

## 일과 쉼 밸런싱 스케줄러 기반 워케이션 큐레이팅 앱 서비스

성 은 지<sup>1</sup> · 홍 다 현<sup>1</sup> · 정 유 주<sup>1</sup> · 김 건 동<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>홍익대학교 디자인컨버전스학부 학부과정

<sup>2\*</sup>홍익대학교 디자인컨버전스학부 교수

# Work and Rest Balancing Scheduler-based Workation Curating App Service

Eun-Ji Seong<sup>1</sup> · Da-Hyeon Hong<sup>1</sup> · Yu-Ju Jeong<sup>1</sup> · Geon-Dong Kim<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Undergraduate Program, School of Design Convergence, Hongik University, Sejong 30016, Korea

<sup>2\*</sup>Professor, School of Design Convergence, Hongik University, Sejong 30016, Korea

### [요 약]

시공간 제약 없이 일과 쉼을 병행하는 근무 방식인 워케이션 기반 유연 근무 방식은 코로나 19로 더욱 주목받고 있음에도 이를 체계적으로 관리해줄 수 있는 서비스는 미흡한 실정이다. 이에 본 연구는 일과 쉼의 밸런싱 스케줄러 기반 워케이션 큐레이팅 서비스를 제안하는 데 목표를 둔다. 관련 연구 분석을 통해 스케줄러 및 큐레이션 기능을 워케이션 서비스에 적용하여 일과 쉼 및 시간과 장소의 유연한 병행 관리가 가능하게 연계하였고, 핵심 아이디어 기반 최소 요건 제품(MVP : minimum viable product) 제작 후 46개 문항의 MVP 테스트를 통해 핵심 콘셉트의 유용성, 사용성, 감성 검증과 인터페이스 고도화를 위한 개선점을 파악하였다. 이를 적용한 UI 디자인 및 프로토타입 결과물로 5일간 프로토타입 전시 시연을 하여 본 제안 서비스의 추가 의견을 수렴하였다. 본 연구는 유연 근무의 확산에 따라 일과 삶의 균형을 찾으며 더 보람있게 일할 수 있는 워케이션 환경 조성을 위한 서비스를 제안하였다는 데 의의가 있다.

### [Abstract]

Workation-based flexible work, a work method that combines work and rest without time and space constraints, is gaining increased attention due to COVID-19, however, lacks services for its systematic management. This research aims to propose a workation curation service based on a work-rest balancing scheduler. Through research analysis, scheduler and curation functions were applied to workation service to enable flexible parallel management of work-rest and time-place, and 46 questions of MVP tests were conducted to identify improvements for verifying the usefulness, usability, and sensibility of core concepts and upgrading interfaces after producing a core idea-based minimum viable product (MVP). This was applied to the UI design and prototype results to collect additional opinions for this proposed service through a prototype exhibition and demonstration for five days. The significance of this research is that it proposes a service to create a work environment where employees can find a work-life balance and increased work satisfaction with the expansion of work flexibility.

**색인어** : 워케이션, 근무환경, 일과 쉼, 스케줄러 서비스, 큐레이션

**Keyword** : Workation, Working Environment, Work and Rest, Scheduler Service, Curation

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2023.24.5.1029>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

**Received** 03 March 2023; **Revised** 06 April 2023

**Accepted** 10 April 2023

**\*Corresponding Author; Geon-Dong Kim**

**Tel:** +

**E-mail:** geon705@gmail.com

## I. 서 론

### 1-1 연구배경 및 목적

코로나 19 장기화로 다양한 스마트워크(Smart Work)형 일하기 방식이 등장함에 따라 근무환경에 있어 일하는 장소 보다는 일하는 방식을 중시하는 인식이 확산되고 있다[1]. 이러한 인식 속에서 휴양지로 떠나 업무(Work)를 하며 동시에 휴가(Vacation)를 즐기는 워케이션(Workation)이 새로운 근무 방식으로 등장하게 되었다. 워케이션은 업무환경의 공간간 제약 없이 공간 변화를 통해 창의적 업무 성과를 얻도록 하면서, 일과 삶의 균형(Work Life Balance)을 추구하도록 하여 근로자의 삶의 질 개선에도 긍정적인 효과를 가져올 수 있다. 그러나 현재 근로자 개인이 워케이션을 시도하기에는 일정 관리의 어려움과 같은 문제점이 있고, 워케이션 환경을 관리할 수 있는 서비스는 일 또는 쉽 각 측면에만 용도가 강화되어 있어 실제 효율적인 병행 관리가 필요한 워케이션 환경에 적용하기엔 한계점이 존재한다. 이에 본 연구는 일과 삶의 균형 중시 가치관을 주도하는 MZ세대 근로자[2] 중 스케줄러 사용이 필수적인 직장인을 주 대상으로 하되, 그 외 워케이션 환경을 조성하려는 대상자도 활용할 수 있는 워케이션 큐레이팅 서비스를 제안하고자 한다. 이를 통해 누구나 시공간 제약 없이 자신의 업무 환경과 라이프 스타일에 맞춰 워케이션을 활용할 수 있도록 하는 것에 본 연구의 목적을 둔다.

### 1-2 연구 범위 및 방법

본 연구는 일과 삶의 균형을 맞춰주는 밸런싱 스케줄러 기반 폴더블 스마트폰용 앱 서비스 제안 연구로, 연구 범위는 MVP 프로토타입 테스트를 거친 디자인 기반 서비스 제안을 중심으로 한다. 코로나 팬데믹을 거치며 많은 기업이 사내 인트라넷을 보완, 구축함에 따라 유연 근무환경에서 사내 구성원 간의 협업이 이루어지고 있지만[3], 개인의 효율적인 일과 삶의 관리 측면의 서비스는 아직 부족한 실정으로 본 연구는 기업마다 차이가 많은 사내 인트라넷보다 개인 대상의 워케이션 환경 구축을 중심으로 하였다. 연구 방법은 다음과 같다. 첫째, 관련 연구를 통해 워케이션의 효과와 인식, 문제점을 파악하고 워케이션을 도입한 기업 사례를 분석한다. 둘째, 연구 키워드 관련 선행 서비스 사례 분석을 통해 워케이션 환경에 적합한 서비스 체계를 도출한다. 셋째, 워케이션에 포함된 일, 휴식의 개념을 재정의하여 차별화된 핵심 개념들을 도출하고, MZ세대 근로자를 대상으로 MVP 테스트를 진행하여 핵심 아이디어 검증 및 개선점을 파악한다. 넷째, MVP 테스트 결과를 바탕으로 워케이션 큐레이팅 앱 서비스를 제안한다. 마지막으로 본 연구의 결론 및 한계점을 제시한다.

## II. 관련 연구

### 2-1 워케이션

#### 1) 워케이션의 개념

워케이션이란 일과 휴가의 합성어로, 단순 원격근무 형태를 넘어 휴양지에서 일과 휴식을 병행하는 근무 방식을 일컫는다. 워케이션은 IT 기술 발전에 따라 다양한 형태로 진화하고 있으며, 두 가지 이상의 동기를 가진 하이브리드 관광(Hybrid Type of Tourism)의 한 유형이기도 하다[4].

#### 2) 워케이션 기대효과

워케이션의 효과는 기업과 근로자 측면으로 나누어 파악할 수 있다. 기업 측면에서는 첫째, 창의적 인재 확보로 구인난 해소에 도움이 된다. 실제 주 5일 전만 워케이션을 도입한 라인플러스는 2022년 상반기 지원자 수가 지난해보다 30% 증가하는 효과가 있었다[5]. 업무와 개인 생활 조율의 폭을 넓혀주는 워케이션 제도가 직무 만족도와 직결되어 인재 확보를 가능케 한 것이다. 둘째, 중장기적으로 업무 혁신 및 비용 절감을 달성할 수 있다. 워케이션 도입을 통한 직원 유지 능력 향상으로 채용 및 교육 비용, 사무 공간 비용 등 여러 비용이 크게 절감된다. 근로자 측면에서는 첫째, 일과 삶의 균형을 실현할 수 있다. 사무실 등 근무 장소에 얽매이지 않음으로써 절약 가능한 출퇴근 시간이나 근무 외 시간을 여행 및 자기계발 목적으로 활용할 수 있게 된다. 둘째, 근로자의 업무 생산성 및 효율성을 향상시킨다. 관리자가 있는 사무실 환경과 달리 근로자가 스스로 업무를 계획하고 관리하게 되며, 이는 근로자 자신의 능동적 업무 관리 능력 향상으로 이어질 수 있다[6]. 또한, 새로운 환경과 공간은 반복되는 일상에 활력을 줌으로써 근로자들의 집중력을 포함한 창의력과 자발적인 업무 참여도를 증진시킬 수 있다.

