

인터페이스 구현

시물레이션

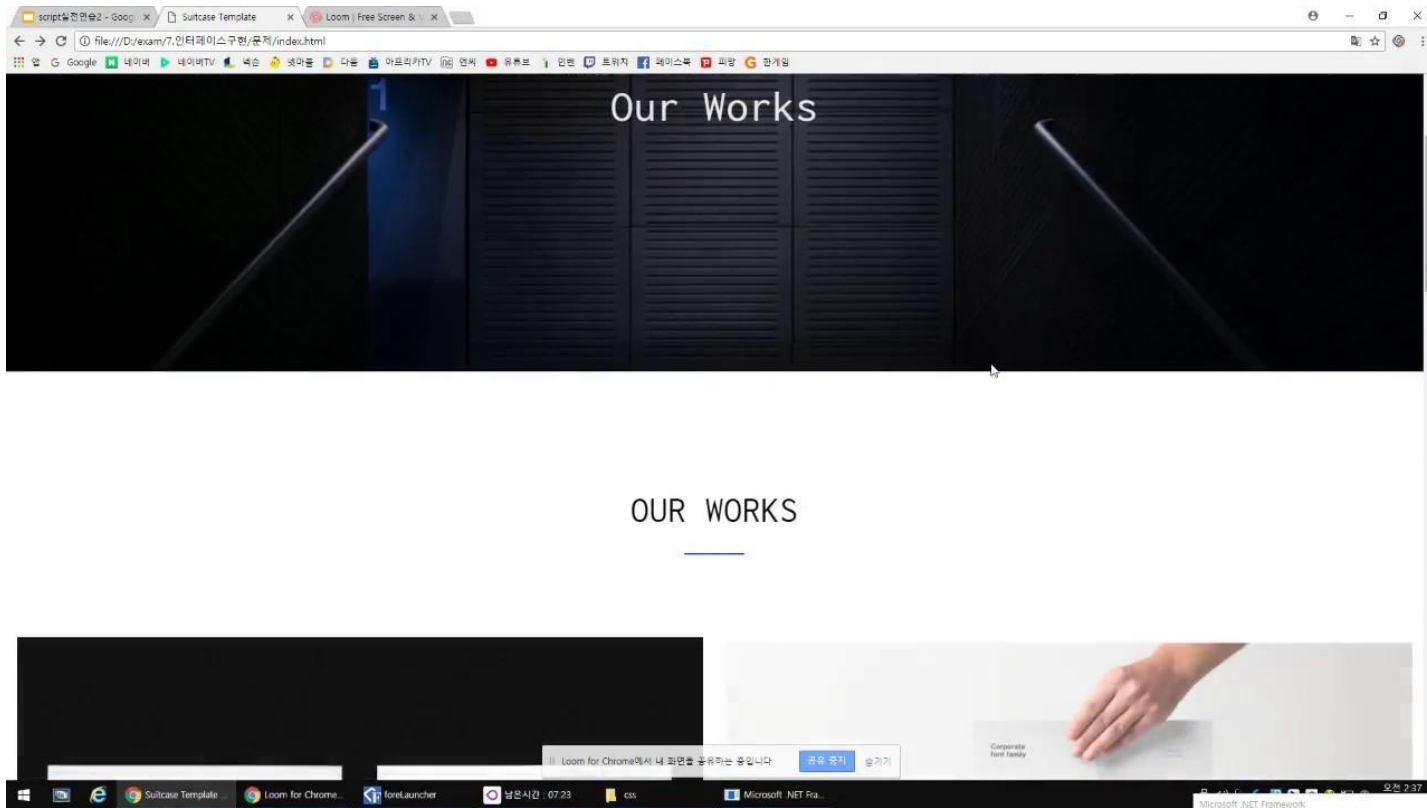
인터페이스구현 시물레이션

메뉴

상단비주얼

게시물

버튼



시뮬레이션

