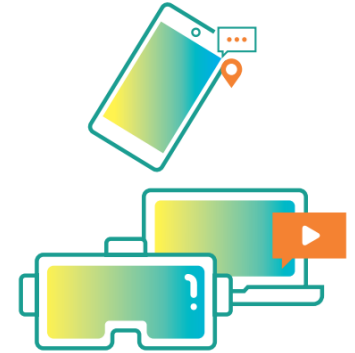


BIGITAL CONTENTS



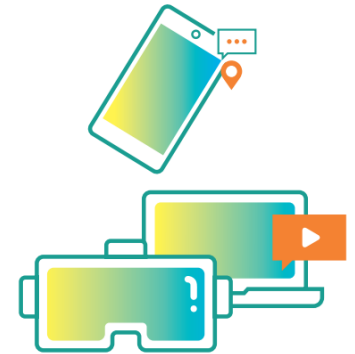
웹&모바일 기획자로 길러주는 실무 지침서

디지털 콘텐츠 기획 2판

[강의교안 이용 안내]

- 본 강의교안의 저작권은 한빛아카데미(株)에 있습니다.
- 이 자료를 무단으로 전제하거나 배포할 경우 저작권법 136조에 의거하여 최고 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처할 수 있고 이를 병과(併科)할 수도 있습니다.

DIGITAL CONTENTS



웹&모바일 기획자로 길러주는 실무 지침서

디지털 콘텐츠 기획 2판

Chapter. 16 와이어프레임 작성

목차

1. 와이어프레임의 이해
2. 화면 레이아웃 구성
3. 인터페이스 설계

학습목표

- 이번 장에서는 제공하고자 하는 서비스의 화면 레이아웃 구성과 정보의 우선순위 및 유형에 따른 배열 그리고 인터페이스의 다양한 종류에 대한 이해를 바탕으로 와이어프레임을 작성하는 방법에 대해 알아본다

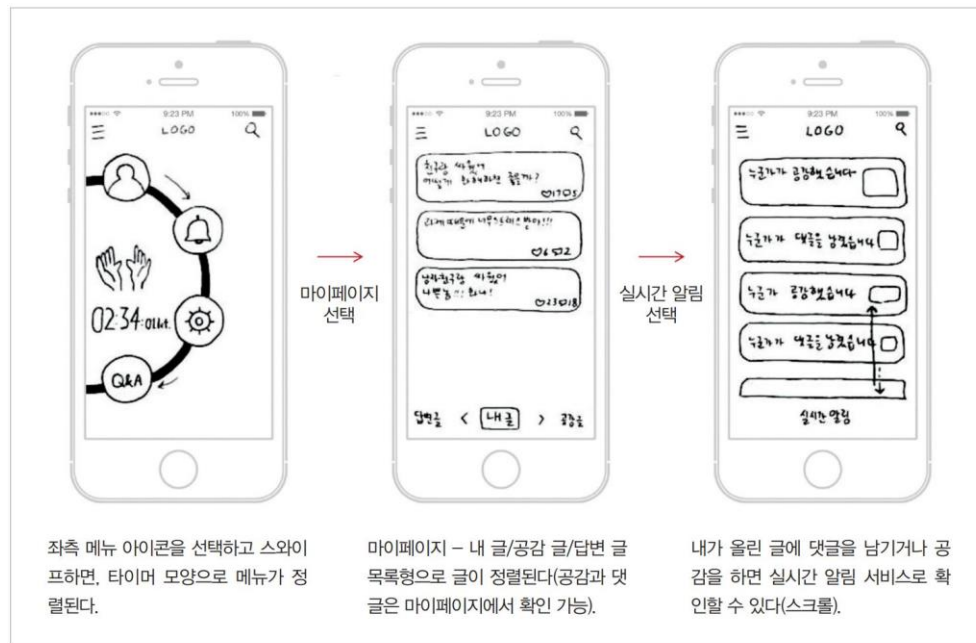
01. 와이어프레임의 이해

■ 와이어프레임의 개념

- 화면 배치, 내비게이션 시스템, 버튼, 입력창과 같은 인터페이스 요소들을 간단한 선으로 단순화하여 요약한 스케치
- 주로 손으로 직접 그리거나 파워포인트와 같은 문서 작성 툴로 제작
- 스토리보드를 작성하기 전, 짧은 시간동안 빠르게 대략적인 화면 구조와 각 페이지 간의 연결 구조 등을 파악할 때 사용