#### 3) 워케이션의 국내 인식 현황 및 문제점

고용노동부에 따르면 2020년 국내 기업의 약 50%가 재택근무를 하고 있으며, 코로나19 종식 이후에도 52%의 기업이 여전히 재택근무를 원하는 것으로 나타나 한국도 일하는 방식의 변화가 본격화되었음을 알 수 있다. 이러한 국내 변화 속에서 2021년에는 여행 트렌드로 워케이션이 선정되는 등 워케이션에 대한 긍정적인 인식이 조성되기 시작하였다[7]. 실제 서울 산업진흥원에서 진행한 워케이션 프로젝트에서는 500명가량의 참여자가 95% 이상의 재참여 의사를 보이며 높은 만족도를 나타내기도 하였다. 이들 참여자는 약 79%가 MZ세대였으며, 재참여 희망의 주요 이유는 개인 일과 삶의 균형 강화, 팀 또는 사내 네트워크 강화, 업무 효율성 증진으로 나타나 일과 삶의 균형 확립은 물론 기업 네트워킹, 업무 효율 향상에도 효과를 본 것으로 나타났다[8]. 그러나 이러한 긍정적 인식에도 불구하고 워케이션 떠나기를 주저하는 근로

자들은 ‘상사나 동료들이 자신을 일하지 않는 사람 또는 헌신적이지 않은 사람으로 인식할까 걱정이 된다’, ‘워크에이션에 적합한 장소로 동선을 계획하기가 쉽지 않다’, ‘워크에이션 기간 동안 일과 쉼 모두 잘 고려해 일과를 보내기가 어렵게 느껴진다’ 등의 문제를 느끼고 있어 개인이 일상적으로 워크에이션을 활용하기에는 아직 어려움이 있음을 알 수 있다[9],[10].

## 2-2 국내 워크에이션 도입 현황

국내 워크에이션 도입 현황 파악을 위해 워크에이션을 시행 중인 6개 기업을 조사하였다. 본 연구는 한국관광공사 MICE (meeting, incentives travel, convention, exhibitions)형 워크에이션 적용 방안[11]을 참고해 기업별 워크에이션 도입 유형을 ‘사내 추천을 통한 기회 제공’, ‘근무 장소 선택지 확대’, ‘기간 한정 높은 시공간 자율성 부여’의 세 개로 분류 후 분석하였다.

### 1) 사내 추천을 통한 기회 제공

롯데멤버스(LOTTE Members)와 여가 플랫폼 기업 야놀자는 탄력근무제를 시행하며 추천 선정된 직원들에게 워크에이션 기회와 특정 휴양 시설을 제공한다. 탄력근무제란 근로자가 근무시간과 출퇴근 시간을 탄력적으로 선택하는 근무제도이다. 롯데멤버스는 2021년부터 8주간 매주 선정된 10여명의 임직원들을 대상으로 제주도 원격근무 프로그램 워크에이션을 진행하였으며 해당 직원에게 제주도 연동 소재 롯데시티호텔 숙박권을 제공하였다[12]. 야놀자는 추천으로 선발된 직원을 대상으로 강원도 평창에서 워크에이션을 시행하였으며 객실, 식사, 업무용 모니터, 공용 법인차량 등을 지원하였다[13].

### 2) 근무 장소 선택지 확대

종합 엔터테인먼트 기업 씨제이엔엠(CJ ENM), 빅데이터 마케팅 솔루션 기업 스토어링크(StoreLink)는 스마트워크 근무제를 시행하며 특정 휴양지에 거점 오피스를 설치해 근무 장소 선택지를 확대하였다. 스마트워크 근무제란 ICT(information and communication technology)를 활용해 시공간 제약이 없는 유연한 근무방식을 뜻한다[14]. 씨제이엔엠은 매월 10여 명에게 제주도 월정리에 있는 거점 오피스 한달살이를 지원하고 있으며, 스토어링크는 제주도 애월과 협재에 단독 주택을 마련해 워크에이션 근무 장소로 제공하고 있다[15].

### 3) 기간 한정 높은 시·공간 자율성 부여

여행 플랫폼 기업 마이리얼트립(Myrealtrip), 세금 신고·환급 도움 플랫폼 기업 자비스앤빌런즈(JOBIS & Villains)는 탄력근무제를 시행하며 사내복지로 시간과 장소 및 동선에 자유도 높은 워크에이션 기회를 제공한다. 마이리얼트립은 2022년 WFA(work from anywhere) 제도를 도입하여 직원들에게 전 세계에서 자유로운 원격근무 기회와 150만 원

상당의 여행 포인트를 제공하였다[16]. 자비스앤빌런즈는 전 직원에게 일주일 휴가와 2주 휴가지 원격근무 기회를 제공하고 있다[17]. 앞선 기업 사례 분석을 통해 정적이던 과거 업무환경에서부터 스마트워크가 보편화된 현재에 이르며 업무 형태와 업무 공간이 변화하고 있음을 알 수 있다. 사람들이 스스로 원하는 근무 장소를 선택하고 동선을 계획하여 이동하는 양상을 보이며, 근무제도 역시 그에 맞춰 시간 및 장소 제약이 줄어드는 추세이다[18]. 따라서 본 연구는 코로나 이후에도 유연한 미래 근무환경이 지속해서 발전하리라는 가정하에 시공간의 자율성이 높은 근무환경에서 효율적으로 활용 가능한 워크에이션 서비스를 제안하고자 한다.

## 2-3 워크에이션 시 사용되는 서비스 사례

1 Collaborative Service Analysis		2 Travel Service Analysis		
Sort	Service	Collaborative system	Content	
Specialized in video meeting collaboration	ZOOM	• Scheduling a meeting by entering a schedule.	Trip.com	• Reservations for travel facilities and means of transportation, such as air tickets, hotels, etc.
Specialized in messenger collaboration	슬랙 SLACK	• Supports calendar interworking and collaboration between team members via messenger.	Skyscanner	• Reservations for travel facilities and means of transportation such as air tickets and hotels. • Recommending the right flight for the set time zone.
Specialized in scheduling collaboration	MONDAY.COM Dooryal Trello flow	• Provides detailed functions such as task lists, deadlines, and tags for scheduling.	myrealtrip	• Reservations for travel facilities and means of transportation such as air tickets and hotels. • Guide's recommendation of travel destinations. • Online tour.
Specialized in work management collaboration	wanted space kolzowork Shitree	• Provides detailed functions such as work status and consulting input for work management.	TRIPLE	• Reservations for travel facilities and means of transportation such as air tickets and hotels. • Recommended a nearby location during the route. • Recommended route and schedule when entering the desired travel destination.
			INTERPARK	• Reservations for travel facilities and means of transportation such as air tickets and hotels. • All recommends detailed routes including transportation and accommodation when selecting cities and schedules. • Recommended route and schedule when entering the desired travel destination.

그림 1. 워크에이션 시 사용되는 서비스 사례  
Fig. 1. Examples of services used in Workation

그림 1은 워크에이션 시 사용되는 서비스 사례 분석 내용으로 워크에이션 환경에서 일과 쉼을 관리할 수 있는 체계를 살펴본 후 현행 방식의 문제점 및 기회 요소를 도출하기 위함이다. 현재 워크에이션 관리에 특화된 서비스는 부족한 실정이므로, 워크에이션 내 일과 쉼 각 측면에서 활용되는 서비스들을 분석 대상으로 선정하였다. 일 측면으로는 2021년부터 22년 기준 실제 기업이 사용하는 16개 협업 서비스를 분석하였으며[19], 쉼 측면으로는 모바일인텍스의 보고서 ‘2021 모바일 앱 랜드스케이프’ 중 종합 여행 서비스 부문에서 많은 사용자 수를 보유한 상위 5개 서비스를 분석하였다[20].

### 1) 일 측면 협업 서비스 분석

각각의 협업 서비스가 주력하는 기능과 해당 서비스를 통해 실제 협업이 이루어지는 체계를 기반으로, 16개의 협업 서비스를 그림 1의 1과 같이 네 가지 항목으로 분류하여 분석하였다[19]. 분류 항목은 각각 비디오 미팅 협업 특화, 메신저 협업 특화, 일정 관리 협업 특화, 근무 관리 협업 특화형으로 구분해볼 수 있었으며, 근무 시 사용 목적에 맞춘 협업을 지원하나 일 측면의 일정만을 관리하는 데 특화되어 실제 워크에이션 상황에서 단독으로 사용하기에는 한계가 있었다.

### 2) 쉼 측면 여행 서비스 분석

그림 1의 2는 선정된 5개 서비스인 트립닷컴, 마이리얼트

립, 스카이스캐너, 트리플, 인터파크투어를 분석한 것으로, 이들 서비스는 항공권, 호텔과 같은 여행 이동수단 및 숙박 시설 예약과 여행 일정 계획 서비스를 중심으로 한다. 특히 마이리얼트립, 트리플, 인터파크투어는 사용자가 직접 일정을 계획하지 않아도 서비스를 통해 여행 일정과 장소 및 동선을 추천받을 수 있다. 그러나 이들 서비스는 여행 서비스가 목적이므로 휴식 목적의 장소와 활동만을 제공하여 위케이션 일정에 활용하는 데 단점이 있었다. 이처럼 현재 협업 서비스와 여행 서비스는 일과 쉼의 각 측면으로 쓰임이 분리되어 일과 쉼의 유연한 병행 관리가 중요한 위케이션 환경에 활용하기에 어렵다. 본 연구는 이를 보완하며 일과 쉼을 유기적으로 연결, 관리할 수 있는 위케이션 서비스를 제안하고자 한다.

## 2-4 스케줄러 서비스

스케줄(Schedule)이란, 구체적으로 세운 시간에 따라 움직이는 계획표를 뜻하며, 스케줄러 서비스란 그 계획표에 월간, 주간, 일간 등의 일정을 기입하여 관리하는 서비스이다 [21]. 스케줄러 서비스를 통한 유연한 스케줄 관리는 불필요한 업무를 최소화하고 효율적인 근무환경을 조성함으로써 업무 생산성을 향상한다. 특히 유연 근무가 보편화 된 현재 시점에서는 개인의 효율적인 시간 관리가 업무 효율성과 직결되기 때문에 이 같은 스케줄러 서비스의 역할과 활용이 더욱 중요해졌다. 위케이션 또한 유연 근무를 바탕으로 둔 근무 방식이므로, 근로자가 위케이션에서 향상된 효율성을 발휘하기 위해서는 무엇보다 유연하고 효과적인 스케줄 관리가 기본이 되어야 한다. 따라서 본 연구는 스케줄러 서비스를 기반으로 하되, 일과 쉼을 병행하는 위케이션의 특수한 환경에 맞춰 일정을 효율적으로 관리할 수 있는 독자적인 체계를 마련하고자 한다.

