

BluePrint UI design project

윤희승

## 1. 리서치

- 개요
- 사용자 리서치
- 인사이트

## 2. UX 전략도출

- 사용자 가상 시나리오
- 사용자 시퀀스 분석
- 사용자 니즈 분석

## 3. 와이어프레임

- 아이디어 구상
- 기능 구조

## 4. UI 디자인

- 메타포 선정
- 시안

INDEX

# 1. 리서치

- 개요

아이폰을 시작으로 사람들에게 있어 없어서는 안되는 물건이 된

스마트폰

하지만 같은 스마트폰이라 하더라도  
사람들마다 사용하는 방법은 모두 다릅니다.

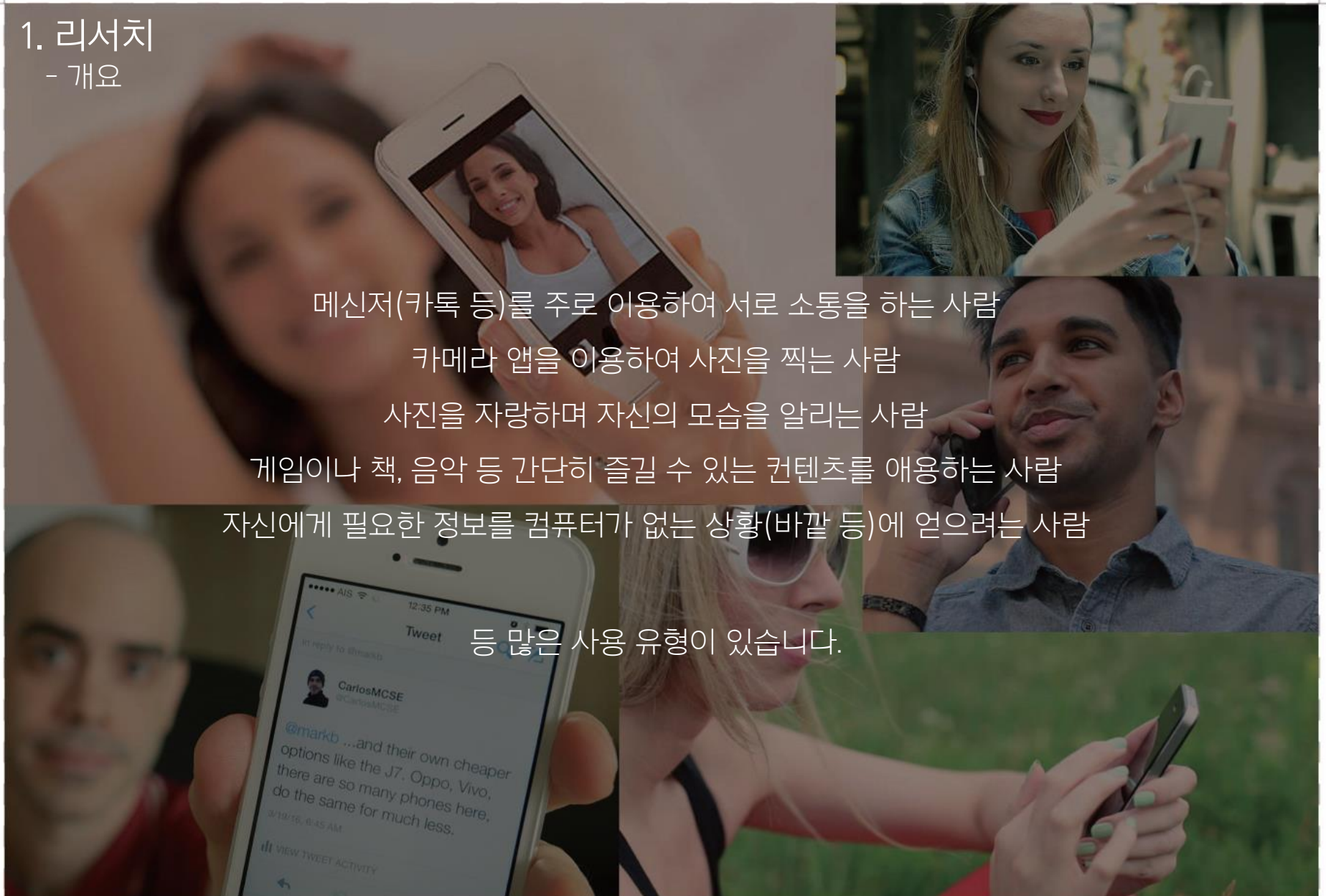


# 1. 리서치

- 개요

메신저(카톡 등)를 주로 이용하여 서로 소통을 하는 사람  
카메라 앱을 이용하여 사진을 찍는 사람  
사진을 자랑하며 자신의 모습을 알리는 사람  
게임이나 책, 음악 등 간단히 즐길 수 있는 콘텐츠를 애용하는 사람  
자신에게 필요한 정보를 컴퓨터가 없는 상황(바깥 등)에 얻으려는 사람

등 많은 사용 유형이 있습니다.





# 1. 리서치

## - 개요

이렇다 보니 사람들은 자신이 사용하기 가장 수월한 방식으로 UI를 구성하기 시작하였습니다.

저 역시 저만의 UI를 구성하고, 사용해 왔으나

현 UI에 대한 불만을 가져 이 프로젝트를 시작하게 되었습니다.



# 1. 리서치

## - 사용자 리서치

\* 대상 사용자가 자신이다 보니 리서치 형식은 자기소개 및 호불호를 중심으로 진행하였습니다.



