

# AI 활용 빅데이터분석 풀스택웹서비스 SW 개발자 양성과정

## UI/UX Figma

---

김명희



# 학습목표 및 교재

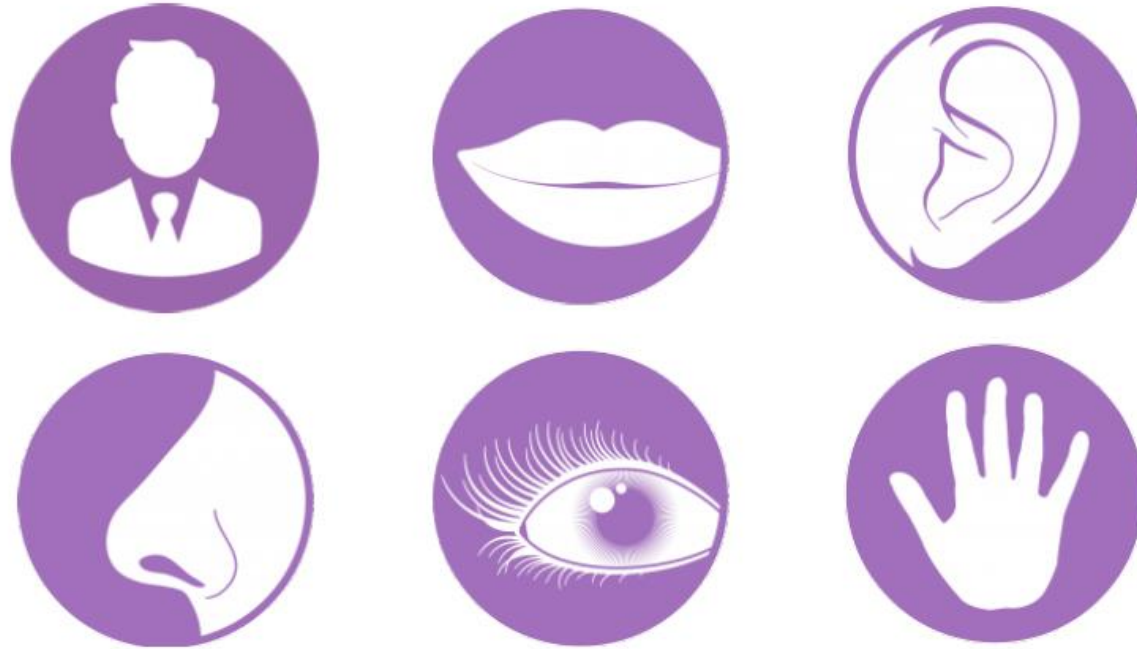


- 학습목표 :
  - Figma를 사용하여 UI/UX 디자인 파일을 생성할 수 있다
  - 컴포넌트 기반 UI/UX 디자인 시스템을 구축할 수 있다
  - 반응형 UI/UX를 구성할 수 있다
- 교재 : Figma 가이드북 UI/UX 디자이너를 위한 프로토타이핑 완전 정복  
/ 김수재 / 비제이퍼블릭 / 2020.11.30

# User eXperience Design

---

# User eXperience



User : 사용자는 어떤 목적을 가지고 그것을 달성하기 위해 상품이나 서비스를 사용하는 사람.

Experience : 경험은 인간이 관찰 또는 행동들 (사용)을 통해서 얻는 것이나 그것을 획득하는 과정.