이에 따라 현재 근무환경 및 개인 환경에서 사용되는 스케줄러 서비스 사례의 장단점을 분석하였다. 근무환경 측면의 분석 사례는 앞서 서술한 16개 대표 협업 서비스 중 ‘일정 관리 협업 특화’ 형의 먼데이 닷컴, 두레이, 태스크월드, 트렐로, 아사나, 플로우, 네이버웍스로 선정하였다. 이 7개 서비스는 공통되게 스케줄러를 활용하여 팀원 간 업무를 배분하고, 일정 공유를 통해 업무 현황을 파악함으로써 협업을 돕는다. 업무 관리 측면이 큰 서비스인만큼 팀원 간 커뮤니케이션은 원활하나 개인 일정의 기록과 관리에는 어려움이 있다. 개인 스케줄 관리 측면의 분석 사례는 구글플레이스토어에서 1,000만 회 이상 다운로드된 유명 스케줄러 서비스인 네이버 캘린더, 투두리스트, 타임트리, 투두이스트로 선정하였다. 이 4개 서비스는 일정을 상세하게 기록하고 할 일을 체크리스트로 정리하여 개인적인 루틴을 만드는 방식으로 계획을 세울 수 있다. 또한, 투두리스트를 제외한 3개 서비스는 자신의 일정을 가족과 회사 등 특정한 집단에 공유할 수 있으나, 앞선 근무환경 측면의 스케줄러 서비스에 비하면 커뮤니케이션 기능이 제한적이었다.

이처럼 현재 근로자가 사용하는 스케줄러는 각 측면에서 각각의 이점이 있으나 다음의 공통적인 한계점이 존재하였다. 첫째, 하나의 서비스 내에서 개인의 개별 업무 스타일에 맞추어 일과 쉼 일정을 함께 관리하기에 어려움이 있다. 둘째, 위케이션의 공간적 특성이 연계되어 있지 않아 실제 위케이션에서의 실용성이 낮다. 셋째, 위케이션 상황 중 변수가 발생했을 시 일단 일정을 바로 수정하여 반영하기에 어려움이 있다. 따라서 본 연구는 개인 고유 업무 스타일에 맞춰 일과 쉼 일정을 균형 있게 연계 관리하면서 시공간적 특성을 함께 고려하여 위케이션 환경의 물리적 변수에도 유동적으로 대응할 수 있는 밸런싱 스케줄러 체계를 도입하고자 한다.

## 2-5 큐레이션 서비스 및 위케이션과의 연계

큐레이션(Curation)은 본래 미술관이나 박물관의 소장 작품을 관리하고 선별, 배치하는 활동을 의미하였다. 그러나 최근 정보 수집과 해석, 배포의 주제로 사람의 역할이 중요해지면서 큐레이션은 선별한 정보에 새로운 가치를 부여해 제공하는 행위를 지칭하게 되었다[22]. 큐레이션 서비스(Curation Service) 또한 여러 분야에서 주목받게 되었는데, 이는 사용자의 행동 기반으로 축적한 빅데이터(Big Data)를 통해 방대한 정보를 사용자 개인에게 적합한 형태로 가공하여 제공하는 서비스이다[23]. 이러한 큐레이션 서비스의 특성은 사용자가 별도로 정보를 찾지 않아도 사용자에게 필요한 정보를 알맞게 제공할 수 있어, 자유도 있는 개인의 일과 관리 역량이 중요한 위케이션 환경에 도움을 줄 수 있다. 본 연구는 이러한 큐레이션의 특성을 서비스에 접목하여 위케이션 환경에서 근로자 개인의 위케이션 목적과 업무 스타일에 적합한 서비스 사용 환경을 제공하고자 한다. 이를 위해 한인과학기술네트워크의 관련 연구를 기반으로 넷플릭스(Netflix)와 네이버 에어서치(NaverAiRSearch)[24]를 빅데이터 활용 기반 대표 큐레이션 서비스로 선정하여 분석하였다.

### 1) 넷플릭스

넷플릭스는 영화 큐레이션 서비스로, 즐겨보는 장르의 선택 빈도에 따라 사용자의 선호도를 측정하고 영상 시청 중에도 중간정지, 빨리 감기 여부 등의 행동을 분석하여 세밀한 데이터를 추출한다. 또한, 많은 사용자로부터 얻는 기호정보에 따라 관심사를 자동으로 예측하는 협업 필터링 기술도 도입하여 단순 취향 기반 추천보다 더욱 고도화된 추천시스템을 활용하고 있다. 이처럼 세밀한 행동 분석 및 협업 필터링 기술을 본 제안 서비스에 응용하면, 사용자의 일정 관리 기반 행동 데이터를 누적하여 개별 사용자에게 적합한 시간대에 일 혹은 쉼 일정을 제안할 수 있고, 이를 통해 일과 쉼 밸런스를 적절히 조율하도록 도움을 줄 수 있다. 또한, 이동 거리나 시간, 동선 장소 수와 같은 공간적 요인의 개인 선호도를 측정 후 누적하여 견고한 위케이션 동선 제안이 가능할 것이다.



## 2) 네이버 에어서치

네이버 에어서치는 인공지능(AI)으로 사용자의 검색 의도를 분석하여 맞춤형 검색 결과를 제공하는 서비스이다. 기존 네이버 검색 결과가 여러 가지 정보를 한 번에 모아서 제공하는 ‘통합검색’ 형태로 사용자가 정보를 찾아가야 하는 시스템이었다면, 에어서치는 간단한 키워드만 검색해도 의도와 취향에 맞게 자동 필터링을 거친 결과를 보여주는 시스템이다. 가령 하나의 키워드를 검색하면, 개인별 관심사 키워드, 사용자들이 많이 찾는 관련 주제별 키워드 위주로 검색 결과가 도출된다. 이러한 자동 필터링 시스템을 본 서비스에 적용하면, 개인별 취향에 따라 일과 쉼 각 일정에 적합한 장소 및 즐길만한 콘텐츠를 손쉽게 제안받을 수 있어 사용자별 맞춤 워케이션 환경을 효율적으로 구축할 수 있을 것이다.

### 2-6 관련 연구 및 사례의 종합 분석 및 해석

관련 연구 및 사례를 종합 분석한 결과는 다음과 같다. 첫째, 워케이션은 기업과 근로자 측면에서 각각 직무 만족도 향상을 통한 구인난 해소 및 중장기적 비용 절감, 유연한 시공간 활용을 통한 업무 생산성 향상의 긍정적인 효과를 가져올 수 있다. 그러나 직장 내 동료의 눈치, 장소 및 동선 계획의 어려움, 일과 쉼을 고려한 일과 관리의 어려움 등은 근로자가 워케이션을 시도하는 데 문제 요인으로 작용하고 있었다. 둘째, 롯데멤버스, 씨제이이엔엠, 마이리얼트립 등 현재 국내 여러 기업은 시공간 제한이 감소하는 근무환경의 변화 추세에 따라 사내추첨, 거점 오피스 설치, 공간 자율성을 부여하는 등의 형태로 워케이션을 시도하고 있다. 셋째, 워케이션 환경에 적용 가능한 일 측면 협업 서비스 16개와 쉼 측면 여행 서비스 5개를 분석한 결과 현행 서비스는 일과 쉼 각 측면에만 활용도가 집중되어있어, 일과 쉼이 유기적으로 병행 관리되어야 하는 워케이션에 효과적으로 사용하기에는 한계가 있었다. 넷째, 일정 관리 효율성을 높이기 위해 사용하는 스케줄러 서비스 11개 사례를 일과 쉼 측면으로 분석한 결과 일과 쉼 일정을 한 번에 관리하기 어렵고 공간 특성이 반영되지 않아 워케이션에서의 실용성과 유연성이 다소 떨어진다는 한계가 있었다. 다섯째, 네이버 에어서치, 넷플릭스와 같은 큐레이션 서비스의 세밀한 사용자 행동 분석 및 협업 필터링, 자동 필터링 시스템을 통해 맞춤형 개인화 정보를 제안한다면, 워케이션 시 문제 요인을 해소하고 개인 취향에 맞춘 효율적인 워케이션 환경 조성 및 관리가 가능함을 확인하였다. 이상의 관련 연구 및 사례 분석을 종합하여 본 연구는 시공간 자율성이 높은 근무환경에서 일과 쉼의 밸런싱 스케줄러 체계를 통해 일과 쉼 일정을 균형 있게 연계 관리하도록 돕고, 공간 특성과 큐레이션 시스템을 함께 반영하여 워케이션을 효과적으로 활용할 수 있는 서비스를 기획하고자 한다. 그림 2는 관련 서비스 사례를 종합 분석해 정리한 내용이다.