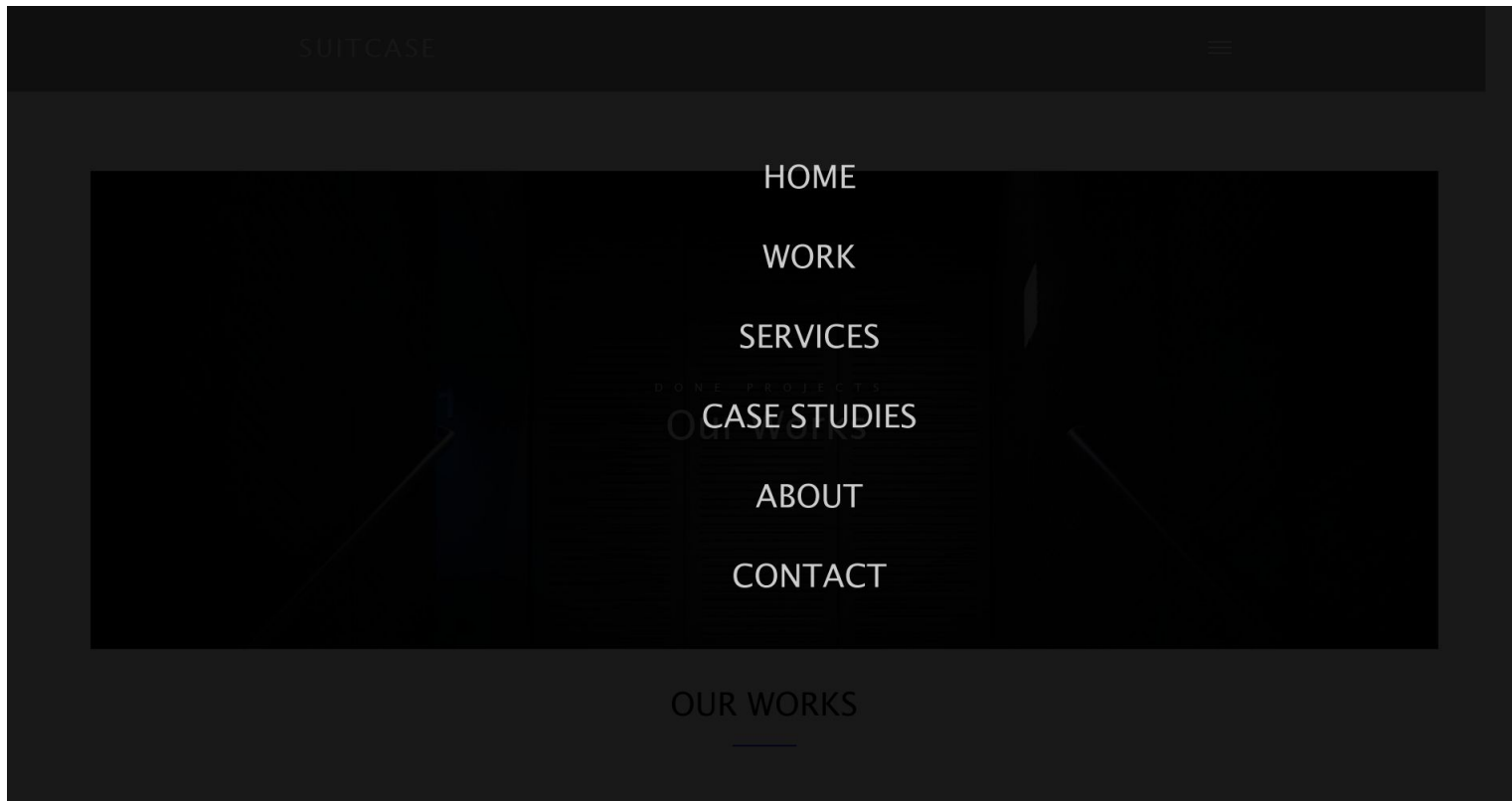
버거메뉴 클릭한 상태 -> 메뉴를 보여주고 뒤쪽 비주얼 영역이 작아짐

메뉴

상단비주얼

게시물

버튼



시뮬레이션

메뉴

