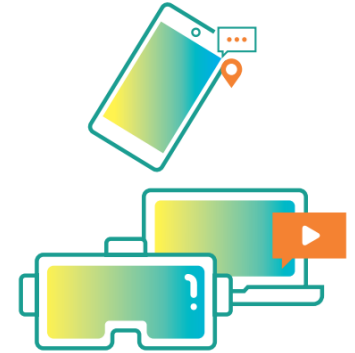


BIGITAL CONTENTS



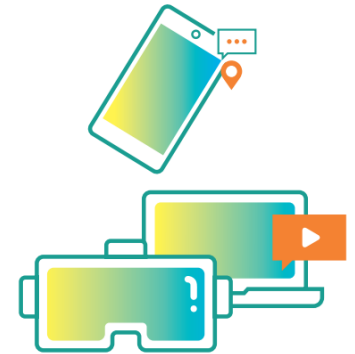
웹&모바일 기획자로 길러주는 실무 지침서

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. 17 프로토타이핑

목차

1. 프로토타이핑의 이해
2. 프로토타이핑의 종류
3. 프로토타이핑 제작 도구

학습목표

- 프로토타이핑에 대한 개념을 이해하고 이를 바탕으로 프로토타이핑의 종류와 제작 도구를 활용한 제작 방법을 다양한 사례를 통해 알아본다.

01. 프로토타이핑의 이해

■ 프로토타이핑의 개념

- 제품 또는 서비스의 출시 전, 설계 단계에서 시행되는 일종의 테스트
- 서비스의 흐름을 파악하고 사용자 테스트 그룹으로부터 다양한 피드백을 수집하는 시뮬레이션 과정을 의미
- 개선이 필요한 사항에 대한 수정 및 사용성 문제를 해결할 수 있음
- 프로젝트 내부 인력과 클라이언트 및 외부 이해 관계자와의 의사결정 및 커뮤니케이션 용도로 활용

