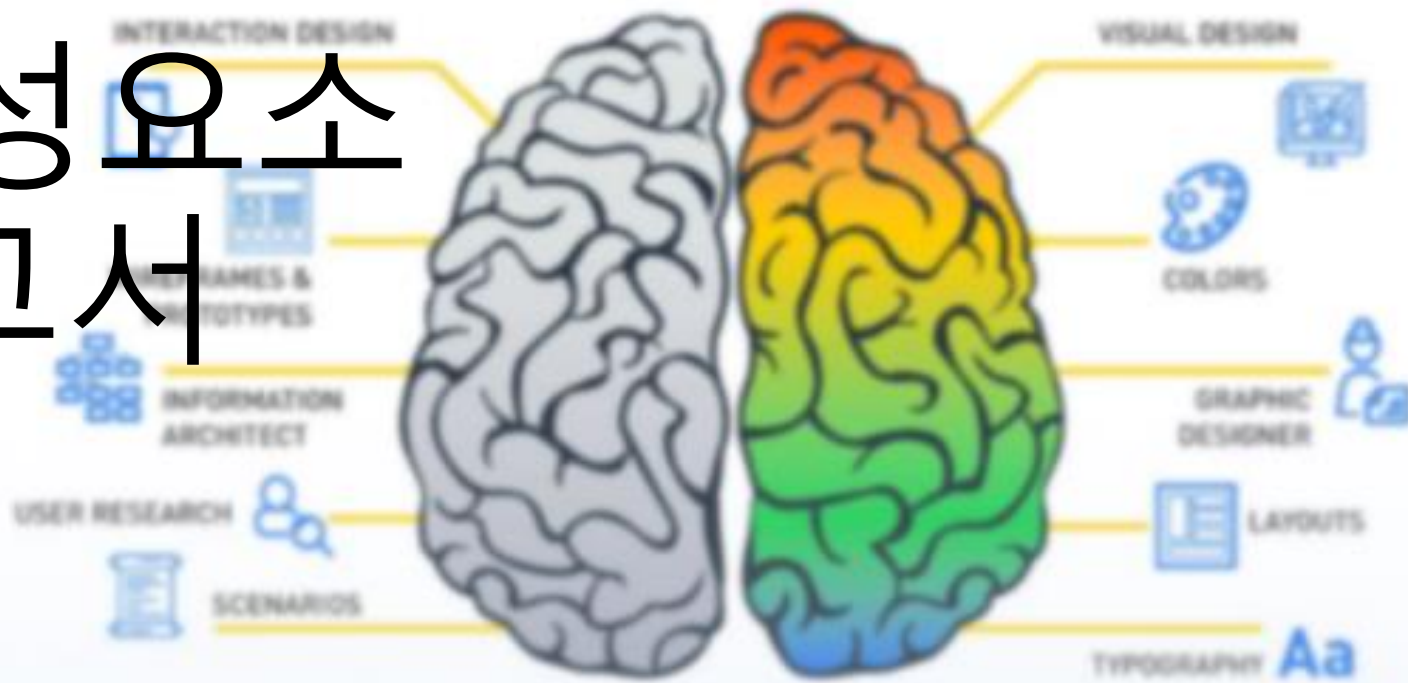


# 사용성 구성요소 조사보고서

Difference between

UI & UX  
Design



# 내가 생각하는 사용자경험

사용자들이 이용시 에 어떤 고통과 니즈가 있는지 먼저 찾아가며 기획하고 사용자들이 서비스를 원할하게 사용할 수 있고 정보를 더 잘 이해 하며 접근할 수 있도록 캐치하여 만족 할수 있는 서비스를 디자인 하여야한다

즉 기존 경험속에서 문제를 찾아내 그것을 해결하고 새로운 경험으로 변화시킴으로 사용자의 경험을 편의성있게 디자인한다 마치 뫼비우스의 띠처럼



# 일상생활에서 "디자인과 UX이 차이 "사례

이해를 돕기 위해 비유를 더해 설명해보겠습니다. UI는 고속도로와 같습니다. 고속도로는 직선 도로라서 운전자**가** 빠르고 안전하게 목적지에 도달하게 해주지만 아름다운 경치를 제공해주지는 않습니다. 마찬가지로 UI는 누구나 빠르고, 편리하게 제품/서비스를 이용할 수 있도록 시각적으로 디자인된 부분입니다. 하지만 UX 디자인과는 다르게 사용자의 경험이나 만족도까지 고려되지는 않는 것이죠.

