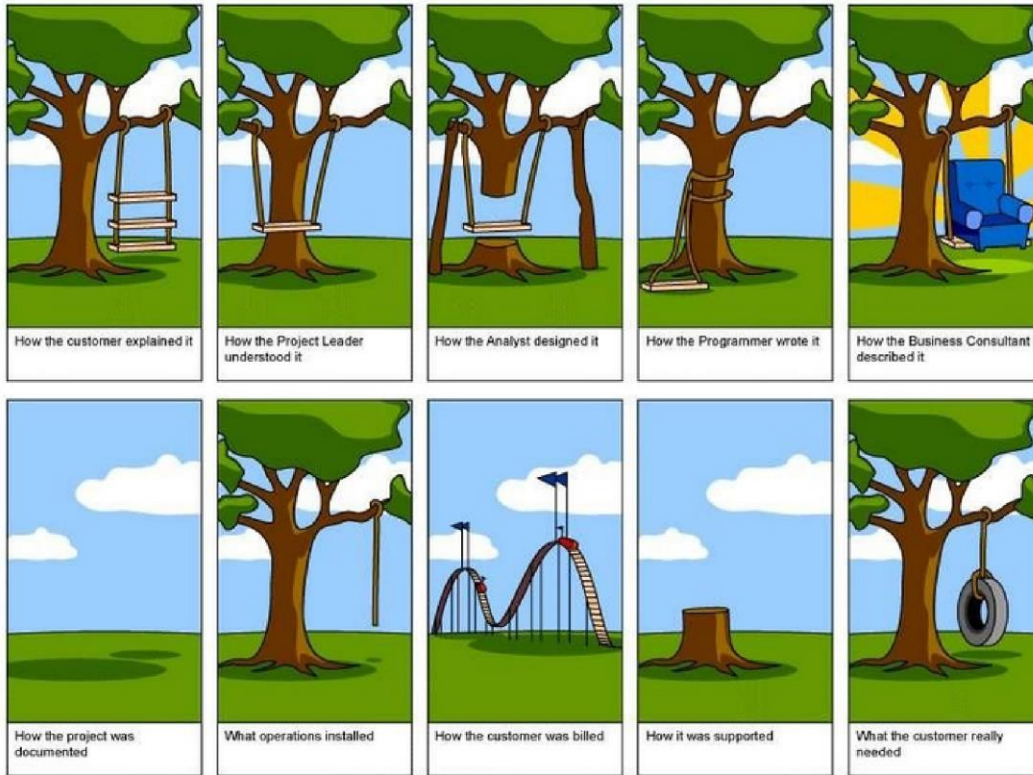


사용성 구성요소 조사보고서



내가 생각하는 사용자 경험 📌



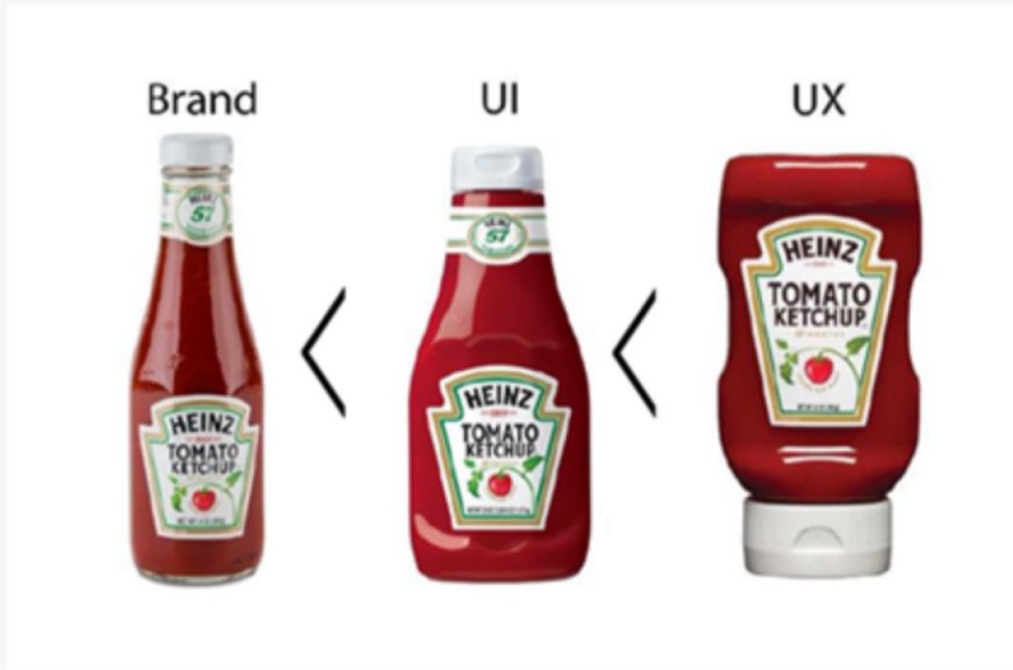
사용자가 나무에 그네를 하나 만들어 달라고 했습니다.
첫 번째 그림부터 볼까요?