# UX?



UX 디자이너의 목표는 사용자를 효율적으로 만드는 것

# UX!





# 기능중심디자인 → 경험중심디자인



Via IMAGUR by Marcus Junius Brutus



# 기능중심디자인



Android 초기화면



# 경험중심디자인

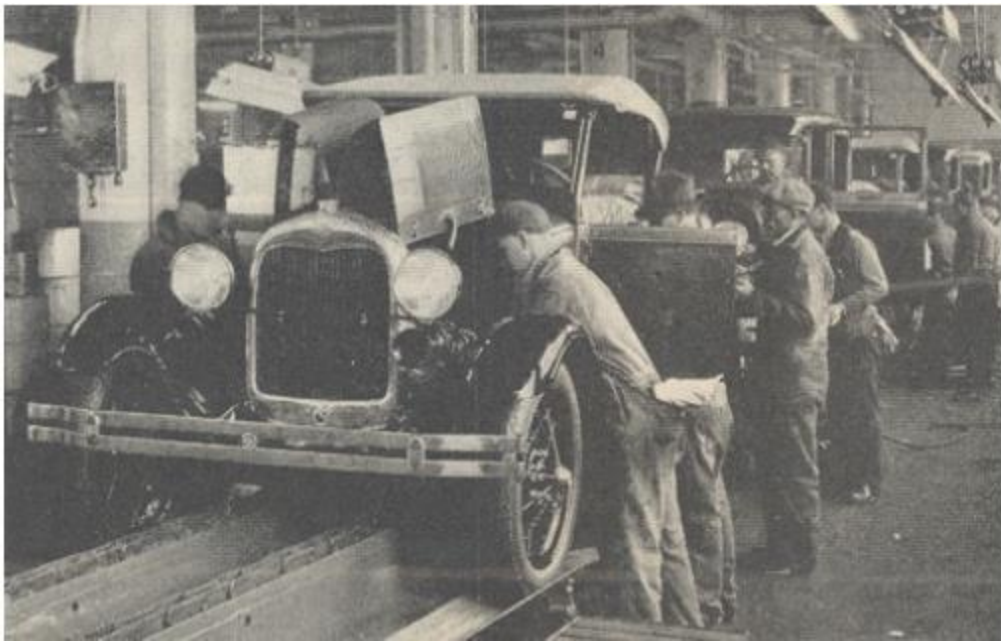


# 경험중심디자인





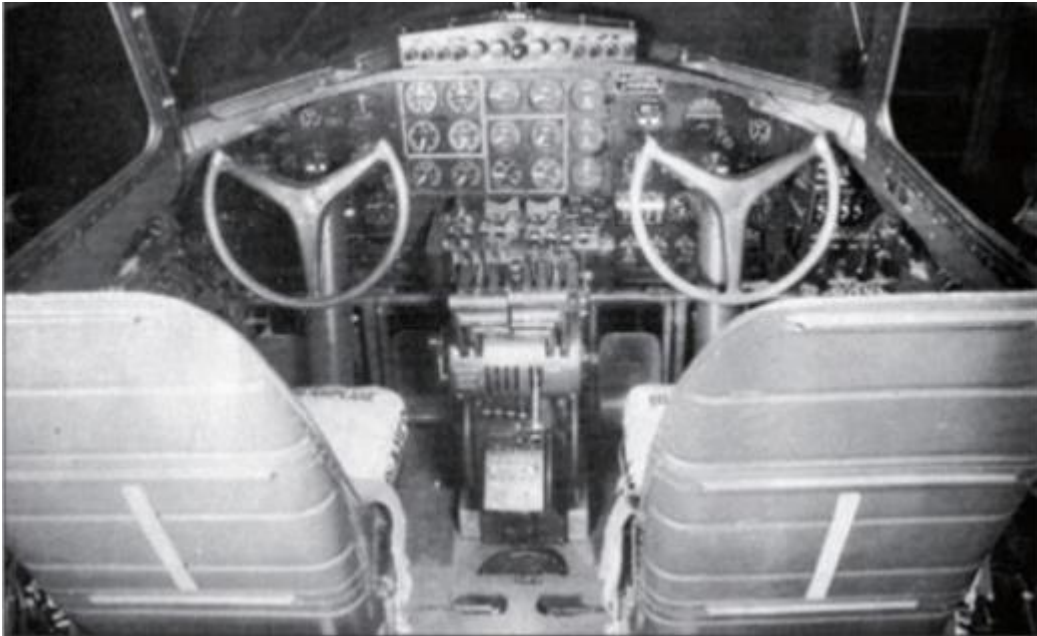
# 인간공학에서 사용자경험 디자인까지



20세기 초, 헤리 포드(Henry Ford)나 프레드릭 윈슬로 테일러 (Frederick Winslow Taylor)

: 노동 생산성을 극대화하기 위해 노동자의 행동을 분석하여 생산 현장에 적용.

# 인간공학에서 사용자경험 디자인까지



미국의 알폰스 채파니스(Alphon Chapanis)

: 군에 복무하면서 고성능 비행기의 조종석을 인간공학적으로 개선하여 조종사의 실수를 줄이는 데 크게 공헌.



# 인간공학에서 사용자경험 디자인까지



헨리 드레이퍼스(Henry Dreyfuss)

: 인체공학적 디자인으로 유명.

1930년에 벨 연구소를 위한 탁상전화기

'웨스턴 일렉트릭(Western Electric)302'에 벌써 그의 과학적 디자인관이 잘 표현.

# 인간공학에서 사용자경험 디자인까지



제록스의 PARC (Xerox Palo Alto Research Center)

: 직접 개발한 온라인 시스템인 NLS를 시연, HTTP의 시초이며 최초의 GUI(Graphic User Interface)와 지금 일반화된 마우스의 초기형을 세상에 선보임.

# 사용자 경험(UX: User Experience)이란

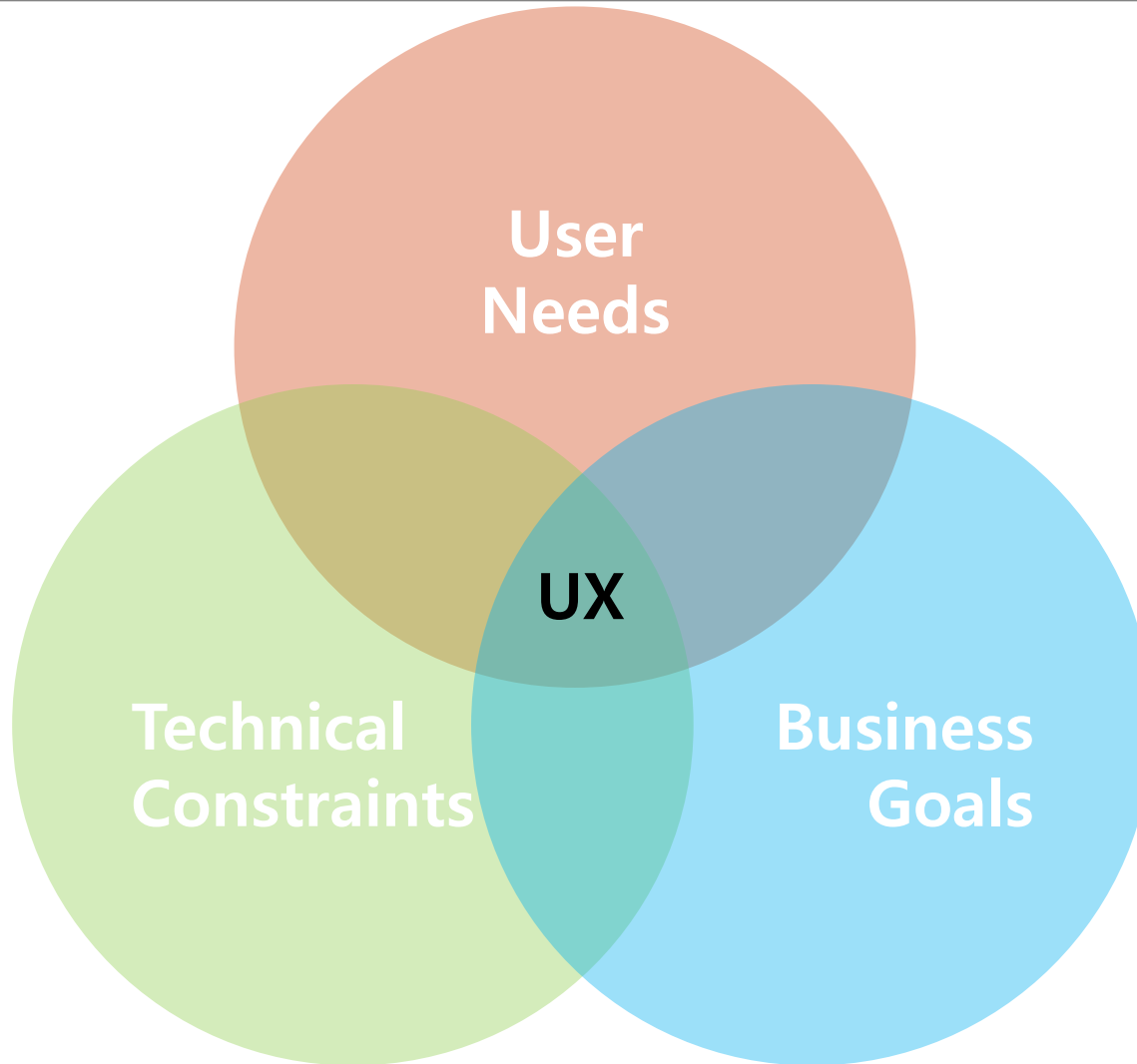


사용자가 기업, 서비스, 기업의 제품과 상호작용하면서 얻는 모든 측면의 경험을 의미.