Types of Related Service	Services Image	Key Results	Eliciting Keyword
Collaboration services in terms of work		Specialized for managing only one-sided schedules, limited for use alone in workation environments	Separate use by focusing only on work and rest aspects
Travel services in terms of rest		Limited use in work schedules by providing only rest areas and activities	
Scheduler services	Business 	The importance of effective schedule management according to the high-freedom work system Functional specialization in terms of work environment/personal environment respectively	Importance of the role and utilization of scheduler services low practicality
	Personal 	Difficulty in managing work and rest schedules according to individual work styles- Less practical in a work environment	
Curation services		Get the information you need in the right place Recommended system based on detailed user behavior analysis Customized search results based on user intent	Helps you in terms of your ability to manage your work Detailed user behavior analysis Automatic filtering

그림 2. 관련 서비스 사례 종합 분석

Fig. 2. Comprehensive analysis of related service cases

## III. 밸런싱 스케줄러 기반 워케이션 큐레이팅 서비스

### 3-1 서비스 콘셉트 및 용어 정의

본 연구의 제안 서비스는 일과 쉼의 밸런싱 스케줄러를 기반으로 한 워케이션 큐레이팅 서비스이다. 본 서비스는 시공간 제약 없이 개인의 업무 환경과 라이프 스타일에 맞춰 워케이션 환경을 조성함으로써, 워케이션의 활용도를 증대하고 일과 삶의 균형을 개인에게 적합하도록 조율하는 것이 핵심 콘셉트이다. 본 서비스의 주 플랫폼은 넓은 디스플레이 면적 대비 높은 휴대성으로 전체 스케줄 관리에 용이하며 필요에 따라 적합한 화면 비율을 사용할 수 있는 폴더블 스마트폰용으로 정의하였다. 본 서비스의 주 사용자는 일과 삶의 균형 추구 성향이 강한 MZ세대 직장인이지만, 워케이션 환경을 구축하려는 대상자도 활용할 수 있도록 구성하고자 하였다. 이에 따라 본 서비스에서는 다음과 같이 '일', '쉼', '워케이션'의 의미를 기존 개념보다 포괄적인 개념으로 적용하였다. 첫째, '일'은 직장 업무뿐 아니라 자신의 가치를 높이기 위해 노력이 필요한 모든 활동을 포함한다. 둘째, '쉼'은 일의 효율을 높이는 데 동기를 부여할 수 있는 자신만의 모든 여가 방식을 포함한다. 셋째, '워케이션'은 앞서 정의한 '일'과 '쉼'의 개념에 따라, 자신만의 일에 자신만의 쉼을 유기적으로 적용해 일의 효율과 삶의 가치를 함께 찾는 근무 방식 자체를 포함한다.

### 3-2 핵심 아이디어 MVP 테스트

소프트웨어 시장 트렌드가 모바일 환경 기반으로 빠르게 변화함에 따라, 새로운 서비스는 신속히 아이디어를 검증해 수정·보완함으로써 자원 낭비를 줄이는 린 UX 과정이 중요해졌다[25]. 본 서비스 또한 기존에 시도되지 않은 워케이션을 위한 새로운 서비스임을 고려하여 이를 따랐으며, 이에 UI 고도화에 앞서 핵심 아이디어 검증을 위한 MVP 테스트를 진행하였다.

1) 핵심 아이디어가 반영된 MVP 제작

본 서비스의 핵심 아이디어는 일과 쉬으로 분할된 구조에 기반한 스케줄러로 이를 반영한 인터페이스는 그림 3과 같다. 일과 쉬의 효율적 연계 관리를 위해 그림 3의 1과 같이 좌측에는 일 측면, 우측에는 쉬 측면 일정이 기입되는 독자적인 분할 스케줄러 체계를 기본 구조로 도입하였으며, 더 많은 시간 별 항목이 기입된 쪽으로 중심축이 이동하며 생기는 좌우 공간 변화를 통해 일과 쉬의 밸런스를 직관적으로 확인하면서 일정을 계획할 수 있도록 하였다. 스스로 균형 있는 일과를 계획하기 어려울 때는 원하는 일과 쉬 밸런스의 위치로 중심축을 드래그하여 일과 쉬의 적절한 시간 균형을 제안받을 수도 있다. 또한, 그림 3의 2와 같이 하루 동안의 동선을 큐레이팅 받을 수 있도록 하여 위케이션의 공간적 특성을 반영하고 일정-장소 간 연계 관리가 가능하도록 하였다. 동선 큐레이팅은 그림 3의 2-1과 같이 떠나고자 하는 지역, 이동수단 등의 기본 정보를 입력하면 2-2와 같이 기입된 일과에 적합한 장소들이 이동시간과 함께 제안되는 구조로 이루어진다. 이에 MVP는 핵심 인터페이스 검증에만 집중할 수 있도록 일과 쉬를 나누어 일정을 관리하는 부분, 원하는 일과 쉬의 밸런스에 맞추어 일정을 조율하는 부분, 위케이션 동선을 큐레이팅 받고 이동시간이 포함된 일과를 확인하는 부분을 중점으로 제작하였으며, 피그마(Figma) 프로토타입을 활용하였다.

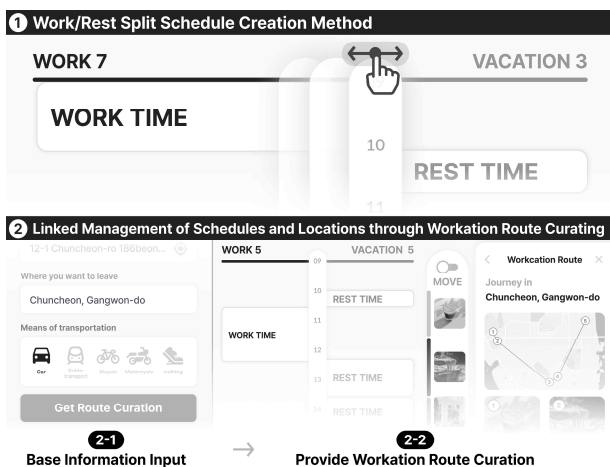


그림 3. 서비스 핵심 아이디어  
Fig. 3. Service core idea

2) MVP 테스트 개요

본 테스트는 본 연구에서 새롭게 시도하는 위케이션 서비스의 필요성과 서비스의 핵심 아이디어인 일과 쉬 분할 스케줄러 인터페이스의 효율성을 사전에 검증하고 개선점을 발견하는 데 목적이 있다. 따라서 테스트 방식은 개인의 심층적인 경험을 바탕으로 한 자유로운 답변을 통해 다각도의 인사이트를 얻을 수 있는 심층 인터뷰 기반 정성적 조사 방식을 선정, 진행하였다. 심층 인터뷰는 대상자가 질문 의도를 충분히 이해하지 못한 경우 반복 설명하여 대상자의 이해를 돕고, 꼬

리 질문을 통해 양적 조사 결과보다 보충 근거를 확보하기 용이하여 보다 실질적 인사이트를 도출하기 적합하다[26]. 이에 그림 4의 상단 이미지와 같이 2022년 6월 4일과 5일 양일간 MVP 프로토타입의 조작 태스크를 병행한 대면 및 비대면 테스트를 진행하였으며 피험자당 평균 1시간 30분 이상 충분히 의견을 들을 수 있도록 질문 문항을 구성하였다. 테스트 대상은 제안 서비스의 주 사용자인 MZ세대 직장인으로 대상 표본이 사용자의 직군별 다양성을 반영할 수 있도록 다음과 같은 선정 기준을 마련하여 최종 6명을 선정하였다. 첫째, 대상자의 종사 업계 및 직무가 각기 다르게 구성되도록 한다. 둘째, 대상자의 직장 경력이 골고루 포함되도록 한다. 셋째, 대상자의 성별이 균등하게 분포하도록 한다. 그림 4의 하단은 위 선정 기준에 따라 대상자를 인구통계학적 정보 기반으로 정리한 내용이다. 테스트 순서는 개인 경험 기반 사전 인터뷰, MVP 조작 기반 태스크 병행 인터뷰, 만족도 평가 인터뷰 순으로 구성하였다. 질문 문항은 기존 업무환경 관련 질문, 위케이션 경험 및 일정 관리 방식 관련 질문, 유용성, 사용성, 감성 기반 질문, 만족도 및 개선점 질문으로 꼬리 질문을 포함하여 총 46개 문항으로 구성하였다.

ID	Age/Generation	Industrial Sectors and Job	Gender	Work Experience
U1	22 / Z	Advertising Industry, Designer	Female	2 to 3 Years
U2	25 / Z	IT Industry, Designer	Female	8 months
U3	27 / Millennials	Game Industry, Developer	Male	1 to 2 Years
U4	27 / Millennials	Entertainment Industry, Broadcasting Director	Female	More than 4 Years
U5	28 / Millennials	Bio Industry, R&D Office Worker	Male	2 to 3 Years
U6	31 / Millennials	Interior Industry, Online Marketer	Male	3 to 4 Years

그림 4. MVP 테스트 과정 및 테스트 대상자 목록  
Fig. 4. MVP test process and list of test subjects

3) MVP 테스트 결과

그림 5는 테스트 단계별로 답변을 분석하여 도출한 핵심 인사이트를 정리한 내용이다. 그림 5의 1-1 항목 분석 결과, 사무실 출퇴근제와 유연근무제의 선호도는 동일한 비율을 보였으며 그 이유로 사무실 출퇴근제는 ‘구성원 간의 즉각적인 소통과 협업’, 유연근무제는 ‘업무 장소와 시간의 자유로운 활용’ 등이 주된 요인으로 나타났다. 유연근무제에서 업무 효율성 유지를 위해 가장 중요한 점에 대해서는 대상자 대부분이 공통적인 견해를 보였으며, 업무 효율성이 좋은 장소에 대해서는 개인 성향에 따라 다양성을 보였다. 휴가 사용과 관련하여서는 업무 만족도가 영향을 끼치는 것으로 나타나 개인이 만족감을 느끼는 업무환경 조성의 중요성을 파악할 수 있었다. 사내 인트라넷과 관련하여서는 팀원 간 일정 및 업무 상태를 공유하는 스케줄러 관련 기능의 중요성을 확인하였다. 또한, 1-2 항목 분석 결과, 대상자의 절반은 비교적 높은 자유도 기반의 워크숍, 출장, 원격근무 형태로 위케이션과 유사한 경험을 해본 것으로 나타났으며, 이는 주로 개인 근무환경을 보다 효율적으로 조성하려는 목적에 기반을 두고 있었다.