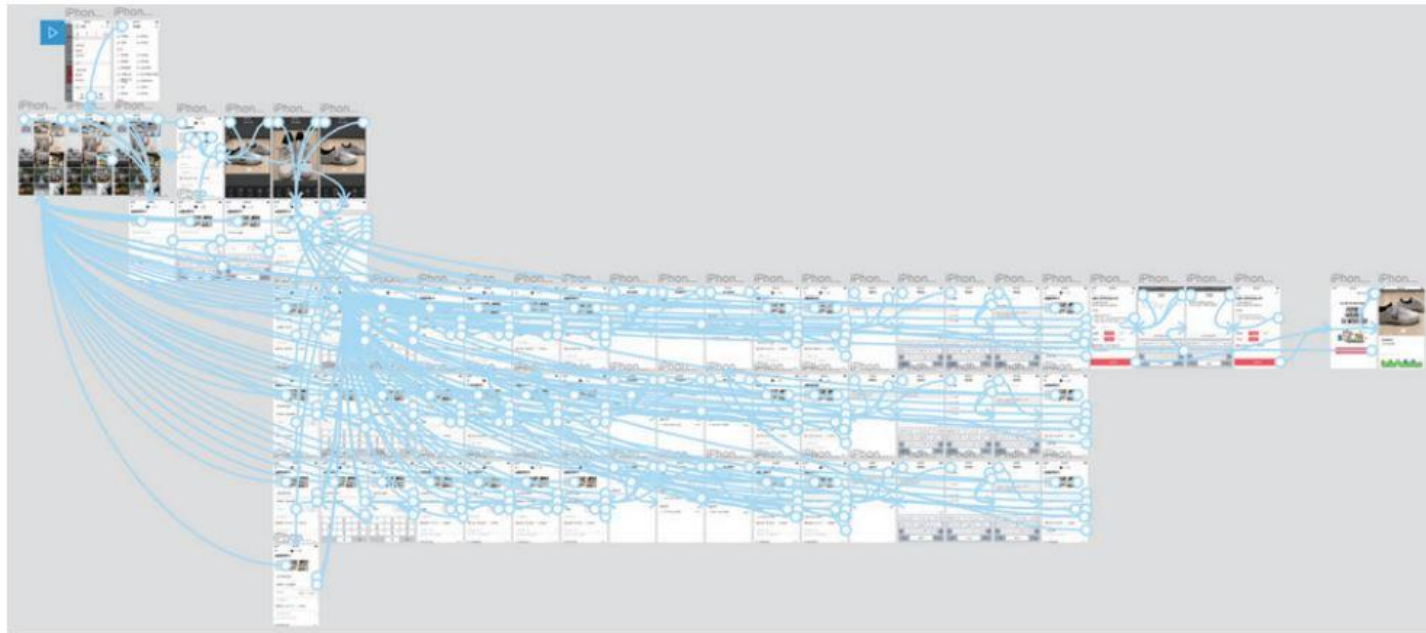


그림 17-1 프로토타이핑 : 앱 서비스 내에서의 페이지 간의 연결 및 전체 흐름

01. 프로토타이핑의 이해

■ 프로토타이핑의 필요성

- IDEO의 Tom과 David Kelley: “사진이 1,000 단어의 가치가 있다면 프로토타이핑은 1,000회의 가치가 있다”
- 빠른 테스트를 통해 오류를 미리 발견할 수 있음
- 검증과 보안의 과정을 통해 예상치 못한 문제점을 찾아내어 실수를 반복하지 않도록 미연에 방지
- 최종 결과물을 만들어 내는 데 있어 시간과 비용을 절약할 수 있음
- 이해 관계자들과의 신속한 의사결정을 위한 협업 도구로써 훌륭한 역할을 수행



그림 17-2 프로토타이핑을 이용한 의사결정 [01]

01. 프로토타이핑의 이해

■ 프로토타이핑 프로세스

- 마지막 단계인 평가에서 도출된 개선안을 보완하여 동일한 사이클로 점진적으로 반복하며 수행



그림 17-3 프로토타이핑 프로세스

- ① 목표 설정 : 테스트를 통해 발견하고자 하는 것이 무엇인지 명확한 목표를 설정
- ② 사용자 정의 : 성별, 연령, 숙련도, 서비스 이용 경험 등 목표 사용자를 정의
- ③ 시나리오 작성 : 사용자가 수행해야 할 과업을 시나리오 형태로 작성
- ④ 프로토타입 제작: 테스트에 사용될 프로토타이핑의 형태를 결정하고 작성된 과업 시나리오를 기반으로 프로토타입을 제작
- ⑤ 테스트 수행 : 제작된 프로토타입을 이용하여 테스트를 수행
- ⑥ 평가 : 가장 중요한 단계로 테스트를 통해 발견된 문제점을 개선 및 보완하고 해결 방안을 도출

02. 프로토타이핑의 종류

■ 저 충실도 프로토타이핑

■ 저 충실도 프로토타이핑의 개념

- 일반적으로 프로젝트 초기 단계에서 시행해볼 수 있는 방법
- 제품 및 서비스 아이디어를 스케치 형태로 러프하게 표현하여 빠르고 간단 하게 서비스의 흐름을 개략적으로 설명하고 가시화하여 서비스의 유용성을 테스트하는 방법

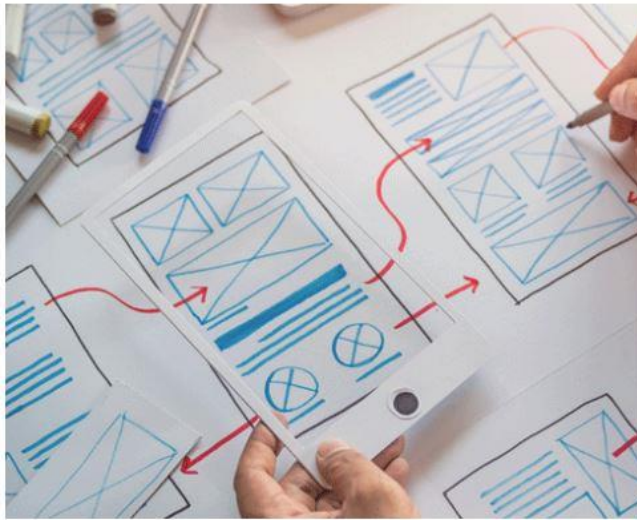


그림 17-4 저 충실도 프로토타이핑 [02]