■ 와이어프레임의 사례

■ 모바일용 앱 와이어프레임



(a) 모바일용 앱 내비게이션 화면

01. 와이어프레임의 이해

- 와이어프레임의 사례
 - 모바일용 앱 와이어프레임



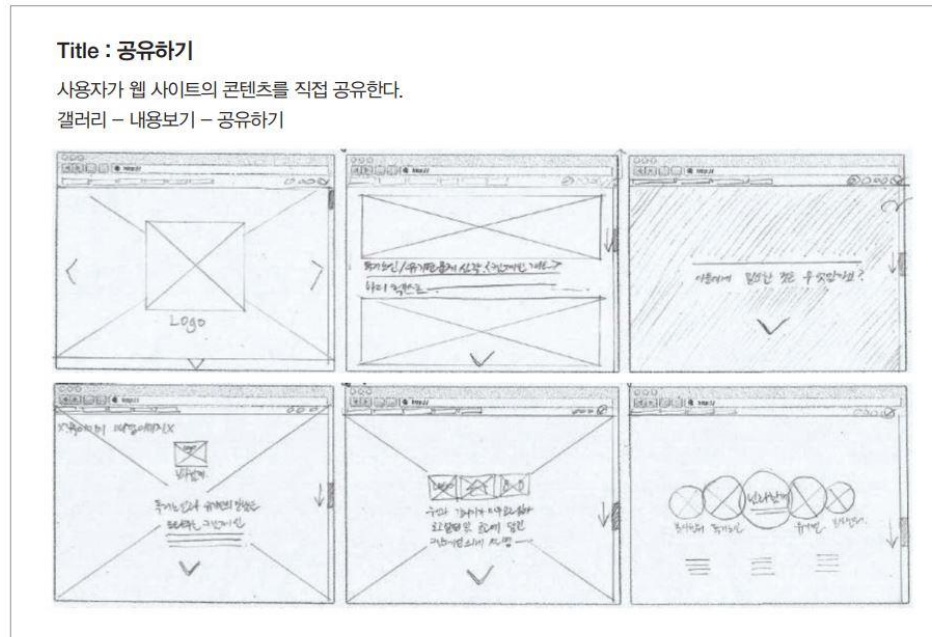
(b) 모바일용 앱 기타 서비스 화면

그림 15-1 모바일용 앱 와이어프레임의 예

01. 와이어프레임의 이해

■ 와이어프레임의 사례

- 웹 사이트 와이어프레임

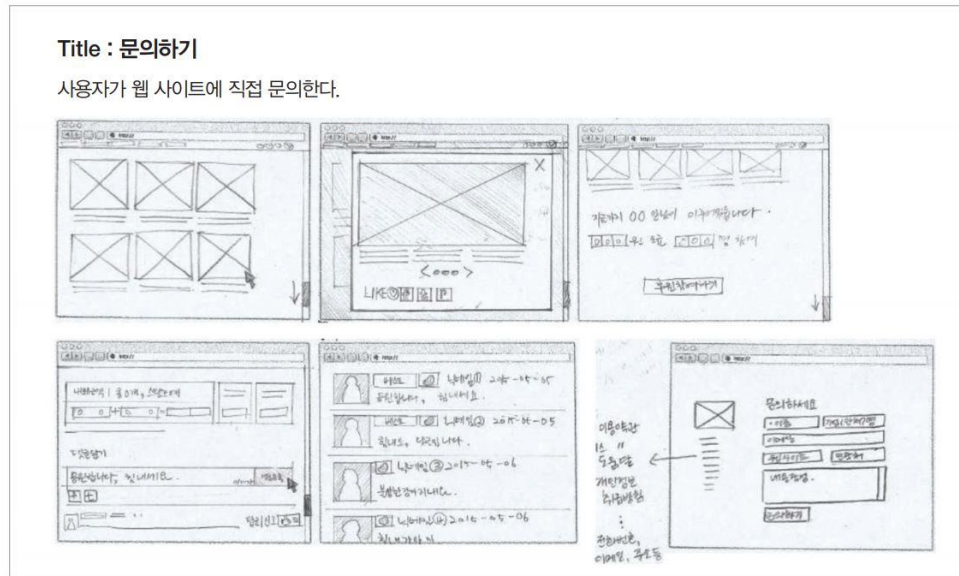


(a) 웹 사이트의 공유하기 서비스

01. 와이어프레임의 이해

■ 와이어프레임의 사례

■ 웹 사이트 와이어프레임



(b) 웹 사이트의 문의하기 서비스

그림 15-2 웹 사이트 와이어프레임의 예

01. 와이어프레임의 이해

■ 와이어프레임의 사례

■ 키오스크 와이어프레임

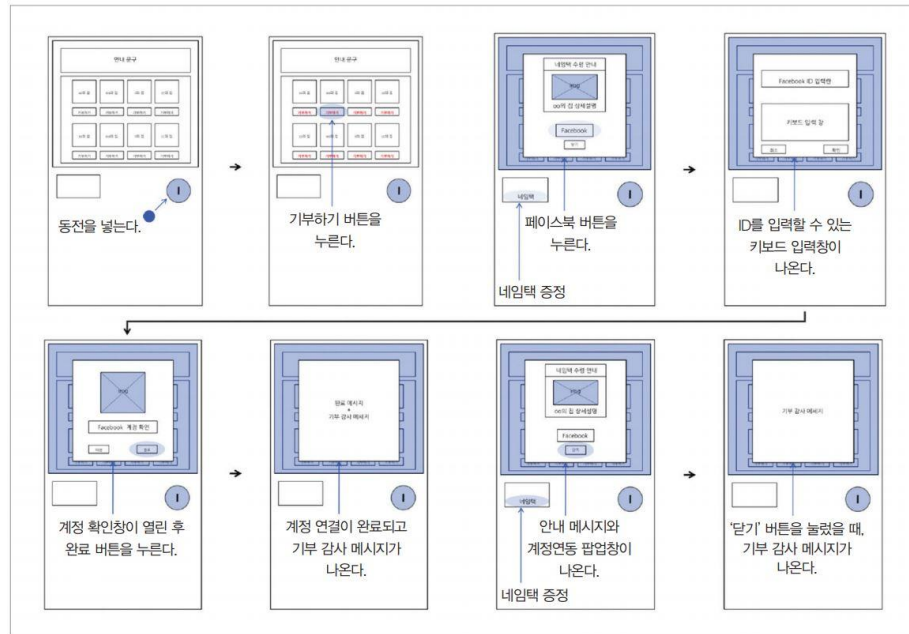


그림 15-3 키오스크 와이어프레임의 예

01. 와이어프레임의 이해

■ 와이어프레임 제작 워크숍

① 팀 구성하기

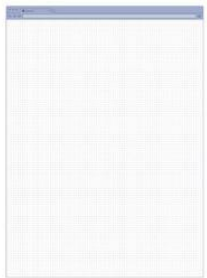