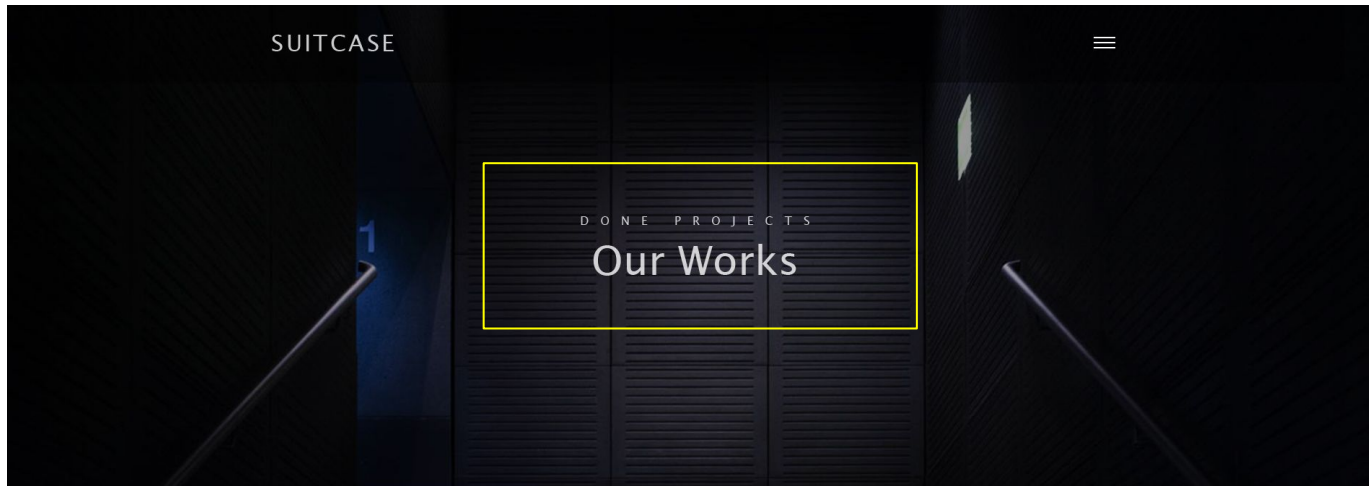
상단비주얼

게시물

버튼

비주얼 중앙 텍스트를 애니메이션화 하시오.

(DONE PROJECTS OUR WORKS)