- 훌륭한 사용자 경험을 만드는 첫 번째 조건, 고객의 요구를 정확하게 만족시키는 것이다. 하지만 고객의 만족을 위해서 그들을 귀찮게 하거나 혼란스럽게 해서는 안 된다.
- 그 다음으로 중요한 것은 단순함(simplicity)과 우아함(elegance)인데, 이런 특징은 사람들이 가지고 싶고 사용하고 싶어하는 제품을 만드는 바탕이 된다.
- 정말 훌륭한 사용자 경험을 제공하려면 고객이 직접 필요하다고 말하는 것 이상을 제공해야 하며, 체크리스트에 나열된 기능을 제공하는 수준을 넘어서야 한다.
- 훌륭한 사용자 경험을 제공하려는 기업은 공학, 마케팅, 그래픽 디자인과 제품 디자인, 인터페이스 디자인 같은 다양한 분야의 서비스를 매끄럽게 통합해야 한다.

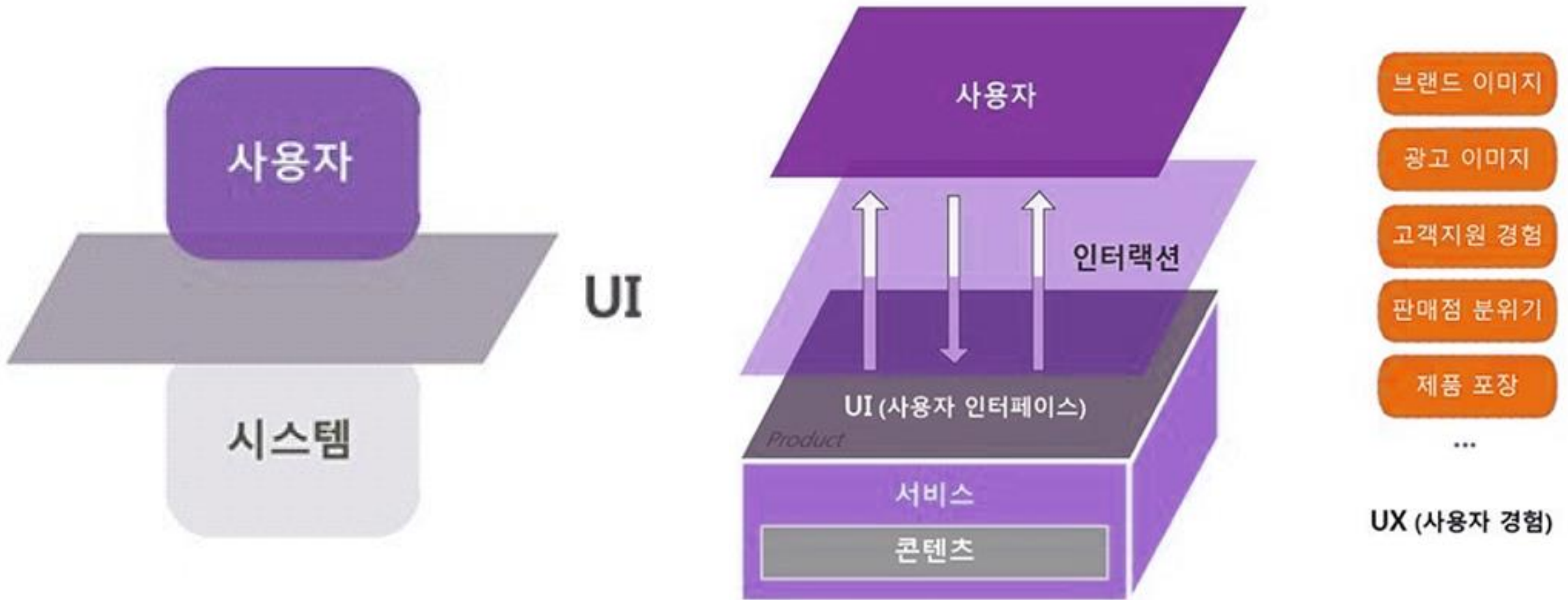


출처 : 사용자 경험(UX) - 닐슨 노먼 그룹 <http://www.NNGroup.com/about/userexperience.html>





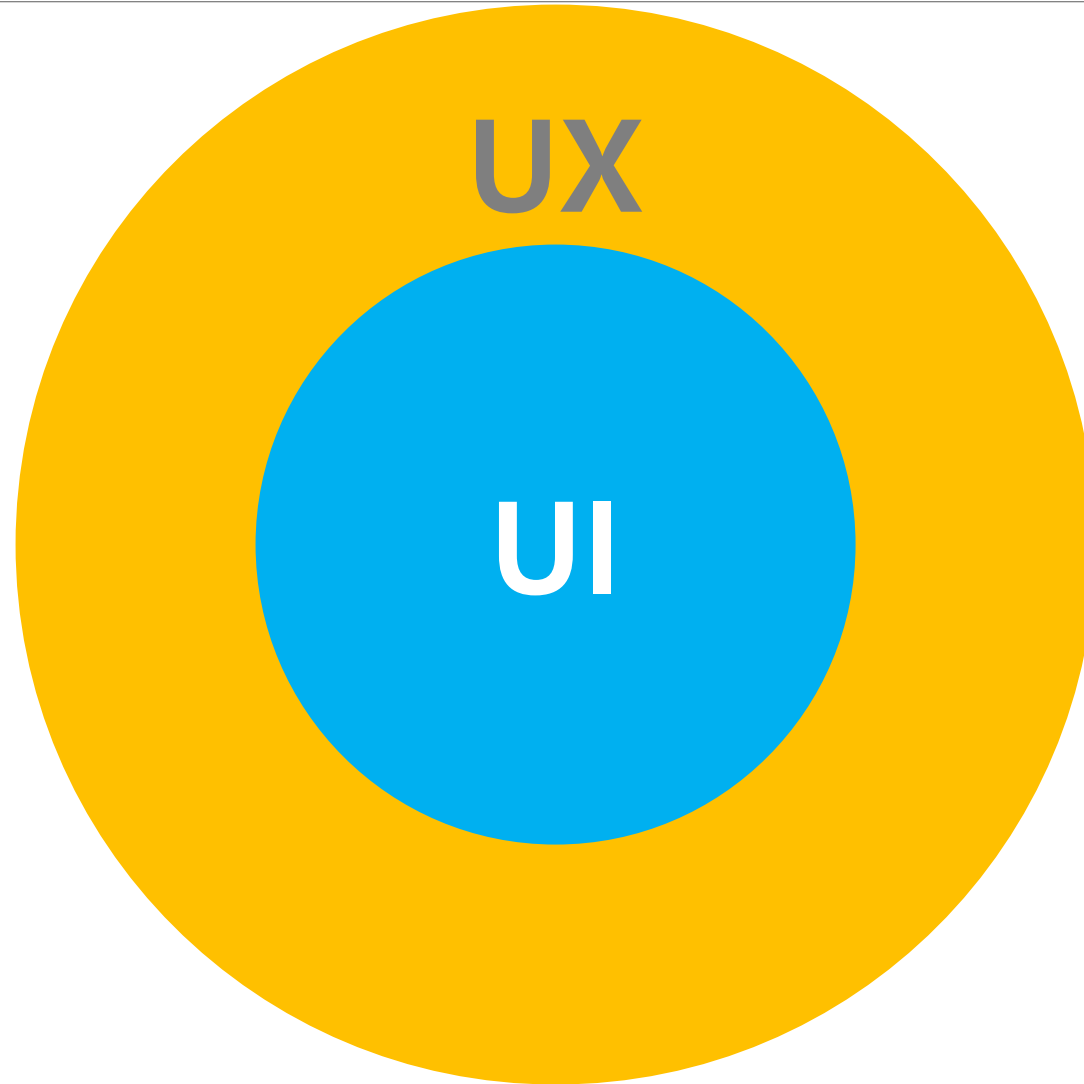
# UX is not UI



그림출처 : <http://bahns.net/>

# UX is not UI

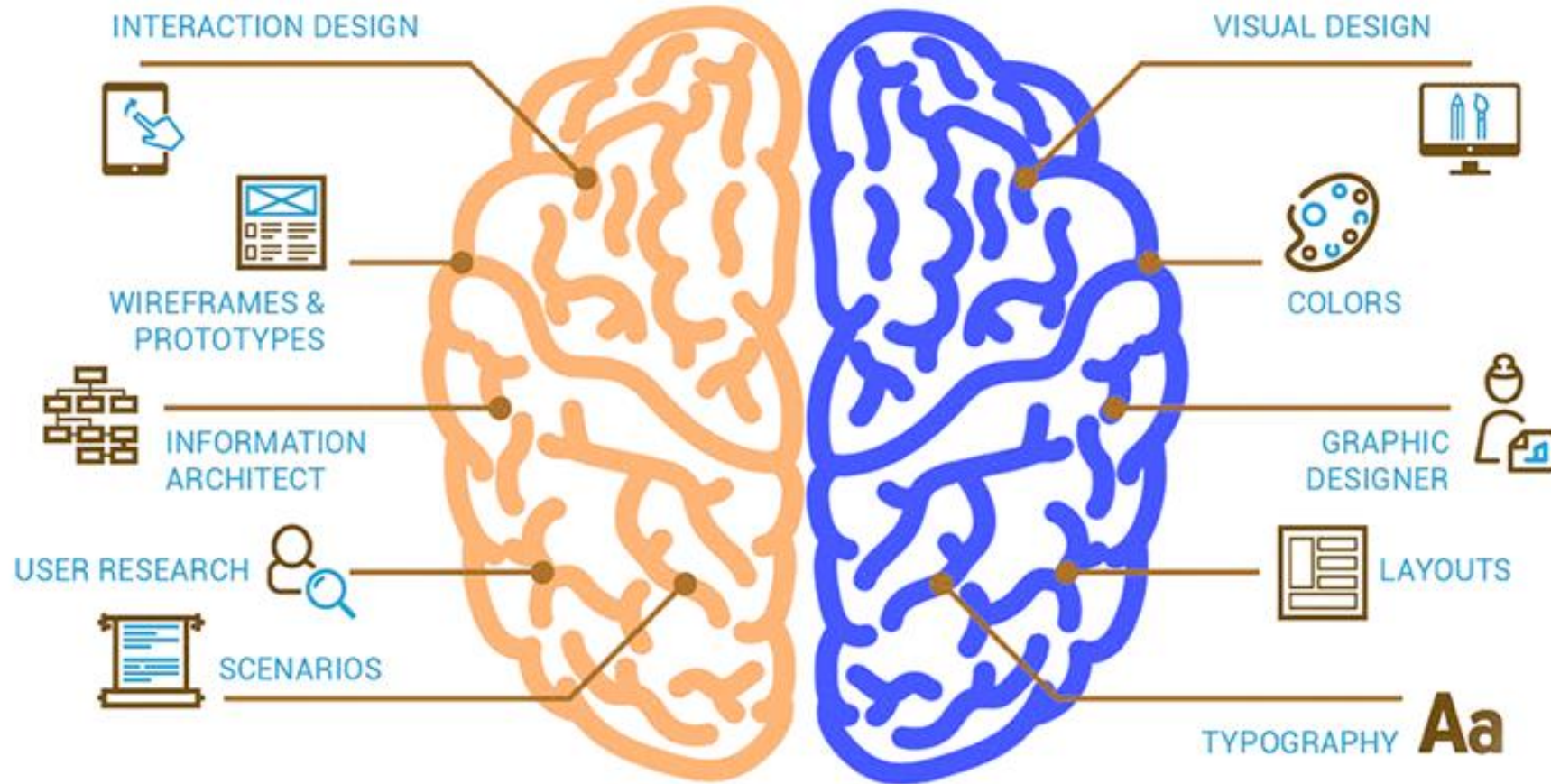
---



# UX is not UI



UX



UI