02. 프로토타이핑의 종류

■ 저 충실도 프로토타이핑

■ 페이퍼 프로토타이핑

- 종이에 와이어프레임 형태의 간략한 화면을 손으로 그려 과업 수행 단계에 필요한 사용성을 검증하기 위한 도구
- UI의 개발, 평가, 수정 단계에서 주로 활용
- 특별한 장비나 장소의 구매 없이 저렴한 비용으로 피실험자에게 친숙하고 빠르게 테스트를 수행할 수 있음

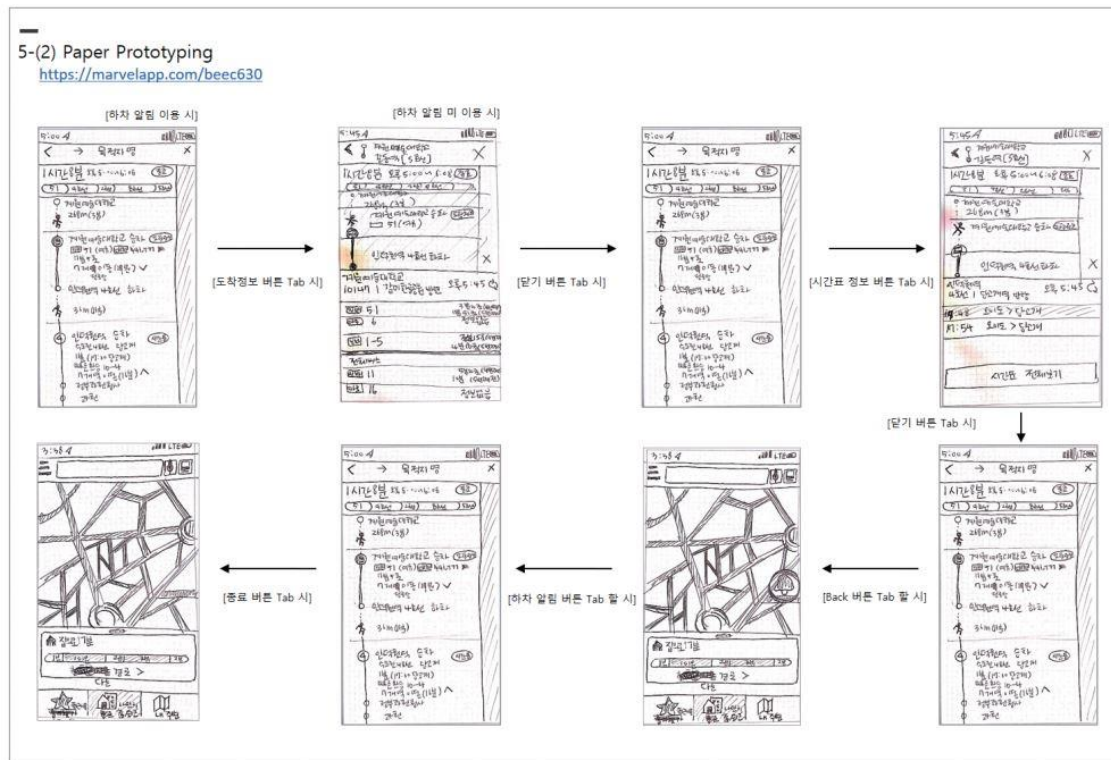


그림 17-5 페이퍼 프로토타이핑

02. 프로토타이핑의 종류

■ 고 충실도 프로토타이핑

- 제품이나 서비스의 최종 구현 단계 전 최종 결과물에 가장 가까운 형태의 프로토타입을 제작하여 테스트 하는 방법