1. 고객이 설명한 그네
2. 프로젝트 리더가 이해한 그네
3. 분석가가 디자인한 그네
4. 개발자가 이해한 그네
5. 비즈니스 컨설턴트가 설명한 그네
6. 문서화 되있는 그네
7. 개발이 완료된 그네
8. 고객이 지은 그네
9. 여러사람에게 도움받아서 완성한 그네
- 10. 고객이 원했던 진짜 그네**

다양한 사람들이 여러가지를 도전해 보았지만
결국에는사용자가 원했던건 나무에 타이어 하나
달아달라는 것이 있습니다.

UX는 쉽게 말해서 상대방에게 어떤 행동을 통해서 무언가를 보여주었을 때 상대방이 어떤 경험을 하고, 어떻게 느끼고, 생각하는 것에 대한 총체적인 것을 말하는 것입니다. **좋은 UI / UX를 만든다는 것은 사용자에 대한 이해 (HCI, 인간-컴퓨터 상호작용, Human-Compute Interaction)과, 사용자에 대한 배려심, 사용자의 심리가 가장 중요하다고 생각합니다.**

일상생활에서 ‘디자인과 UX의 차이’ 사례 📌



UX 디자인에는 사용자 조사 및 프로토타이핑에서부터 제품 마케팅에 이르기까지 제품 디자인 및 출시를 아울러 고려해야 하는 분석적 프로세스가 포함됩니다. 사용자의 니즈와 비즈니스 또는 브랜드의 니즈 사이의 간극을 메우는 것이 UX 디자이너의 일이라 할 수 있습니다.

UX가 전체 경험을 구성하는 것이라면 UI는 사용자가 상호 작용할 시각적이면서 유형적 요소를 만들어 나가는 데 중점을 둡니다.

