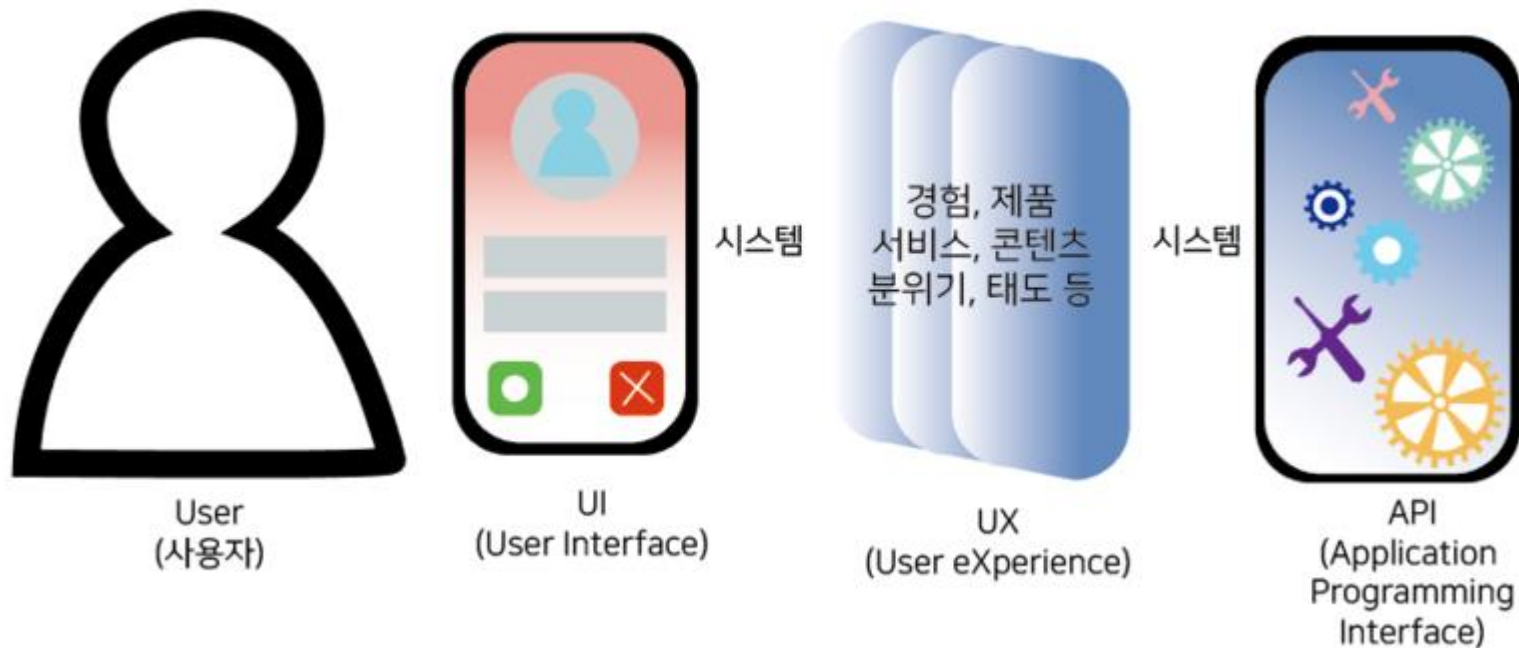


사용성 구성요소

조사보고서



내가 생각하는 사용자 경험



UX 는 상대방이 어떤 경험을 하고, 어떻게 느끼고, 생각하는 것에 대한 총체적인 것을 말하는 것입니다. 좋은 UI / UX 를 만든다는 것은 사용자에게 대한 이해와 사용자에게 대한 배려심, 사용자의 심리가 가장 중요하다고 생각합니다.

일상생활에서 '디자인과 UX의 차이' 사례



UX 가 전체 경험을 구성하는 것
이라면 UI는 사용자가 상호 작용
할 시각적이면서 유형적 요소를
만들어 나가는 데 중점을 둡니다.

