

# 디자인 구성요소 설계

16%

지필평가 / 2020년 7월 13일

## NCS란?

(국가직무능력표준)

산업 현장에서 직무를 수행하기 위해 요구되는 능력 (지식, 기술, 태도)을 국가가 산업부문별, 수준별로 체계화 한것

## 와이어프레임이란?

디자인을 진행하기 전에 구성, 정보 체계, 기능, 콘텐츠에 대한 전체적 레이아웃을 간단한 선으로 단순하게 표현한 스케치. 그래픽 요소나 시각적 요소의 표현보다는 '계층요소'의 구현을 중심으로 표현해야한다.

## 핸드 드로잉이란?

종이와 펜을 이용하여 손으로 자유롭게 그리는 것

## 스토리보드란?

웹 사이트 개발에 있어서 중요한 설계도이자 구체적인 작업 지침서를 의미하는 것

## 정보구조도

I.A라고도 표기하며, 정보 구조 및 흐름을 한눈에 파악할 수 있도록 작성한 문서 / I.A (information architecture)

## 서비스 흐름도(flow chart)

각 메뉴와 주요 기능별 프로세스 흐름을 한눈에 파악할 수 있도록 도와주는 차트

## 인터페이스

두 개체가 만나는 접점에서 상호 간의 소통을 위하여 만들어진 매개체, 즉 소통하는 통로

## 메타포

시스템에서 표현하고자하는 대상을 사용자의 경험과 지식에 비겨서 표현하는 유추적 모형

## 피드백

사용자가 시스템을 조작, 제어했을 때 사용자 행위에 대한 결과나 시스템의 반응 등을 컬러나 소리, 진동과 같은 시각, 청각, 촉각적 신호로 제공하는 것

## 사용자 조정

사용자가 시스템을 따라가는 것이아니라 사용자가 주도적으로 시스템을 조정하거나, 조정하는 것처럼 느끼도록 구성하는 것

## 내비게이션의 3가지 종류

브레드 크럼 / 로컬 내비게이션 / 글로벌 내비게이션

## UI의 구성요소와 요소 설명

일관성 - UI의 레이아웃과 조작 방식은 유사한 인터페이스에서 동일

하고 일관성 있게 적용해야 한다.

내비게이션 - 사이트나 시스템 내에서 사용자가 원하는 정보를 쉽게 찾도록 해 준다.

외양 - 정보의 체계적 조직, 구성 뿐 아니라 시각적으로도 아름다움을 전달할 수 있어야 한다.

## 사용자 인터페이스를 제작하기위해 고려해야 하는 원칙

메타포 / 일관성 / 피드백

## UI의 레이아웃과 조작 방식은..

거의 모든 부분과 유사한 인터페이스 에서 동일하고 일관성있게 제작해야한다. UI의 일관성은 사용자에게 신뢰감을 준다

## 피드백의 유형

1. 웹페이지 아이콘에 마우스를 올렸더니 종소리가 난다.
2. 뭔가 잘못눌렀더니, 땡 하고 경고음이 울린다.
3. 카톡 메시지 를 보내기 위해, 타이핑 하니 핸드폰에서 터치할때 마다 진동이 반응한다.

## UI를 제작하기 위해 고려해야 하는 원칙

메타포 / 사용자 조정 / 직접 조작

## UI의 약자 User Interface

사용자와의 의사소통을 위해, UX를 바탕으로 설계하거나 실천하는 것

## UX의 약자 User Experience

사용자가 특정한 시스템,제품, 서비스,콘텐츠를 사용한 경험치

요점정리

# 디자인 구성요소 제작

8%

## 시각화란?

언어나 수치로만 된 정보를 마음속에서 그림이나 이미지 등의 형태로 바꾸어 사고하는 과정

## 시각적 인터페이스의 심미적 요소

색 / 타이포그래피 / 그래픽 이미지

## 픽토그램

그림과 전보의 합성어로, 국제적인 행사 등에서의 사용을 목적으로 제작된 그림 문자이자 바로 이해할 수 있도록 표현된 그래픽 상징을 의미하는 것

## 색의 세가지 속성

색상 / 명도 / 채도

## 서체

글자의 형태를 의미하는것으로 세리프와 산세리프로 구분

## 그래픽 이미지

그림이나 사진, 아이콘, 다이어그램 등과 같이 정보를 제공하거나 설명하기 위해 컴퓨터를 이용하여 만들어 낸 시각적 이미지를 뜻하며 경우에 따라 이미 지에 또 다른 이미지나 타이포그래피를 결합