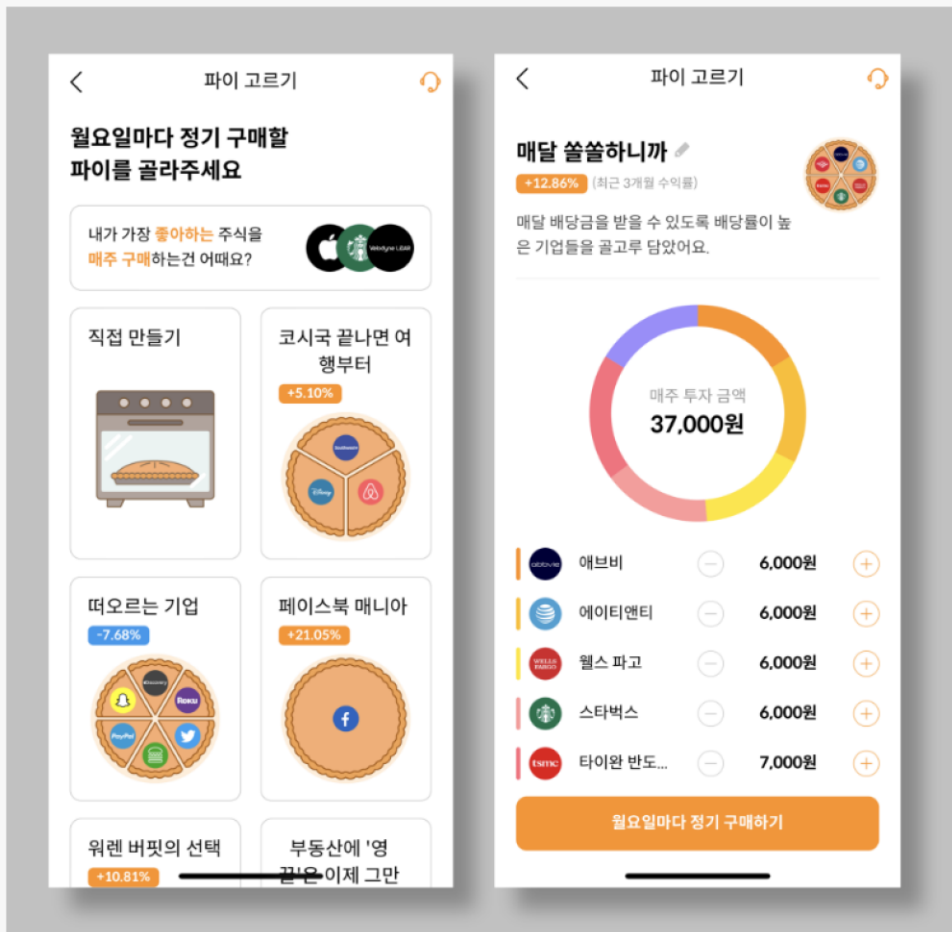
UX UI 디자인의 조화로운 협력을 통해 제품이 개발되어야 하며, 이 두 영역의 역할은 제품의 성공에 있어 모두 동일하게 중요합니다.

사용성이란? 📌



사용성이란 프로덕트를 통해 사용자가 '원하는 목적을 제대로 달성(Useful)'하였는가와 그러한 목적을 '가능한 편리하게 수행(Usable)'하였는가 그리고 '전반적인 사용 만족도(Satisfiable)'는 어떠하였는가와 같은 측정 요소들을 가지는 복합적인 개념이에요.

메타포란?



예를들면,

<티클>은 소수점 단위의 소액으로도 해외 주식을 구매할 수 있는 서비스입니다. 티클은 여러 기업의 주식을 '파이'와 '조각' 메타포를 활용해 전달했지. 관심있는 해외 주식을 고르고 구매하면 하나의 파이가 완성되는거죠.

그리고 어떤 주식들을 구매했는지 파이 안에 표현해주었습니다. 파이 이미지를 활용해서 엄청 직관적인데다, '워렌 버핏의 선택' 처럼 각 파이에 이름을 붙여주니까 주식이 어려운 사람들도 쉽게 주식을 선택할 수 있을 것 같죠

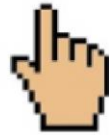
이처럼 메타포를 활용해 서비스를 가시화하면 유저의 이해도 및 참여도가 높아집니다.

Jakob Nielsen의 UI 가이드라인 10원칙 📌



Visibility of
System Status

1



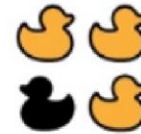
Match Between
System & Real World

2



User Control
And Freedom

3



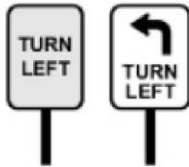
Consistency
And Standards

4



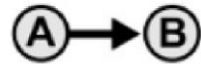
Error
Prevention

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

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

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.

