1. 벤치마킹 사이트
   * 롯데렌터카 : <https://www.lotterentacar.net/hp/kor/main/index.do>
   * 잡코리아 : <https://www.jobkorea.co.kr/>
   * 쿠팡 : <https://www.coupang.com/>
   * 마켓 컬리 : <https://www.kurly.com/market-benefit>
   * 국민은행 : <https://www.kbstar.com/>
   * BBQ : <https://www.bbq.co.kr/main.asp>
   * 인천대학교 : <https://www.inu.ac.kr/mbshome/mbs/inu/index.do>
   * 룩옵티컬 : <http://www.lookoptical.co.kr/lookoptical>
   * 메가커피 : <https://www.mega-mgccoffee.com/>
   * 넥슨 : <https://www.nexon.com/Home/Game>
2. 용어 정리
   * UI / UX
     + UI(User Interface)란 사용자 인터페이스의 약자로, 사람과 컴퓨터 시스템의 프로그램 간 상호작용을 의미한다.

즉, 사용자가 프로그램 혹은 앱을 사용하면서 마주하는 디자인, 레이아웃등 직접 눈으로 보이는 시각적인 것을 의미한다.

* + - UX(User eXperience)란 사용자 경험의 약자로, 사용자가 시스템, 제품, 서비스를 직접 혹은 간접적으로 이용하면서 느끼고 생각하는 총체적 경험을 의미한다.
  + 인터랙션
    - 인터랙션(Interaction)이란 사용자가 제품이나 서비스를 이용하면서 상호간 작용하는 것을 의미한다.
    - 사용자가 제품이나 서비스를 사용하면서 상호작용하는 방식 혹은 양식을 보다 용이하도록 디자인하는 것을 인터랙션 디자인이라고 한다.
  + 반응형 웹
    - 반응형 웹(Responsive Web)이란 pc, 태블릿, 모바일등 사용자가 접속하는 디바이스의 화면 크기에 실시간으로 반응하여 UI들의 배치가 변하도록 설계된 웹페이지를 의미한다.
  + 프로토타입
    - 프로토타입(prototype)이란 무언가를 만드는 과정에서 성능을 테스트하고 결함이 있는지 확인해 보기 위해서 간략한 형태로 구현한 초기 모델을 말한다.
    - 아이디어를 눈에 보이게 전달하고 보여주며, 구현 가능성을 다른 사람에게 설득시키기 위한 목적도 가진다.
  + 프로토타입 종류
    - 낮은 정확도의 프로토타입 : 개발 초기단계에서 많이 사용되는 프로토타입으로, 일부 디자인, 핵심 요소, 간단한 상호작용등을 대략적으로 제현한 것이다.
    - 높은 정확도의 프로토타입 : 출시전 최종으로 제작하는 프로토타입으로, 실제 웹페이지 혹은 앱의 기능과 디자인등 세부사항을 시뮬레이션해보는 것이다.
  + 프로토타이핑
    - 프로토타이핑(Prototyping)이란 개발자와 사용자간의 의사소통의 효과를 증진시키기 위한 시스템 개발상의 기법이다.
    - 프로토타입을 사용자에게 사용해보도록 하고 사용자의 피드백을 받아 시스템을 개선시켜 나가는 방식이다.
  + GUI
    - GUI(Graphical User Interface)란 그래픽 사용자 인터페이스로, 사용자가 편리하게 사용할 수 있도록 입출력 등의 기능을 알아보기 쉬운 아이콘과 같은 그래픽으로 나타낸 것이다.
  + CUI
    - CUI(Character User Interface)는 명령줄 인터페이스(CLI)라고도 불리는 문자(콘솔) 사용자 인터페이스 이다.
    - 문자 베이스인 사용자 인터페이스로, 디자인적 요소가 들어가는 GUI에 비해 리소스(소프트웨어의 크기나 램의 용량, CPU의 성능)의 소비가 적은 특징이 있다.
  + wireframe
    - wireframe은 개발 초기에 화면 단위의 레이아웃을 설계하는 작업이다. 이는 화면의 구조, 레이아웃, 흐름, 기능, 의도된 동작등에 대한 개요를 제공한다.
  + 스토리보드
    - 스토리보드는 개발자와 디자이너가 참고하는 최종적인 산출문서로, 정책, 프로세스, 콘텐츠 구성, UI/UX, 기능 정의등 서비스 구축에 필요한 모든 정보가 담겨있는 문서이다.
  + workflow
    - 워크플로란, 작업 절차를 통한 정보 혹은 업무의 이동을 의미하며 작업흐름이라고도 한다.
    - 워크플로를 설정하면 이해하기 쉽고 반복 가능한 방식으로 정보를 정리할 수 있다.
    - 업무들이 어떻게 구성되며, 누가 수행하며, 순서가 어떻게 되며, 어떻게 동기화 시키며, 정보가 어떻게 흐르는지, 업무가 어떻게 추적되는지 알수 있다.
  + IA(information architecture)
    - I.A란 정보 구조도로, 웹페이지 혹은 앱 구축에 필요한 화면과 메뉴의 정보를 목차 형태로 설계하고 정의하는 문서이다.
    - 화면이 어떻게 구성되는지, 어떤 기능으로 화면이 보여지는지에 대해 전체적으로 보여준다.
  + DFD(data flow diagram)
    - DFD란 데이터 흐름도로, 데이터가 각 프로세스를 따라 흐르면서 변환되는 모습을 나타낸 그림이다.
    - 소프트웨어 및 정보시스템의 분석과 설계하는데 있어서 유용하게 사용되는 다이어그램이다.
  + 애자일 방법론
    - 애자일 방법론이란 지속적으로 사용자의 반응을 반영하여 소프트웨어를 개발하는 방법으로, 문서 기반보다는 실질적 코딩을 통한 개발 방법이다.
    - 앞을 예측하며 개발하지 않고, 계속해서 프로토타입을 만들어 그때 그때 필요한 기능을 추가하거나 수정하여 개발한다.
  + 페르소나(Persona)
    - 페르소나란 해당 웹페이지를 사용할 사용자를 요약하여 표현한것으로, 웹페이지의 다양한 사용자 유형을 대표한다.
  + 크로스 브라우징
    - 크로스 브라우징이란, 다양한 브라우저에서 정상적으로 작동하는 웹페이지를 제작하는 방법중 하나이다.
  + 파비콘
    - 파비콘(favicon)이란, favorites와 icon가 합쳐진 단어로 웹페이지를 대표하기 위해 웹 브라우저의 주소창에 표시되는 16x16 픽셀의 아이콘이다.
    - 웹페이지 방문자들에게 인상을 남길 수 있는 무시할 수 없는 요소 중에 하나이다.