



NCS를 기반으로 한

**UI/UX 디자인 이론과 실습**

## Chapter 01. UI/UX 디자인의 개요

---

## Chapter 01

# UI/UX 디자인의 개요

1. UI의 개념
2. UX의 개념
3. UX 디자인

# 1 UI의 개념

## 01 UI의 등장 배경

- **빌 모그리지**

'컴퓨터 소프트웨어의 사용성에 대한 연구'에서 '인터랙션 디자인(Interaction Design)' 단어 사용

- 1980년대 중반부터 HCI (Human Computer Interaction) 분야를 중심으로 사용자 인터페이스 (User Interface), UI에 대한 논의 시작

- **스티브 잡스**

제록스의 연구소인 PARC(Palo Alto Research Center)에서 산업용 컴퓨터 UI를 보고 개인용 컴퓨터에 적용해 애플 컴퓨터의 OS(Operating System)로 만들었음

# 1 UI의 개념

## 02 UI의 개념 변화

- **CLI(Command Line Interface)** : 명령어를 텍스트로 입력하여 조작
- **GUI(Graphic User Interface)** : 그래픽 환경을 기반으로 마우스를 이용
- **NUI(Natural User Interface)** : 사람의 말과 행동으로 기기를 조작
- **OUI(Organic User Interface)** : 사물인터넷 발전과 함께 대두되며 모든 자연 상태에서 발견할 수 있는 다양한 형태, 변형, 진화 등의 특성을 반영하고 있다.

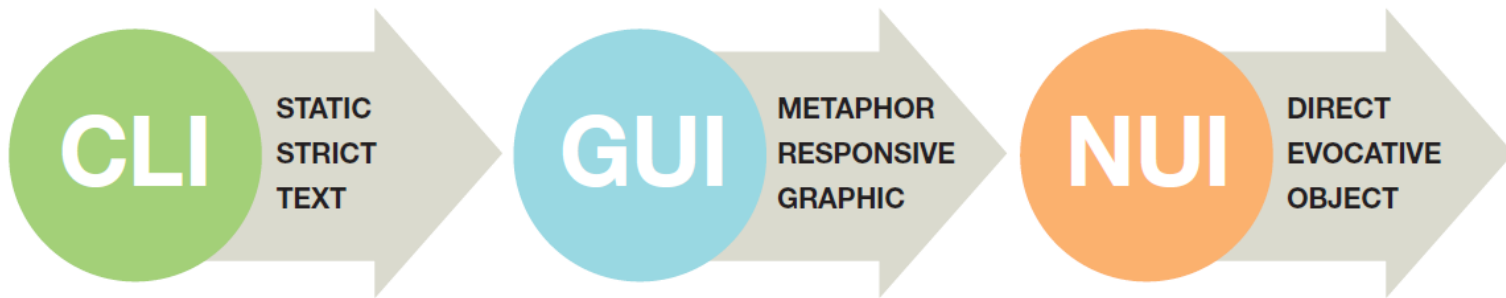


그림 1-1 인터페이스의 특성과 발전

# 1 UI의 개념

## 03 UI의 평가 기준

- UI는 그래픽 사용자 인터페이스(Graphic User Interface)에서 유래되었으며, 이 UI를 판단하는 기준으로 **사용성(Usability)** 을 들고 있다.
- UI를 평가하는 사용성은 사용자가 느끼는 효과성과 효율성에 대한 지각으로 정의된다.

# 1 UI의 개념

## 03 UI의 평가 기준

- 용이성(Leanability)

UI를 경험하지 못한 사용자라도 기본적인 임무 수행을 위해 시스템을 빨리 배울 수 있는지에 대한 정도를 의미

- 효율성(Effeciency)

이미 사용법을 익힌 숙련된 사용자들도 높은 수준의 작업을 수행할 수 있도록 시스템이 효율적이어야 한다는 의미

- 기억성(Memorability)

사용자가 시스템 전반에 걸쳐 완전하게 숙달하지 않았거나, 사용하지 않은 채 오랜 시간이 경과한 후에도 다시 사용할 수 있도록 기억하기 쉬어야 한다는 의미

- 오류성(Errors)

시스템을 사용하는 동안 오류율이 낮아야 하고, 만약 실수를 했다 하더라도 쉽게 회복될 수 있어야 한다는 의미

- 만족성(Satisfaction)

사용자가 개인적으로 만족할 수 있도록 시스템을 즐겁게 사용할 수 있어야 한다는 의미

## 2 UX의 개념

### 01 UX의 등장 배경

- 사용성은 여전히 중요한 요소이지만 사용자의 가치를 제대로 구현하기에는 어려움이 있다.
- 이는 일관성, 가시성, 오류성 등 사용성에서 중요하게 여겨졌던 기본 가치를 뛰어 넘는 즐거움, 감성, 재미 등의 부가가치를 사용자에게 줄 수 있어야 했고 이를 위해 사용자 경험 디자인(User eXperience Design)이 대두되게 되었다.