- 각 화면별 UI 디자인이 적용되어 심미적으로 아름답고 마우스 클릭 및 화면 전환, 애니메이션 등 실제 대화형 인터랙션을 통해 실질적인 사용성 테스트를 수행할 수 있음
- 프로젝트 내부 부서간의 최종 검증을 위해 활용되거나 클라이언트와 같은 외부 프로젝트 관계자의 승인 및 피드백을 요청하는데 용이

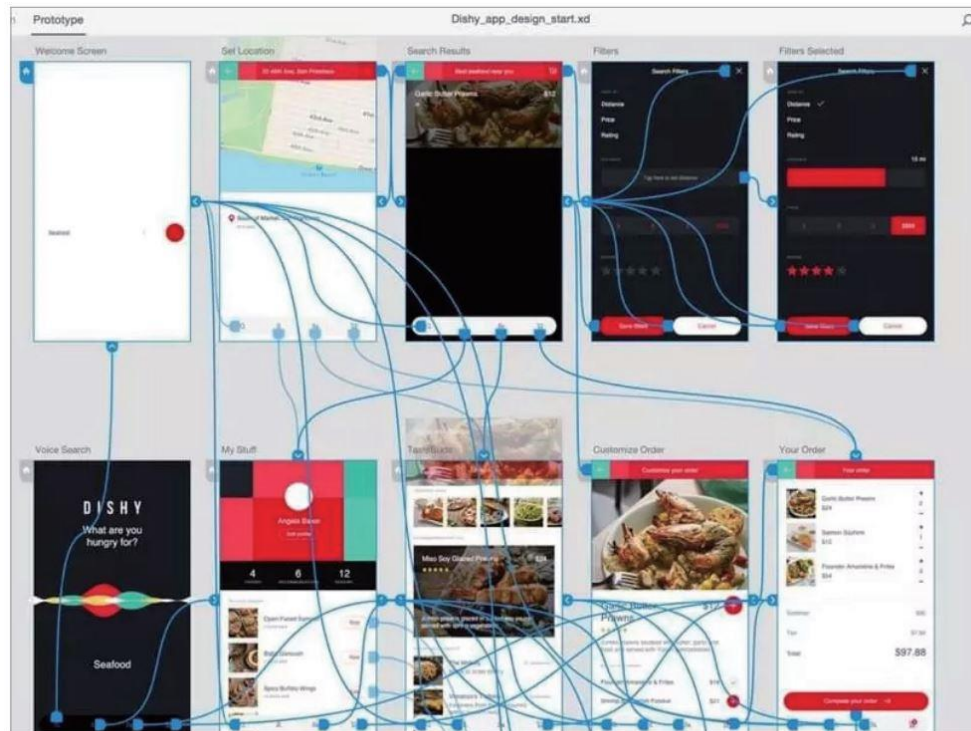


그림 17-6 고 충실도 프로토타이핑 [03]

03. 프로토타이핑 제작 도구

■ 어도비 XD

- 어도비사에서 출시한 웹 및 모바일 앱 용 벡터 기반의 프로토타이핑 제작 도구
- 포토샵, 일러스트레이터, 에프터 이펙트 등의 응용 프로그램 들과 상호 호환 가능
- 반응형 크기 조정이 지원되므로 휴대폰, PC와 같은 다양한 크기의 플랫폼 화면에 맞게 자동으로 크기를 조정할 수 있음

