**< What was the usability problems >**

Discoverability, Simplicity, Affordance, Flexibility, Consistency

**< Concepts/ideas of the new design >**

1. 인지적 오류(human error)를 일으키는 layout 및 function에 대한 수정

2. 사용적합성 문제(usability problems)를 고려하여 새로운 기능 추가

**< How much the new design is good >**

Discoverability

1. 직관적으로 알아볼 수 있는 버튼 디자인.

2. 메인 화면을 개편하여 적절한 양의 정보를 제공하면서도, 사용자 조사를 통하여 가장 많이 사용하는 기능을 메인화면에 배치.

3. 사용자 피드백을 토대로 폰트 조정하여 글자가 확실히 눈에 들어올 수 있도록 개선.

Simplicity

1. 불필요하게 큰 배너 삭제.

2. 글꼴은 통일성을 위하여 한 가지만 사용하며, 색상은 눈에 편안함을 제공하는 파스텔 톤의 2가지 색상 사용 및 다크 모드 구현.

Affordance

1. 파스텔 톤의 색상을 넣었지만 뉴모피즘 디자인(음영, 그림자를 통한 디자인)을 통하여 클릭할 수 있는 버튼인지 아닌지 시각적 정보 제공

2. 기존 어플에서 눌리지 않던 메뉴 버튼 제거

Flexibility

1. 퀵 메뉴 기능을 구현하여 자신만의 메뉴 구성 가능하게 함. 또한, 감성 자극을 위해 옛날 다이얼 느낌의 디자인.

Consistency

1. 기존의 작동 방식을 채용하여, 기존 유저도 금방 적응할 수 있게끔 슬라이드를 통해 메뉴 및 학생증 화면으로 넘어갈 수 있도록 디자인.

2. 흩어져 존재하던 메뉴들을 분류하여 카테고리화 했고, 일관성있는 사용을 위하여 배치와 순서에 신경 씀. 효율적인 디자인.

Kansei design

: 동글동글한 layout, 버튼들을 통해 사용하면서 편안함과 안정감을 얻을 수 있도록 디자인.

**< Something to be improved in your prototype >**

1. 독자적인 버스 안내 메뉴(페이지), HISNET 모바일 버전 개발

2. 메뉴 아이콘 하단에 추가 정보 제공 (폰트 추가)

3. 이후 조사를 통해 여전히 사용하지 않는 메뉴 삭제 및 새 기능 추가(과제 알람 기능)

4. 퀵 메뉴 사이즈 조절 버튼

5. 공지사항 즐겨찾기, 스크랩 기능