- 2인 1조로 팀을 구성

② 매체 선택하기

- 팀 구성원 중에서 한 명은 A 웹 사이트(또는 스마트폰, 태블릿 PC, 스마트워치), 다른 한 명은 B 웹 사이트를 선정

③ 와이어프레임 그리기

- 각자 자신이 선정한 웹 사이트를 보면서 미리 나누어준 와이어프레임 스케치 용지에 자유롭게 그림



(a) 웹 사이트



(b) 스마트폰



(c) 태블릿 PC



(d) 스마트워치

그림 15-4 매체별 와이어프레임 스케치 용지 [01]

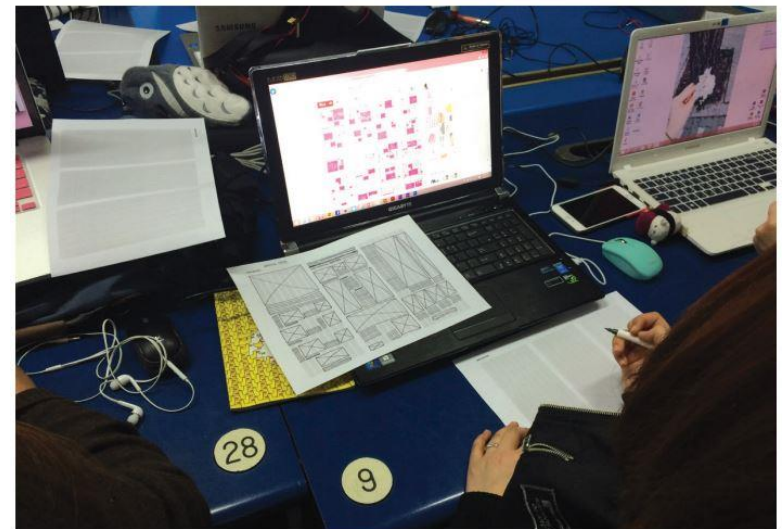


그림 15-5 와이어프레임 제작 워크숍

01. 와이어프레임의 이해

■ 와이어프레임 제작 워크숍

④ 스케치 용지 교환하기

- 스케치 용지에 그린 와이어프레임을 서로 바꾸어서 살핌

⑤ 질문하기

- 상대방이 그린 와이어프레임만 보고도 어떤 서비스의 웹 사이트인지 상상이 되는가?
- 자신이 디자이너나 개발자라면 이 와이어프레임을 통해 어떤 프로젝트인지 예상할 수 있는가?
- 해당 와이어프레임이 가능하지 않다면, 와이어프레임에 어떤 내용이 더 필요한가?