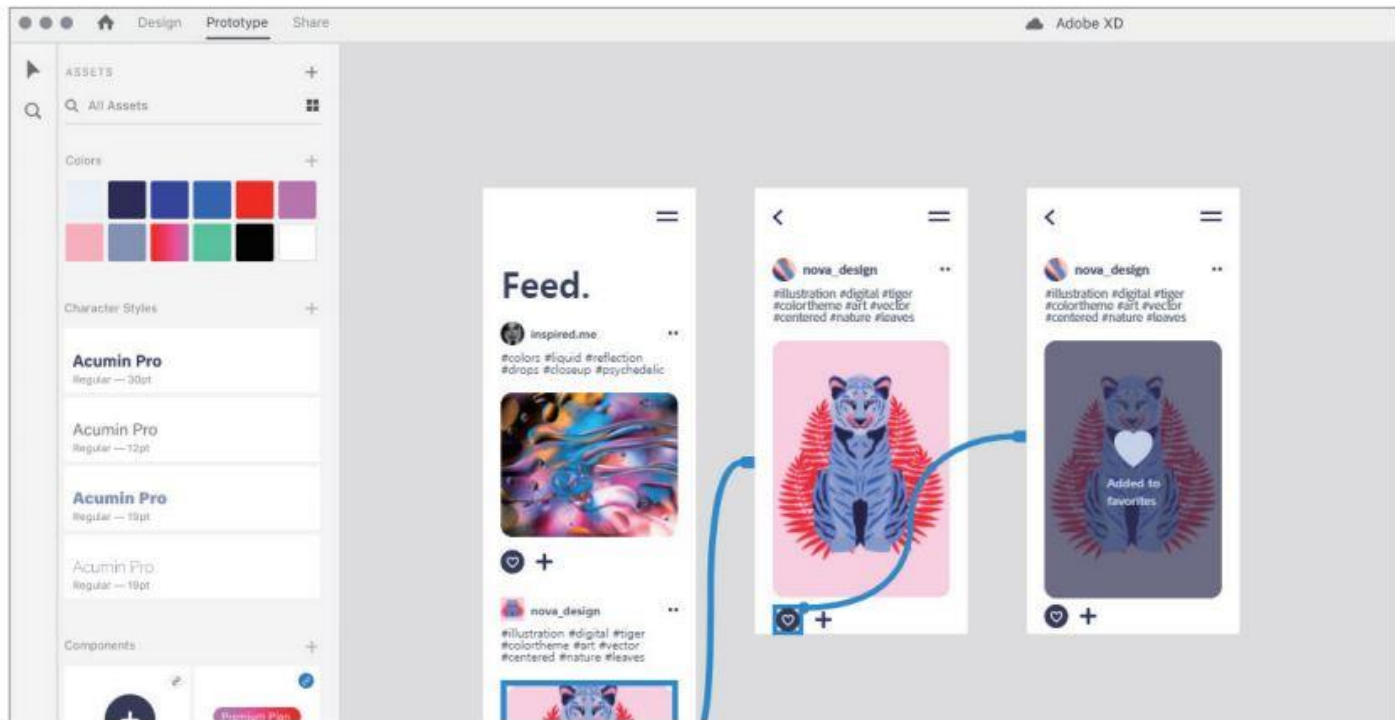


그림 17-7 어도비 XD [04]

03. 프로토타이핑 제작 도구

■ 스케치

- 직관적인 인터페이스와 다양한 템플릿 및 확장 플러그인 제공을 통해 비교적 사용이 쉬운 편
- 시간 대비 높은 작업 효율을 보여줌
- 프로그램 설치 파일이 38MB 정도로 매우 가볍고 벡터 기반이라 리사이징이 편리하여 다양한 디바이스에 적용 가능
- 맥에서만 사용 가능하다는 점은 스케치의 가장 치명적인 단점