이름 : 윤희승

나이 : 24살

거주지 : 경기도 부천시

직업 : 취업준비생

취미 : 인터넷방송 보기, 게임

가장 좋아하는 어플 : 트위치, youtube



평소에 게임을 좋아하다 보니 인터넷게임방송 보는 것을 좋아하게 되었습니다. 이 어플은 국내만이 아닌 전 세계의 방송을 볼 수 있어 다양한 스트리머와 게임을 만나볼 수 있습니다.



전 세계의 영상을 무료로 시청 할 수 있고, 좋아하는 스트리머들이 만든 채널을 이용하여 하이라이트나 요약 등의 편집본을 볼 수도 있습니다.  
또 일반 음원차트에서는 듣기 힘든 곡들(외국의 곡)을 쉽게 접할 수 있습니다.

# 1. 리서치

## - 사용자 리서치



### 잠금 화면

-시간확인 정도로만 활용하고 있습니다.

-아래의 앱 바로가기는 안드로이드 기능이라 설정은 해 놓았지만 많이 사용하지 않는 장식 정도입니다.



### 홈 화면

-시간 및 날씨확인, 검색엔진, 음악듣기용의 앱, 3개 그룹으로 이루어져 있습니다.

-카카오톡은 평소 아래메뉴보다는 그룹을 통해 실행합니다.

-좌우 슬라이드기능은 해제하여 한눈에 들어오는 화면을 만들었습니다.

### 공통

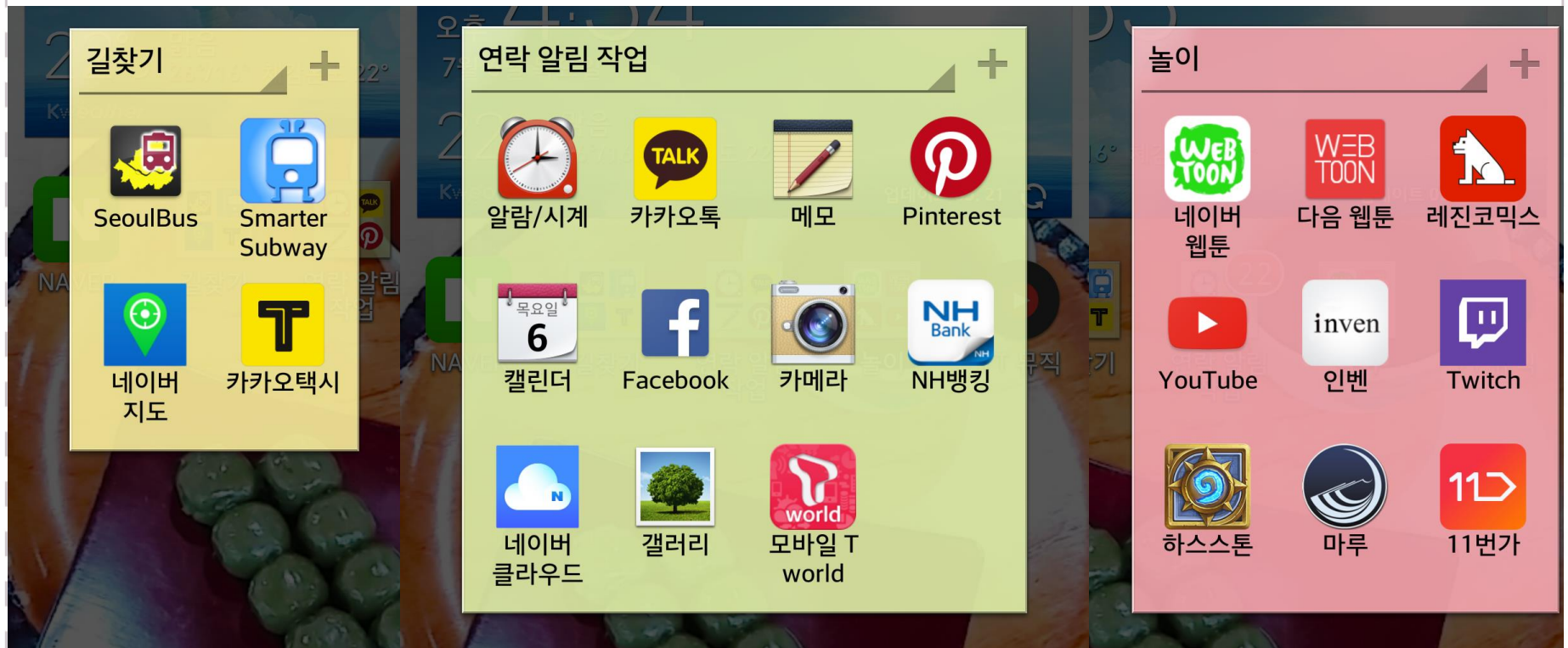
-배경은 개인의 추억보다는 끌리는 대로 배경을 설정하기 때문에 주변과 어울리는 배경이기만 하면 괜찮다는 생각을 많이 합니다. 현배경도 바꾼 지 얼마 안된 배경이며 앞으로도 계속 바뀔 예정입니다.

# 1. 리서치

- 사용자 리서치

## 자주 사용하는 어플

홈스크린에서 쉽게 들어갈 수 있도록 3개의 폴더로 만들어 관리하고 있습니다.





## 1. 리서치

- 사용자 리서치

저는

킬링타이머 (killing timer)입니다.

단순히 시간을 죽인다는 것만이 아닌 자투리 시간을 활용하는 사람을 말합니다.  
그것이 게임이 되었건, 단어장 앱을 이용하여 단어를 외우건, 음악을 듣건 아무튼 자투리시간을 활용하는 모든 사람을 지칭하는 말입니다.