# UX is not UI



Good UI  $\neq$  Good UX





UX디자인은 UX(사용자경험) 자체를 디자인하는 것이 아니라

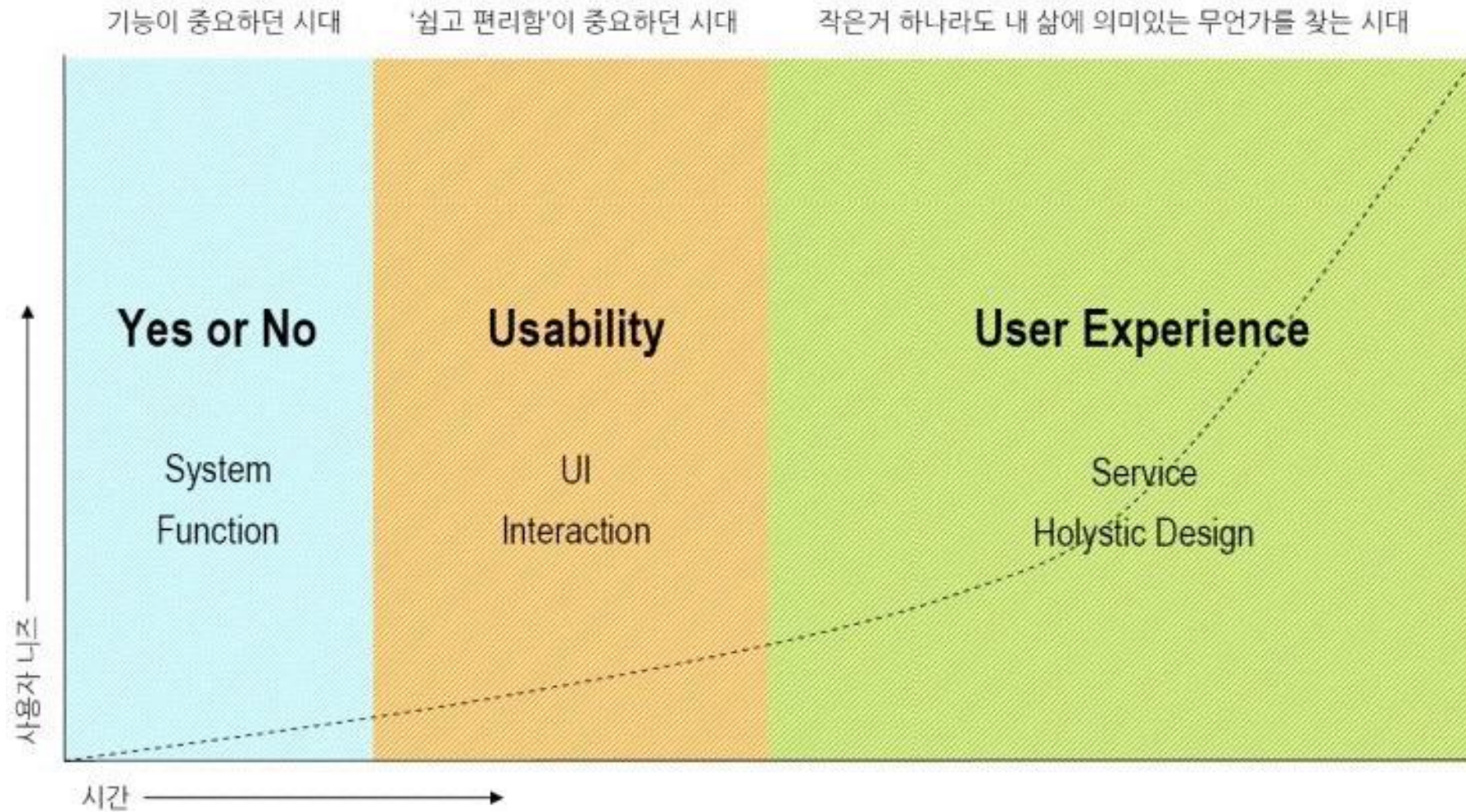
UX라는 지향점을 가지고 디자인하는 것

사용자가 주어진 맥락 속에서 만족할 수 있는 가치 있는 경험을 주는 것과 동시에

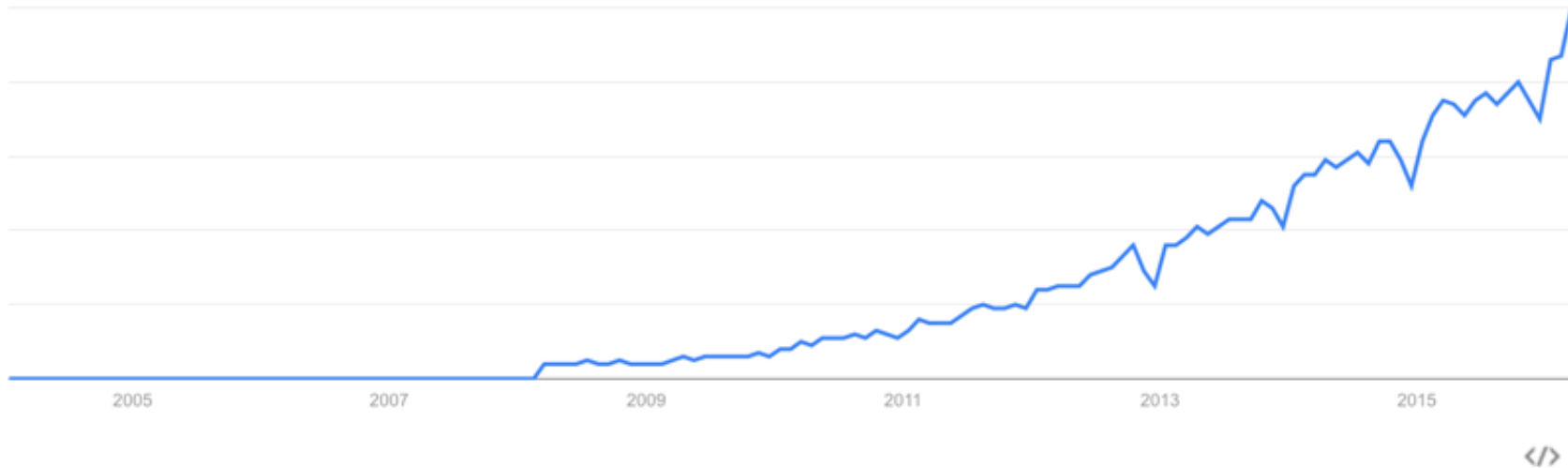
제품/서비스의 가치를 이해하며, 사업적 목표 등의 다양한 관점을 고려

체계적으로 실행하는 반복적인 과정과 절차

# Why UX?



# Why UX?



기업이 제공하는 진정한 부가가치는 고객경험이다.

