6장 화면 설계

086 사용자 인터페이스

- 사용자와 시스템 간의 상호작용이 원활하게 이뤄지도록 도와주는 장치나 소프트웨어

사용자 인터페이스의 세 가지 분야

- 정보 제공과 전달을 위한 물리적 제어에 관한 분야

- 콘텐츠의 상세적인 표현과 전체적인 구성에 관한 분야

- 모든 사용자가 편리하고 간편하게 사용하도록 하는 기능에 관한 분야

사용자 인터페이스의 구분

CLI / GUI / NUI

사용자 인터페이스 기본 원칙 – 직관성 / 유효성 / 학습성 / 유연성

087 UI 설계 도구

와이어프레임 – 페이지에 대한 개략적인 레이아웃이나 뼈대를 설계하는 도구

와이어프레임 툴 : 손그림, 파워포인트, 키노트, 스케치, 일러스트, 포토샵

목업 – 와이어프레임보다 실제 화면과 유사하게 만든 정적인 형태의 모형

목업 툴 : 파워 목업, 발사믹 목업

스토리 보드 – 와이어프레임에 콘텐츠에 대한 설명, 페이지 간 이동 흐름 등을 추가한 문서

스토리보드 툴 : 파워포인트, 키노트, 스케치, Axure

프로토타입 – 실제 구현된 것처럼 테스트가 가능한 동적인 형태의 모형

페이퍼 프로토타입 / 디지털 프로토타입

유스케이스 – 사용자의 요구사항을 기능 단위로 표현하는 것

088 품질 요구사항

- 사용자의 입장에서 요구사항이 얼마나 충족하는가를 나타내는 소프트웨어 특성의 총체

ISO/IEC 9126 / ISO/IEC 25010 / ISO/IEC 12119 / ISO/IEC 14598

ISO/ISC 9126의 소프트웨어 품질 특성 – 기능성 / 신뢰성 / 사용성 / 효율성

089 UI 설계

UI 설계서 – 사용자의 요구사항을 바탕으로 UI 설계를 구체화하여 작성하는 문서

작성 순서

UI 설계서 표지 작성 -> UI 설계서 개정 이력 작성 -> UI 요구사항 정의서 작성 -> 시스템 구조 작성 -> 사이트 맵 작성 -> 프로세스 정의서 작성 -> 화면 설계

UI 흐름 설계 – 업무의 진행 과정이나 수행 절차에 따른 흐름을 파악하여 화면과 폼을 설계하는 단계

기능 작성 -> 입력 요소 확인 -> 유스케이스 설계 -> 기능 및 양식 확인

UI 상세 설계 – UI 설계서를 바탕으로 실제 설계 및 구현을 위해 모든 화면에 대해 자세하게 설계를 진행하는 단계

요구사항 확인 -> UI 설계서 표지 및 개정 이력 작성 -> UI 구조 설계 -> 메뉴 구조 설계 -> 화면 설계

UI 시나리오 문서의 요건

완전성 / 일관성 / 이해성 / 가독성 / 수정 용이성 / 추적 용이성

090 HCL / UX / 감성공학

HCL – 사람이 시스템을 보다 편리하고 안전하게 사용할 수 있도록 연구하고 개발하는 학문

UX – 사용자가 시스템이나 서비스를 이용하면서 느끼고 생각히게 되는 총체적인 경험

UX의 특징 – 주관성 / 정확성 / 총체성

감성공학 – 제품이나 작업환경을 사용자의 감성에 알맞도록 설계 및 제작하는 기술