## 2 UX의 개념

### 02 UX의 개념

- **경험(Experience)**

✓ '경험하다'라는 동사적 의미+'경험'이라는 명사적 의미 → 그 자체가 과정+결과의 의미

- **UX의 3단계**

1. **User eXpect(사용자 기대)** : 사용자가 기대하는 미래
2. **User eXperience(사용자 경험)** : 실제 UI를 사용해 본 현재형 경험
3. **User eXcuse(사용자 반성)** : UI를 제공한 대상이 고객에게 사과



## 2 UX의 개념

### 02 UX의 개념

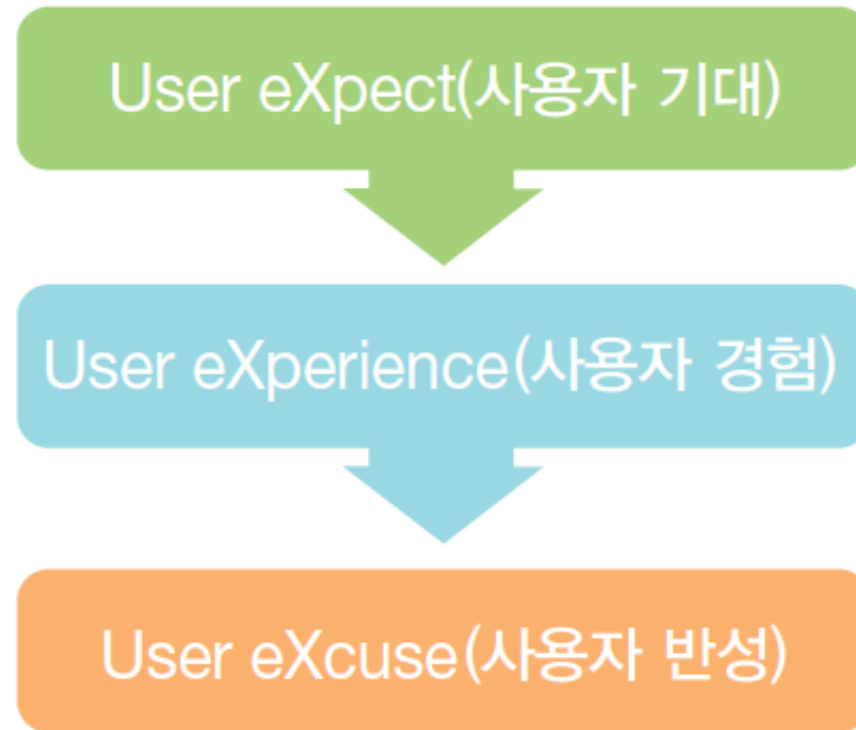


그림 1-2 사용자 경험의 단계

## 2 UX의 개념

### 02 UX의 개념

UX 개선~!!!



## 2 UX의 개념

### 03 경험의 흐름

- 필립스(PHILIPS)의 경험 디자인 연구 보고서에 의하면 경험은 기대 단계, 인상 단계, 발견 단계, 사용 단계를 거쳐 기억 단계로 축적된다고 말하고 있다.
1. **기대(Expectation) 단계** : 대상에 대한 실체를 알고 있고 기대하는 단계
  2. **인상(First Impression) 단계** : 대상에 대한 첫 느낌으로 다음 행동을 결정하는 심리적 과정의 단계
  3. **발견(Discovery) 단계** : 체험을 통한 상호작용이 시작되는 단계로 인상 단계에서 얻은 이미지와 경험의 실제에 대한 판단을 하게 되는 단계
  4. **사용(Usage) 단계** : 발견 단계에서 가진 호감을 통해 적극적인 경험이 일어나는 단계이며 개인의 고유한 경험 가치가 형성되는 단계
  5. **기억(Memory) 단계** : 각 단계별 구체적 경험과 결과를 기억하는 단계

