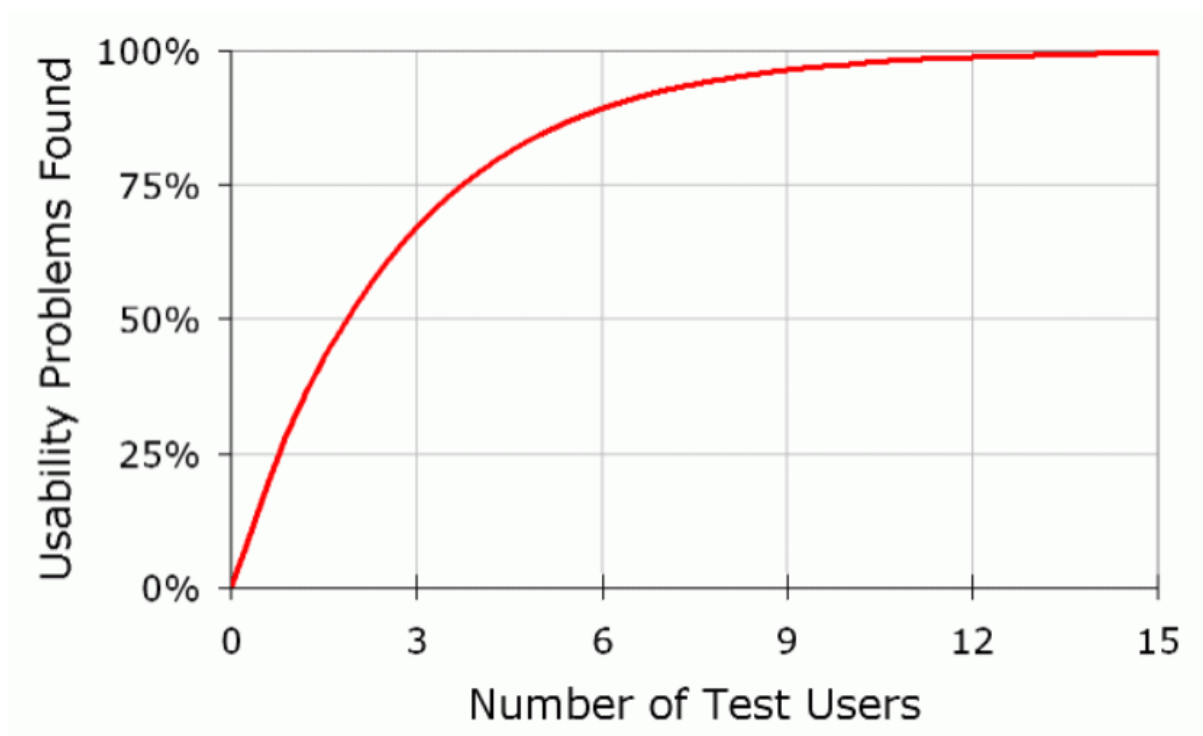


# UX 고도화

- 모바일 UI/UX 디자인 시 고려해야 할 가이드라인 ([링크](#))