경험의 질에 따라 시장의 가치가 수억 억 달러를 꺾충 뿔 수도 있다.

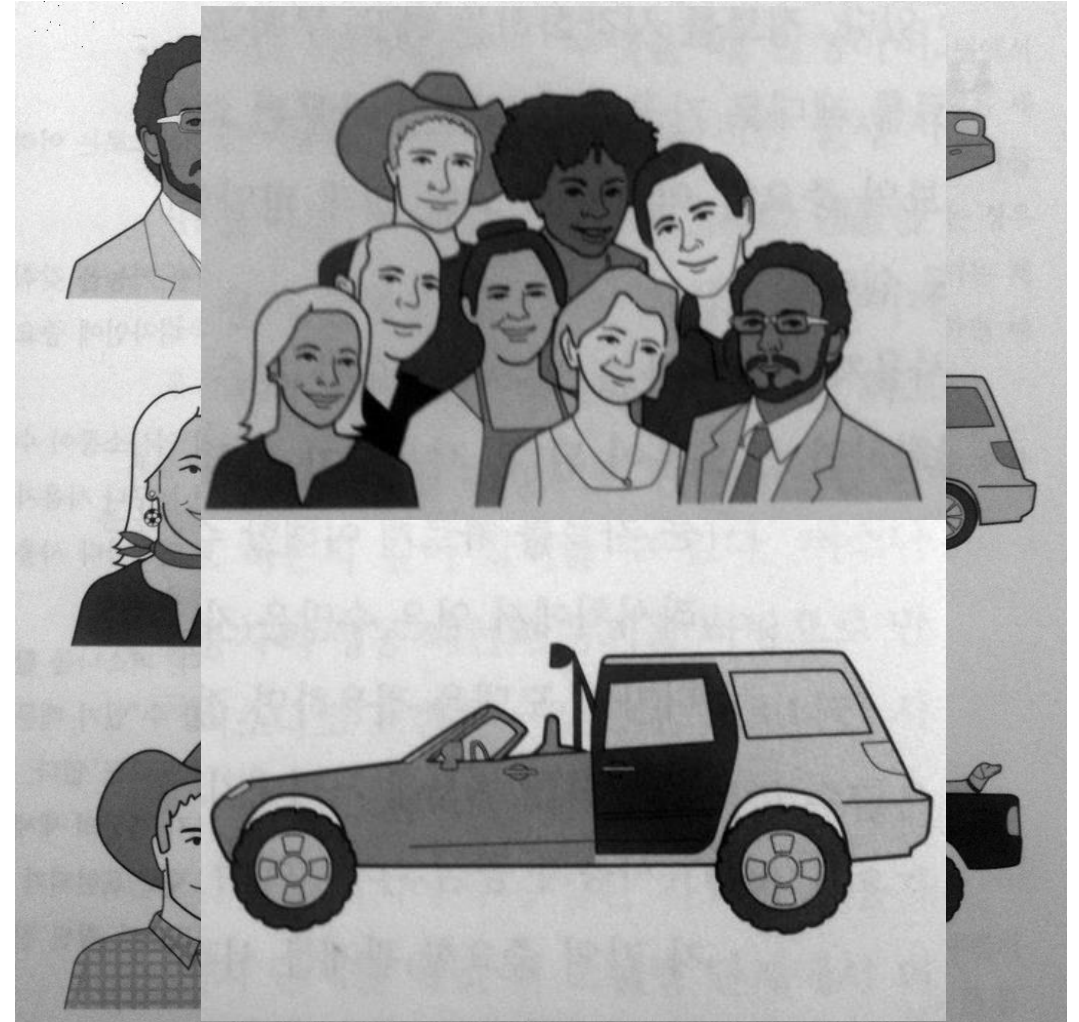
하버드대의 클레이튼 M.크리스텐슨 교수/ 에이드리언 슬라이워츠키 교수 /톰 피터스 등

# Persona



분명한 니즈를 가진 특정한 사용자 그룹을 대표하는  
가상 인물

- Alan Cooper에 의해 처음 제시됨 (1999)
- 실제 사용자를 관찰한 데이터를 정리하는 모델링 기법
- 사용자의 특성, 성향, 행동, 동기를 반영하는 대표적 인물을 만들어 사용자들의 행동과 사고를 유추
- 사용자에 대한 모든 팀원의 공통된 이해가 가능해짐
- 일반적(general)이 아닌 전형적(typical, specific)





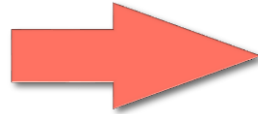
# Persona



## 잘못된 Persona

- 성격 유형
- 인구 분포
- “브랜드 스토리” 속의 인물
- 여러분 경험 속의 전형적인 인물
- 너무 평면적인 인물
- 컨셉
- 예상

“ 페르소나 A는 여성이고, 35세-45세의 연령대이며, 수입과 교육 수준은 평균을 웃돕니다. 이들에겐 아이가 최소한 하나 있고, 새 차도 최소한 한 대 있죠. 활발한 성격이고 직장 일에 매진하며, 우뇌 사고를 하는 경향이 있습니다.”



## 아주 구체적인 “샘플” 사용자

- 실제 사람들의 목표, 기대, 동기, 행동을 묘사한 것
- 반드시 실제 사용자일 필요는 없음
- 시스템을 디자인할 때 사용자 유형을 대표하기 위해 사용
- “Betty”라면 이 경우 어떤 생각을 할까?
- 디테일이 무엇보다 중요
- “Betty”가 실제 존재하는 인물이라고 가정

“ 페르소나 A는 경험 많은 매니저로서, 보통은 한두 가지의 전문 영역에 관심이 많습니다. 사이트에 자주 방문하지만 시간에 쫓기기 때문에 주말에 읽을 콘텐츠를 “모으는” 것에 집중합니다. 이들은 소셜 미디어에 공유도 많이 하는데, 대부분은 인스타그램과 페이스북이에요. 이들은 자신들이 지적 리더라고 생각하기 때문에 밖으로 보이는 이미지가 중요합니다.”

# Figma

---

# Figma



- Figma란?
  - UI/UX 툴 (Adobe XD, Sketch..)
  - 디자이너가 링크를 통해 이해관계자들에게 **공유**할 수 있음.
  - 프로그램을 다운받을 필요 없이 웹에서 바로 사용할 수 있음. (브라우저 기반)
  - **피드백을 쉽게** 할 수 있도록 **실시간으로 코멘트**.
  - 직관적으로 공유할 수 있음.