⑥ 수정 및 보완하기

- 다시 본인이 그린 와이어프레임을 수정하고 보완

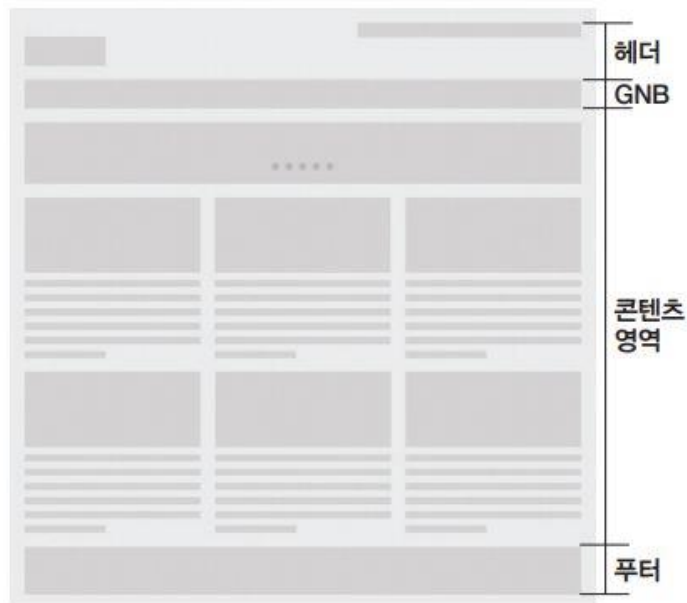
⑦ 마무리하기

- 완성된 와이어프레임을 보면서 보충하는 설명글을 적고 마무리

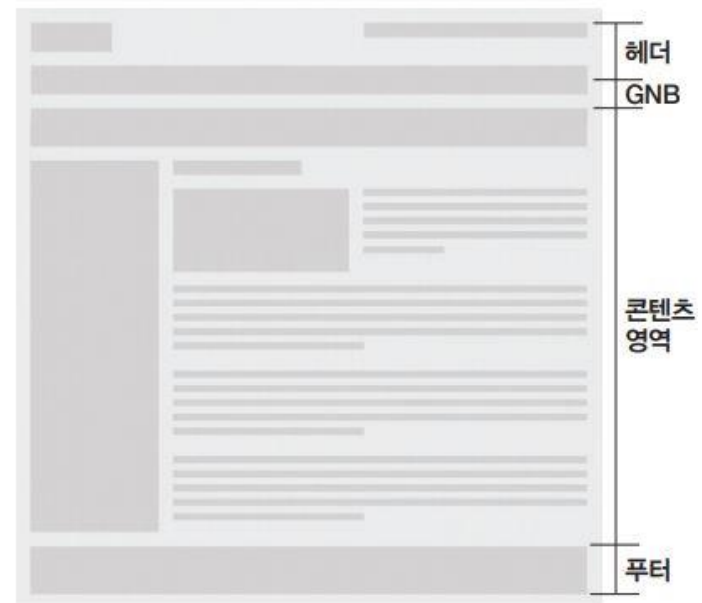
02. 화면 레이아웃 구성

■ 화면 레이아웃의 구성 요소

- 헤더, GNB, LNB, 콘텐츠 영역, 푸터로 구성



(a) 메인 화면



(b) 서브 화면

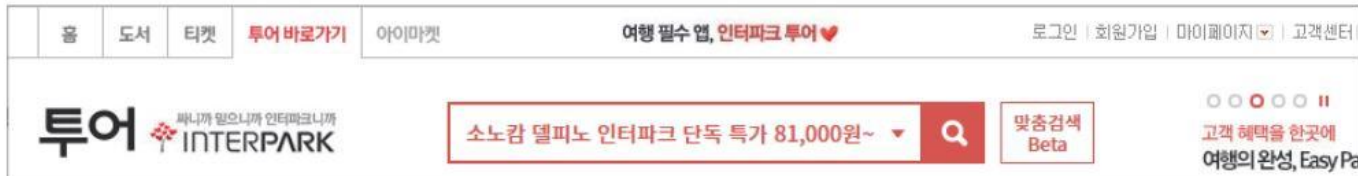
그림 15-6 웹 사이트 화면 레이아웃 구성

02. 화면 레이아웃 구성

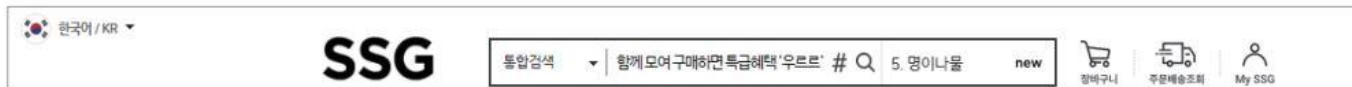
■ 화면 레이아웃의 구성 요소

■ 해더

- 페이지 상단에 위치하며 가장 노출이 많이 되는 영역
- 사용자에게 페이지의 첫인상과 전체적인 이미지를 전달해 주는 주요 요소
- 로고, 홈, 회원가입, 로그인, 마이페이지, 사이트 맵, 다국어 웹 사이트, 장바구니, 주문/배송조회 등의 메뉴가 위치
- 포털사이트, 쇼핑몰 등 방대한 정보를 제공하는 웹 사이트의 경우 검색 창이 위치



(a) 인터파크 투어



(b) SSG

그림 15-7 웹 사이트 헤더의 예 [02] [03]

02. 화면 레이아웃 구성

■ 화면 레이아웃의 구성 요소

■ GNB

- 보통 헤더 아래에 위치하거나 헤더와 같은 영역에 사용
- 대부분 동일한 위치와 디자인으로 일관성 있게 적용
- 어느 페이지에서든 GNB를 이용 하여 원하는 페이지로 이동이 가능하도록 구성