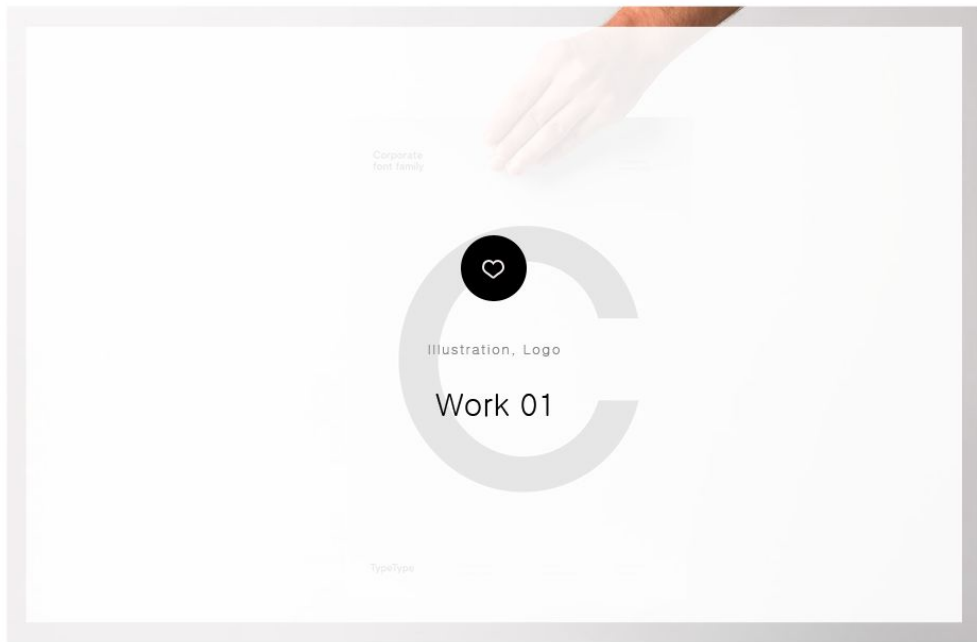
시뮬레이션

메뉴

상단비주얼

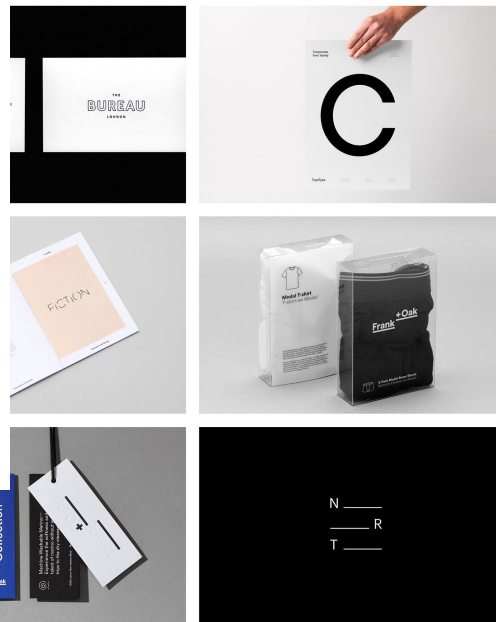
게시물

버튼



Work 게시물 (마우스 오버 상태)

게시물 리스트는 스크롤에 따라 나타남



시뮬레이션

메뉴

상단비주얼

게시물

버튼

← PREVIOUS

NEXT →

← PREVIOUS

NEXT →

마우스 오버시 -> 버튼 활성화 (색상 - #0e27fb)

사용자친화적 웹인터페이스란

인간의 삶, 또한 인간 뿐만이 아니라 모든 생명체의 삶은 소통(커뮤니케이션)의 연속이다. 그러나 여기서 커뮤니케이션이란 단순한 의사소통 또는 대화의 의미가 아니다. 단순한 의사소통은 주로 생명체와 생명체, 더욱 한정시켜 인간의 입장에서 본다면, 주로 인간과의 대화라고 할 수 있다. 그러나 어느 때는 사람과 대화하는 것뿐만 아니라 자연과 그리고 사물과 대화한다. 예를들면, 내가 가고자 하는 목적지까지 가기 위해서 필요한 지하철을 타기 위해 가지각색의 도형이 그려져 있는 지하철 노선도를 보거나(해석하거나), 전화가 왔는지의 여부를 알리는 벨을 듣는 과정에서 사물과 대화한다. 그것이 전자기계로 매개되는 가상의 세계인 인터넷 세계라고 해서 다르지 않을 것이다. 웹사이트에 접속한 사람은 먼저 사이트에게 “내가 이러 이러한 정보를 찾으려고 하는데 어떠한 메뉴를 클릭해야 하니?”라고 물어보면, 웹사이트는 “그 정보를 찾기 위해서는 여기 있는 이 버튼을 누르시면 됩니다”라고 대답한다. 여기서 웹사이트가 실제로 인간의 대화처럼 음성으로 “대답”한다는 것이라기 보다는 인간의 대화에서 음성이 하는 역할을 웹사이트를 구성하고 있는 UI(사용자 인터페이스)가 대신하고 있는 것이다. 일반적으로 우리는 웹사이트에 접속한 직후 우리가 웹사이트의 전체 구성을 훑어보는 행위를 위에서와 같이 하나의 ‘대화’라고 생각하지 않을 뿐, 이미 나의 눈으로 들어온 시각적인 정보가 결국에는 내가 다음에 해야 할 행동(클릭)을 결정한다는 점에서 다르지 않다.

인터페이스 기본원칙

사용자 제어 방식의 인터페이스

제품과의 간편한 상호 작용

인지 부하 최소화

일관된 유저 인터페이스