

### 1. UX의 정의

• UX = User Experience (사용자 경험)

사용자가 제품과 서비스,시스템,정책 등을 직접 혹은 간접적으로 이용하는 과정에서 발생하는

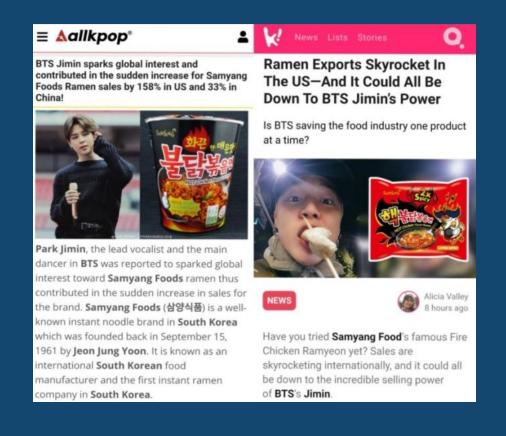
총체적경험을 의미

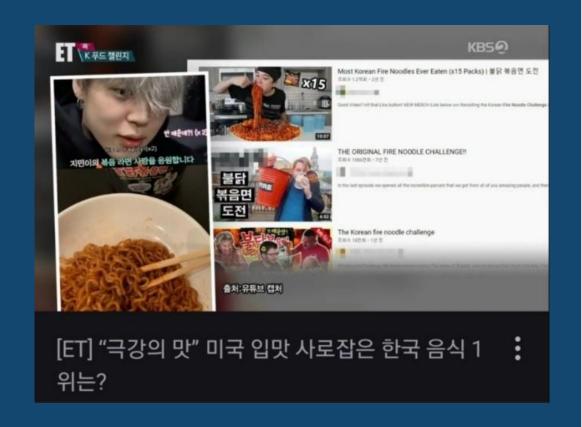
#### <긍정적 경험과 부정적 경험>

구분	감정적 측면
긍정적 경험	쉬움 ->유쾌함 ->재미 ->즐김
부정적 경험	어려움 ->불쾌함 ->좌절 ->화남

#### < 삼양 (불닭볶음면)>

#### BTS 의 SNS 광고효과 ➡ 전세계 수출 호조





누구나 쉽게 동영상을 공유할 수 있는

사이트

### < 유튜브 >



20년 만의 재출시

돌아온 포켓몬 빵 품절대란

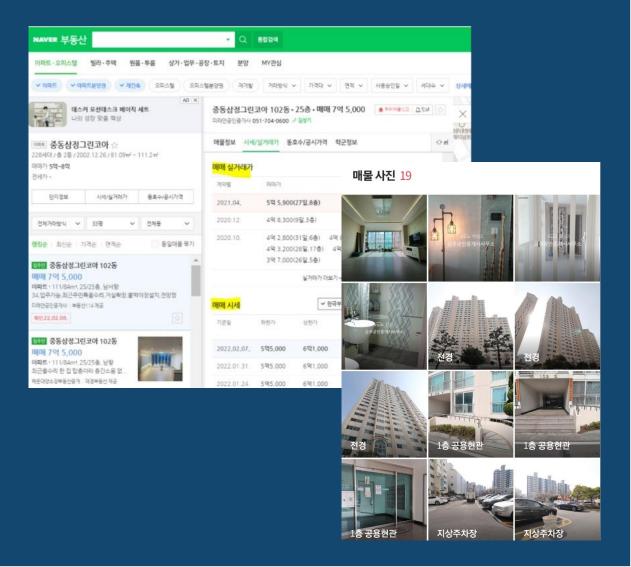
#### < 포켓몬 빵 >



직접 발품 팔지 않아도

매물의 시세나 컨디션 등을 쉽게 볼 수 있음

#### < 네이버 부동산 >



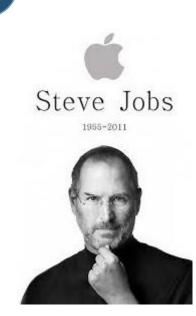
### 3. 내가 생각하는 UX

" Design 은 어떻게 보이고 느껴지냐의 문제가 아니다.

어떻게 기능하냐의 문제이다." 스티브 잡스

단순히 예쁘게 보이는 것이 중요한 게 아니라 그 모양이 어떻게 작용 하느냐가 중요하다고 생각합니다.

환경에 적합한 감성디자인을 설계하고 싶습니다!



# 3. 내가 생각하는 UX

쉽게

즐기며

재밌어서

자주 사용하는

UX 디자인을 설계하고 싶습니다! Ease

Fun

**Pleasure** 

Joy

