



『심층 이슈』

iPad의 출발점

출처 : Computer Arts (2010/10/20)

주요내용

- iPad와 같은 디지털 tablet은 편집 디자이너들에게는 완전히 새로운 캔버스와 같은 것임. Andrew Losowsky씨는 이 새로운 기구를 사용하고 있는 1세대들의 소감을 물었고 Popular Science의 편집장인 Mike Haney씨는 iPad는 보통 잡지를 보는 것과 같이 소파에 편안히 앉거나 기대어 볼 수 있는 최초의 작은 기구라고 언급함.
- 하지만 아직 이것은 시작 단계임. 포맷은 새로운 것이며 편집인들에게는 흥미로운 것임. 그러나 독자들에게는 이것이 혼동의 기구가 될 수도 있음. 모든 출판물들은 업계를 대변 할 저마다 다른 독자적인 방식을 이 최신기에서 추구하고 있어 어려움을 더하고 있음. 예를 들어 Popular Science에서 내용 메뉴를 가져오기 위해 독자들은 손가락 두 개를 위로 올려야만 하며 반면 Sport Illustrated는 두 손가락이 Zinio 매가진 줌을 조정하는 동안 손가락 하나는 누르면서 고정하고 있어야 하는 것 등임.
- 현재 까지 디자인 요소가 거의 통일된 것은 이슈의 내용을 보여주는 미니어처 확장 사용에 그치고 있으며 이것 또한 일관성 있게 적용 되는 것도 아님. 이 최신 기기들을 소개하고 있는 업체들은 이미 독자들이 iPad등과 같은 tablet에서 보는 잡지 등의 정기 간행물을 읽는 것과 또 어떻게 쌍방

향 조작성 해야 하는지에 대한 어려움을 겪고 있는 것을 인식하고 있음.

- Popular Science는 iPad로 볼 수 있는 최초의 잡지였으며 Steve Jobs씨가 묘사한 것처럼 상당히 센세이션 한 것이었음. 또한 이 잡지의 출판인 Bonnier씨는 iPad는 Popular Science 출범 몇 달 전에도 존재하지 않았다고 언급함. 다른 많은 출판사들처럼 Popular Science는 런던 소재 BERG의 한 디자인 스튜디오에게 지금까지 존재하지 않았던 새로운 형태의 이 잡지가 어떻게 꾸며질 수 있을지에 대한 가능성을 타진하기 위한 일을 의뢰함. 이러한 결과로Mag+라 불리는 시험판이 iPad 출범발표 6주전에 웹사이트에 게재 되었다고 그는 언급함.
- Bonnier씨와 BERG 측은 디지털 잡지는 어떻게 구성되어야 할까, 프린트 에디션의 질은 어느 정도로 잡아야 하나, 전 과정을 위한 어떤 가이드가 세워져야하는가에 대한 고민을 오래해 왔다고 말하면서 이러한 기본 구상이 세워진 후 하나하나 세밀한 디자인적인 문제를 해결하며 적용해 나갈 수 있었다고 Haney씨는 회상함.
- 여타 다른 iPad 매가진 애플리케이션과는 달리 Popular Science의 디자인 팀은 프레임 보다는 레이어로 모든 작업을 수행함. 대부분 기사의 주요 이미지는 배경 이미지로 띄워지며 텍스트 스크롤은 수직 형 반투명 박스 안에서 보이는 것이 특징. 기사내용을 지우거나 다시 보이게 하려면 이용자는 간단히 배경 이미지만 누르면 됨. 이것으로 인해 최초 화면에서 이미지는 잠시 텍스트 뒤로 사라지게 되긴 하지만 그래도 이 시스템은 많은 장점을 지니고 있다고 Haney씨는 언급함.
- 레이어로 이미지와 텍스트의 상관관계가 매우 역동적으로 보이며 이러한 결과로 어떤 규모의 스크린에도 구매 받지 않는다고 Haney씨는 설명함. 또한 같은 기사를 읽는 동안 동일한 이미지를 수천 개의 단어들이 지나갈 때도 배경에 그대로 유지 할 수 있으며 간단한 탭으로 배경 이미지를 사용자들이 볼 수 있게 해 놓았다고 덧붙임. 이것은 아마 상당히 신선하고 새로운 패러다임을 위한 디자인적인 도전이 될 수 있으며 누구든지 이것에 익숙해지면 재미있게 즐길 수 있을 것이라 그는 언급함.
- 또 다른 디지털 잡지는 iPad가 출범한 41일 뒤에 시작한 Time인데 Time 디자인 담당 DW Pine III씨는 처음에 우리는 이것을 Project Noah라 불렀다고 회상하며 웃음을 자아냄. 그 당시 우리는 Time의 모양과 느낌을 유지하는 주간 iPad 잡지를 만들기 시작 할 단계였으며 내용, 디자인, 작업량

등에 매진하며 매일 기술팀은 이것의 실현을 위해 새로운 방법을 발견하고 있었다고 그는 회상함.