그러나 이때의 일정 관리는 대부분 일 측면에서만 이루어지고 있어 현재 근로자들이 자유도 높은 근무환경을 쉽게 측면까지 고려해 활용하는 데는 어려움이 있음을 알 수 있었다. 한편 위케이션 경험이 없는 대상자는 대부분 새로운 환경에서의 능률 성장을 기대하며 위케이션을 경험하길 원하고 있었다. 이들 중 한 대상자는 위케이션을 직접 떠난다면 접근성이 좋은 모바일 메모장을 활용해 일정을 관리할 것이라고 하였으나, 해당 방식에서는 일정 시간을 제때 확인하지 못하는 등의 문제가 발생할 것 같다는 우려를 나타내기도 하였다. 다음으로 그림 5의 2-1 항목 분석 결과, 대다수 대상자가 업무 일정 사이 휴식 일정을 구체적으로 설정하는 스케줄러 관리 방식에 유용성을 느낀 것으로 나타났다. 또한, 일과 삶이 확실하게 구분된 기본 인터페이스 체계 자체에 관해서는 ‘다른 서비스에서 본 적 없는 스케줄러 형태라 흥미롭다’ 등 호의적인 의견이 다수 언급되었다. 그러나 아쉬운 점으로 ‘반복 일정을 추가하는 간편한 방식이 추가되면 좋겠다’와 같은 의견도 수렴할 수 있었다. 2-2 항목 분석을 통해서도 일과 삶 시간 비율에 따라 그 날의 밸런스를 바로 확인할 수 있고 일과 삶 일정이 유기적으로 맞물려 조율되는 방식에 대다수 대상자가 유용성을 느꼈음을 확인하였다. 그 이유로 밸런스 표시를 일과 계획의 지표로 활용할 수 있다는 점 등이 있었으나, 사람마다 기준이 다른 일과 삶 균형을 반영하지 못하는 것 같다는 의견도 일부 확인되어 이에 따른 개선이 필요함을 파악하였다. 또한, 대부분 대상자가 일정 조율 조작법에 어려움을 느껴 해당 부분을 직관적으로 개선할 필요도 있음을 확인하였다. 2-3 항목 분석을 통해서도 대상자 대부분 계획된 일정 토대로 동선을 큐레이팅 받고 일정과 장소를 연계하여 편집할 수 있는 체계를 유용하다고 생각하였음을 알 수 있었다. 특히 동선 큐레이팅 측면에서는 타 서비스에서 직접 정보를 찾아보지 않아도 적절한 장소들을 제안한다는 점에서 편리하고 신선하다는 평가가 있었다. 그러나 인터랙션 측면과 화면 비율 측면에서 불편함이 확인되어 해당 부분 개선이 필요함을 파악하였다. 2-4 항목 분석을 통해서도 대상자 전원이 동선 간 이동 시간까지 반영하여 일과를 확인할 수 있는 체계를 유용하다고 느끼는 것으로 나타났다. 별도의 지도 서비스로 이탈하지 않고도 바로 이동 관련 정보를 확인할 수 있다는 점이 주된 이유였으나, 이동시간을 확인하는 방법에 어려움을 느끼는 대상자가 다수 확인되어 이와 관련해서는 개선이 필요함을 알 수 있었다. 다음으로 그림 5의 3-1 항목인 5점 척도의 전반적 만족도 점수는 4.5점으로 긍정적이었으며, 본 서비스의 만족스러운 점을 핵심 요약한 3-2 항목은 ‘기존 스케줄러 서비스와 달리 휴식 측면 일정도 균형 있게 병행 관리할 수 있다는 점’ 등으로 정리할 수 있었다. 개선점을 핵심 요약한 3-3 항목은 인터랙션 방식 관련 내용이 주를 이루었다.

이상의 테스트 결과 분석을 통해 위케이션 경험에 대한 서비스 주 사용자의 긍정적 인식 및 높은 수요도를 확인하였고, 본 서비스는 일정 구분을 통해 일과 삶의 경계를 명확히 하면서도 업무 장소와 시간을 개인 성향에 맞추어 자유롭게 활용

및 관리할 수 있다는 측면, 접근성 높은 모바일 플랫폼이라는 측면 등에서 실제 위케이션 환경의 문제 요인을 해소할 수 있음을 파악하였다. 또한, 핵심 아이디어가 담긴 스케줄러 인터페이스는 전체 태스크 항목에서 유용성을 확인하였으며 만족도 평가를 통해 실제 서비스될 시 효용성을 검증하였다. 그러나 낮은 조작법을 주축으로 태스크별 몇 가지 개선점과 추가 의견이 발견되어, 이에 따른 수정·보완 단계를 거친 인터페이스를 적용하고자 한다.

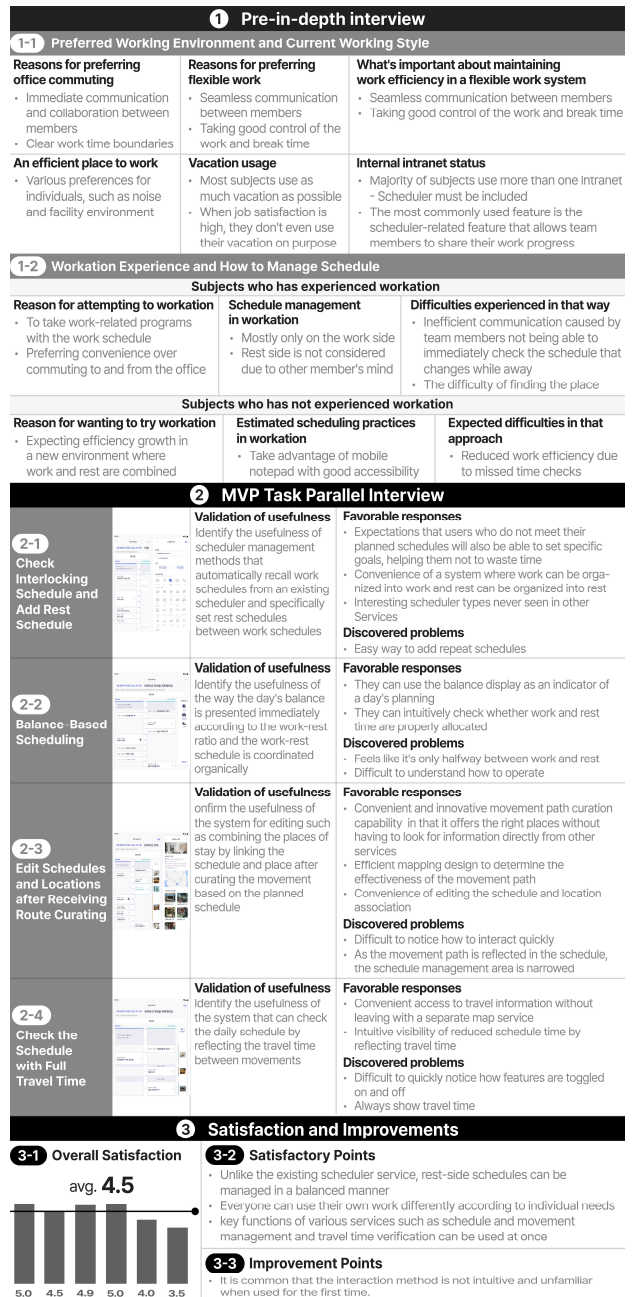


그림 5. 테스트 질문 및 핵심 인사이트 정리  
Fig. 5. Test questions and summary of key insights



3-3 브랜드 및 인터페이스 디자인 콘셉트

앞선 심층 인터뷰 기반 MVP 테스트 결과를 바탕으로 그림 6과 같이 브랜드 및 인터페이스 디자인 콘셉트를 고도화하였으며, 그림 6의 1은 브랜드 디자인 콘셉트이다. 본 서비스의 이름은 워비(WOR-BE)로, 일(Work)과 쉼(Vacation)의 조화를 통해 더 나은 일의 환경을 만들어간다(Be)는 의미를 담고 있으며, 서비스 이름의 'B' 부분을 소문자 'b' 형태와 유사한 '추겨 올린 엄지손가락' 모습으로 표현함으로써 '더 나은, 더 좋은' 일의 환경이라는 의미를 나타내고자 하였다. 브랜드 이미지를 구체화하기 위한 슬로건(Slogan)은 국문용으로 'WOR-BE와 함께하는 일, 분명 더 나은 일이 될 거예요!'를, 영문용으로는 'WORK BE BETTER, WE'LL BE BETTER!'을 선정하였다.

