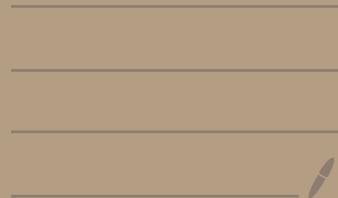

07/2015
* Idea: Multi-tier!



1) 디자인 : 시각화

2) color - RGB

- primary color (6:3:1)

→ secondary color (orange / yellow)

- 정색 (R, G, B, Y)

- 부색 : 주도색과 반대되는 다른 색을 구분

- 대비

3) Typography : 문자배치 기술

• 문자 : 정연 전달 Good

• 이해하기 쉬운 시각

* 설명
[단독성 : 글자나 글자를 구별 (ex. ↗ ↘ 대문자, 숫자 & 영어)
가독성 : 낭비 없이 읽을 수 있느냐 (크기, 투영도)]

• font

글꼴 라이브러리 만들기

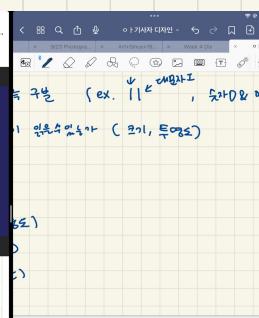
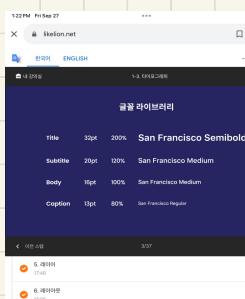
• 글씨

• 대비 (색 & 투영도)

• 행간 (글자사이 공간)

• 자간 (글자사이 공간)

• 정렬



4) 아이콘 (universal)

- 브랜딩 icon = 앱 아이콘
- 내부 icon = 시스템 아이콘

- Xerox - star 이미지 시작!



- 스튜어 오퍼팅 (실제로 가장 비슷하게)

- ↓
• 플랫 UI (간단하게)
- 워크, 텍스트, 채움


- or 많은 디자인자가 있을 때
- 스타일
 - 글씨기
 - 양면 : 많은 장르 (ex. 유튜브, 카톡)
 - 굵은 : 장르 장르 (ex. 인스타)
 - 등그려기
 - 굵기 : 글자 강조 자연스러움 (text+blend)
 - 단한한느낌 (트집어드나들기)
 - 등급 : 부드러운느낌 (facebook, 구글드로이)

⇒ 브랜드 속성기 맞춰!

- 24
-  24 ⇒ 구글 (먼저 그리드를 그리고 그리기)
▷ 속성기)

- 목표: 시각적 지각 \checkmark (설 → 내용 → 막)
- 통일성!!! (같은 기능을 하는것은 통일하기)
- 디자인 [액션 TMI 느낌]: 통일느낌 좋다.
- 사용: 수평이 좋다 (정면)
 - 시공간이 달라짐.
- 단순화 (전달 내용): 내용에서 사용자가 시간을 많이 소비하지 x)
- 플랫폼 공유
 - 사용자가 익숙한 Icon 쓰기!

5) 레이아웃

- 형태: 모양 (정, 원, 면)
- 흐름
 - 테두리 (plain, border, shadow, inner shadow)
- 투명도 → 공간이 둘러싸여 암중에 만들어짐
- 높이
 - 그림자 (중요할 수록 높지!)
- 표면
 - solid
 - gradient
 - image (전달하고자 하는 내용이 많을 때)
 - Translucent

- 블렌드 모드

→ normal

→ multiply (색이 الجمع되는 어두운 편)

→ screen (색이 겹친다. 밝아짐)

→ color burn (색을 유지 but 어두워짐)

→ overlay (multiply + screen)

→ blur

- 마스크

→ crop (이미지를 같은 크기로 보여주기 위해)

- 그룹

6) 레이아웃

· 원서 어려웠는지 쉽게 예측할 수 있게

· 그룹화 유의 → 퍼스터

· 맵핑 속에서 보면 의도를 갖고 놓는다

1) 위계 (hierarchy) : 중요도에 따라 정복구분

2) 정렬 (Alignment) : 비슷한 정렬끼리 정렬

3) 흰색 (white space) : 둘 수 있는 공간 주기

4) 흐름 (Flow) : 둘에 흐름대로 흐르기

* 거스탈트 심리학

· 유사성

· 균형성

· 연속성

· 공통영역

· 폐쇄성 (여백, 정렬 안으로 충돌)

