6월 19일 UR/UI 수업

part.2-2

문고리 디자인하기

1.특별한 상황을 설정한다.

2.사용자의 행동을 인식한다.

3.적합한 디자인을 시행한다.

1. 요즘 고급스러운 인테리어를 위해 투명문을 설치하는 경우가 많습니다. 카페에 가면 통유리로 되어있는 문도 종종 발견되고는 합니다. 저는 이런 문에 부딪치는 경우가 정말 많습니다. 문인지도 창문인지 구분도 못하겠고 문고리도 잘 보이지 않습니다. 이런 상황 종종 경험해 보셨을 텐데요. 이런 상황을 개선하는 문고리를 만들고 싶습니다.

2. 투명문을 지나갈 때 생기는 문제점

* 문인지 유리인지 구분이 안가요.
* 문인 경우 문고리도 보이지 않아요.
* 위 두가지 이유로 많이 부딪칩니다.
* 강화유리로 만들어진 경우가 많은데 부딪치면 정말 아파요.
* 자칫하면 큰 사고(중상 및 건물파손)이 가능해요.

투명문을 지나갈 때 딴 짓을 하느라고 지나가지 못하는 경우도 있기는 하지만 신경을 써도

구분하기 힘들더라고요. 그래서 투명문이 “문”이라는 것을 확실히 보여주는 게 좋을 거 같습니다.

“창문”과 다른 “문”이라는 점도 알 수 있게 하는 것이 중요하다고 생각해요.

3. 문을 색상 있는 것으로 바꾸는 것도 방법이 될 거 같은데 꼭 투명으로 해야 되는 경우도 있으니까 문 색상을 변경하는 것은 한계가 있는 거 같습니다. 그래서 문고리와 문 주변의 인테리어를 통해 투명”문”이 “창문”이 아니라 “문”임을 알려주는 장치를 만들고 싶어요!

* 수업시간에 배운 지하철에서 문 구별 방법에 아이디어를 얻었습니다. 문 주변을 빨간색 혹은 노란색으로 칠해서 문임을 확실히 나타내주는 게 좋을 거 같습니다. 주변 인테리어를 생각해서 공간과 맞는 색을 칠해도 좋을 거 같습니다. 단, 연한 색이 아닌 진한 색으로 칠하면 좋을 거 같아요.
* 문 주변을 색상으로 칠해서 문임을 알 수는 있지만 이를 인지하지 못한 사람도 있을 거라고 생각해요. 혹은 문 주변을 색상으로 칠하지 못하는 경우도 생기겠죠. 이를 대비하기 위해서 문고리를 비상구 문고리처럼 넓이가 크고 가로로 길게 만드는 것도 좋을 거 같습니다. 사람의 시선이 세로가 아니라 가로라서 가로로 길게 만들어야 사람들의 눈에 더 잘 들어올 거 같아요. 크기가 크면 더 눈에 잘 들어올 거 같습니다.
* 문고리를 여러 개 만들어도 좋을 거 같습니다. 그러면 확실히 문임을 구분할 수 있을 거 같아요.
* 문고리는 손으로 잡고 내리거나 돌리는 형식보다는 비상구 문고리처럼 미는 형식이 좋을 거 같습니다. 그러면 문인지 모르고 다가가도 문이 열릴 수 있기 때문에 부딪치는 염려가 줄어들 거 같습니다. 엄청나게 강하고 깨질 염려가 있는 강화유리보다는 문고리가 부딪치면 덜 아프고 사고도 덜 날 거 같습니다.

1.기능성<사용성 2.피드백 3.감동(합리적 or 감성을 건들이는)