그림 6의 2는 본 서비스의 인터페이스 디자인 콘셉트이며, 2-1은 디자인 키워드이다. 키워드는 모두 세 가지로, 위케이션 환경 변화와 개인 필요에 따라 유연히 대응한다는 측면의 '유연한(Flexible)', 단조로운 업무환경을 능동적인 삶의 순간으로 느끼도록 한다는 측면의 '생동감 있는(Lively)', 위케이션 준비 과정부터 내면의 성취 경험까지 끊김 없이 연결되도록 한다는 측면의 '매끄러운(Seamless)'으로 선정하였다. 2-2는 컬러 및 폰트 시스템으로, 메인 컬러는 개별 스케줄 컬러와 조화를 이루기 위한 무채색과 생동감이 느껴지는 라인 색으로 선정하였다. 개별 스케줄의 경우 쉼 스케줄은 편안하고 즐거운 이미지가 느껴지는 난색 계열, 일 스케줄은 이지적이고 차분한 이미지가 느껴지는 한색 계열[27]로 설정하였으며, 개별 컬러당 3가지 베리에이션(Variation)을 두어 개인의 색상 선호에 따른 스케줄별 그룹핑이 가능하도록 하였다. 폰트는 국문과 영문, 숫자, 특수 문자까지 모두 혼합해서 사용하여도 글자 조형이 흐트러지지 않게 고려하여 제작된 프리텐다드(Pretendard)체를 선정하였으며, 이를 통해 개인 고유의 스케줄 기록 방식을 온전히 반영할 수 있도록 하였다. 2-3은 일러스트 디자인으로, 경쾌하고 생동감 있는 라인 드로잉 스타일로 제작하여 서비스 전반에 감성 디자인 요소로 활용하였다.

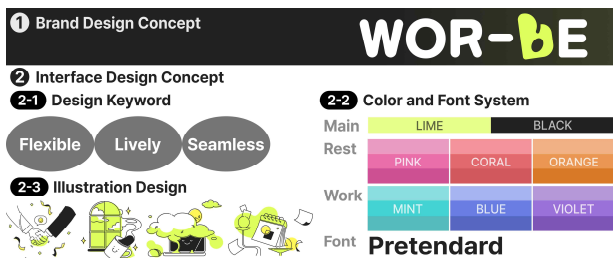


그림 6. 브랜드 디자인 및 인터페이스 디자인 콘셉트  
Fig. 6. Brand design and interface design concept

3-4 사용자 시나리오 및 인터페이스 디자인

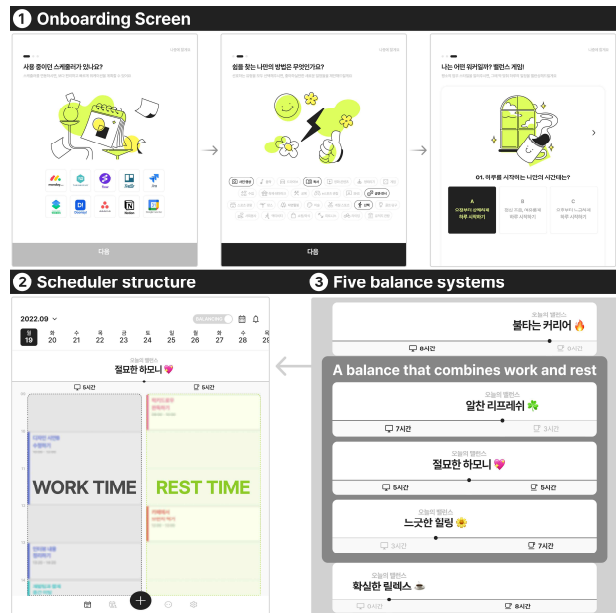
1) 스케줄러 연동 및 일과 쉼 성향 정보 등록

앱을 처음 실행하면 그림7의 1과 같이 사용 중인 스케줄러

연동과 나만의 쉼 성향 선택 및 일 성향 파악을 위한 밸런스 게임이 진행된다. 쉼 성향은 여가활동 분류 관련 선행 연구를 바탕으로 위케이션 환경에 적합하게 세분화한 26개 카테고리를 제공하며 복수 선택이 가능하다[28]. 밸런스 게임에서는 하루를 시작하는 시간대, 선호하는 근무 시간대, 자신에게 효율적인 근무 방식, 하루를 마무리하는 시간대를 선택하게 되며, 이러한 초기 정보 등록 과정을 통해 사용자별 맞춤 큐레이팅을 위한 기본적인 서비스 환경이 마련된다.

2) 메인 스케줄러 인터페이스

그림7의 2는 메인 화면인 일별 스케줄러로, 화면 상단에서는 날짜 변경 및 일과 밸런싱, 월별 뷰 전환, 알림 확인이 가능하며 화면 하단에서는 추가 버튼을 통해 일정추가, 장소 추가, 여정 받기 기능을 사용할 수 있다. 화면 중앙에서는 스케줄을 일과 쉼으로 구분하여 관리할 수 있고 각 영역에 기입된 총 시간을 함께 확인할 수 있다. 또한, 각 영역 시간 비율에 따라 스케줄러의 중심축이 이동하며 밸런스 단계가 표시되어 일과 쉼 균형의 직관적인 확인이 가능하다. 밸런스 단계는 MVP 테스트 결과 중 사람마다 다른 일과 쉼 균형을 반영해야 한다는 인사이트에 따라 그림 7의 3과 같이 일과 쉼 시간 비율 기반의 5단계로 체계화하였다. 단계별 명칭은 일 시간이 많은 순서대로 각각 불타는 커리어, 알찬 리프레쉬, 절묘한 하모니, 느긋한 힐링, 확실한 릴렉스라 표현을 사용하여 특정 밸런스를 강조하지 않도록 하였다.



\*The Main Users of this Prototypes are Koreans.

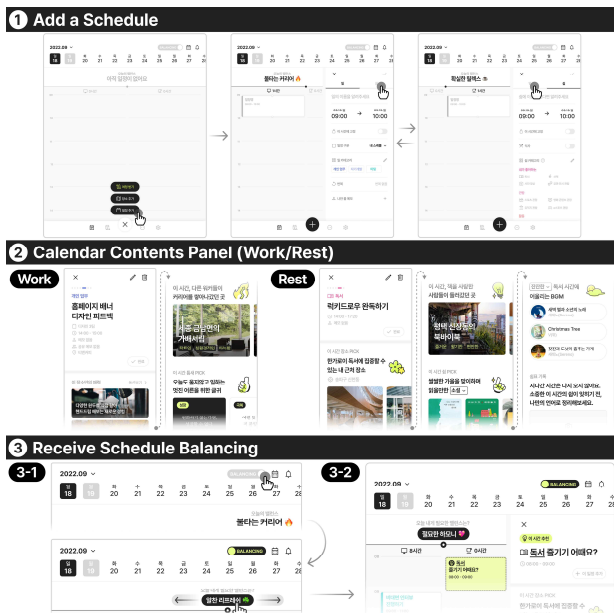
그림 7. 온보딩 화면 및 메인 스케줄러 인터페이스 디자인  
Fig. 7. Onboarding and main scheduler interface design

3) 일정추가 및 일과 밸런싱

하단 버튼을 통해 일정 추가에 진입하게 되면 그림 8의 1



과 같이 우측에서 일과 쉼을 구분하여 일정을 추가할 수 있는 패널이 나타난다. 모든 일정은 MVP 테스트에서의 인사이트에 따라 시간 고정 및 반복 설정, 카테고리 선택, 메모 작성이 가능하며 일 유형 일정은 팀 관련 설정을, 쉼 유형 일정은 식사 관련 설정을 추가로 활용할 수 있다. 일정이 추가되고 나면 해당 일정의 유형과 시간대, 누적된 사용자의 취향 정보에 따라 그림 8의 2와 같이 함께할 장소, 즐길 거리 등 근무 중 분위기를 환기하고 효과적으로 휴식을 취할 수 있는 콘텐츠 큐레이션을 제안받을 수 있다. 균형 있는 일과 계획에 도움이 필요할 때는 그림 8의 3과 같이 상단 토글을 통해 원하는 밸런스에 맞춘 새로운 일정을 큐레이팅 받아 일과 밸런싱이 가능하다. 직관적인 조작법 관련 MVP 테스트 개선점을 반영하여 사용자가 밸런싱 토글을 활성화하면 그림 8의 3-1과 같이 밸런스 단계 표시가 인터랙션을 인지할 수 있는 슬라이더로 전환되도록 하였으며, 이를 원하는 밸런스 단계로 드래그하게 되면 3-2와 같이 해당 밸런스의 시간 비율에 맞추어 새로운 일 혹은 쉼 일정을 큐레이팅 받게 된다. 이때, 기존의 일정은 새 일정과 겹치지 않도록 시간대가 조정되며, 시간이 고정된 일정은 변동되지 않는다. 새로운 일정의 활동과 시간대는 초기 정보 등록 과정에서 파악한 일과 쉼 성향 및 누적된 사용자의 일정 관리 기반 행동 정보를 토대로 하며, 사용자는 제안 일정 중 원하는 일정만을 선택하여 일과에 반영할 수 있다.