- 공동운동 (같은 기능을 하면 같은 가변변수로 고정)→ unit (8pt)

☆ 한글입니다

디자인 프로세스 1

Design: $\approx 5 \text{ 폰즈}/\text{m}$

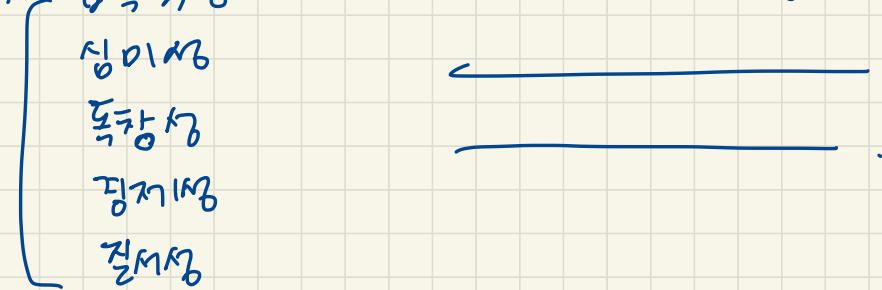
→ 사용자나 원하는 지정으로

심야생

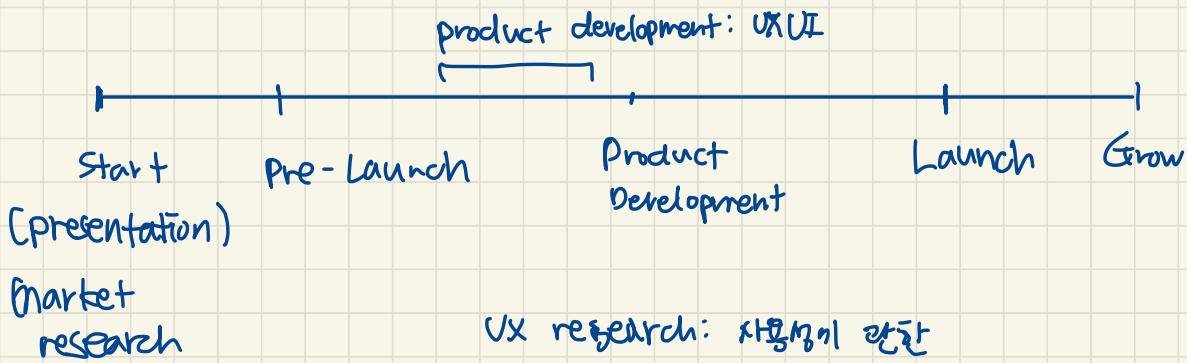
독창서

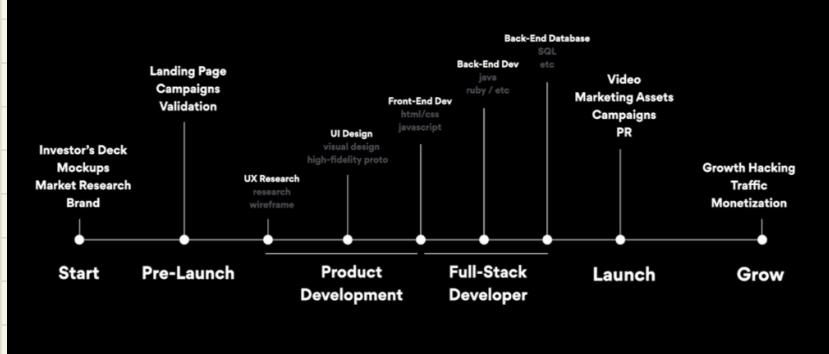
정지원

질서성