사용자의 니즈와 비즈니스 또는
브랜드의 니즈 사이의 간극을 메
우는 것이 UX 디자이너의 일이라
할 수 있습니다.

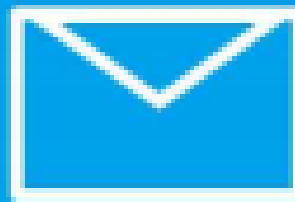
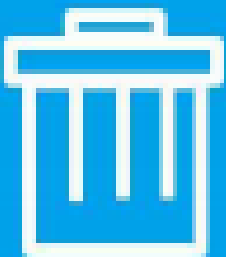
사용성 이란?



사용자가 '원하는 목적을 제대로 달성' 하였는가와 그러한 목적을 '가능한 편리하게 수행' 하였는가 그리고 '전반적인 사용 만족도는 어떠 하였는가와 같은 측정 요소들을 가지는 복합적인 개념입니다.



메타포 란?



문학에서 많이 사용하는 단어로, 은유 또는 비유를 의미합니다.

형태나 기능의 유사성을 근거로 의미를 바꾼다는 뜻 입니다.

UI에서의 메타포란 휴지통이 '문서삭제', 폴더가 '문서보관'을 의미하는 것처럼 시스템에서 표현하고자 하는 대상을 사용자의 경험과 지식에 빗대서 표현하는걸 의미한다.



Jakob Nielsen의 UI 가이드 라인 10 원칙



Visibility of
System Status

1



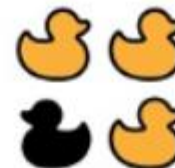
Match Between
System & Real World

2



User Control
And Freedom

3



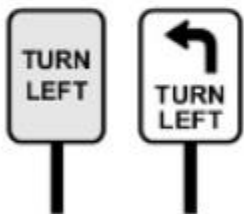
Consistency
And Standards

4



Error
Prevention

5



Recognition
Rather Than Recall

6



Flexibility And
Efficiency of Use

7



Aesthetic And
Minimalistic Design

8



Help Users
With Errors

9



Help And
Documentation

10

Jakob Nielsen의 UI 가이드 라인 10 원칙

1. 시스템 상태의 시각화 (Visibility of system status)

시스템은 적절한 시간과 피드백으로 사용자에게 진행사항을 알려줘야 한다.(로딩바 등)

2. 실세계 일치 (Match between system system and the real world)

전문용어는 자제한다. 사용자에게 친숙한 단어로 말한다.

3. 사용자 제어와 자유도 (User control & freedom)

사용자는 자신의 실수를 금세 복구할 수 있어야 한다. 대표적으로 '이전'으로 돌아 갈 수 있도록 도와주는 명령어 'control+z'와 같은 비상구가 있어야 한다.

4. 일관성과 표준 (Consistency and Standards)

인터페이스의 일관성(내부/외부)을 제공하고 표준화 시켜야 한다.

5. 에러 방지 (Error Prevention)

오류가 발생하기 쉬운 조건을 제거하거나, 오류를 확인하고 사용자가 작업을 수행하기 전에 확인 옵션을 제시하세요

Jakob Nielsen의 UI 가이드 라인 10 원칙

6. 기억보다 직관(인식) (Recognition rather than recall)

사용자가 별도 학습 또는 기억 없이 해당 기능에 대해 쉽게 인식할 수 있어야 한다

7. 사용의 융통성과 효율성 (Flexibility and efficiency of use)

자주 쓰는 메뉴 모음이나 순서 변경 같이, 숙련된 사용자를 도울 수 있는 방법을 연구해야 한다

8. 간결한 디자인 (Aesthetic and minimalist design)

불필요한 요소가 사용자에게 필요한 정보로부터 사용자의 주의를 분산시키지 않도록 합니다

9. 명확한 에러표시 (Help users recognize, diagnose, recover from errors)

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

10. 도움말과 문서화 (Help and documentation)

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