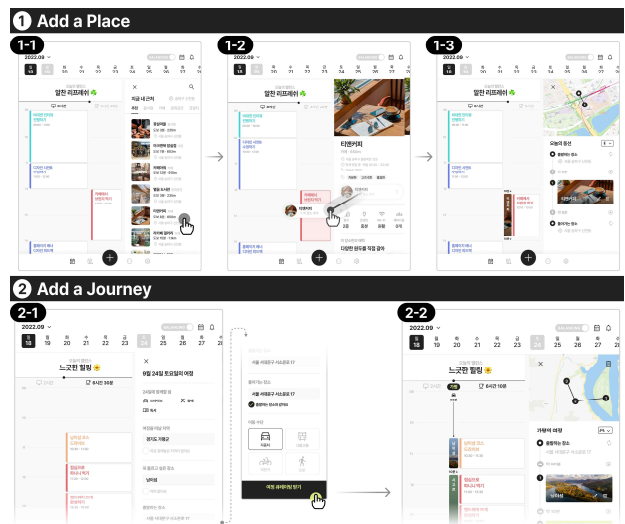


\*The Main Users of this Prototypes are Koreans.  
**그림 8.** 일정 추가 및 일과 밸런싱  
**Fig. 8.** Add a schedule and balance schedules

#### 4) 장소 추가 및 여정 추가

하단 버튼을 통해 장소 추가에 진입하게 되면 그림 9의 1-1과 같이 우측에서 근처 추천 장소 확인 및 장소 검색이 가능한 패널이 나타난다. 개별 장소를 탭하면 1-2와 같이 세부

장소 정보와 위케이션 환경에 필요한 옵션 정보를 확인할 수 있으며, 장소 아이콘을 함께하고자 하는 일정에 드래그 앤 드롭하면 1-3과 같이 스케줄러에 장소가 추가되어 일정과 연계 관리할 수 있다. 이때, MVP 테스트에서의 알기 쉬운 조작법 및 시각적 불편함과 관련한 개선점을 반영하여 장소는 일정과 직관적으로 연계 확인이 가능하도록 스케줄러의 중심축에 바(Bar) 형태로 표시하였으며, 이동시간 또한 항상 연계하여 확인할 수 있도록 구성하였다. 또한, 장소 바를 위아래로 드래그하면 간단히 체류 시간을 조절할 수 있도록 하였다. 하루의 동선 전체를 계획할 때에는 하단 버튼에서 여정 추가를 선택하여 그림 9의 2와 같은 동선 큐레이팅 기능을 활용할 수 있다. 이는 그림 9의 2-1과 같이 기입된 일정이 있는 상태에서 여정을 떠날 지역, 출발 및 돌아가는 장소 등의 기본 정보를 입력하면 2-2와 같이 일정과 사용자의 누적 동선 선호도에 따라 적합한 하루 동선이 큐레이팅 되는 구조이다. 이처럼 공간 요소가 스케줄러에 반영되고 나면 해당 날짜는 우측에 동선 패널이 기본 표시되며, 지도 위 핀으로 맵핑된 동선 시각화와 상세 정보를 확인할 수 있게 된다. 또한, 이동수단 아이콘으로 이동수단을 변경하거나 내비게이션 아이콘으로 외부 내비게이션 앱의 길 안내를 연결받는 서비스도 가능하다.



**그림 9.** 장소 추가 및 여정 추가  
**Fig. 9.** Add a place and add a journey

#### 5) 팀 스케줄러

그림 10의 1은 팀 스케줄러 화면으로, 하단 두 번째 메뉴를 통해 진입할 수 있다. 동료가 있는 사용자는 이 메뉴에서 팀을 생성하고 팀원 스케줄을 확인할 수 있으며, 일정추가 시 해당 팀으로 구분한 일정만 팀 스케줄러에 공유되어 개인 일정과 별도 관리가 가능하다. 팀으로 구분한 일정은 일정 초대, 공유 메모 등 위케이션 시 필요한 팀 소통 기능을 함께 사용할 수 있으며, 해당 일정을 완료하거나 변경하게 되면 팀원에게 즉각 알림이 전달되어 서로의 업무 상황을 공유할 수 있다.

6) 어바웃미(About Me) 및 월별 뷰

그림 10의 2는 지난 위케이션 경험을 한 달 단위로 요약하여 확인할 수 있는 어바웃미 화면으로, 하단 세 번째 메뉴를 통해 진입할 수 있다. 일과 쉽의 밸런스 기반 메인 스케줄러 아이디어를 반영하여 상단에서는 이달의 일과 쉽 총 시간을 밸런스로 확인할 수 있도록 구성하였으며, 하단에서는 영역별로 주로 했던 활동과 다녀온 장소 등의 기록을 제공한다. 그림 10의 3은 메인 스케줄러 상단의 아이콘을 통해 진입할 수 있는 월별 뷰 화면으로, 날짜별 일정과 그에 따른 밸런스 및 여정 계획을 한 달별로 한눈에 확인할 수 있다. 이처럼 사용자가 지난 위케이션 경험을 되돌아볼 수 있도록 하는 기능을 통해 동기부여 및 업무 능력 성장을 돕고, 자신에게 적합한 위케이션 환경과 일과 쉽 밸런스를 파악할 수 있도록 하였다.

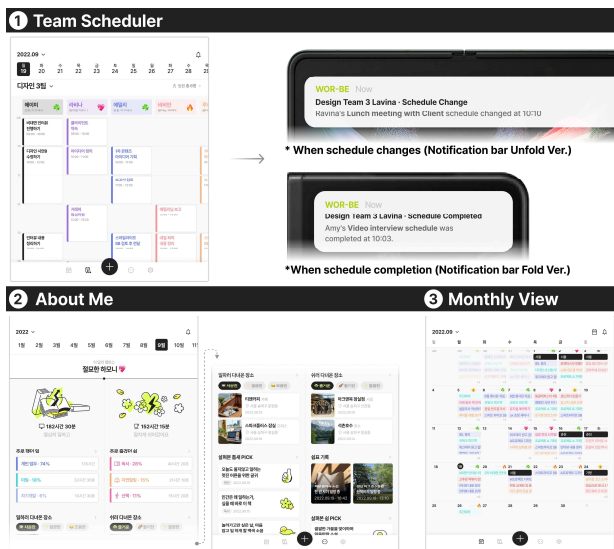


그림 10. 팀 스케줄러와 어바웃미 및 월별뷰  
Fig. 10. Team scheduler, About me and Monthly view

3-5 프로토타입 기반 전시 현장 의견

본 서비스는 MVP 테스트에서 발견한 개선사항의 보완이 잘 반영되었는지 확인하기 위해 그림 11과 같이 2022년 12월 15일부터 19일까지 자유롭게 조작할 수 있는 프로토타입 체험 기반 전시를 진행하여 현장 관람객 의견을 수렴하였다. 관람객이 부담을 느끼지 않도록 의견 수렴은 체험이 끝난 후 간단한 감상을 묻고 경청하는 방식을 사용하였으며 요청 시에만 부연 설명을 제공하였다. 전시 관람객의 주 연령대는 20대에서 40대까지의 MZ세대였으며, 현재 직장에 재직 중인 관람객은 스마트워크형 일하기 방식을 경험해보았거나 진행 중인 것으로 나타나 본 서비스의 실질적인 평가 의견을 얻어 내기 적합하였다. 그 결과 긍정적 측면으로는 ‘밸런스 표기를 통해 날마다 원하는 하루 일정으로 관리하기에 편할 것 같다’, ‘정보를 선별하고 선택하는 것이 어려운 내게 개인 성향에 맞춘 일정 추천, 장소 추천 기능은 위케이션을 경험해보고 싶게

한다’, ‘일정과 장소가 연동되니 여러 서비스를 쓸 필요가 없어서 편하게 보인다’ 등 유용성 관련 의견이 주를 이루었다. 이를 통해 서로 다른 개인의 일과 삶 균형 기준에 따른 밸런싱 체계의 모호함과 일정 조율 및 이동시간 확인 방법의 어려움 관련 개선점이 보완되었음을 확인하였다. 한편 한계점 측면으로는 ‘폴더블 형태에서만 적합한 디자인 같아서 바 형태 스마트폰에는 적용하기 어려워 보인다’와 같은 폼팩터 범용성 측면의 의견을 수렴할 수 있었다. 그 외에도 외국계 IT 업계에서 종사하는 한 40대 후반 남성 관람객의 의견에 따르면 “재직 중인 회사의 근무제도가 이전 직장보다 굉장히 자유로워 회사에 적응하는 데 어려움을 겪었다”고 하며 본 서비스는 MZ세대를 넘어 중장년층 직장인이 변화하는 새로운 근무 환경에 적응하는 데도 큰 도움이 될 것 같다는 새로운 의견을 수렴할 수 있었다. 이 같은 의견을 통해 본 서비스의 주 사용자 세대 외 서비스 대상의 확장 가능성도 파악할 수 있었다.

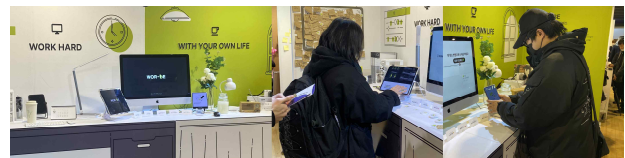


그림 11. 제안 서비스 전시 현장  
Fig. 11. Proposed service exhibition site

IV. 결 론

코로나 19로 스마트워크 형 근무환경이 보편화 됨에 따라 일과 쉽을 함께 하는 효과적 근무 방식으로 위케이션이 새롭게 등장하였다. 이에 롯데멤버스, 씨제이엔엠 등 국내 여러 기업이 위케이션을 도입하는 추세이지만, 현재 근로자 개인의 일과 쉽을 연계한 위케이션의 환경 조성 및 관리 방안은 부족한 실정이다. 이에 본 연구는 일과 쉽을 효과적으로 연계 관리하며 개인별 맞춤 위케이션 환경을 만들 수 있는 밸런싱 스케줄러 기반 위케이션 큐레이팅 앱 서비스를 제안하였으며, 연구를 통해 도출한 결과는 다음과 같다. 첫째, 관련 연구 및 사례조사 인사이트를 바탕으로 실제 위케이션 환경에 적합하도록 일과 쉽, 공간 특성이 함께 반영된 일정 관리 방안과 협업 및 자동 필터링 시스템을 이용한 큐레이션 적용 방안을 제시하였다. 둘째, 일과 쉽 및 위케이션의 개념을 재정의하여 시공간 제약 없이 위케이션을 활용할 수 있는 서비스 콘셉트를 제시하였다. 셋째, 일과 쉽 및 공간 요인을 연계 관리할 수 있는 스케줄러 인터페이스 구조를 제시하고 46개 문항의 정성조사 기반 MVP 테스트를 통해 효용성을 검증하였다. 테스트 결과 본 인터페이스는 기존 스케줄러 서비스 대비 쉽 일정도 고려한 일정 관리가 가능하다는 측면, 위케이션의 진입 장벽을 낮춘 콘셉트 측면, 한 번에 시공간 연계 관리의 활용성이 높다는 측면에서 높은 선호도가 있었고 이를 통해 실제 위케이션 환경에 도움을 줄 수 있음을 확인하였다. 넷째, MVP 테

