

AI 활용 빅데이터분석 풀스택웹서비스 SW 개발자 양성과정

UI/UX Figma

김명희



탭바 / 반응형 UI

탭바



- 탭바

- : 하단 영역. Material Design에서는 Bottom Navigation.

- : 크기 - 회사별로 천차만별.

- iOS 탭바의 정의

- : 앱 화면 하단에 탭바가 위치, 다른 섹션 간 빠르게 전환하기 위한 목적으로 사용.

- : 배경 - 반투명(Background Blur), 단색

- : 모든 화면에서 가장 최상단에 위치, 모달과 키보드가 표시될 때는 숨겨짐.



- 탭바 디자인시 주의사항
 - 수평적 정보 계층 구조에 있는 항목만 탭바 배치
 - 레이블 텍스트는 9~10pt / dp의 크기.
 - 탭바의 구성 요소는 3개 이상, 5개 이하로 사용. 아이패드 전용 앱인 경우 더 사용할 수 있음.
 - 모든 탭은 활성화되어 사용자가 접근할 수 있어야 하고, 접근이 불가능한 경우라면 접근하는 방법에 대해 알려주어야 함.
 - 탭에 포함된 아이콘이 시각적으로 일관되고 균형을 이루는지 확인.



- 탭바 만들기
 - Home Indicator : iOS 디바이스에서 사라진 홈 버튼의 역할 대체 (2017년 아이폰X)
 - 탭바는 Home Indicator와 겹치지 않게 디자인
 - : Home Indicator 영역 높이 34px
 - Home Indicator 크기 : 134 x 5px

반응형 UI



- 반응형 UI가 필요한 이유

: 디바이스 크기에 따라 대응할 수 있도록 하기 위해서 필요.

: 웹, 태블릿, 모바일 세가지의 디바이스에 각각의 컴포넌트 크기를 유동적으로 변형하여 사용할 필요.

ex. 아이폰, 시리즈별 아이폰(작은 사이즈, 큰 사이즈), 아이패드...

반응형 UI



- 반응형 UI 만들기
 - Instance > Go to Master Component
 - 메인 컴포넌트를 삭제한 경우 : Restore Master Component 버튼 활성화 됨.
 - Constrains 설정

컴포넌트 기반 디자인시스템 구축

컴포넌트 기반 디자인 시스템 구축



- 2014년 구글의 Material 디자인 시스템 발표 후 많은 회사들의 자신들의 고유한 아이덴티티를 반영한 디자인 시스템을 구축.
- 디자인 시스템을 구축하기 위해 먼저 디자인 가이드라인과 함께 디자인 시스템을 구축해야 함.
- 디자인(UI, UX) 가이드라인

컴포넌트 기반 디자인 시스템 구축



- 2014년 구글의 Material 디자인 시스템 발표 후 많은 회사들의 자신들의 고유한 아이덴티티를 반영한 디자인 시스템을 구축.
- 디자인 시스템을 구축하기 위해
먼저 디자인 가이드라인과 함께 디자인 시스템을 구축해야 함.

컴포넌트 기반 디자인 시스템 구축



- UI 가이드라인

- 화면간의 일관성, 톤 앤 매너를 일정하게 하기 위한 표준화 과정.
- 각 화면에서 사용하는 공동된 UI 패턴과 주요 컴포넌트를 추출해서 규정하는 것.

- UX 가이드라인

- 서비스를 사용하고 경험하는 사용자에게 브랜드 차원에서 지속적이고 같은 경험을 제공하도록 하는 것.
- 제공하는 콘텐츠, 앱 서비스 등의 기능에서부터 사용자에게 요구되는 행동과 니즈를 반영한 원칙을 제공하는 것.
- 브랜드의 정체성이 드러나는 색, 어투, 인터렉션 등

컴포넌트 기반 디자인 시스템 구축



- 디자인 시스템

- 디자인 가이드라인을 기반으로 디자인 원칙을 확립, 재사용할 수 있는 패널과 코드 및 컴포넌트의 최종 모음.
: 브랜드의 원칙과 철학이 담기는 결과물
- **업무의 효율성 극대화**, 불필요한 커뮤니케이션 축소, 프로젝트 디자인에 대한 **일관성 유지**.
- 디자인 시스템 필요성 : 회사나 브랜드가 전달하려는 가치가 흔들리지 않도록 하는 것이 주목적.

- 디자인 시스템 구축 근본 목적

: 재사용이 가능한 컴포넌트를 미리 구성, 이를 필요한 프로젝트에 사용하는 것

컴포넌트 기반 디자인 시스템 구축



- 디자인 시스템

- 디자인 가이드라인을 기반으로 디자인 원칙을 확립, 재사용할 수 있는 패널과 코드 및 컴포넌트의 최종 모음.
: 브랜드의 원칙과 철학이 담기는 결과물
- **업무의 효율성 극대화**, 불필요한 커뮤니케이션 축소, 프로젝트 디자인에 대한 **일관성 유지**.
- 디자인 시스템 필요성 : 회사나 브랜드가 전달하려는 가치가 흔들리지 않도록 하는 것이 주목적.

- 디자인 시스템 구축 근본 목적

: 재사용이 가능한 컴포넌트를 미리 구성, 이를 필요한 프로젝트에 사용하는 것.

컴포넌트 기반 디자인 시스템 구축



- 텍스트 인풋박스

- : UI를 구성하는 중요 요소 중 하나.

- : 사용자가 직접 텍스트 입력.

- : 정해진 규칙은 없음.

- : 작은 모바일 디바이스의 경우 사용자가 무엇을 입력해야 하고 잘 입력되었는지 빠르게 확인할 수 있도록 해주는 것이 중요.

- Active 상태인 인풋박스

- 단순히 텍스트 입력이 가능한 경우

- 올바른 텍스트가 입력되었는지 아닌지 여부를 판단하는 기능을 제공 : 유효성 검증

프로토타이핑



- 프로토타입(Prototype)

- : 제품이 출시되어 시장에 나오기 전 개발 검증을 거치기 위한 시험 제품.

- : 유무형 서비스나 재화를 개발하여 사용자에게 제공하기 전에 이를 테스트해 보기 위해 사용, 광범위한 산업 분야에서 사용.

- 프로토타이핑의 필요성

- : 사용자 테스트에 초점.

- : 사용자가 만져 보고, 입력해 보고, 움직이면서 나의 행위에 반응하는 서비스를 통해 그 서비스가 주는 경험을 체득해야 명확한 피드백이 가능.

프로토타이핑



- 프로토타이핑과 사용자 테스트

: 디자인 프로토타입을 만드는 근본적인 이유 - 사용자 테스트를 위해.

- 모든 화면을 다 테스트할 필요 없다.

- 실사용자를 기반으로 무엇을 얻을 것인가에 대한 분명한 목적

- 가능한 이른 시점에 하는 것이 좋다.

: 뜯어고치는 가장 큰 리스크를 줄이기 위해

- 무한 반복

: 디자인 - 코딩 - 사용자 테스트 - 디자인 - 코딩 - 사용자 테스트 과정을 무한 반복 (빠르게 UX 완성 가능)

- 많이 듣고 말은 줄이기

- 사용자 테스트 인원은 5인 이하, 또는 1:1로 관찰 권장.

- 명확한 페르소나 설정