## 순색

흰색, 회색, 검은색이 섞이지 않은 채도 높은 색

요점정리

# 프로젝트 완료 결과보고서

12%

## 네이밍 가이드

작업물(콘텐츠)를 구성하는 각 부분의 명칭 가이드

## 내부의 시각적 요소

버튼 / 타이틀 / 블릿

## WBS

작업 분류 체계

## 컬러 관리 시스템 가이드

메인(키) 및 보조 컬러 스와치, 백그라운드 등 정리 제시

## HTML 관리 가이드

코드 내부의 인덱스 코드 제시, 주석 및 Alt, Title 코드 부분에 대한 HTML 가이드 제시

## 프로젝트 정리 보고서 작성

프로젝트 진행 중 산출물에 영향을 준 내·외부적 원인들에 대한 설명이 함께 포함되어야 한다. 필요 시 향후 업그레이드나 수정 가능한 부분에 대하여 정리 되어야 한다.

## 컬러관리시스템 가이드

백그라운드 / 타이틀 / 메뉴등의 컬러 제시

## 산출물의 선택과 가치 분석

산출물은 디자인 직무수행에 유의미한 데이터의 추출이 가능  
산출물은 프로젝트 전 과정에서 다양하게 생김  
사용된 데이터는 향후 업데이트와 완료까지의 변화된 사항을 중심으로 통합적 데이터로 정리

## WBS에 따른 산출물의 가치

작업 분류 체계에 기록된 산출물을 기초로 하여 실제 산출물이 어느 단계에 적합한 가치를 갖는지 판단

## 그리드 시스템 관리 가이드

그메인과 서브, 레벨별 주요 페이지 가이드를 제시하는 것

## 업그레이드와 유지 보수에 포함되는 항목

디자인측면  
프로그램 측면  
필요성

## 디자인 가이드 목표

관리자가 교육을 받지 않고 침만으로 관리가 가능하도록 만드는 것

## 프레젠테이션의 절차

기획 > 준비 > 실시 > 평가

## Work Table

산출물과 작업 내용을 정리한 것

## 표적 집단 면접

자유로운 발언 분위기 조성이 필요하므로, 진행자가 중요하다. 명확한 주제를 제시하여 5~8명의 전문가 그룹으로 진행하는 것

## 프로젝트 제시용 보고서를 작성할 경우

프로젝트 제시용 보고서를 작성할 경우, 작업의 전체 과정을 문서로 정리하되 디지털 디자인은 선형적 작업의 특성을 갖고 있으므로 순서에 맞춰 정리하는 것이 중요

## 전략 아이디어 도출 기법

표적 집단 면접 / 의사 결정 권리 도구 / 스캠퍼

## 프레젠테이션 전략

- 디자인 과정을 모두 표현
- 그동안의 디자인 과정을 통하여 프로젝트에 들인 노력과 고민을 보여 주면 클라이언트의 동의를 이끌어 내는 데 매우 효과적
- 다이어그램이나 스케치를 조합

## 프로젝트 완료 자료정리

8%

### 폭포수 모델

단계별 승인을 거쳐, 순차적-하향식으로 개발이 진행되는 고전적 생명 주기 모델

### 개발 프로세스 모델

프로토타입 모델 / 점증적 개발 모델 / 나선형 모델

### 소프트웨어 형상 관리 프로세스

제품의 일관성을 유지하는 것

### 활동 가계도

프로젝트 수행 활동 작업을 계층화 및 상세화 하여 프로젝트의 범위를 정의하는 방법

### 산출물은..

다양한 디지털 형태로 축적되어 빠른 검색을 거쳐 선택, 가공, 분석할 수 있어야 한다.

### 프로젝트 매니저의 작업 분류 체계 (WBS)

프로젝트 수행 활동 작업을 계층화 및 상세화하여 프로젝트의 범위를 정의하는 방법으로, 직무위주의 활동 가계도라고도 하며, "프로젝트 요소안 산출물 중심의 분류 체계로 프로젝트의 전체 범위를 구성하고 작성하는 것"으로 정의

### 프로젝트 매니저의 작업분류체계에 따른 산출물 수집 목적

1. 일정 및 산출물의 예측 정확도 개선
2. 표준화된 프로젝트 절차 활용에 의한 의사소통 개선
3. 전사적 자료 축적 및 효율적 관리

### 개발 프로세스

프로젝트에서 이루어져야 할 중심프로세스, 수행할 개발 및 품질 보증 작업

### 네이밍의 규칙

프로젝트명 / 파일위치 / 파일이름과 성격

### 하향식 방법 / top-down

프로젝트 관리계획 중 "전체 규모로부터 기간을 예측하여 정하고, 소단위 작업의 노력을 추정하는 방법"

요점정리

## 프로젝트 완료 최종보고

28%

### 표적 집단 면접

자유로운 발언 분위기 조성이 필요하므로, 진행자가 중요하다. 명확한 주제를 제시하여 5~8명의 전문가 그룹으로 진행하는 것

### 프레젠테이션의 절차

준비 > 실시 > 평가

### 구성 요소 디자인의 절차

목차에 맞추어 페이지별 키워드를 배열하고, 키워드 언어 콘셉트를 잡아 시각적 이미지를 도출해야하며, 데이터의 시각화 요소들은 모두 톤&매너 설정

### 전략 아이디어 도출 기법

표적 집단 면접, 의사 결정 권리 도구, 스캅퍼

### 프레젠테이션 전략

그동안의 디자인에 대한 고민과 노력 과정을 제시하여 클라이언트의 동의를 이끌어내야하며 다이어그램이나 스케치를 조합하는 것이 좋다.

