

2. 화면 설계

사용자 인터페이스 (UI : User Interface)

1. UI

- 사용자와 시스템 간의 상호작용이 원활하게 이뤄지도록 도와주는 장치나 소프트웨어
- UI의 분야
 1. 정보 제공과 전달을 위한 물리적 제어에 관한 분야
 2. 콘텐츠의 상세적 표현과 전체적인 구성에 관한 분야
 3. 모든 사용자가 사용하기 편하게 하는 기능에 관한 분야

2. UI 구분

- a. CLI (Command Line Interface)
명령 및 출력에 대한 인터페이스
- b. GUI (Graphic User Interface)
아이콘이나 메뉴를 마우스로 선택하는 그래픽 환경 인터페이스
- c. NUI (Natural User Interface)
사용자의 말이나 행동으로 조작하는 인터페이스

3. UI 기본 원칙

- a. 직관성
누구나 쉽게 이해하고 사용해야함
- b. 유효성
사용자의 목적을 정확하고 완벽하게 달성해야 함
- c. 학습성
누구나 쉽게 배우고 익힐 수 있어야 함
- d. 유연성
사용자의 요구사항을 최대한 수용, 실수 최소화

4. UI 스타일 가이드 작성 순서

구동 환경 정의 → 레이아웃 정의 → 네비게이션 정의 → 기능 정의 → 구성요소 정의

품질 요구사항

1. ISO/IEC 9126의 소프트웨어 품질 특성

- 기능성
소프트웨어가 사용자의 요구사항을 정확하게 만족하는 기능을 제공하는지
- 신뢰성
주어진 시간동안 오류없이 수행 가능한지

- 사용성
사용자와 컴퓨터 사이에 발생하는 행위에 대해 사용자가 정확하게 이해하고 사용하는지
- 효율성
사용자가 요구하는 기능이 얼마나 빠르게 처리할 수 있는지
- 유지 보수성
환경의 변화나 새로운 요구사항이 발생했을 때 개선하거나 확장 가능한지
- 이식성
다른 환경에서도 쉽게 적용 가능한지

UX (User Experience)

- 사용자가 시스템이나 서비스를 이용하면서 느끼고 생각하게 되는 총체적인 경험
- UI는 사용성, 접근성, 편의성을 중시한다면 UX는 사용자가 느끼는 만족이나 감정을 중시
- 기술을 효율성 측면보다는 사용자의 삶의 질을 향상시키는 방향으로 봄
- 특징
 1. 주관성 (Subjectivity) - 사람들의 개인적, 신체적, 인지적 특성에 따라 다름
 2. 정황성 (Contextuality) - 경험이 일어나는 상황 또는 주변 환경에 영향을 받음
 3. 총체성 (Holistic) - 개인이 느끼는 총체적인 심리적, 감성적 결과