스트에서의 개선점 기반으로 고도화된 서비스 인터페이스 디자인의 5일간의 전시 시연을 통해 시공간 연동 측면과 일정 밸런싱 측면, 콘텐츠 큐레이팅 측면에 긍정 답변을 얻었다. 본 연구는 워케이션 관련 선행 연구가 부족하여 상대 비교가 어려운 점, MVP 테스트가 정성 조사 기반 심층적 방식으로 이루어졌기는 하나 표본 수가 다소 적은 점, 그리고, 제안 서비스가 실제 워케이션 환경에 반영되기 위해서는 기업의 의식과 수용 문화 조성이 전제되어야 하는 한계점이 있다. 이에 후속 연구를 통해서는 전시 현장에서의 의견을 반영하여 서비스를 고도화하고, MZ세대 비율에 맞추어 직군별 표본 수를 확대한 유저 테스트를 추가 진행하여 보완된 서비스를 평가할 계획이 있다. 본 연구가 비록 한계점은 있지만 유연 근무제도가 확대되는 현시점에 근로자가 워케이션 환경을 스스로 구축하고 관리하는 데 도움이 되는 서비스를 제안하였다는 데 의의를 두고자 하며, 이후 유연 근무환경 조성과 후속 연구에 도움이 되길 바란다.

## 감사의 글

이 논문은 2022학년도 홍익대학교 디자인컨버전스학부 졸업 전시 작품을 바탕으로 추가 연구를 진행하였습니다.

## 참고문헌

- [1] Y. S. Yi, "A Study on the Direction of Workplace Design Considering the Wocration Environment," *The Journal of the Korean Institute of Interior Design*, Vol. 31, No. 6, pp. 123-130, December 2022.  
<http://doi.org/10.14774/JKIID.2022.31.6.123>
- [2] J. Jeon, "A Study on the Characteristics and Improvement Plan of 'Quiet Quitting' Centered on the MZ Generation," *The Journal of Humanities and Social Sciences 21*, Vol. 13, No. 6, pp. 5117-5132, December 2022.  
<http://dx.doi.org/10.22143/HSS21.13.6.355>
- [3] DongA Ilbo. Collaborative Tools That You Can See As Much As You Know... 'Special Effect' on Improving Organizational Culture As Well As Work Efficiency [Internet]. Available: <https://me2.kr/DMsUN>
- [4] Y. J. Lee and Y. H. Ji, "Commercialization Plan of Hotel Workcation According To Spread of Smart Work," *Journal of Hotel & Resort*, Vol. 20, No. 3, pp. 97-117, June 2021.
- [5] The JoongAng. Workplaces That "Help Improve Productivity" Expand Overseas [Internet]. Available: <https://www.joongAng.co.kr/article/25087278>
- [6] South Korea Policy Briefing. Smart Work Implementation Guide [Internet]. Available: <https://me2.kr/cgrhN>
- [7] Travel Daily. The Impact of 'Workation' on Travel Trends [Internet]. Available: <https://me2.kr/LnjwH>
- [8] Seoul Metropolitan Government. I Listened to the Reviews of the Participants in the Seoul Industrial Promotion Agency's Work... 'I Want To Do It Again Next Year!' [Internet]. Available: [https://www.seoul.go.kr/news/news\\_report.do#view/377412](https://www.seoul.go.kr/news/news_report.do#view/377412)
- [9] Newsfm. 70% of Employers 'Support the Work of Employees'... Hotels Dotcom Poll [Internet]. Available: <https://www.newspim.com/news/view/20211206000360>
- [10] Allure Korea. WORST WORCATION [Internet]. Available: <https://www.allurekorea.com/2022/09/09/worst-worcation/>
- [11] Korea Tourism Organization. Application of MICE in Workation: The Beginning of MICE-type Workation [Internet]. Available: <https://me2.kr/aHmfz>
- [12] Herald Corporation. "Going to Work at a Hotel in Jeju Island, Working Four Days a Week, and Leaving Work at 3:30 p.m."...Lotte Members to Implement 'Workation' for the First Time in the Industry [Internet]. Available: <http://mbiz.heraldcorp.com/view.php?ud=20210623000318>
- [13] The PR Times. Travel or Work? Rising Work Trend [Internet]. Available: <https://me2.kr/IcIQv>
- [14] J. S. Kim and K. S. Han, "The Key Technology Factors of Smart Work and the Situations in Korea and Overseas," *The Korea Contents Association Review*, Vol. 14, No. 1, pp. 14-20, March 2016.  
<https://doi.org/10.20924/CCTHBL.2016.14.1.014>
- [15] TTLnews. Businesses are Rushing to Workation... Domestic and Foreign Residential Programs Are Active, Focusing on Startups [Internet]. Available: <https://me2.kr/YXTMm>
- [16] Chosunbiz. Myrealtrip Introduces Workation... 1.5 Million Won per Year for All Employees [Internet]. Available: <https://me2.kr/VXRvU>
- [17] DongA Ilbo. "Video Conference in the Forest, Drinking Beer Counting Stars"... The MZ Generation Enjoys Workation [Internet]. Available: <https://me2.kr/AXWko>
- [18] Y. J. Park, Residence Office Design in Jeju for Remote Work, Master's Thesis, Konkuk University Graduate School of Architecture, Seoul, February 2022.
- [19] Chosun Ilbo. Considering the Pros and Cons of Six "SAAS secretaries" Such as Monday.com and Slack [Internet]. Available: <https://me2.kr/vdnds>
- [20] Herald Corporation. No. 1 App by Industry, Korea Centers for Disease Control and Prevention for Health, Triple for Travel, and Samsung Health for Exercise [Internet].

Available: <https://me2.kr/UgbJN>

- [21] Naver Korean Dictionary. Schedule [Internet]. Available: <https://me2.kr/mukYb>
- [22] S. Y. Jung, A Study on the Characteristics of Place Curation in Instagram Account: Focused on Personal Creator Accounts and Business Accounts, Master's Thesis, Konkuk University, Seoul, August 2022.
- [23] S. H. Kim, "Micro Interaction Design Method to Improve Engagement for Social Curation Service," *Journal of the Korean Society Design Culture*, Vol. 26, No. 3, pp. 61-72, September 2020.  
<http://doi.org/10.18208/ksdc.2020.26.3.61>
- [24] Korean Science and Technology Network, Trends in Curation Services Through Big Data by Representative [Internet]. Available: <https://me2.kr/aZcYH>
- [25] N. Y. Lee and J. H. Lee, "A Study on the Use of Lean UX Process for the Development of Smart Mobile Services," *Journal of Digital Design*, Vol. 14, No. 4, pp. 274-282, September 2014.
- [26] A. N. Kim and E. H. Lee, "Mix Research Regarding Influence Factors of Burnout of Child Care Teachers: Based on Meta-analysis and In-depth Interview," *Korean Journal of Child Education & Care*, Vol. 19, No. 3, pp. 31-46, September 2019.  
<http://dx.doi.org/10.21213/kjceec.2019.19.3.31>
- [27] Y. S. Park and S. A. Song, "The Research on Preference Colors and Color Image of the 20's," *Journal of Korea Society of Color Studies*, Vol. 28, No. 3, pp. 69-80, August 2014. <https://doi.org/10.17289/jkses.28.3.201408.69>
- [28] C. B. Yoon, S. Y. Yoon, and S. J. Park, "A Study on Development of a Classification System About Korean Leisure Activities Types: Focus on a Survey on National Leisure Activities," *Journal of Leisure Studies*, Vol. 19, No. 2, pp. 85-110, May 2021.  
<http://dx.doi.org/10.22879/slos.2021.19.2.85>

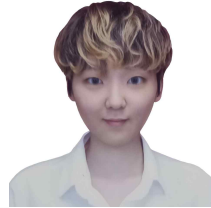


**성은지(Eun-Ji Seong)**

2018년~2023년 2월 : 홍익대학교  
디자인컨버전스  
학부 학부과정

※ 관심분야 : UX Design, UI Design, Information Design

**홍다현(Da-Hyeon Hong)**



2019년~2023년 2월 : 홍익대학교  
디자인컨버전스  
학부 학부과정

※ 관심분야 : UX, UI, Graphic Design 등

**정유주(Yu-Ju Jung)**



2018년~2023년 2월 : 홍익대학교  
디자인컨버전스  
학부 학부과정

※ 관심분야 : UX, UI, Interface Design

**김건동(Geon-Dong Kim)**



1998년 : 홍익대학교 대학원  
(미술학석사)  
2007년 : Rhode Island School of  
Design, USA (MFA, 미술학  
석사)  
2017년 : 서울대학교 대학원 (Doctor  
of Design, 디자인학 박사)

2001년~2004년: 엔씨소프트  
2007년~2009년: Tellart, Interaction Design Consultancy, USA  
2019년~2019년: Visiting Scholar, Duke University, USA  
2009년~현 재: 홍익대학교 디자인컨버전스학부 교수  
※ 관심분야 : Information Design, Interface Design, UX  
Design, Meaning Making 등