저는 그 중 게임이나 만화, 인터넷 방송을 보는데 자기전이나 화장실, 움직일 때 등의 PC사용 이외의 시간에 주로 사용합니다.



## 1. 리서치

- 사용자 리서치

저는

정보수집을 좋아합니다.

페이스북의 경우 디자인과 관련된 정보에 '좋아요'를 설정하고 필요한 자료가 있으면 저장하는 등의 활동을 합니다.

핀터레스트를 통해 컨셉디자인을 확인하고, 좋은 디자인의 경우 저장합니다.

또 게임을 좋아하다 보니 게임정보와 관련된 앱을 통해 게임과 관련된 최신정보를 수집하고, 업데이트내용, 밸런스, 팁과 노하우 등의 게임유저들이 올린 정보를 수집합니다.

그렇게 수집한 정보들은 메모나 스크린샷 등으로 보관하고 있습니다.



## 1. 리서치

- 사용자 리서치

저는

보고 듣는 것을 좋아합니다.

인터넷방송을 틀어 방송을 시청하고, 만화 앱을 통해 만화를 보고, 유튜브를 통해 각종 영상과 음악을 들으며 시간 보내는 것을 좋아합니다.



## 1. 리서치

- 사용자 리서치

저는

한눈에 들어오는 것을 선호합니다.

시야 밖의 화면까지 신경 쓰지 못해 한눈에 들어오는 화면을 좋아합니다.

그래서 현재 사용중인 홈화면은 아이콘 및 UI를 모두 화면 하나 안에 구성하여 다른 화면으로 넘어가지 않게 구성하였습니다.

그리고 메뉴버튼은 거의 사용하지 않고, 홈화면에서 거의 모든 앱을 사용하고 있습니다.





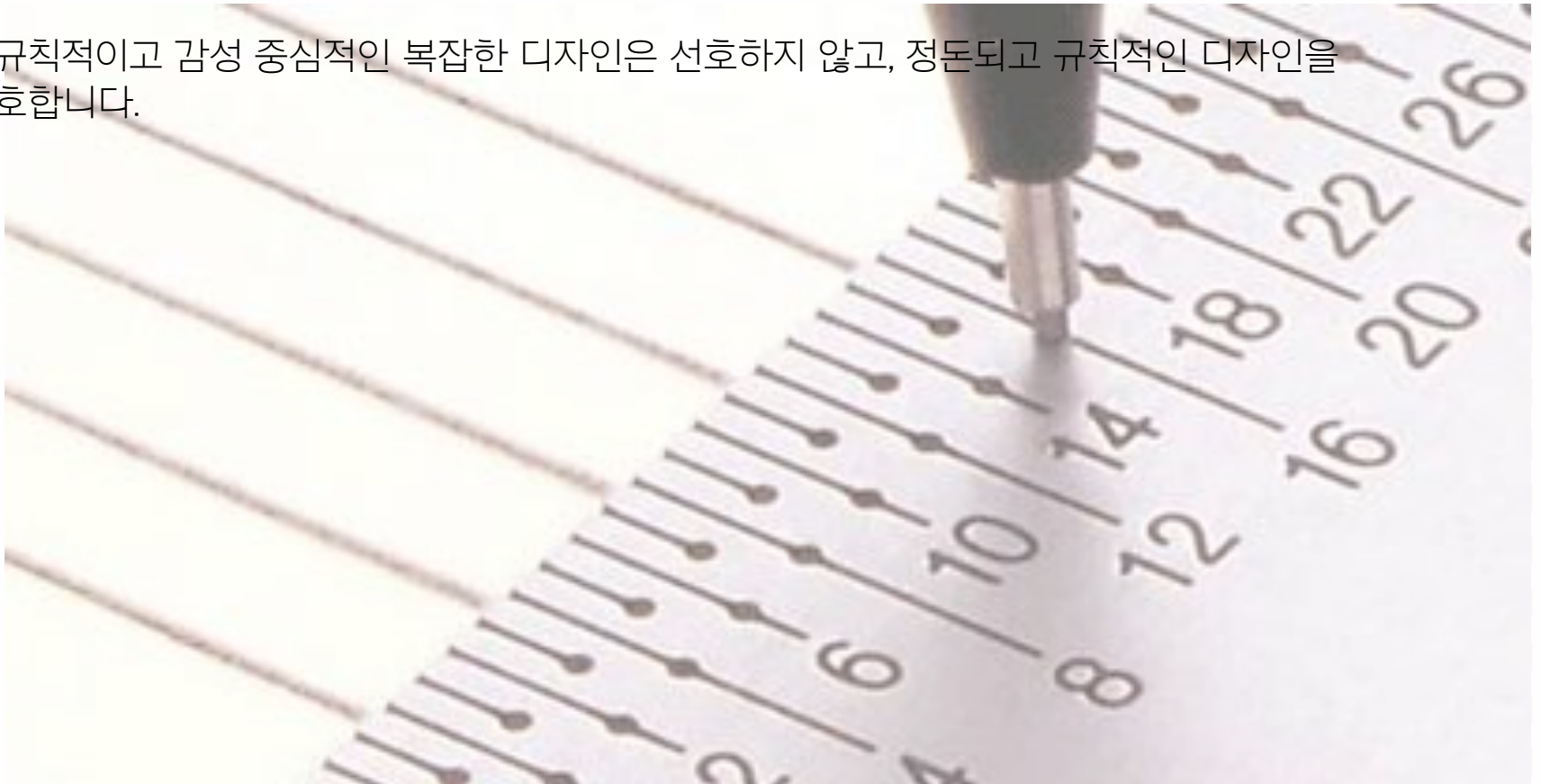
## 1. 리서치

- 사용자 리서치

저는

규칙적인 것을 좋아합니다.