(a) 멜론



(b) 포스코 경영연구원

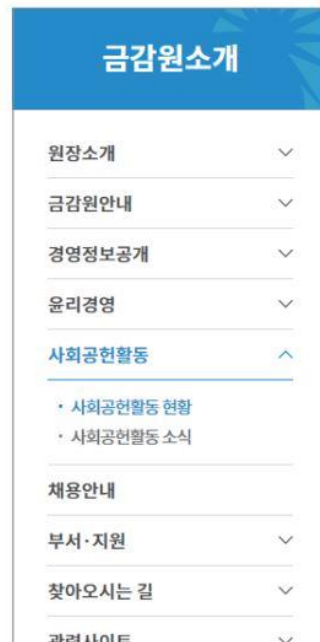
그림 15-8 웹 사이트 GNB의 예 [04] [05]

02. 화면 레이아웃 구성

■ 화면 레이아웃의 구성 요소

■ LNB

- GNB 하위 계층의 서브 메뉴 영역
- 서브 페이지의 좌측 또는 우측이나 때에 따라서는 GNB 바로 아래에 위치하기도 함
- 과거에는 주로 서브 페이지의 좌측에 위치
- 최근에는 GNB에 마우스를 오버했을 때 전체 메뉴가 나오는 메가 메뉴의 트렌드로 점차 자리잡고 있는 추세



(a) 금융감독원



(b) KG 동부제철



(c) 유니세프

02. 화면 레이아웃 구성

■ 화면 레이아웃의 구성 요소

■ 콘텐츠 영역

- 각 페이지별로 주요 내용이 구성되는 영역으로 웹 사이트의 유형에 따라 다양한 형태로 구성
- 최근에는 콘텐츠 영역과 내비게이션 영역의 경계가 사라지면서, 콘텐츠 영역의 화면 디자인과 동적인 요소를 강조하여 보다 심미성이 드러나게 표현하는 경향을 보여주고 있음



(a) 멜론



(b) Mini Convertible

02. 화면 레이아웃 구성

■ 화면 레이아웃의 구성 요소

■ 푸터

- 페이지 최하단에 위치
- 주로 회사명, 주소, 이메일, 전화번호, 사업자 등록번호, 관련 사이트, 패밀리 사이트 링크, 통신판매업 신고 번호, 이용약관, 개인정보 보호정책 등의 정보가 제공
- 최근 푸터의 영역이 점점 넓어지면서 또 하나의 새로운 정보 제공과 내비게이션 영역으로 활용되고 있음