## 2 UX의 개념

### 03 경험의 흐름

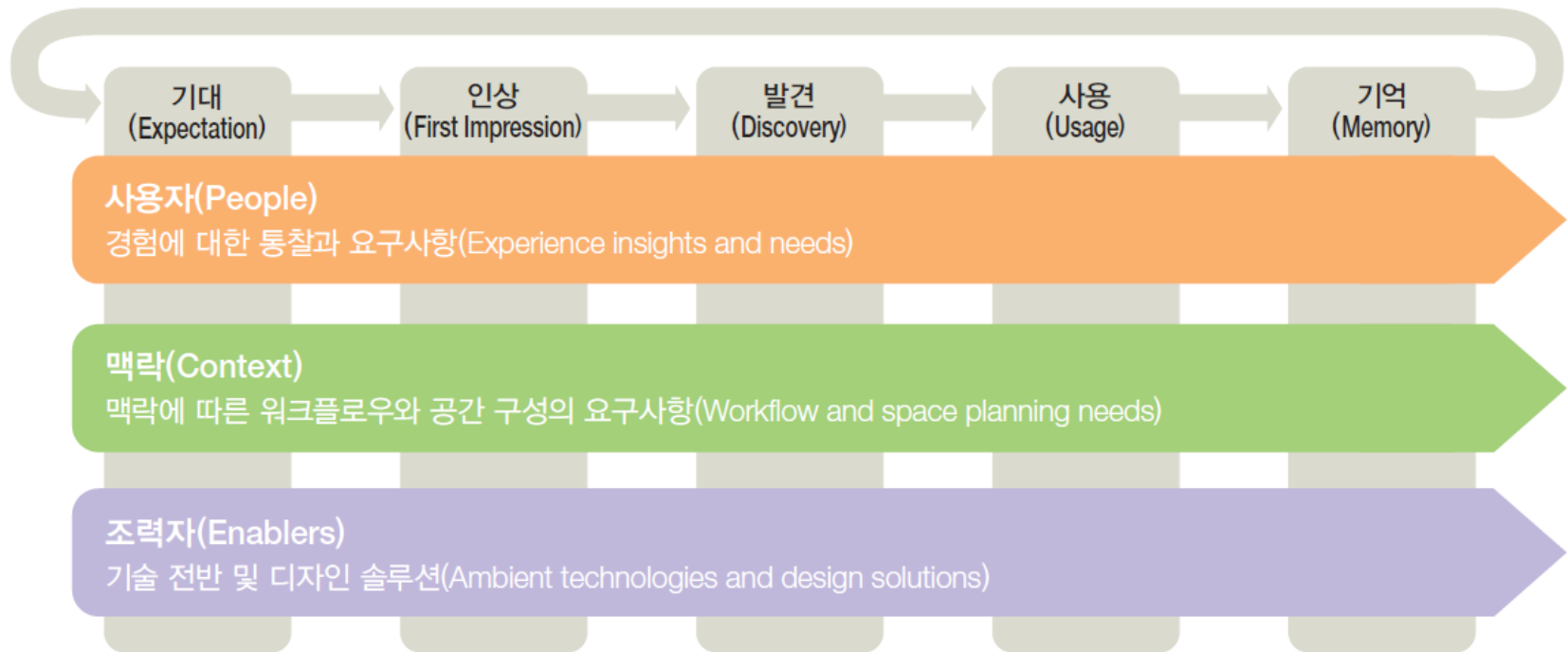


그림 1-4 필립스(PHILIPS)의 경험 디자인 단계

## 2 UX의 개념

### 03 경험의 흐름

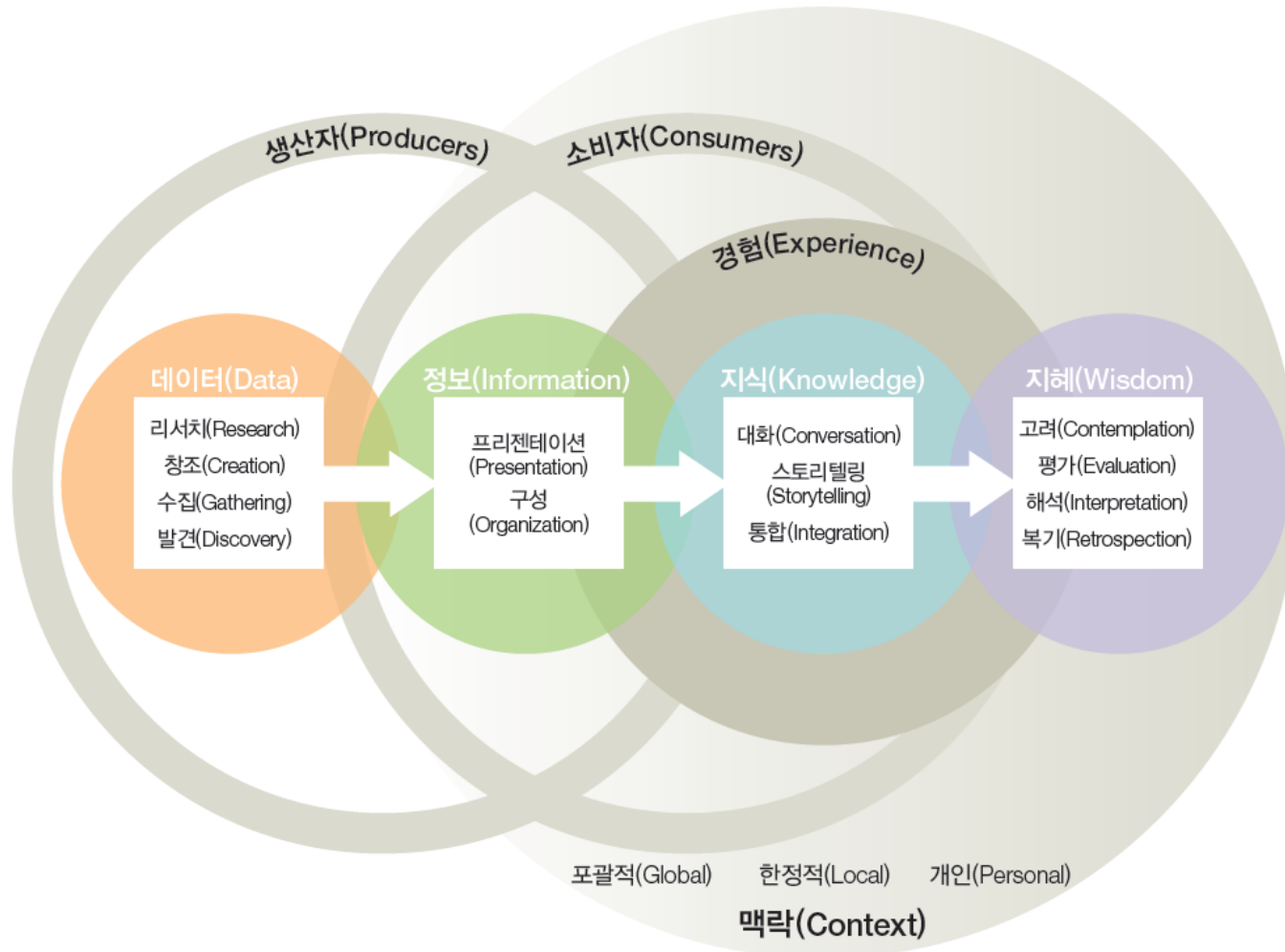


그림 1-5 필립스(PHILIPS)의 경험 디자인 단계

## 2 UX의 개념

### 04 좋은 UX의 조건

- 좋은 UX

- ✓ 사용자에게 즐거움을 전달해주는 것을 말하며 멋진 디자인을 만드는 것이 목표가 아니라 좋은 UX를 제공하는 것이 목표가 되는 것이다.

- 사용자 니즈

- ✓ UX를 위해 가장 중요한 것
- ✓ UX는 사용자들이 가지게 되는 생각, 감정, 행동들이 복합되어져 만들어지는 총체적인 가치인 만큼 사용자 니즈에 초점을 맞추기

# 3 UX 디자인

## 01 UX 디자인의 개념

- UX 디자인(User eXperience Design)
  - ✓ 사용자 경험 디자인
  - ✓ 사용자가 제품, 서비스, 시스템을 사용하거나 체험하는 데 있어 지각하는 것이 가능한 조직적이고 상호교감적인 모델을 창조하고 개발하는 디자인의 한 분야
  - ✓ 긍정적 사용자 경험을 개발, 창출하기 위해서 학술적, 실무적으로 이를 만들어 내고자 하는 일

# 3 UX 디자인

## 02 UX 디자인 요소

- 애플(Apple)

- ✓ 2001년 : 최초의 터치스크린 기반 휴대형 단말기인 아이팟(iPod) 출시
- ✓ 2003년 : 뮤직 스토어인 아이튠즈(iTunes) 출시
- ✓ 2007년 : 휴대폰 아이폰(iPhone) 출시
- ✓ 2010년 : 태블릿 PC 아이패드(iPad) 출시