불규칙적이고 감성 중심적인 복잡한 디자인은 선호하지 않고, 정돈되고 규칙적인 디자인을 선호합니다.



## 1. 리서치

- 인사이트

사용자에 관한 조사 결과로

1. 그룹을 통해 관리하는 앱
2. 정보 수집 선호
3. 한눈에 들어오는, 규칙적인 디자인
4. 킬링타이머

4가지의 포인트를 확인 할 수 있었습니다.

## 2. UX 전략도출

### - 사용자 가상 시나리오



이름 : 윤희승

나이 : 24살

거주지 : 경기도 부천시

직업 : 취업준비생

취미 : 인터넷방송 보기,  
게임

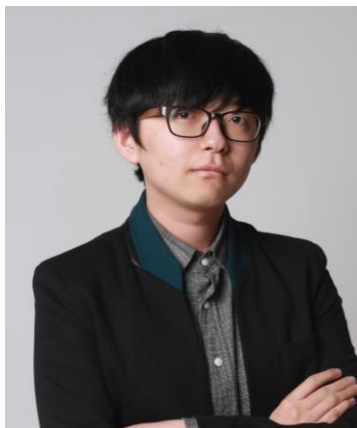
가장 좋아하는 어플 :

트위치, youtube

아침에 나는 잠에서 깨어나 멍한 기분으로 몇 시인지 확인하기 위해 스마트폰의 전원을 켜 잠금화면의 시계를 확인하였다. 오전 9시 30분이었다. 오늘 친구들과 용산에서 컴퓨터 주변기기를 사기로 한 것을 카카오톡 채팅방으로 재차 확인한 나는 용산으로 가기 위한 준비를 하였다. 유튜브music 앱을 이용하여 음악을 들으며 샤워를 하고, 준비를 마친 후 용산으로 가기 위한 동선을 신중동역 지하철로 가면서 지하철앱을 이용해 찾았다. 지하철앱에 나온 동선대로 나는 온수역에서 갈아타 11시에 용산역에 도착하였다. 친구들은 다른 스케줄이 있어 2시쯤에 만나기로 하였고, 그 사이 나는 역주변의 카페에 있기로 하였다. 카페를 찾기 위해 네이버 지도앱을 켜 카페를 찾았고, 지도앱에서 찾은 카페로 가 커피를 시켰다. 그리고 나는 카페내 와이파이를 이용하여 내가 오늘 살 주변기기의 가격과 종류 등의 정보를 수집하고, 트위치 앱을 이용하여 인터넷방송을 보며 시간을 보냈다. 약속시간 직전에 카카오톡으로 거의 도착했다는 연락을 받고, 약속장소로 이동하여 친구들과 만나 용산 전자상가로 이동하였다. 처음 가는 곳이지만 친구들은 많이 가본 곳이라 친구들을 따라 이동하였다. 도착 후 카페에서 찾았던 자료들을 바탕으로 주변기기를 무사히 구매할 수 있었다.

## 2. UX 전략도출

### - 사용자 시퀀스 분석



이름 : 윤희승

나이 : 24살

거주지 : 경기도 부천시

직업 : 취업준비생

취미 : 인터넷방송 보기,

게임

가장 좋아하는 어플 :

트위치, youtube

### 시퀀스#1 아침->용산역까지

의도 : 용산역까지 도착하기

계기 : 친구들과 한 약속때문에



기상시간을 확인

방법 : 잠금 화면의 시계확인

이후 행동 : 카카오톡의 채팅방의 내용 재차확인

장애물 : 메모할 내용들을 메모할 공간이 홈화면에 부재



샤워를 함

中 행동 : 유튜브music 앱을 이용하여 음악감상



신중동역->용산역 이동방법을 지하철 앱을 이용하여 찾음

의도 : 길을 찾기 위함



용산역에 도착함



## 2. UX 전략도출

### - 사용자 시퀀스 분석



이름 : 윤희승

나이 : 24살

거주지 : 경기도 부천시

직업 : 취업준비생

취미 : 인터넷방송 보기,

게임

가장 좋아하는 어플 :