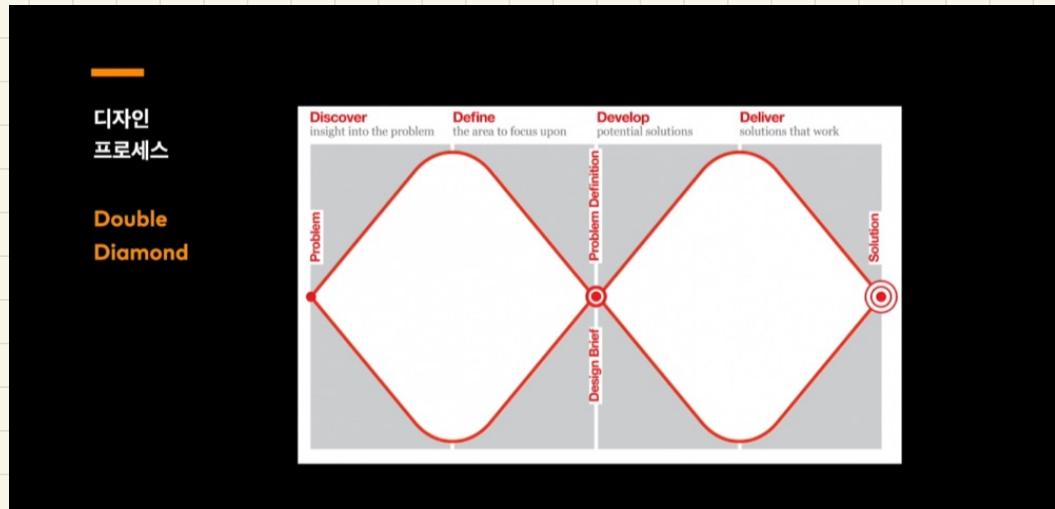
디자인 프로세스 2





Double Diamond

: every design은 공통적인 디자인 프로세스가 존재



research strategy IA Design
Concept wireframe
CMBT 27

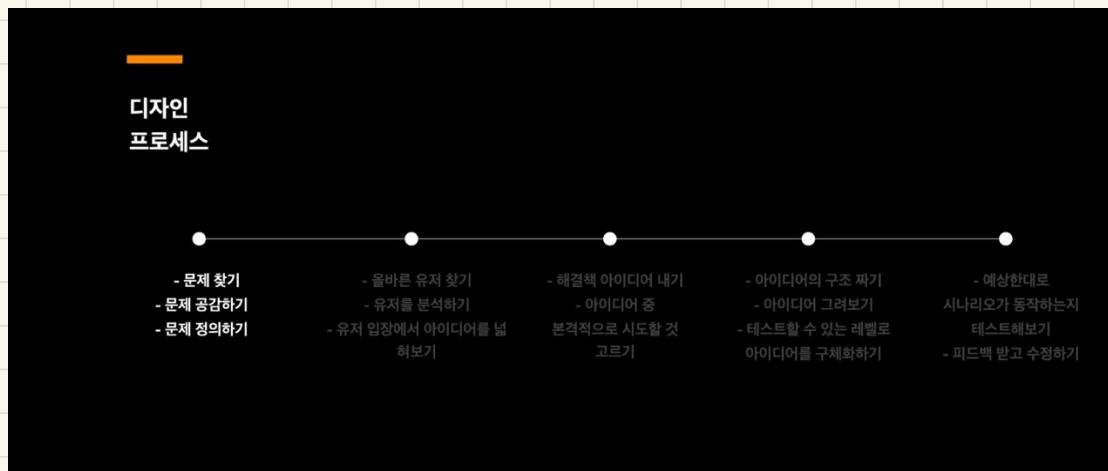
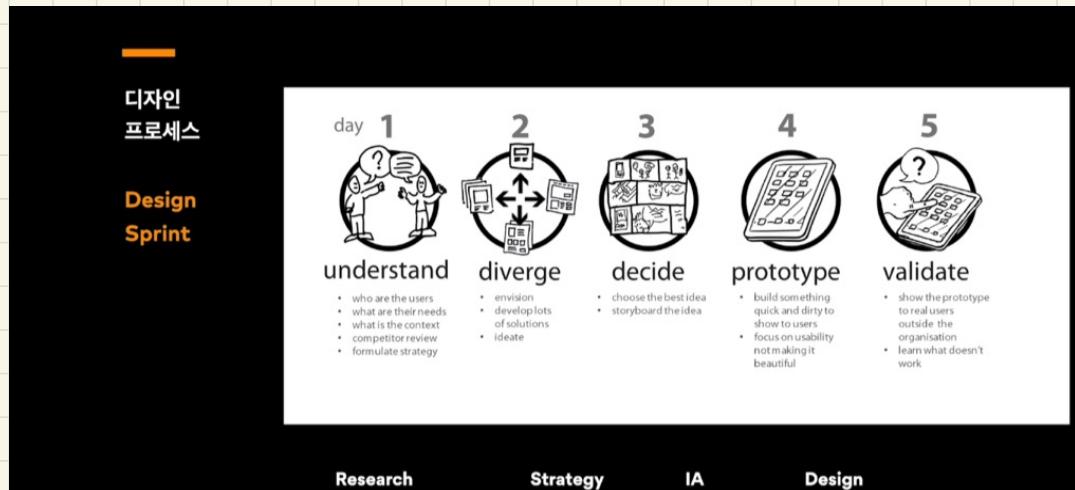
Design thinking