- 애플 생태계(Apple Ecosystem) 구성



그림 1-8 Apple의 생태계



# 3 UX 디자인

## 02 UX 디자인 요소

### 02.1 피터 모빌의 UX 품질 속성



그림 1-9 피터 모빌(Peter Morville)의 벌집 구조

# 3 UX 디자인

## 02 UX 디자인 요소

### 02.2 UX의 4가지 핵심 축

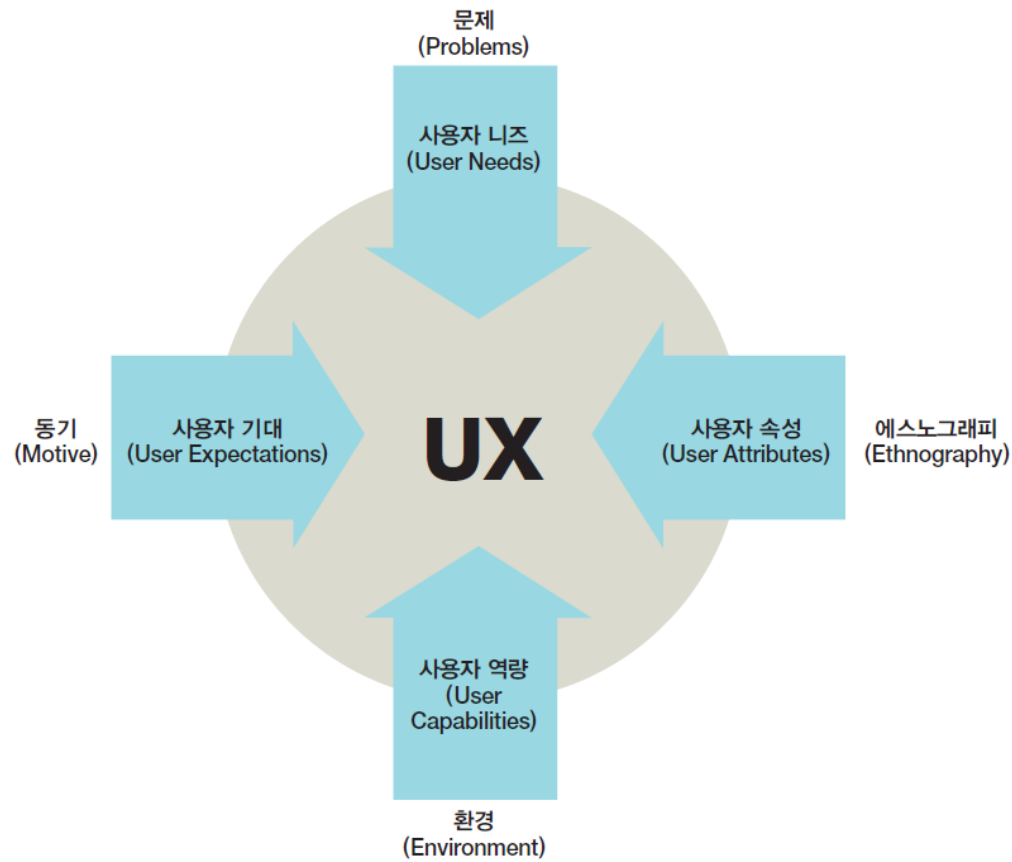


그림 1-10 UX의 4가지 핵심 축

# 3 UX 디자인

## 02 UX 디자인 요소

### 02.3 제시 제임스 개럿의 UX 요소

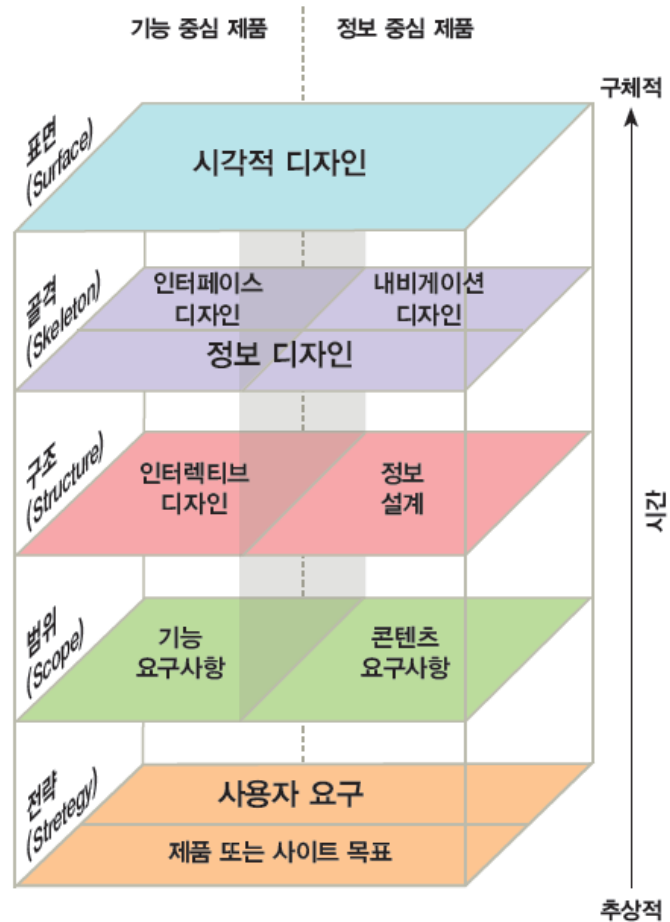


그림 1-11 제시 제임스 개럿(Jesse James Garrett)의 UX 요소

