User-Centered Design Checklist

[인간공학수업 강의자료](https://drive.google.com/open?id=1QGtbD3oPQLdZA3qwg0g37tnNFuKWRz2t) 및 [관련 영상들](https://handonghci.github.io/Courses/HFE05_1.html)을 참고하기 바랍니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Category | Question | Score | Remarks |
| Discoverability | 배치된 정보가 눈에 잘 띄는가? | Y/N/해당없음 |  |
| 글자가 눈에 잘 들어오는가? |  |  |
| 인터페이스가 조절 가능한 요소로서 인식되는가? |  |  |
| 한번에 적절한 양의 정보를 제공하는가? |  |  |
| 중요한 정보들이 숨겨지 있지 않고 화면상에 드러나 있는가? |  |  |
| 인터페이스 사용에 대한 적절한 가이드를 제공하고 있는가? |  |  |
| 기타 discoverability를 저해하는 요소가 모두 해결되었는가? |  |  |
| Simplicity | 불필요한 요소들은 제거되었는가? 또는 필요할 때만 볼 수 있도록 숨겨져 있는가? |  |  |
| 색상, 글꼴 등과 같은 디자인 요소의 variation(다양성)이 적절한가? |  |  |
| 화면의 layout(배치)이 깔끔한가? |  |  |
| 유사한 정보가 중복되어 있지 않은가? |  |  |
| 정보의 흐름이 단순한가? |  |  |
| 기타 simplicity를 저해하는 요소가 모두 해결되었는가? |  |  |
| Flexibility | 사용자가 화면, 인터페이스, 기능 등에 관한 설정을 customizing할 수 있는가? |  |  |
| Affordance | 버튼은 눌릴 수 있는 요소인 것처럼 설계되었는가? |  |  |
| 눌릴 수 없으면서도 버튼처럼 보이는 요소들은 모두 제거되었는가? |  |  |
| Mapping | 인터페이스와 디스플레이 간에 연관된 요소가 있다면, 연관된 요소 사이에 시각적으로 matching되는가? |  |  |
| Consistency | Logic 및 정보 흐름에 일관성이 있는가? |  |  |
| Layout(배치)에 일관성이 있는가? |  |  |
| 인터페이스의 순서 간에 일관성이 있는가? |  |  |
| 디자인 요소 간에 일관성이 있는가? |  |  |
| 기존 사용자들이 가지고 있던 행동양식에 부합하는가? |  |  |
| 기타 consistency를 저해하는 요소를 제거하였는가? |  |  |
| Error Tolerance | 조작 중에 에러가 발생하면 사용자가 오류를 수습/수정할 방법을 제공하는가? |  |  |
| Feedback | 시스템이 지금 무엇을 하고 있는지 사용자가 알 수 있는가? |  |  |
| 시스템에 오류가 발생하면 경고를 주거나 오류가 있음을 표시하는가? |  |  |
| 오류 발생 시 정확한 오류 내용을 사용자가 알 수 있는가? |  |  |
| Documentation | 사용자에게 사용법(매뉴얼)을 제공하고 있는가? |  |  |
| 인터페이스 요소들에 대한 tooltip을 제공하는가? |  |  |
| 사용자가 시스템 사용에 대한 문제를 만나면 이를 물어보고 해결할 수 있는 매체(예: 전화, 이메일, 블로그, 사용자포럼 등)를 제공하는가? |  |  |