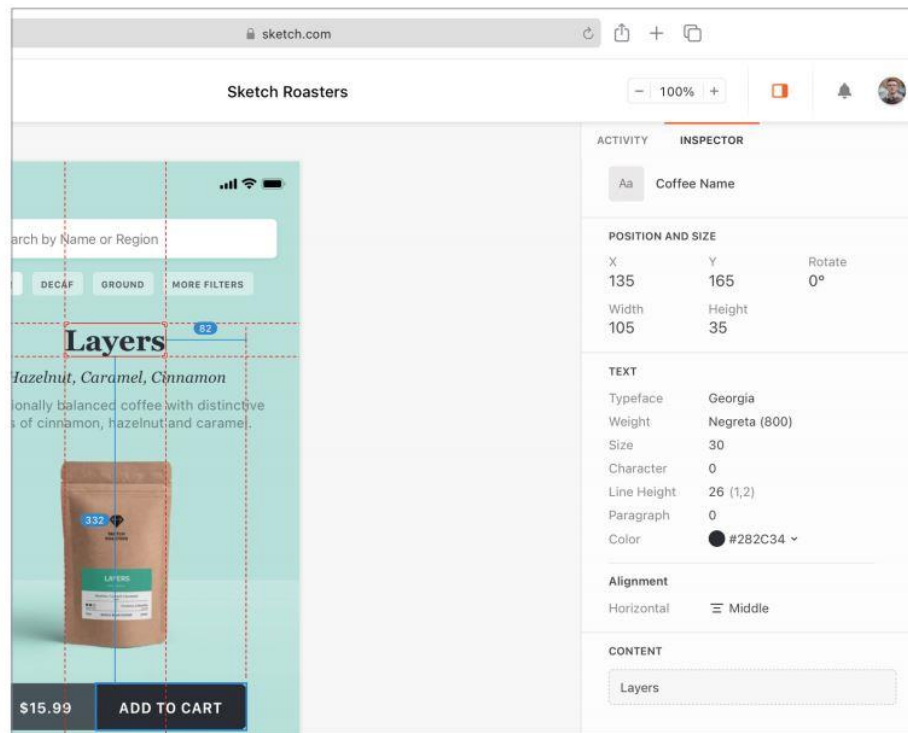


그림 17-8 스케치 [05]

03. 프로토타이핑 제작 도구

■ 피그마

- 브라우저 기반의 프로토타이핑 제작 도구로 크롬, 사파리, 엣지 등 실행 가능
- 스케치와는 달리 윈 도우, 맥 iOS, 리눅스 등 다양한 운영체제에서 사용할 수 있음
- 동시에 여러 사람이 실시간으로 온라인 협업을 통한 작업이 가능
- 웹 하드 형태의 클라우드 스토리지를 무제한 으로 제공하여 장소 제약 없이 언제 어디서나 로그인을 통해 작업할 수 있음
- 작업을 수행하기 위해서는 일단 무조건 온라인 상태여야 함

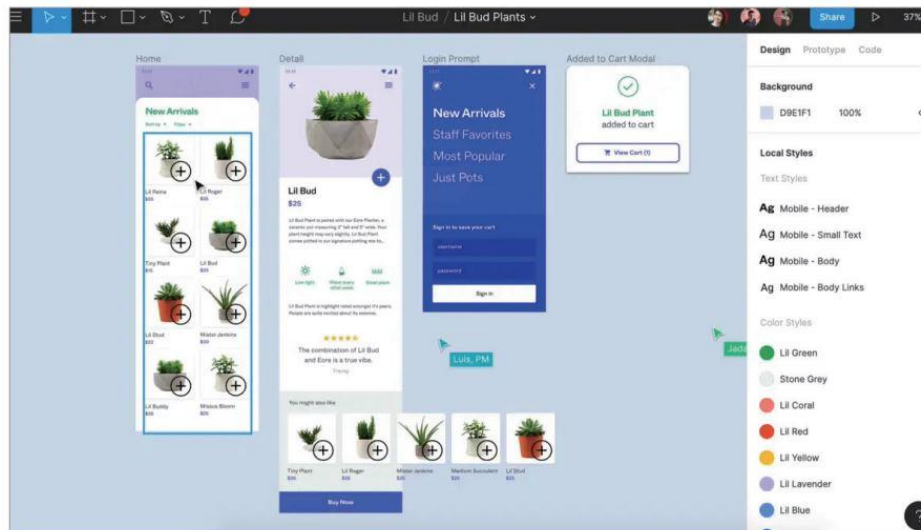


그림 17-9 피그마 [06]