트위치, youtube

### 시퀀스#2 친구 기다리기

의도 : 친구들을 기다리기

계기 : 친구들과 약속한 시간보다 일찍 도착해서



친구들을 기다릴 수 있는 장소 확인

방법 : 네이버 지도 앱을 이용하여 카페 찾기



카페로 이동하여 기다리기

中 행동 : 컴퓨터 주변기기 관련 정보획득 및 인터넷방송 시청

방법 : 네이버 검색창을 통한 검색 및 트위치 앱을 통한 방송 시청

장애물 : 검색 후 검색내용의 관리가 이루어지지 않음



친구들을 만남

그 후 행동 : 친구들을 따라 무사히 컴퓨터 주변기기를 구매

## 2. UX 전략도출

- 사용자 니즈 분석

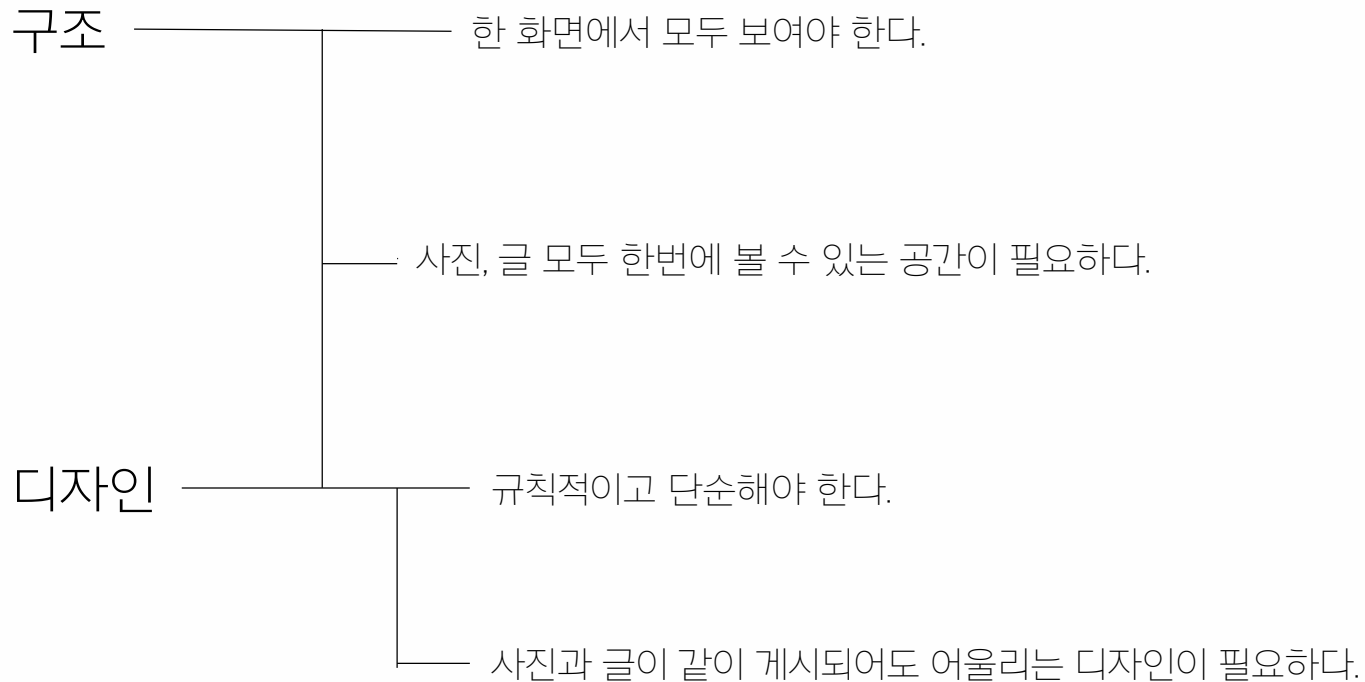
한 화면에서 모든 행동을 마치고 싶다.



## 2. UX 전략도출

- 사용자 니즈 분석

메모를 하고 저장하여 정리할 공간이 필요하다.



### 3. 와이어프레임

- 아이디어 구상

## 사용자의 니즈 정리

리서치의 인사이트와 사용자의 시나리오를 통한 니즈를 종합하면

1. 한 화면에서 모든 것을 마치고 싶음
2. 메모를 할 수 있는 공간의 필요
3. 규칙적인 디자인

이라는 최종 니즈가 나왔습니다.