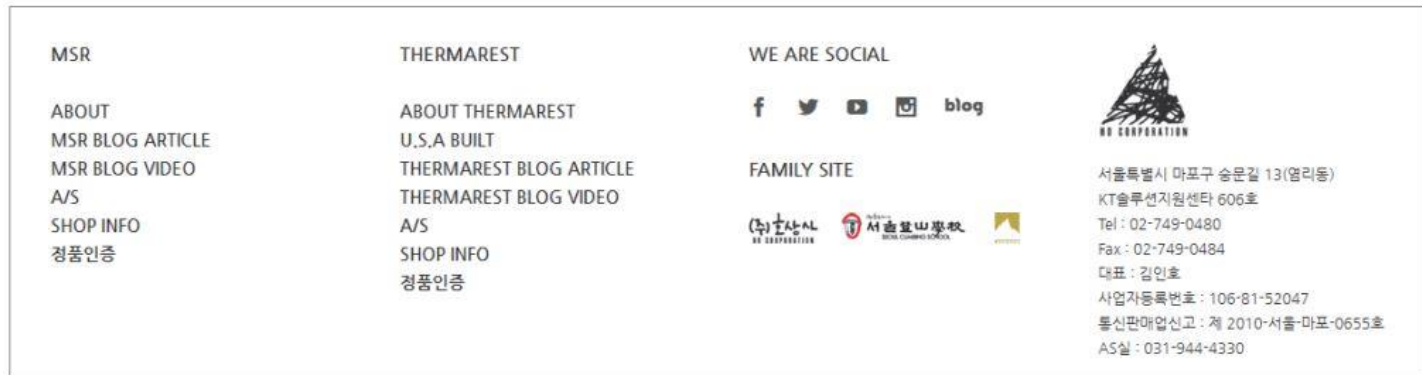
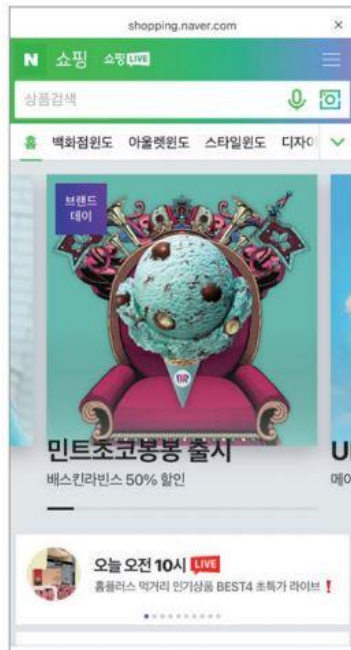


그림 15-11 웹 사이트 푸터의 예 : MSR [10]

02. 화면 레이아웃 구성

- 화면 레이아웃의 구조
 - 스마트폰



(a) 네이버 쇼핑



(b) 네이버 부동산



(c) 네이버 웹툰



(d) 네이버 TV

그림 15-12 스마트폰 앱의 화면 레이아웃 : 네이버

02. 화면 레이아웃 구성

■ 화면 레이아웃의 구조

■ 웹 사이트

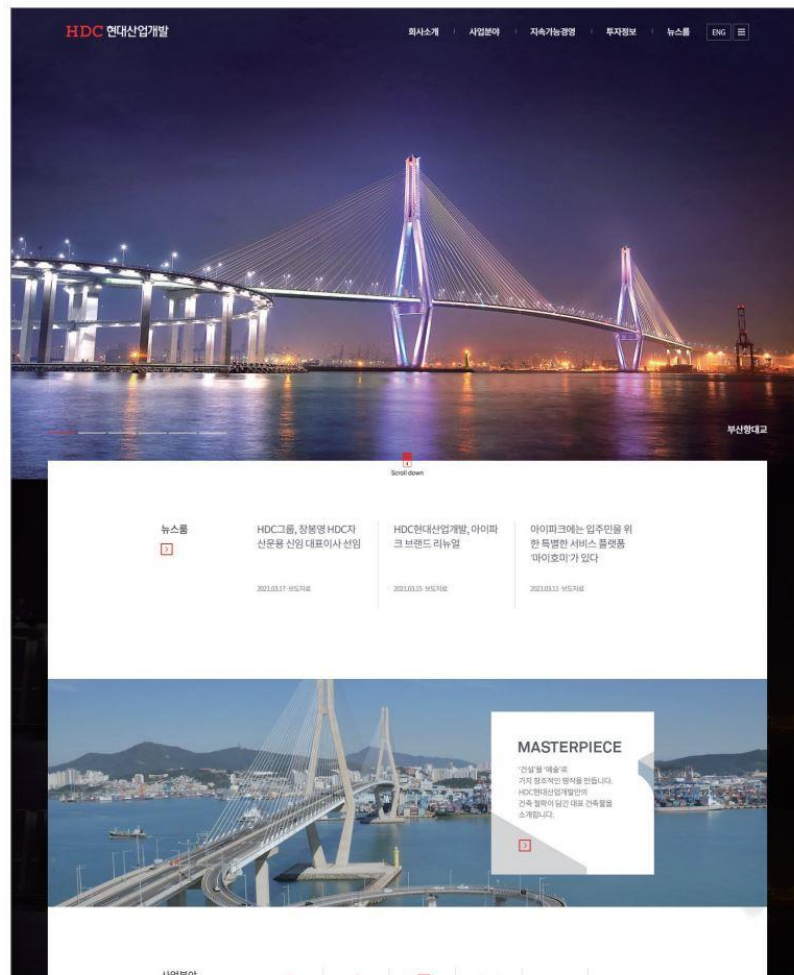


그림 15-13 웹 사이트의 화면 레이아웃 : 현대산업개발 [11]