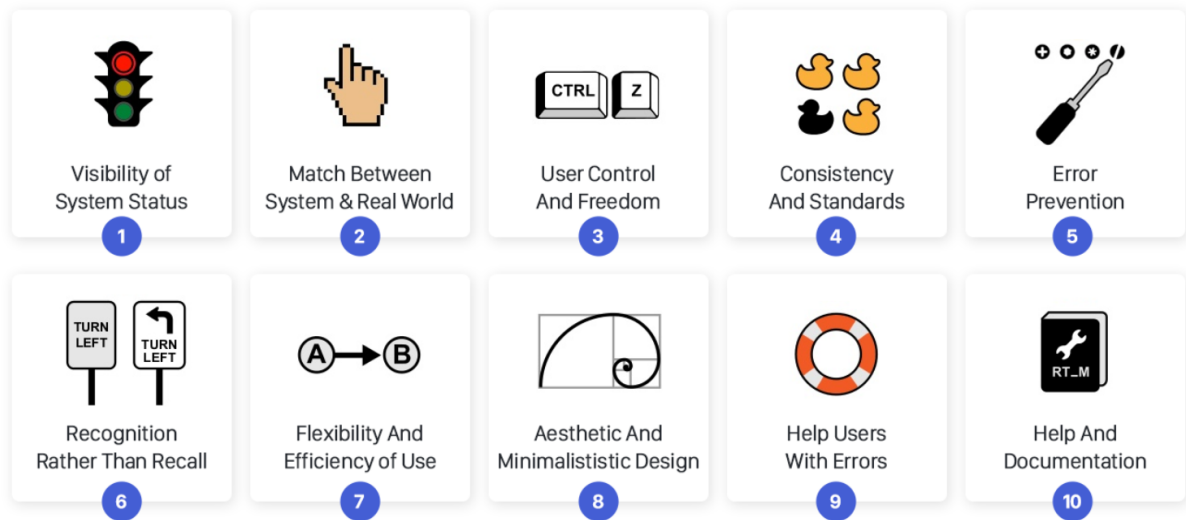
- 사용성 테스트 방법

: 닐슨 노먼 그룹의 제이콥 닐슨이 추천하는 방법



1. 5명이 30분 동안 서비스를 사용하며 사용성 문제를 찾는다.
2. 찾은 내용을 공동 문서에 작성하고, 함께 문서를 보면서 사용성 문제가 아니거나 객관적이지 못한 문제를 제거한다.
3. 남은 문제에 대한 수정 작업을 진행한다.
4. 수정 작업이 종료되면 다시 1번부터 반복한다.
5. 위 작업을 총 5번 반복한다.

## • UX 디자인을 위한 10가지 휴리스틱 원칙



### 1. 시스템 상태의 시각화

: 시스템은 적절한 시간과 피드백으로 사용자에게 진행 사항을 알려줘야 한다. (ex. 로딩 바)

### 2. 실세계 일치

: 전문 용어를 자제하고, 사용자에게 친숙한 단어로 말한다.

### 3. 사용자 제어와 자유도

: 사용자는 자신의 실수를 금세 복구할 수 있어야 한다. (ex. ctrl + z 를 하면 돌아가기)

### 4. 일관성과 표준

: 인터페이스의 일관성을 제공하고 표준화 시켜야 한다.

### 5. 에러 방지

: 오류가 발생하기 쉬운 조건을 제거하거나, 오류를 확인하고 사용자가 작업을 수행하기 전에 확인 옵션을 제시한다.

### 6. 기억보다 직관 (인식)

: 사용자가 별도 학습 또는 기억 없이 해당 기능에 대해 쉽게 인식할 수 있어야 한다.

### 7. 사용의 융통성과 효율성

: 숙련된 사용자를 도울 수 있는 방법을 연구해야 한다. (ex. 자주 쓰는 메뉴 모음, 순서 변경)

### 8. 간결한 디자인

: 불필요한 요소가 사용자에게 필요한 정보로부터 사용자의 주의를 분산 시키지 않도록 한다.

## 9. 명확한 에러 표시

: 쉽고 명확한 언어로 에러 표시를 한다. 동시에 빠른 해결책이 필요하다.

## 10. 도움말과 문서화

: 사용자가 어려움에 직면할 때, 해당 기능에 대한 설명을 쉽고 빠르게 찾아볼 수 있어야 한다.

### • 전자정부 웹사이트 UI·UX 가이드라인 활용 (링크)

: p.127 의 UI·UX 품질 점검표를 참고

### • 참고 자료

#### 사용성 테스트는 몇명이 적당할까?

문제점 발견을 위한 사용성 테스트 | 프로젝트를 진행하면서 사용성 테스트가 필요한 순간들이 찾아오곤 합니다. 해당 프로세스에 할당된 예산이 충분해서 테스터를 모집하여 진행을 하는 경우가 있을 것이고, 특

✍ <https://brunch.co.kr/@metshit/7>



#### UX디자인을 위한 10가지 휴리스틱 원칙 BY 제이콥 닐슨

BY 원손잡이 마케터] 휴리스틱(Heuristic)이란? 휴리스틱을 쉽게 정의 내리면 직관과 경험을 바탕으로 ...

📄 <https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=31349003&memberNo=2647347>