### 3. 와이어프레임

- 아이디어 구상

#### 화면 기초 구성

사용자의 니즈를 바탕으로 화면에 넣을 기초적인 기능을 나열해 보면

잠금화면 : 시계, 편하게 잠금 해제 할 수 있는 기능

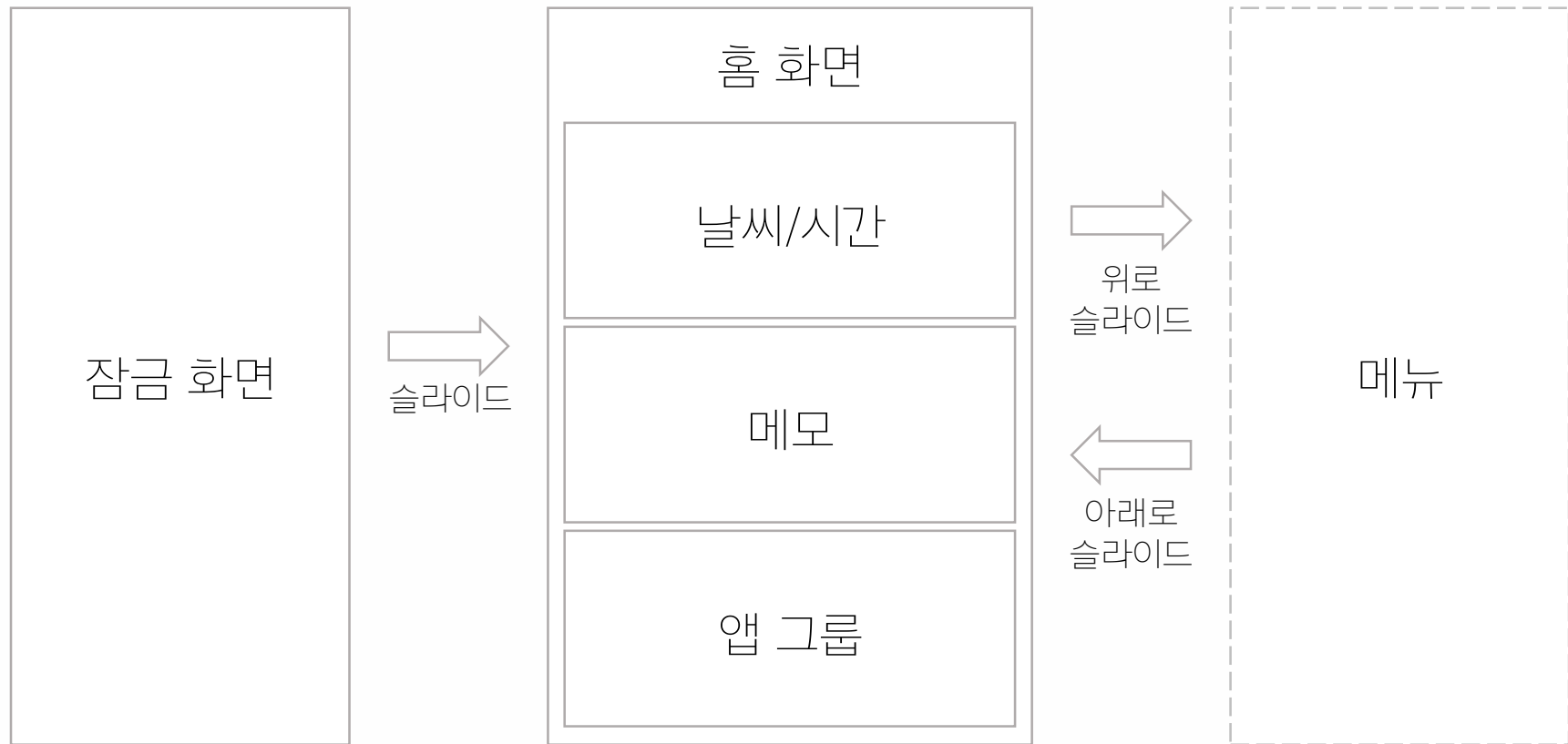
홈화면 : 시간 및 날씨, 메모, 앱의 그룹화

이렇게 전개가 됩니다.

### 3. 와이어프레임

- 기능 구조

#### 화면 구성



### 3. 와이어프레임

#### - 기능 구조

## 잠금 화면

간단히 현재 시간을 확인하는 시계만 비치하였습니다.

평소에 잠금화면 선에서 끝나는 일이 시간확인 외의 다른 용도로의 사용이 없었기 때문입니다.

연락을 주고받는 일이 드물기도 하며 연락이 올 경우 상단 바에 오기 때문에 굳이 잠금화면을 더럽힐 필요가 없다고 생각했습니다.

잠금장치 역시 슬라이드만으로 설정하였는데 심할 정도의 비밀을 평소에는 가지고 있지 않고 있기 때문입니다.

특정화면을 슬라이드 하기 보다는 어디든 슬라이드 하면 열릴 수 있게 하여 순수하게 해제하는 목적을 중심으로 제작하였습니다.

pm 12:30  
6월 27일 화요일

슬라이드하여 여시오

### 3. 와이어프레임

- 기능 구조

## 홈 화면

홈화면에서 거의 모든 행동을 2레이어 내에서 해결 할 수 있게 구성하였습니다.

날씨 및 시간을 한번 더 확인 할 수 있게 만들었습니다.

메모는 좌우 슬라이드를 통해서 메모의 내용을 추가적으로 확인 할 수 있게 하였고, 내용은 사진, 글 모두 작성 할 수 있게 하였습니다. 즐겨찾기를 통해 필요한 메모를 가장 앞에 두고 확인할 수 있습니다.

그룹은 기존에 사용하고 있는 기능을 그대로 넣었습니다. 대신 위치를 바꿨는데 메모를 확인하면서 동시에 앱을 실행하기에 손의 동선이 기존의 위치는 적절하지 않기 때문입니다.





### 3. 와이어프레임

- 기능 구조

## 홈 화면 - 메모

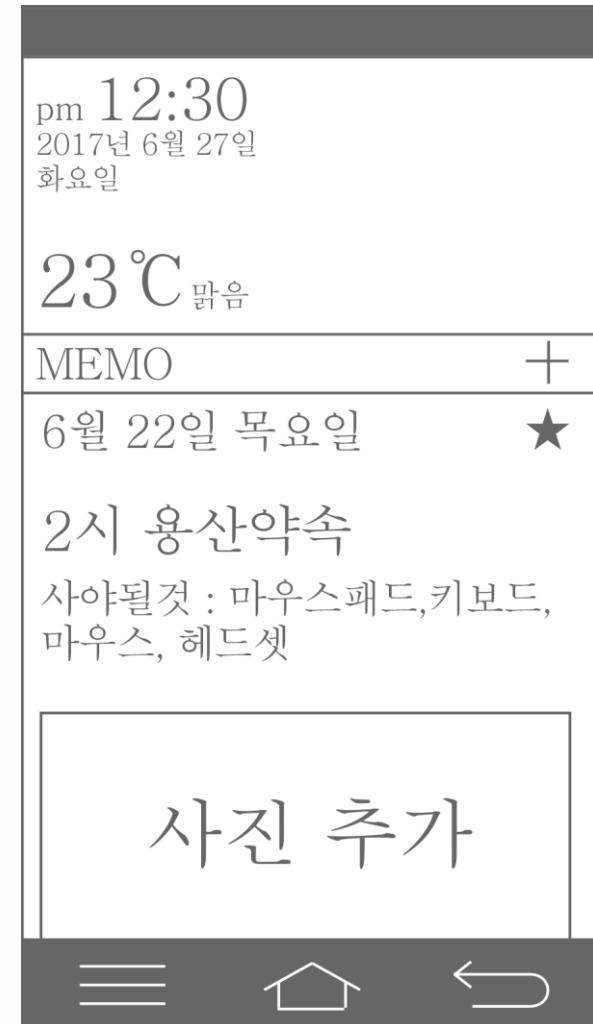
홈 화면에서 메모를 누르면 나오는 화면입니다.

홈 화면에서 메모한 내용을 크게 보면서 동시에 수정을 할 때  
사용됩니다.

이 화면에서는 동시에 수정이 가능해 텍스트를 터치하면 바로  
수정이 가능하고, 사진 역시 추가 및 수정 할 수 있습니다.

좌우 슬라이드를 통해 다음메모를 확인 할 수 있습니다.