02. 화면 레이아웃 구성

■ 화면 레이아웃의 구조

■ 스마트워치

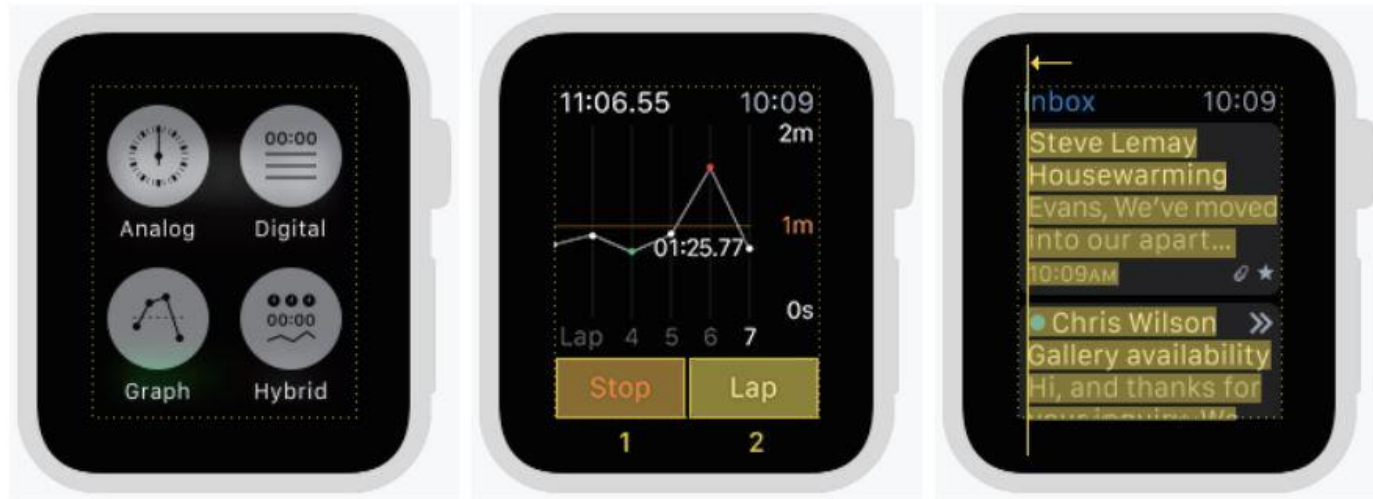


그림 15-15 스마트워치의 화면 레이아웃 : 애플워치 [14]

02. 화면 레이아웃 구성

■ 화면 레이아웃의 구조

■ 스마트 TV

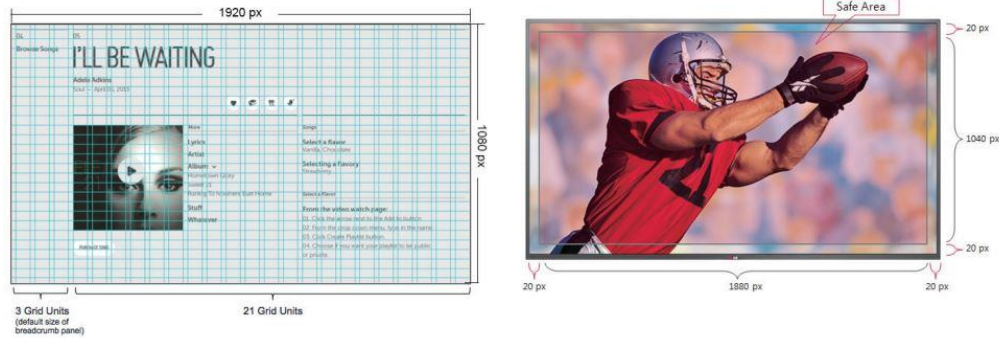


그림 15-16 스마트 TV의 화면 레이아웃 : LG 웹 OS TV [15]

■ 스마트 글래스



그림 15-17 스마트 글래스의 화면 레이아웃 : 구글 글래스 [16]

03. 인터페이스 설계

■ 인터페이스의 개념

- 컴퓨터와 인간의 상호작용(HCI)을 통한 정보 교환 시스템
- 물리적 인터페이스와 사용자 인터페이스로 구분
 - 물리적 인터페이스: 마우스, 키보드, 리모컨과 같이 하드웨어적 입출력 장치
 - 사용자 인터페이스: 사용자가 컴퓨터나 프로그램 등을 쉽고 편리하게 조작할 수 있도록 도와줌