# Figma에 대한 이해



- Figma란?

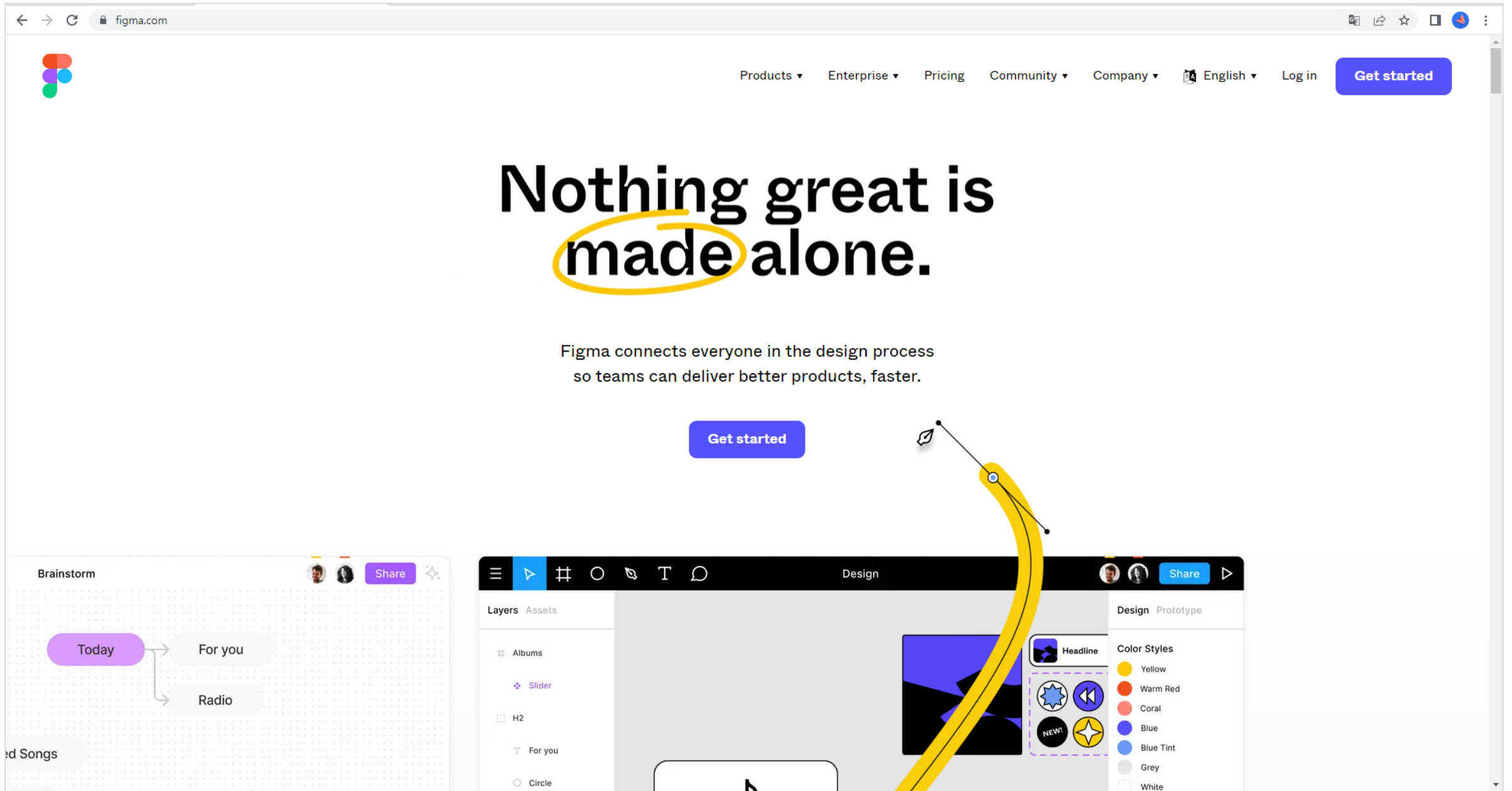
- Figma 계정은 누구나 무료
- 실시간 협업 ⇒ 팀 구성 (유료)
- 팀 라이브러리 사용
- 스타터 버전 : 히스토리 30일간 저장
- 클라우드 스토리지 무제한 제공
- \*.fig 파일 : PC에도 저장가능하나 기본적으로 클라우드에 저장.  
(오프라인 상태에서는 변경 사항이 저장되지 않음. 온라인상태가 되면 변경사항이 동기화)







# Figma 설치



- Figma 공식 사이트에서 가입 (<https://www.Figma.com>)
  - Figma 계정 : 구글 아이디를 활용
  - 계정을 생성 전에 Figma 앱 다운로드
  - 웹 버전 사용시 : 폰트 인스톨러를 설치, Figma에서 제공하는 폰트 설치.
  - 데스크탑 앱 사용시 : 별도로 폰트 인스톨러 설치 필요 없음.



# Figma

-  Twitter
-  YouTube
-  Instagram
-  Facebook

## Use Cases

- UI design
- UX design
- Graphic design
- Wireframing
- Diagramming
- Brainstorming
- Templates
- Remote design
- Agencies
- Figma for education

## Explore

- Design features
- Prototyping features
- Design systems features
- Collaboration features
- Design process
- FigJam
- Pricing
- Enterprise
- Organization
- Professional
- Customers
- Security
- Integrations
- Contact

## Resources

- Blog
- Best practices
- Support
- Developers
- Learn design
- Downloads
- What's new
- Releases
- Careers
- About us
- Agency partners
- Privacy
- Modern Slavery Statement
- Status

## Compare

- Sketch
- Adobe XD
- Invision Studio
- Framer
- Design on Windows
- Miro

# Figma downloads

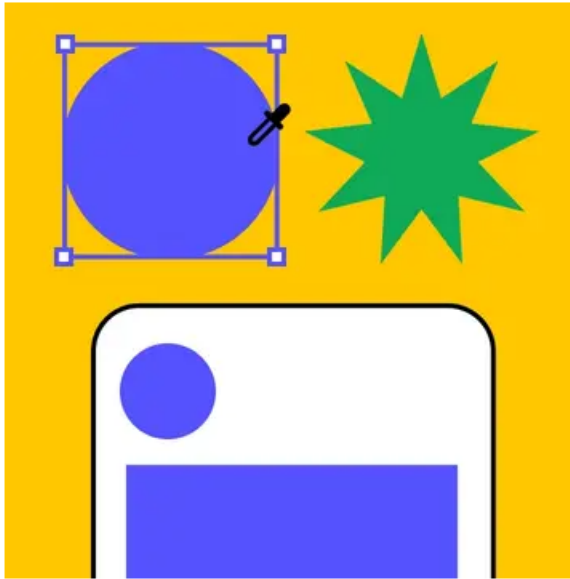


## Desktop app

[Desktop app for macOS](#)