- Time의 케이스를 보면 기술팀은 디지털 디자인 업체 Wonderfactory와 Time의 프린트 출판 시스템을 담당하고 있는 WoodWing등 외부 업체들로 형성되었음. Wonderfactory의 크리에이티브 담당 Jared Cocken씨에 따르면 사업의 주요 아이디어, 사업의 전략, 이용자 경험, 하드웨어 용량, 주간지의 새로운 포맷의 디자인 방법, 그리고 내용에 대한 시장성 등에 대한 질문을 시작 단계에서 하였다고 함.
- 이러한 질문들의 해답을 구한 뒤에도 기초 페이지 레이아웃에 대한 디자인 결정이 남아 있었음. Coken씨는 이용자들을 위해 두 가지 요소를 구축해야 하는데 독서 인터페이스와 거기에 담긴 내용들이라 설명하면서 이것은 브라우저와 웹사이트의 상관관계와 유사한 것이라 덧붙임. 계속해서 Coken씨는 하나는 페이지 사이를 이동 할 수 있게 해 주는 글로벌적 기능인 소프트웨어 셸이며 다른 하나는 이용자가 선택해 가는 콘텐츠라고 지적하면서 브라우저나 독자들이 콘텐츠를 벗어나지 않게 해야 한다고 언급함.
- 원래 계획은 수평적으로 iPad에서만 읽을 수 있는 것이었으며 대부분의 우리의 그림은 수평으로 보인다고 Pine씨는 언급함. 그러나 우리가 iPad를 실제로 들고 볼 때 우리는 보통 iPad를 수직적으로 들고 이용하게 되어 있다는 것을 알게 됨. 그래서 개시 일주일전 수직방향으로 변경함. 그러나 Pine씨는 이용자에 따라 수직 수평 혹은 두 가지 병행 등이 선호되고 있다고 언급함.
- 콘텐츠가 거의 동일한 것이라 할지라도 다른 방향의 Time 애플리케이션은 확실히 두드러짐. 세로 모드는 작은 이미지 삽입으로 내용만이 너무 많이 담긴 이미지를 줄 수 있으며 한편 독자들이 하여금 단독 칼럼 텍스트 블록의 폰트 크기를 조절 할 수 있게도 해 줌.
- iPad 에디션은 프린트 에디션의 재편성 이상의 의미를 지니고 있음. Pine씨는 주 당 10개 비디오와 수십 개의 추가 사진들을 평균 내 보내고 있다고 말함. 일간지로서 the Times는 기사내용을 짧은 정보란에 옮길 대책이 당장 시급함. 디자인 담당 Jon Hill.씨는 독자들이 친근하게 볼 수 있는 그리드 형식을 채택했는데 세로 셋 칼럼과 가로 넷 칼럼으로 구성 되어 있으며 이것은 각 페이지 끝에 카피가 깔끔하게 들어맞지 않는다는 것을 의미한다고 언급함.

- Hill 씨는 우리의 저널리즘적 위상을 지키는 것이 더 중요하며 독자들이 225년 전통의 무게를 좀 느꼈으면 좋겠다고 언급함. 스크린 상에서 페이지는 실제 신문을 보는 것과 흡사 유사하며 이것이 독자들로 하여금 전체 Times를 보는 듯한 인상을 주기를 기대한다고 덧붙임.
- 비디오, 오디오, 인포그래피 그리고 슬라이드쇼 등과 같은 재료들이 웹사이트나 애플리케이션 등에 사용되기 위해 위탁되고 연구되어지는 사례가 늘어나고 있는 추세이며 iPad는 쌍방향적인 옵션을 많이 제공하고 있어 여기에 흥미를 가진 이용자들의 요구는 더 증가 될 것으로 예상 된다고 Hill 씨는 언급함. Hill은 계속해서 앞으로 우리는 오리엔테이션에 따라 완전히 차별화되는 많은 애플리케이션을 보게 될 것이라 예견함.
- 다른 출판사들은 tablet이 존재를 원하고 있으나 Zinio와 같은 제 3의 제공 업체를 통한 단기적인 것들을 선호하고 있으며 Zinio는 Digital Camera, T3, Total Film과 같은 선두 출판사의 tablet 에디션을 보유하고 있음.
- 대부분의 경우 이들은 브라우저에서 실행 가능한 PDFs에 지나지 않음. 그러나 Zinio의 최고 마케팅 담당자인 Jeanniey Mullen씨에 따르면 이것은 iPad를 사용하는 업체들이 왜 iPad를 채택했는지 또한 잡지가 이러한 업주의 목적에 어떻게 부합 될 수 있는지에 대한 조언을 업체들이 고용한 디자이너들에게 제공하고 있다고 언급함.
- 가장 성공적인 iPad 매거진은 추가 사진 입력 혹은 전략적 지원 콘텐츠와 같은 레이아웃을 어떻게 정보화된 방법으로 최신화 시킬 수 있을까라는 고민을 하는 업체에 의해 제공 될 것이라 Mullen씨는 내다봄. Zinio는 독자들을 끌기 위한 애니메이션 커버를 포함한 '최고의 항목' 체크리스트들을 고객사들에게 제공하고 있음. 그러나 그녀는 모든 디자이너들은 iPad를 넘어서 아이디어를 고안해 내야 한다고 덧붙임.
- 매거진 디자이너 Jeremy Leslie씨는 현재 독립형 매거진 애플리케이션의 런칭 뿐만 아니라 주요 타이틀의 tablet 에디션을 위한 디자인 작업을 진행하고 있는데 Leslie씨는 iPad mags는 조금의 하자를 보이고 있긴 하지만 아마 이것들은 곧 개선 될 것으로 보인다고 주장함.
- 디자이너들은 최고의 작품을 만들어 내기 위해 예산과 스케줄을 동시에 만족시켜야 하는 딜레마에 항상 빠져있음. 이러한 이유로 어떠한 형식이 최고일 것이라는 공식은 존재하지 않으나 단지 프린트 디자인과 웹 디자인의

요소를 끌어와서 이것들을 통해 새로운 것을 시도해 보는 흥미로운 작업을
실행하게 될 것이라고 그는 언급함.