

UI 테스트 보충 자료

과정명 : (과정평가형 국가기술 자격취득) 정보처리산업기사

01. 사용성을 검증하기 위한 테스트 기법 중 휴리스틱 평가 (Heuristic Evaluation) 방법 : 사용성에 대한 문제를 찾아내기 위한 사용성 공학 방법으로 전문가에 의해 이론과 경험을 근거로 하여 일련의 규칙들을 만들어 놓고 평가 대상이 그러한 규칙들을 얼마나 잘 지키고 있는가를 확인하는 평가 방법
02. 구현된 UI에 대해서 사용성 테스트의 목적과 필요성 : 사용성 테스트는 일반 사용자를 대상으로, 실제로 시스템이나 소프트웨어에 구현된 UI를 사용해 보도록 하면서 사용성에서의 문제점을 도출해 내는 방식으로, 구현된 UI의 실제 배포 전에 최종적으로 검증하는 중요한 절차
03. 페이퍼 프로토타입 (Paper Prototype) 평가 : 제품의 전반적인 컨셉과 흐름을 잘 보여주며, 보는 사람들이 최종 제품에 대한 기대를 갖지 않고 더 자유롭게 의견을 개진하면서 발전시킬 수 있는 방법의 테스트 기법
04. 선호도 (Preference) 평가 : “A가 B보다 더 좋다” , “C가 D보다 더 편리하다” 와 같이 제품이나 서비스에 대한 사용자의 선호도에 영향을 미치는 속성들을 파악하고, 중요도에 따른 선호도를 예측하기 위하여 사용된다. 사용자의 니즈에 대응할 수 있는 평가방법
05. 테스트 환경 중 인터랙션 디자인 (Interaction Design) : 입출력 장치를 매개로 디지털 시스템과 사람이 주고 받는 일련의 의사소통 과정으로, 사람의 행동과 이에 반응하는 시스템의 절차를 설계하는 것
06. 테스트 환경 중 프로토타입 (Prototype) : 원래의 형태 또는 전형적인 예, 기초 또는 표준을 말하는 것으로 정보시스템의 미완성 버전 또는 중요한 기능들이 포함되어 있는 시스템의 초기모델을 의미
07. 테스트 환경 중 와이어프레임 (Wireframe) : 최종 화면에 표시될 콘텐츠를 간단히 요약하여 보여주는 것으로서, 색상, 타이포그래피, 이미지를 생략하는 경우가 많다. 도식, 청사진, 또는 프로토타입이라고 부르기도 한다.
08. 사용성 테스트 (Usability Test) : 대상 제품(시스템, 패키지 소프트웨어, 홈페이지 등)을 사용자에게 최종적으로 배포하기 전에, 일반 사용자를 대상으로 소프트웨어 및 서비스의 사용성을 검증하는 것
10. 사용성 테스트 중 파일럿 테스트 : 파일럿 테스트란 주로 컴퓨터 프로그램 등의 최신 기술을 개발하여, 실제 상황에서 실현하기 전에 소규모로 시험 작동 해보는 것을 의미
11. 사용성 평가 분석서 중 옵저베이션 (Observation) : 어떤 대상이나 어떤 과정이 어떻게 구성이 되어 있으며, 어떻게 해서 생기는가의 사실을 있는 그대로 확인하는 것으로, 넓은 의미에서는 실험을 포함시킬 수 있지만, 일반적으로 실험처럼 대상이나 과정에 인위적인 가하지 않는 것을 의미
12. NEM 기법 (Novice Export retio Method) : 대상 제품을 처음으로 사용해 보는 초심자(Novice)와 대상 제품의 설계 및 개발에 참여한 숙련자(Expert)를 사용성 테스트에 참여시켜서 대상 제품의 태스크 수행시간을 비교하여 문제점을 객관적으로 제시하는 사용성 테스트 기법
13. 사용성 평가 분석서 작성하기 수행 절차 중 성공 매트릭스 실시과정에서 수행해야 할 내용 : 태스크 성공/실패 측정기준 마련, 태스크 성공 매트릭스 작성, 태스크 성공 매트릭스 분석
14. 사용성 평가 분석서 작성하기 수행 절차 중 태스크 수행과 문제점 분석 과정에서 수행해야 할 내용 : 태스크 수행과정의 문제점 정리, 예외사항, 특이사항 분석
15. UI 개선 방안을 수립하게 된 배경 : 사용성 테스트를 통해 도출된 사용자들의 UI 관련 이슈사항을 분석하여, 사용자에게 보다 나은 UI를 제공하기 위해서
16. UI 개선 방안을 수립 목적 : 보완이 필요한 사항은 보완하고, 필요 없는 항목은 삭제하고, 추가로 필요한 항목은 추가하는 등의 UI 수정 계획의 기반자료로 활용하기 위해서
17. 멘탈모델 (Mental Model) : 사람들의 행동 동기, 사고 과정 뿐만 아니라, 그들이 행동하는 감성적, 철학적 배경에 대해서도 깊이 이해할 수 있도록 대표 사용자들에게서 수집된 에스노그래피(ethnography)

자료를 의미상 가까운 것끼리 모아 놓은 친화도(affinity diagram 활용) 기법

18. 다음 [보기] 중 UI 개선 방안 수립하기 수행 절차를 순서별로 나열하십시오.
[보기]

- | | |
|----------------|------------|
| ① 개선방안 수립 준비 | ② 수정 계획 수립 |
| ③ 도출된 이슈사항의 이해 | ④ 개선방안 수립 |

19. ISO/IEC 9126의 소프트웨어 품질특성 5개: 기능성 (Functionality), 신뢰성 (Reliability), 사용성 (Usability), 효율성 (Efficiency), 이식성 (Portability), 유지보수성 (Maintainability)

20. 다음 [보기] 중 UI 개선 결과보고서 공유하기 수행 절차를 순서별로 나열하십시오.
[보기]

- | |
|---------------------------------|
| ① UI의 개선이 완료되고 결과보고서가 작성되었음을 공지 |
| ② UI 개선 결과에 대한 설명회 개최 |
| ③ UI 개선 결과보고서를 확보하여 내용을 숙지 |
| ④ UI 개선 결과보고서를 공유하는 방안의 수립 |
| ⑤ UI 개선 결과에 대한 세미나 개최 |