# 3 UX 디자인

## 03 UX 디자인 프로세스와 개발 방법

### 03.1 UX 디자인 프로세스

#### 1. 문제 발견(Find Problem)

제품이나 서비스를 위한 시장 분석과 타깃 설정

#### 2. 리서치(Research)

환경에 맞는 기법 개발 및 모델링

#### 3. 프로토타이핑(Prototyping)

제품이나 서비스의 시연

#### 4. 테스트(Test)

제품이나 서비스의 테스트

# 3 UX 디자인

## 03 UX 디자인 프로세스와 개발 방법

### 03.1 UX 디자인 프로세스

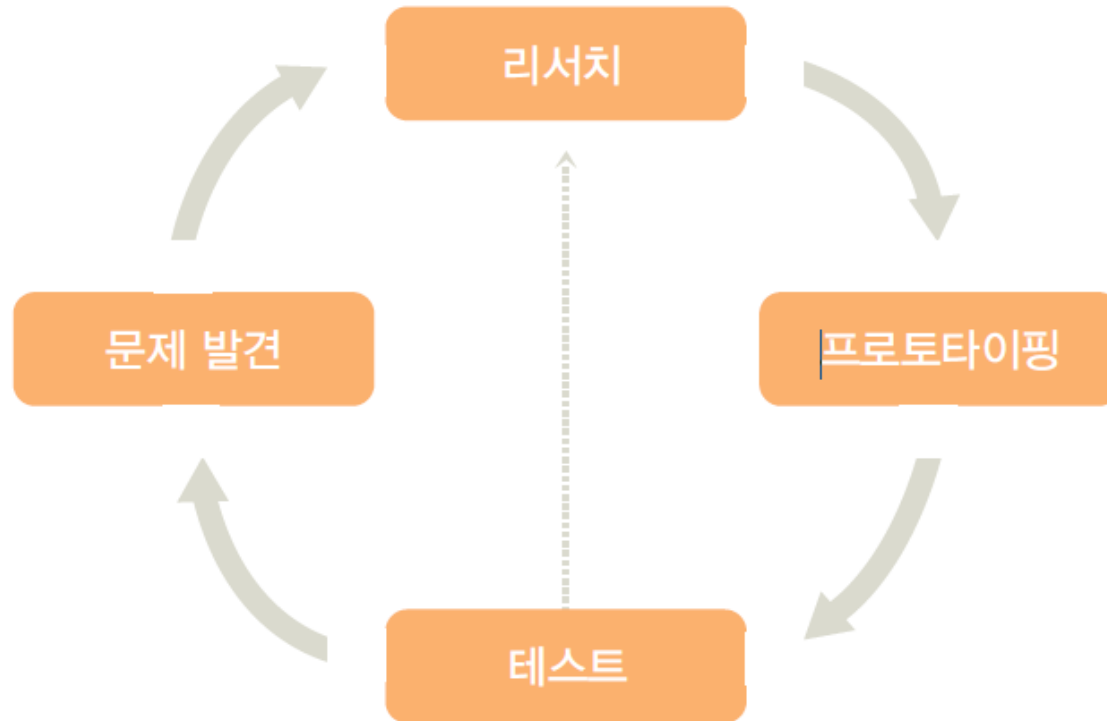


그림 1-12 UX 디자인 프로세스

# 3 UX 디자인

## 03 UX 디자인 프로세스와 개발 방법

### 03.2 UX 디자인 개발 방법

- 애자일 프로세스(Agile Process)