03. 프로토타이핑 제작 도구

■ 카카오 오븐

- 카카오에서 제공하는 무료 웹 기반 프로토타이핑 툴
- 13개의 카테고리 총 100여 개의 UI 컴포넌트와 1,200여 개의 방대한 벡터 아이콘을 제공
- 모바일 및 태블릿 PC의 스크린 크기까지 다양한 크기 선택을 지원
- 비교적 사용이 간편하여 복잡한 화면 구성보다는 프로젝트 초기 서비스의 대략적인 화면 구조 설계에 적합

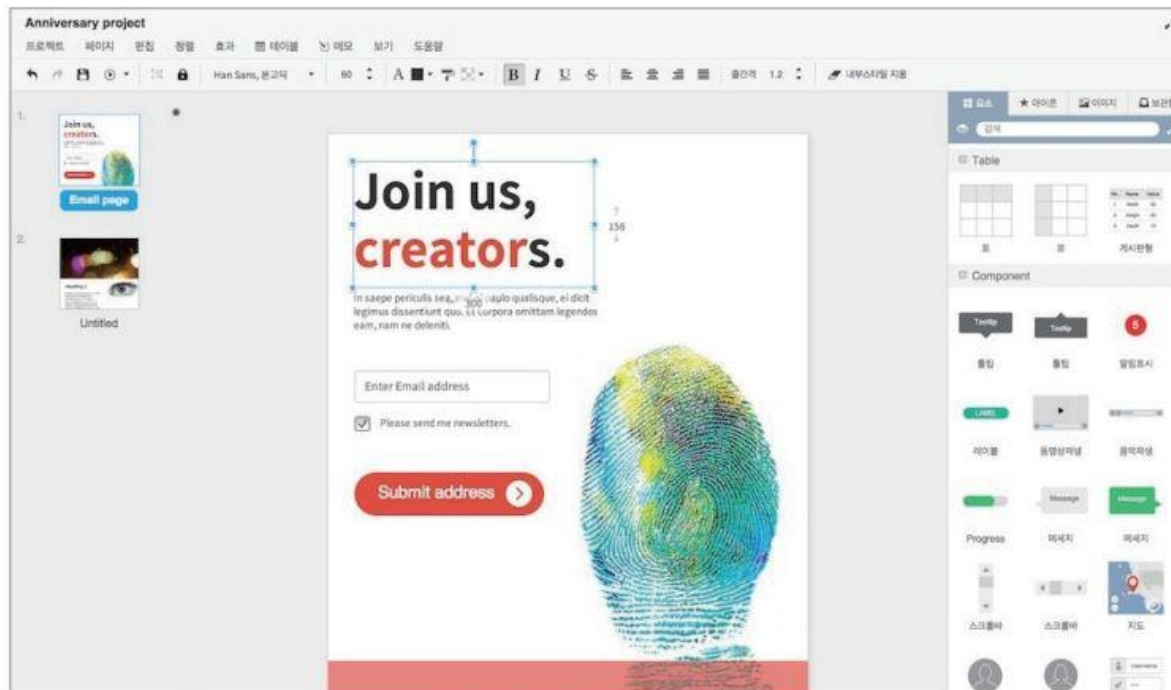


그림 17-11 카카오 오븐 [08]

03. 프로토타이핑 제작 도구

■ 피그마

- 디지털 스토리보드와 프로토타이핑의 제작 툴로 전체 페이지의 흐름을 한눈에 보여주는 서비스 흐름도와 각 화면 세부 영역에 디테일한 설명을 작성하는 것이 용이
- 작성된 와이어프레임을 HTML로 생성해 보여줘 디자이너 및 개발자와의 커뮤니케이션과 빠른 의사결정이 가능

Thank you