: 사람/환경을 중심 디자인



Design Sprint

5일동안 critical business questions를 질문하는 (google)



phase

3) 문제해결 방법론

디자인 프로세스

- 문제 찾기
- 문제 공감하기
- 문제 정의하기
- 올바른 유저 찾기
- 유저를 분석하기
- 유저 입장에서 아이디어를 넓혀보기
- 해결책 아이디어 내기
- 아이디어 중 본격적으로 시도할 것 고르기
- 아이디어의 구조 짜기
- 아이디어 그려보기
- 테스트할 수 있는 레벨로 아이디어를 구체화하기
- 예상한대로 시나리오가 동작하는지 테스트해보기
- 피드백 받고 수정하기

→ 사용자와 협상을 OEM & 조사

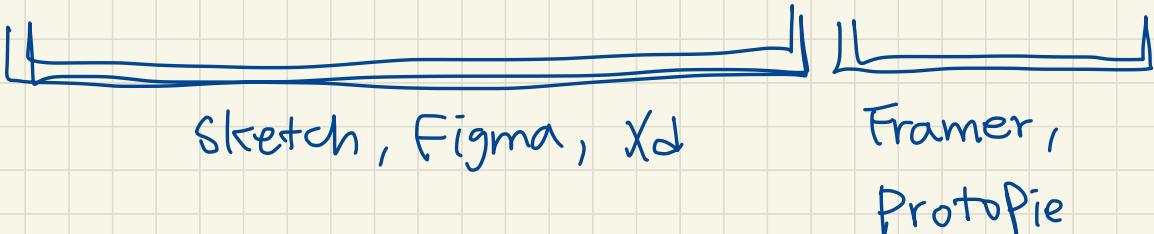
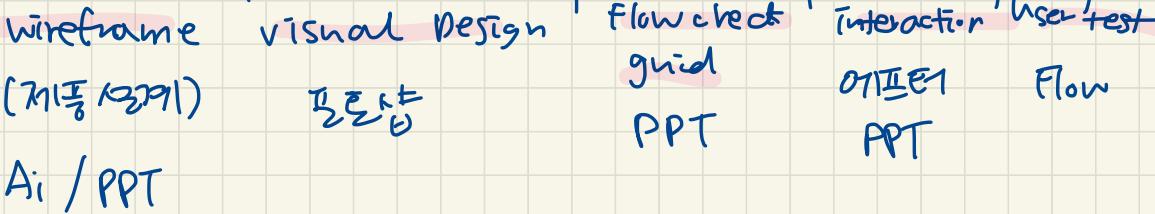
→ 문제 발견 & 재정의

④) 디자인 틀 링

디자인 프로세스

- 문제 찾기
- 문제 공감하기
- 문제 정의하기
- 올바른 유저 찾기
- 유저를 분석하기
- 유저 입장에서 아이디어를 넓혀보기
- 해결책 아이디어 내기
- 아이디어 중 본격적으로 시도할 것 고르기
- 아이디어의 구조 짜기
- 아이디어 그려보기
- 테스트할 수 있는 레벨로 아이디어를 구체화하기
- 예상한대로 시나리오가 동작하는지 테스트해보기
- 피드백 받고 수정하기





Ref. FROONT Blog

Tools for UI - Web / App designers					
Getting Clients	Ideas / Inspiration	Visual Design	Prototype	Workflow	
Behance Dribbble LinkedIn Hired	Behance Dribbble Muzli (In)	Sketch Photoshop Illustrator Adobe XD Figma Subform	Craft (In) InVision Marvel Atomic Principle Flinto Origami Framer Azure Adobe XD ProtoPie Keynote Justinmind Froont Web flow Stage(G)	Github JIRA Lingo InVision Slack Abstract Gallery	Zeplin Avocade Inspect(In) Frontify Craft(In) Brand.ai Handoff OPENPATH

1) Practical Ideation

- * As-is: ~~current~~ ^{existing} ~~status~~ of ~~system~~

- who : 4

- when : 학기 시작 전

- where : 한국,

- why (목적) : 집 계약을 위해 & 끝까지

- how (목적을 이루기 위한 행동) : 모듈집 웹사이트 & 퍼시스톤을 둘다

- what (ဘိဂ္ဂ မှတ်)

: 결국 집대야 성공...

