목표 지향 디자인

사용자가 무엇을 필요한지를 제대로 챙겨주면서 디자인해야 하는

A DESIGN PROCESS FOR DIGITAL PRODUCTS

사용자가 쉽게 그들의 목표에 도달해야 함

키워드: goals, easily

cost-effective

비용 효율적인 제품을 만들면 사업성 있음

왜 사용자가 목표에 쉽게 또는 굉장히 즐거운 사용 경험을 하지 못하느냐는 디자인의 부재

디자인다운 디자인을 하지 않고 제품을 찍어냄

인간 중심의 디자인이라는 부분이 빠져 있음

Poor Product Behavior

잘못 만든 프로그램이란

사용자의 needs가 얼마나 무시당하고 있었는지에 대해 생각해 봐야 한다

첫 번째: rude

Figure 1-1: Warning: Failed to notify library.

왜 잘못됐는지 알려주지 않음

4가지 메인 이유

Misplaced priorities

잘못된 우선순위

Ignorance about real users

사용자에 대한 무지

Conflicts of interest

이해관계 충돌, 관심사의 충돌

Lack of a design process

디자인 프로세스의 부재

이 네 가지 이유 때문에 poor한 디자인

Misplaced priorities

우선순위가 있어야 할 것이 잘못 배치가 되어 있음

가장 중요한 건 사용자의 needs인데 이것을 중심으로 일을 하지 않음

requirements와 needs는 동일하지 않음

Initiate -> Design -> Build -> Test -> Ship이 올바름

Ignorance about real users

사용자 모델링을 먼저 시작해야 하는 게 중요한 포인트

UX 디자인을 할 때 사용자 중심으로 생각을 해야 함

Conflicts of interest

Lack of a design process

Implementation Models and Mental Models

구현 모델과 멘탈 모델

능숙도를 판별하는 법은 구현 모델을 얼마나 잘 외우고 있는지

코드가 어떻게 구현되는지 생각하는 게 구현 모델

개발자가 개발이 끝난 후에 옷을 입히는 게 구현 모델은 구현 모델대로 두고 거기에 나중에 옷을 입혀서 인터페이스를 만드는 것

매번 구현 모델에 따라 옷을 입히는 과정을 진행한다면 최악의 소프트웨어가 될 가능성이 높다

구현 모델은 내부적으로 어떻게 돌아가는지 설명해 놓은 것

노먼은 시스템 모델

유선 전화기와 무선 전화기 구현 모델을 아주 다름

멘탈 모델은 전화기를 들고 통화를 하는 것

사용자가 이해하는 어떤 수준의 멘탈 모델 노먼은 컨셉적 모델이라고 함

사용자가 이해하는 모델이 멘탈 모델

사용자가 구현 모델을 알 필요가 없음 단지 사용하는 데 어려움이 없는 수준에서만 이해하면 됨

구현 모델과 멘탈 모델의 갭을 줄이기가 쉽지 않겠다

그래서 처음부터 UX 디자인이라는 컨셉을 갖고 접근하지 않으면 그 갭을 줄이기가 힘들 것이다

잘 짠 표현 모델은 구현 모델과 거리가 멀고 멘탈 모델과 가까움

사용성은 철저히 유저 중심이므로 멘탈 모델과 가까울수록 높아짐

우리는 functionality(기능성)에 집중해서 구현하여 구현 모델과 가까웠음

인간이 생각하는 멘탈 모델은 굉장히 simple

구현 모델은 complex

인터페이스는 구현 모델이 아닌 멘탈 모델에 맞게 디자인되어야 한다