위 슬라이드를 통해 메모를 삭제 할 수 있습니다. 이 기능은 홈  
화면에서도 가능합니다.



### 3. 와이어프레임

- 기능 구조

## 홈 화면 - 메모추가

메모의 '+' 아이콘을 누르면 생성되는 화면입니다.

저장 해 놓은 사진을 올리고, 메모할 내용을 메모할 수 있습니다.



### 3. 와이어프레임

- 기능 구조

## 홈 화면 - 앱 그룹

앱들을 그룹화 한 그룹의 화면입니다.

기존의 UI에서 자주 사용하는 화면이기 때문에 기존의 기능은 최대한 살리면서 UI의 위치만 바꾸는 정도로 마무리하였습니다.



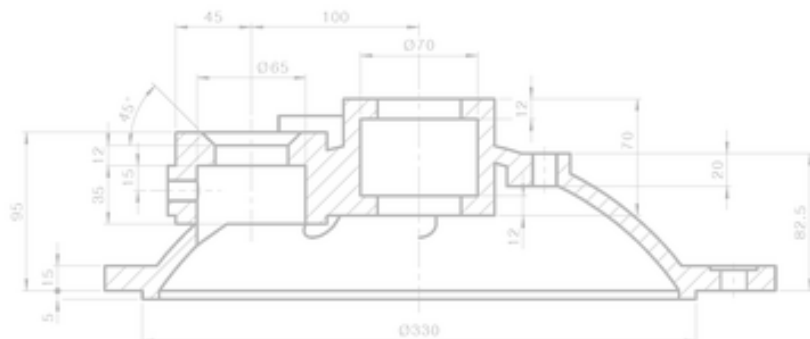


- 메타포 선정

도면 : 사물(事物)의 형태, 관계 위치 및 치수, 재질, 색, 마무리 방법 등을 일정한 표현 방법에 의해 그림으로 나타내고, 필요에 따라서는 그 그림에 기호, 문자 등을 써 넣은 것을 말한다.

한 도면에는 한 시점에 대해서는 상황 및 종류에 맞춰 최대한의 정보를 담아내고 있습니다 그리고 그 정보는 매우 간결하고 규칙적이며 효율적입니다.

그래서 도면과 같은 규칙적임과 단순함을 목표로 디자인을 하려 합니다.



학 도	투 상	도 명	일 시	수 일
1:1	3각법	3D 모델링 연습도면	제 도 검 도	

SECTION A A

## 4. UI디자인

- 시안

### 잠금 화면

사용자가 시간확인 만 할 수 있도록 디자인하였습니다.  
사용자는 잠금화면에서 바로 앱으로 넘어가는 것을 좋아하지 않기  
때문입니다.

디자인적 부분으로는 자물쇠 아이콘을 둥으로서 잠금화면이라는  
것을 직관적으로 보여주었습니다.  
어디든 슬라이드를 하면 자물쇠가 지워지면서 홈화면으로 이동하게  
됩니다.

배경화면은 홈화면의 배치에 맞춰 그리드를 그린 형태로 그리드가  
너무 진하면 어지러울 수 있어 연하게 표현하였습니다.

SKT HD Voice 80% 오후 1:51

pm 01:51  
6월 27일 화요일



슬라이드 하여 여시오



## 4. UI디자인

- 시안

### 홈 화면

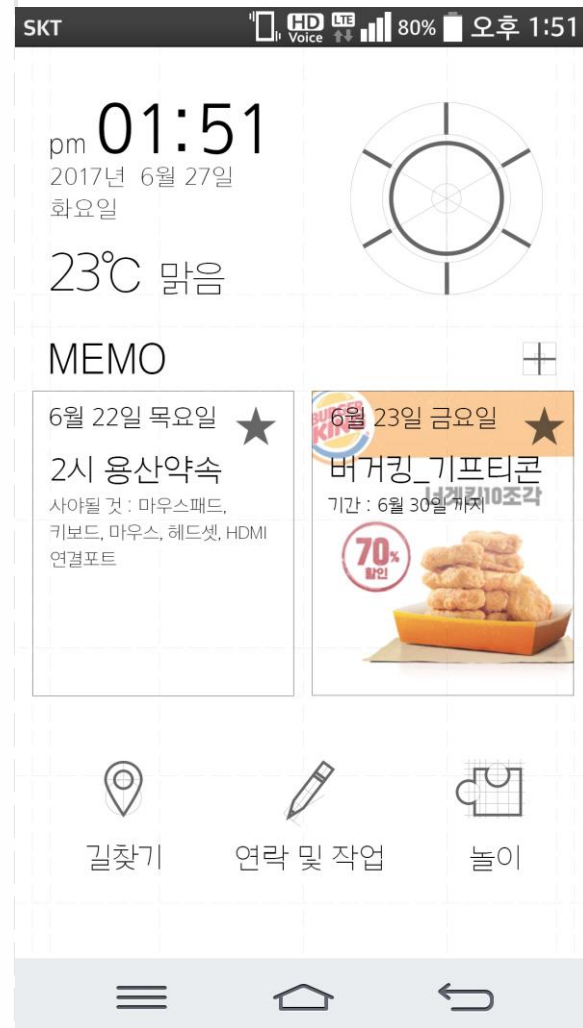
홈 화면 역시 가급적 단순하게 디자인하였습니다.

도면의 메타포에 맞게 그리드를 명확하게 그려 구분된 디자인을 하였습니다.

날씨/시간 옆에 날씨 아이콘을 추가 함으로서 허전함을 조금 덜하게 하였습니다. 날씨에 맞춰 아이콘이 변경됩니다.