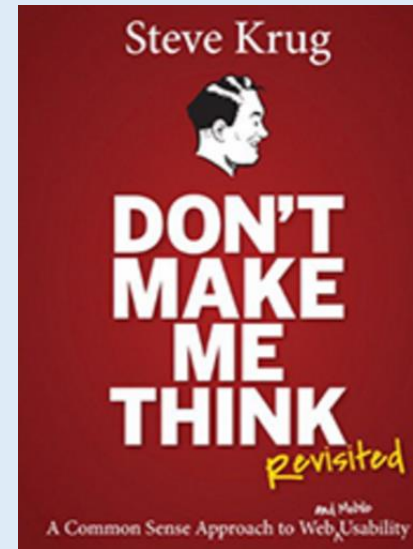


# 사용성 Usability란 무엇인가

특정한 사용 상황 내에서 **유효**(과제 완료에 필요한 능력)하고, **효율적**(과제 수행에 드는 노력)이며, **만족도**(사용자의 경험 만족도)를 가지고 특정 사용자에 의해 특정 목표를 획득할 수 있도록 사용되는 제품의 정도'를 의미한다.

쉽게말하면

1. 일반 사용자들이 모두 자신의 능력과 경험으로 사용할 수 있다
2. 모두가 사용하기 위해 의도된 목적을 잘 찾을 수 있다
3. 사용하기에 더 어려운 것이 아니라, 더 가치가 있다.



# 메타포란?

메타포는 디자인하고 있는 무언가를 표현하기 위해 다른공간에서 사용되는 것을 차용하는 것을 뜻합니다

메타포는 새롭고 익숙하지 않은 무언가를 익숙하게 설명하는 데 도움이 됩니다

메타포를 사용한 웹페이지는 유저의 실생화와 가장 가깝기 때문에 웹사이트를 처음 방문하더라도 쉽게 사용법을 유추해 알수있으며 유저의 실수를 최소한으로 줄이는 역할을 하기도 합니다



# jackob nielsen의 ui 가이드라인 10원칙



## 1.시스템 상태의 시각화

사람들이 시스템과 상호 작용할 때 항상 상호 작용에 대한 즉각적인 피드백을 제공해야 합니다

## 2.시스템과 실제 세계의 일치

사람들은 유사한 다른 시스템에 대한 경험을 바탕으로 시스템이 어떻게 작동 할 수 있는지 추측합니다

## 3.사용자 제어의 자유

모든 시스템에는 명확한 비상구가 있어야 합니다

## 4.일관성의 표준

이해할 수 있는 시스템은 동일한 개념에 대해 다른 단어, 시각 쪽는 동작을 사용하여 사용자를 혼동해서는 안 됩니다

## 5.에러방지

사용자가 미끄러지는 것을 방지하기 위한 전략은 안전한 영역을 통해서만 안내함으로써 발생 가능성을 최소화하는 것입니다

## 6.기억보나는 인식

사용자가 병도 학습 또는 기억없이 해당 기능에 대해 쉽게 인식할 수 있어야 한다

## 7.사용의 유연성 및 효율성

좋은 사용자 인터페이스는 경험이 없는 사용자와 경험이 있는 사용장 모두에게 적절한 기능을 제공해야 합니다

## 8.미적이며 미니멀리즘적인 디자인

불필요한 요소가 사용자에게 필요안 정보로 부터 사용자의 주의를 분산 시키지 않도록 합니다

## 9.명확한 에러표시

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

## 10.도움말과 문서화

사용자가 어려움에 직면할 때 해당 기능에 대한 설명을 쉽고 빠르게 찾아볼 수 있어야한다. 도움말 문서를 쉽게 검색할 수 있으며 사용자 문서를 필요로 하는 시점에 상황별로 제시한다