- ✓ 특정 방법론을 지칭하기보다는 기민하고 빠른 개발을 가능하게 해주는 형태의 다양한 개발 프로세스를 총칭해서 부르는 명칭
- ✓ 익스트림 프로그래밍, 스크럼, 크리스털 패밀리, 익스트림 모델링과 같은 여러 종류의 방법이 존재하며 각자 다른 특징과 적용 범위가 있고 서로 조합도 가능하다는 장점을 가지고 있음

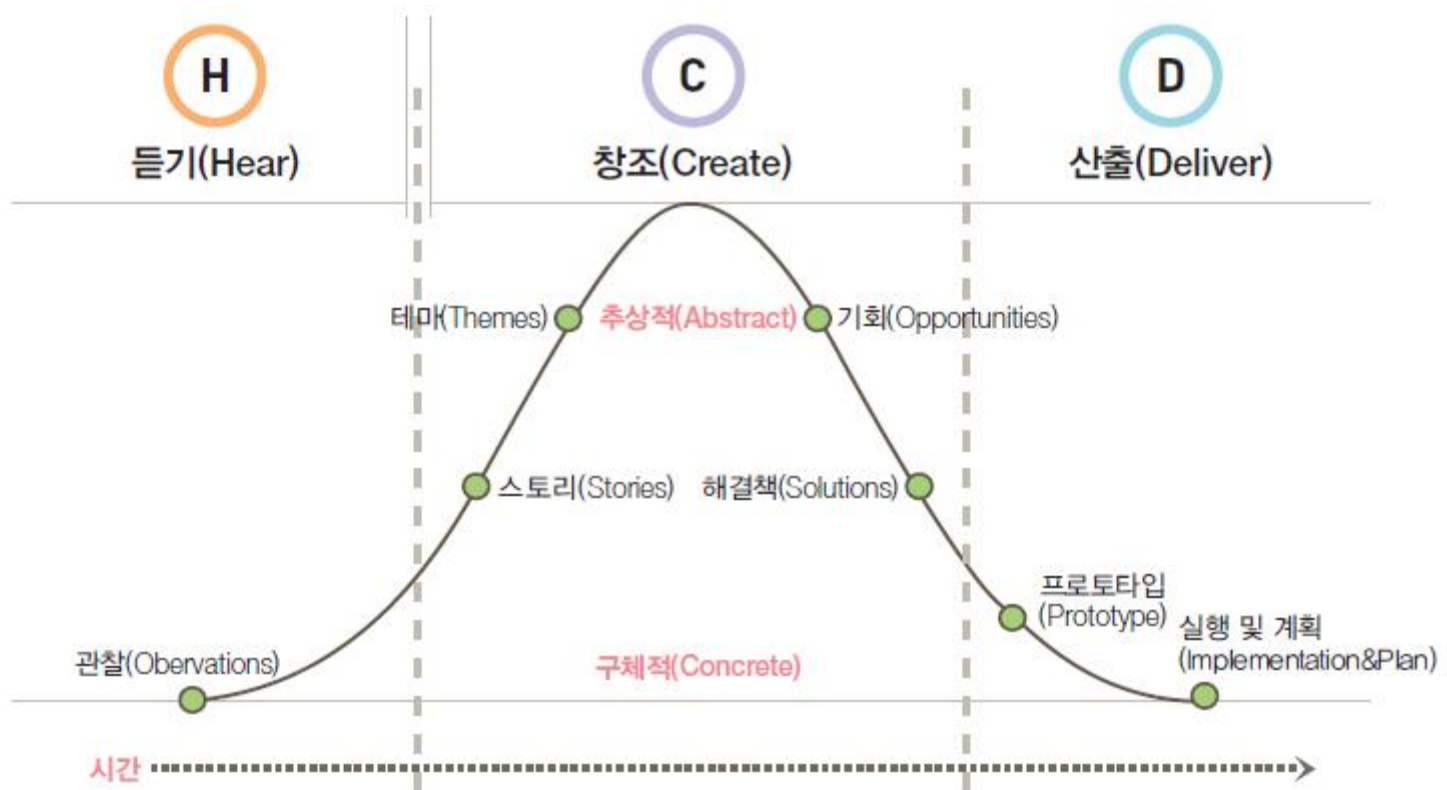
- 린 프로세스(Lean Process)

