드 작성
- 3. 스토리보드 시안 대상으로 UT 진행
- 4. 디자인 개선 완료 후 QA 진행

1. 모바일 버전 구현 화면



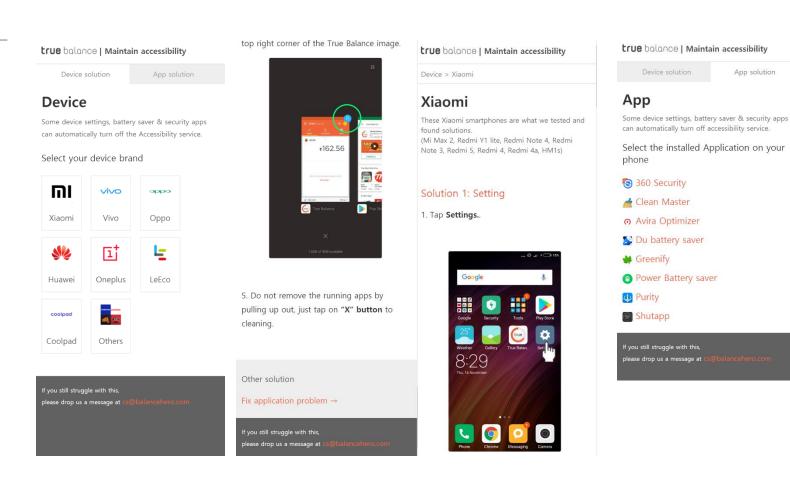
2. PC 버전 구현 화면



가이드 웹 퍼블리싱하

가이드 콘텐츠 수집 > 가이드 콘텐츠 작성 > 모바일 웹 UI 기획 > 퍼블리싱(php 포함)...

Guide Web design 2018



App solution

END