2개의 메모를 홈화면에서 보여주며 메모의 배경화면은 저장된 사진으로 표현하였습니다. 저장한 사진이 없다면 흰색으로 하였습니다. 별모양을 누름 으로서 즐겨찾기를 할 수 있습니다. +버튼을 누르면 메모를 추가 할 수 있습니다.

앱 메뉴는 이름위에 아이콘을 추가함으로서 조금 더 직관적으로 보일 수 있게 표현하였습니다.



## 4. UI디자인

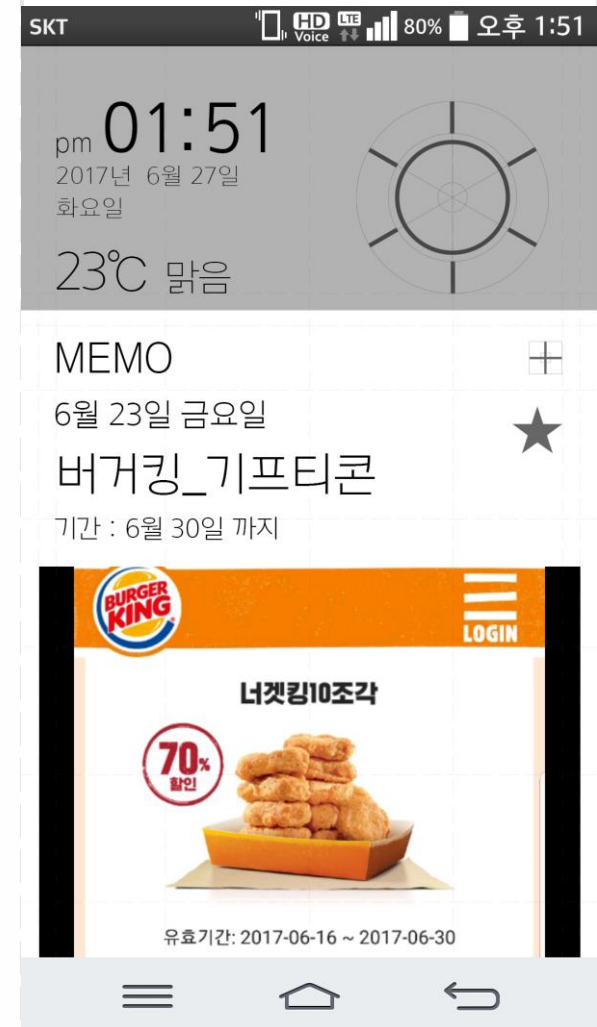
- 시안

### 홈 화면-메모

메모를 확인 및 수정 할 수 있는 화면입니다.

좌우 슬라이드를 통해 다른 메모를 확인 할 수 있습니다.

사진을 터치하면 확대해서 볼 수 있고, 제목부분을 위로 슬라이드 하면 삭제 할 수 있습니다.



## 4. UI디자인

- 시안

### 홈 화면-메모 추가

메모를 추가 할 수 있는 화면입니다.

원하는 사진을 올리고, 메모를 작성 한 후 저장하면 홈 화면에 저장됩니다.



## 4. UI디자인

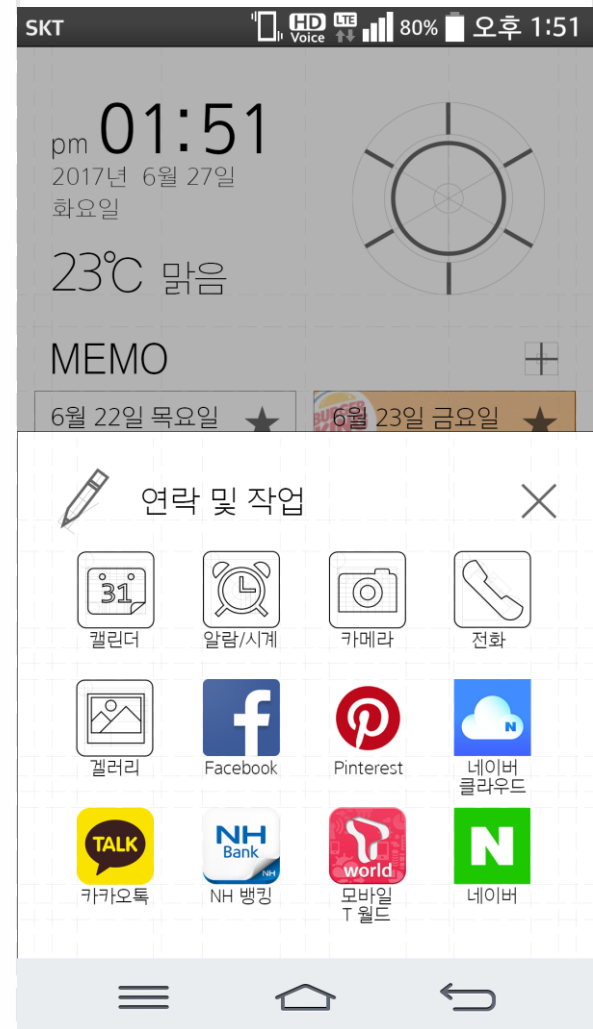
- 시안

### 홈 화면-앱 그룹

앱 그룹화면의 모습입니다.

스마트폰 내장 앱의 경우 UI와 어울리는 아이콘을 디자인하여 배치하였고, 외부 앱은 아이콘을 그대로 사용하였습니다.

기존의 UI 중 전화나 메시지 앱은 상대적으로 사용빈도가 낮아 전화 앱은 그룹안으로, 메시지 앱은 제외시켰습니다.



윤 희승

010-5095-9963

E-mail : hiyoon9@gmail.com

사진 출처 : google 이미지

END