[Desktop app for Windows](#)

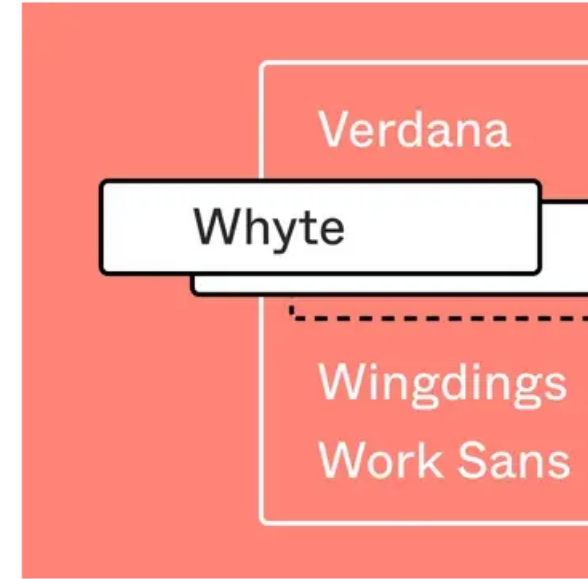
[Beta apps available here](#)



## Mobile app

[Figma for iOS](#)

[Figma for Android](#)



## Font installers

[macOS installer](#)

[Windows installer](#)

\*Desktop app does not require the font installer






Products ▼

Enterprise ▼

Pricing

Community ▼

Company ▼

 English ▼

Log in

**Get started**

## Tell us about yourself

김명희

Student or educator ▼

How will you primarily use Figma? ▼

☐

I agree to join Figma's mailing list

**Create account**




# What would you like to do first?

We can help you get started faster



**Design with Figma**  
Design, prototype, and  
developer handoff



**Whiteboard in FigJam**  
Brainstorm and diagram  
together

[Get inspired](#) by browsing resources in Community

[I'll get started on my own](#)

# Figma Interface



- 홈 화면

- 계정 프로필 : 속한 팀 정보 및 계정 정보, 사용 중인 유료 플랜 관리
- 팀Notification 활성화 : 수정 이력, 필요한 내용 등의 알림.
- Search : 디자인 파일, 프로젝트, 팀원(계정)
- Recent : 갤러리 형태 / 목록 형태
  - 최근 목록에서 삭제 : RM > Remove from recent 메뉴 선택

# Figma 사용 - Drafts



- 새로운 디자인 파일

- Drafts : 스케치북 또는 노트. 간략한 아이디어를 적어두고 다양한 디자인을 실험할 수 있는 공간
  - : 팀 프로젝트와 별개. 계정 소유주 자신만의 파일.
  - : 원하는 만큼 파일 생성 가능.

- 디자인 파일 만들기

- Drafts > + 클릭.  
화면 오른쪽 상단 > + 클릭



# Figma 메뉴



- Move

Scale

- Frame : Artboard, 스케치 앱이나 어도비 XD 등에서 사용하는 그림을 그리는 영역.

Slice : 내보낼 화면 영역 지정.

- Shape

- Rectangle, Line, Arrow, Ellipse, Polygon, Star, Place Image

- Pen : 사용자 정의 모양과 아이콘 생성. 벡터 경로, 앵커 포인트, 베지어 곡선

Pencil : 모든 경로에 기본 스무딩 적용.

# Figma 메뉴



- Text
- Hand
- Comment (C): 원하는 위치에 클릭
  - 편집 권한이 있는 사람은 누구나 액세스
  - 팀원들은 답을 남길 수 있음
- 객체 편집 : 벡터 편집 모드
  - 아이콘을 디자인하는 과정에서 많이 사용.
- 컴포넌트 생성 : 재사용 가능한 UI 요소를 구성요소로 사용, 디자인 시간 절약.

# Figma 메뉴



- Mask
- Boolean : 결합, 빼기, 교차, 제외 중 하나를 통해 모양 레이어 결합.
  - Union Selection
  - Subtract Selection
  - Intersect Selection
  - Exclude Selection
  - Flatten Selection
- 멀티 플레이어 및 관찰 모드 : 동일한 파일을 편집하거나 보고 있는 공동 작업자의 프로필 사진 표시.
- 공유 : 사람들을 파일에 직접 초대, 공개 링크 생성, 라이브 포함 코드 복사

# Figma 메뉴



- Presentation : 완성된 프로토타입 확인
- 보기 모드와 줌(Zoom)
  - Snap to Pixel Grid, Fixed Preview, Layout Grids, Rulers, Outlines, Multiplayer Cursors
  - 1~100%
  - 전체 프레임을 캔버스에 맞추어 축소 : 1
  - 100% 줌으로 확대 : 0
  - 선택한 프레임이나 오브젝트를 확대 : 2



# Figma 메뉴



- Layout Grids : 보기 설정 메뉴에서 실행.

프레임별로 별도의 레이아웃 그리드 설정 가능.

프레임을 선택, 레이아웃 그리드 추가.

프레임에 적용된 그리드의 간격과 색상 조절 가능

- Multiplayer Cursors

- 캔버스 둘러보기

- 캔버스 : 모든 프레임, 그룹 및 기타 레이어가 있는 배경.

- 캔버스 크기 : X, Y축 -65,000 ~ +65,000

- 캔버스 색상 변경 가능.

- 눈금자 (Shift +R)

# Figma 메뉴



- 이미지를 Figma로 가져오기
  - 도형을 만들고 이미지를 Fit하게 도형안으로 넣기
  - Choose Image
  - 파일 형태에 따른 이미지 가져오기

	File Import	드래그 & 드롭 (파일브라우저)	드래그 & 드롭 (캔버스)	복사 붙여넣기 (클립보드)	Place Image	Choose Image
피그마 .fig	O	O				
스케치 .sketch	O	O				
PNG, JPG	O	O	O	O	O	O
GIF			O	O	O	O
Vector .svg			O	O		