■ 사용자 인터페이스의 종류

- 그래픽 유저 인터페이스
 - 문자 위주가 아닌 그래픽 위주의 사용자 인터페이스 방식



(a) iOS 14.5 GUI



(b) 윈도우 10 메트로 UI

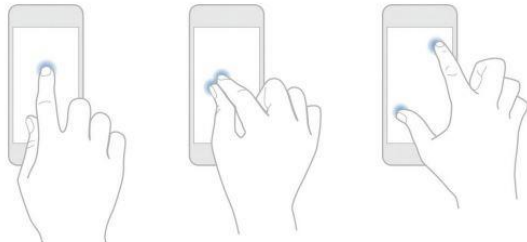
그림 15-18 그래픽 유저 인터페이스의 예 [17]

03. 인터페이스 설계

■ 사용자 인터페이스의 종류

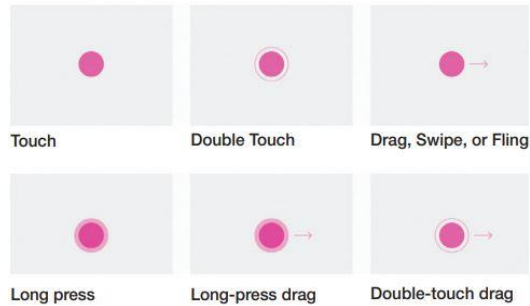
■ 터치 인터페이스

- 직접 손으로 터치하는 인터페이스 방식



(a) iOS의 터치 인터페이스

그림 15-19 터치 인터페이스의 예 [18]



(b) 안드로이드의 터치 인터페이스

■ 제스처 인터페이스

- 사용자의 움직임을 인식하는 동작 기반의 비접촉식 인터페이스 방식



(a) 닌텐도 제스처 인터페이스

그림 15-20 제스처 인터페이스의 예 [19] [20]

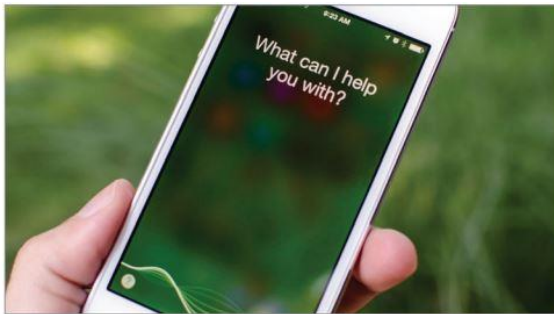


(b) BMW 제스처 컨트롤

03. 인터페이스 설계

■ 사용자 인터페이스의 종류

- 음성 인터페이스
 - 음성 인식을 기반으로 함



(a) iOS 시리

그림 15-21 음성 인터페이스의 예 [21] [22]



(b) LG TV 매직 리모컨 음성인식

03. 인터페이스 설계

■ 사용자 인터페이스의 설계 원칙

■ 메타포

- 처음 사용자들이 시스템에 빨리 적응할 수 있도록 도와주는 요소
- 사용자 경험에 의한 지식을 이용하여 조작하고자 하는 대상의 개념과 특징을 이해하는 것

■ 직접 조작

- 제공되는 오브젝트를 사용자가 직접 제어하며 시스템을 다루고 있다는 느낌을 가지게 하는 것

■ 눈으로 보고 지정하기

- 사용자와 시스템 간의 상호작용하는 과정을 보여주는 것

■ 일관성

- 인터페이스 표준에 의해 한 번 학습된 내용이 다른 유사한 상황에 효과적인 영향을 미칠 수 있도록 상호 공통성을 부여하는 것
- 여러가지 조작 방식이 일관성 있게 제공되면 한 번의 학습에 의한 인터페이스 학습이 가능

03. 인터페이스 설계

■ 사용자 인터페이스의 설계 원칙

■ 사용자 조절

- 사용자가 자신이 실제로 참여하고 있다고 느끼도록 만드는 것

■ 피드백과 대화

- 사용자 조작에 대한 상태를 알려주는 것으로 행위에 대한 결과와 작업 수행 반응을 시각적, 청각적 신호로 제공함

■ 관대함

- 사용자의 실수를 관대하게 허용하고 잘못된 행위에 대해 철회할 수 있도록 하여 사용자가 시스템의 손상 없이 자유롭게 다양한 조작을 시도해 볼 수 있는 느낌을 갖게 함

■ 심미적 완전함

- 시각디자인의 원칙과 일치하여 정보가 잘 조직되어 보이고 미적으로도 아름다움을 전달하는 것

Thank you