글 미술가
모든집 웹사이트 8
페이스북을 두정,
모든에게 면책을 보내지만
암장 X

문제점: 접찾기 어렵다 (사이트를
아파가야)

∴ 자신의 행동력을 향상다

: 영락이 잘 안된다.

- To-be : 산업화하는 경제가 경쟁력을 확보할 때

1) 객관적 요소 정리

who : 4

When: 8pm-11pm

where : $\{t\}$

한국 사회학자들

how: 한 번도
처음인 . 매우 보기

What: $\frac{7}{4} \pi 10^5 \approx 17500$

why: 집계약을 위해

2) 전통방법기반의 한계점이 나오는 문제

3) 뚫어진점

⇒ 물류나 물량을 통합하기 쉽지

⇒ 물체 해석 품질

• 5 whys

why 1: 왜 집과 웹사이트를 찾기려는가?

A) 웹사이트 매칭하는 시스템과 집을 rent하는 시스템이 함께 일지 않음, application을 먼저 짜놓

why 2: 왜 그런 서비스를 주는 사이트가 존재하지 않는가?

A) 집 계약을 더 유행시 하기 때문에

why 3: 왜 집계약을 더 유행시 하인가?

A) 집 주인이 추가되는 사이트 때문이

why 4: 왜 집 주인이 더 추가되는가?

A) ... 모르겠당... 집을 찾는 사람들이 2일 수 있는 시스템이 있기 때문이...?

Solution

⇒ 집을 찾는 사람들이 모임이 있는 communication 유형의
영 / 사이트 개발

ex) 대나무 숲, 오늘의 집

Finding users & interview

* 문제의 핵심 사용자 = 시나리오 주 인물들

⇒ 우리가 정의한 우선순위 문제를 아주한 사람

= 다른 사람들과 공감대를 가질수 있는 유저유형 정하기

= 프로토 퍼스너 (사장단계의 유저유형)

→ "누가" "em" 서비스를 사용할지.

→ 타깃 퍼스너 결정

프로토 퍼스너 만들기

이름 정호	Who I am	Behavior	
직업 학생 학교 / 직장 UW-Madison 학과 / 전공 Neuroscience 나이 21 복수로	인생적인 소개 직업 학생 가족에게 관심을 얻는 관심사 취미활동 마이웨이	습관적인 행동 설정 본 주제에 대해 퍼스너가 인식하거나 신경하는 행동에 대해서 작성 - 학교에서 끊기면 학습	
Character 퍼스너의 개성을 보여주는 5가지 키워드 본 퍼스너에 대해 가장 잘 표현하고 있는 키워드를 5가지 <ul style="list-style-type: none">- 학생은 어려운 것을 좋아함- 과학적- 생활화- 혼방하는 것 좋아함- 미네랄스킨	Needs 퍼스너가 현재 주제 / 문제에 대해 가장 불편해하고 있는 부분, 혹은 도움이 필요한 부분 3가지 <ul style="list-style-type: none">- 아파트 멘토링 및 툴개발 필요- 친구들을 재현하지 않아 X- 혼자서 미리미리 물어보기 정기적으로 청상체육인X	Value 퍼스너가 어떤 결과를 얻고 싶어하거나 무엇을 얻어갈 때마다 어떤 행동을 취하는지 3가지 <ul style="list-style-type: none">- 친구들 풀마일 미팅- 개인형 경쟁이 (혹은 쟁쟁)- 친구들과 함께하는	Q&A 궁금한 점들을 자유롭게 적어주세요.

Interview

- 인터뷰 목적 전략화하기 하기

→ 가장 유익의 실제 사용 형태

[습관적인 행동 습관]

- 핵심 질문 3~4

- 핵심 질문 중심으로 가기(질문)
↓

- 전제적인 성향과 경험

- 주요 문제의 경험

- 주요 문제의 가장 중요한 심화 질문

- 관찰 [필요 시즈]

- 유저가 가장 필요로 하는 것

[주주하는 가치]

* 해결책에 대해 묻지 말 것 (only 문제에 대한 대답만)

* 큰 범위 → 구체적으로

* 관점이 초점 (답은 X) 는 것 막시

* 경험에 머물러 있어질 때까지 기다리고 질문

* 인터뷰가 잘되어 간다고 놀려

Q1) 메리츠에 드디전 언제부터 집을 찾기 시작했나요?

Q2) 집을 찾으며 깎은 힘든 일이 있나요?

Q3) 저렴한 집은 마음에 들었나요?

Golden Circle