- ✓ 일본 도요타(Toyota)의 프로세스를 소프트웨어 개발에 적용한 방법론
- ✓ 제조 분야에서 생산성 향상을 위해 사용하는 린 프로세스를 소프트웨어 개발에 적용하여 낭비 요소를 제거하는 데 주로 사용

# 3 UX 디자인

## 03 UX 디자인 프로세스와 개발 방법

### 03.2 UX 디자인 개발 방법

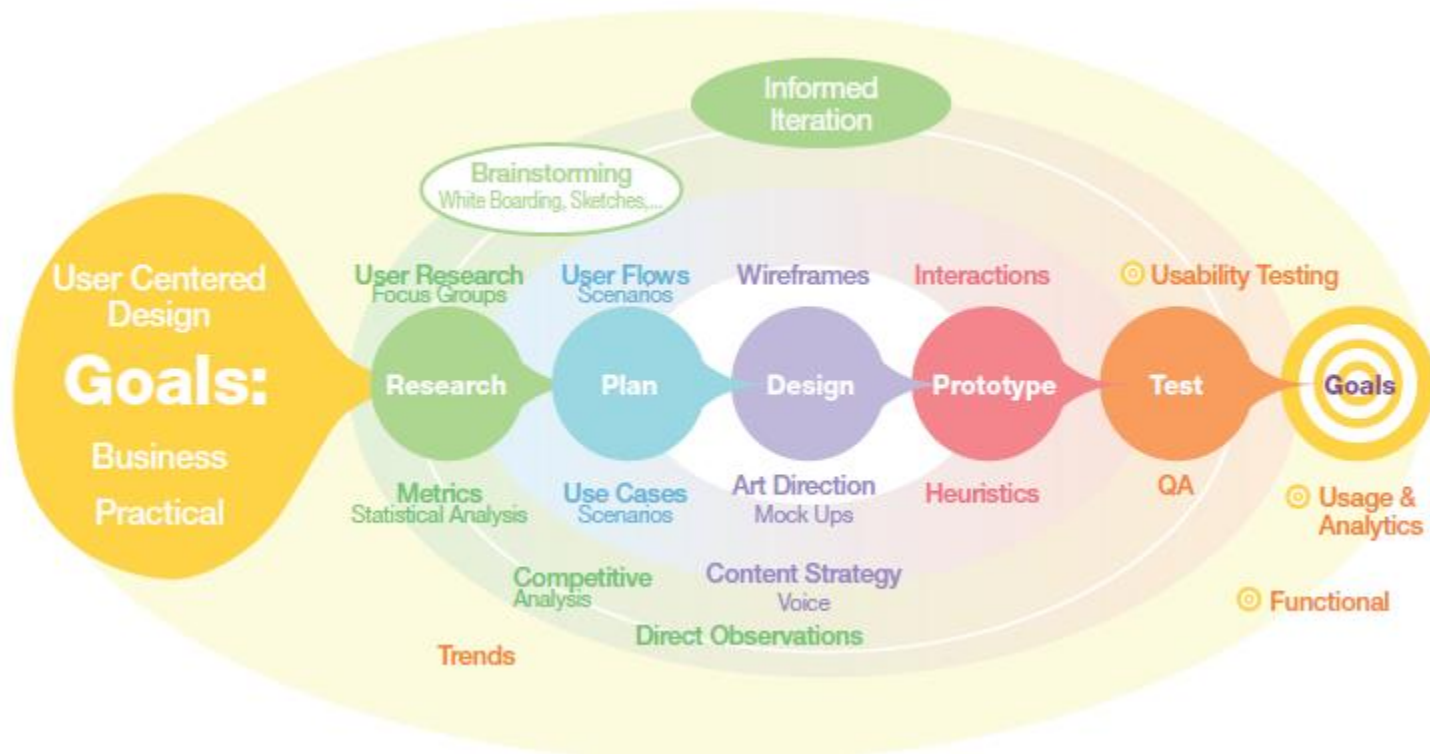


(a) HCD Toolkit. IDEO의 UI/UX 디자인 프로세스

# 3 UX 디자인

## 03 UX 디자인 프로세스와 개발 방법

### 03.2 UX 디자인 개발 방법



(b) Informational Geometry의 UI/UX 디자인 프로세스



### 3 UX 디자인

## 03 UX 디자인 프로세스와 개발 방법

## 03.2 UX 디자인 개발 방법