### 그리드 시스템 관리 가이드

메인과 서브, 레벨별 주요 페이지 가이드를 제시하는 것

### 컬러 관리 시스템 가이드

메인(키) 및 보조 컬러 스와치, 백그라운드 등 정리를 제시하는 가이드

요점정리

# 프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치

12%

지필평가 / 2020년 7월 13일

## 브레인스토밍법

특정한 주제 또는 문제에 대해 참여자 모두가 아이디어를 사전 조율 없이 그대로 내놓는 방법의 아이디어 발상법

## 프로젝트

특정한 목적을 달성하기 위해서 조직적으로 수행되는 일련의 작업

## 아이디어 발상 방법

브레인스토밍법 / 시네틱스 / 마인드맵핑법

## 체크 리스트 기법

어떤 일을 생각할 때 누락되는 것이 없도록 하나씩 체크해가는 기법

## 페르소나

제품 또는 서비스를 사용할 만한 다양한 사용자 유형을 대표할 수 있도록 전형적으로 창조된 가상의 인물

## 프로슈머

판매나 교환을 위해서라기보다는 자신의 사용이나 만족을 위해 제품, 서비스, 경험을 생산하는 사람

## 육색모 사고법

하양,빨강,검정,노랑,초록,파랑의 6가지 색상에 각기 다른 독특한 관점을 정의해 두고,참여자들이 각자 다른 색깔의 관점에서 정해진 색상 순서로 역할을 분담해서 생각을 전개해 가는 방법

## 기초데이터

디지털 디자인에 사용하는 이미지,동영상,소리 및 텍스트 등 모든 콘텐츠

## 데이터

디지털 데이터와 멀티미디어 데이터로 구분

## 마인드맵핑

두뇌 활동이 주로 핵심 개념을 상호 관련시키거나 통합하는 방식으로 이루어진다는 연구결과를 바탕으로 하는 시각적 사고 기법

## 시네틱스

자신의 주제에서 본질적으로 비슷한 것이 무엇인가를 찾는 기본적인 집단적 발상 기법

## 디지털 데이터

데이터의 구분 방법으로 부호, 문자, 음성, 음향, 영상 등이 IT 기술과 결합하여 전자적 형태로 제작 또는 처리된 자료나 정보



## 저작권

소설, 시, 음악, 미술 작품과 같은 저작물을 창작한 저작자의 권리

## 디자이너의 좋은 디자인

혁신적이다.

제품을 유용하게 만든다.

심미적이다.

## 개념 (concept)

특정 대상에 대한 이해를 돕기 위해 사용하는 정의 또는 특정 아이템이 어떤개념과 효능을 지녔는지에 대한 정보를 말하는것

## 고품질의 이미지를 제작하기 위한 목적으로 만들어진 이미지 편집용 프로그램

포토샵, 페인터, 페인터샵 프로

## 시각화의 단계

에스키스 - 덮어놓고 그리기 - 정리 - 완성

## 메타데이터

데이터에 관한 구조화된 데이터로, 다른 데이터를 설명해 주는 데이터

## 섬네일 스케치와 스크래치 스케치

섬네일스케치는 엄지손톱이라는 단어가 뜻하는 바와 같이 작은크기로 대략스케치한 것을 말하고 스크래치 스케치는 빠른 속도로 휘갈겨서 스케치한것

## 데이터의 유형

사실, 개념, 절차, 원리, 원칙, 이야기, 의견, 묘사, 예측, 메타데이터

## 저작권으로 보호 받을 수 있는 것

연극, 무용 및 무언극 등 연극저작물 / 지도, 도표, 설계도, 약도 그밖의 도형 저작물 / 2차적 저작물

## 원칙 유형

특정 아이템의 구체적 자동원리 및 진행과정에 대한 자료를 의미하는 데이터의 유형

## 저작물의 보호를 받을 수 없는 것

전화번호부

(저작물은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물 이므로, 성명과 전화번호를 가나다 순으로 정리한 거에 지나지않은 전화번호부는 저작물의 보호에서 제외)

## 2차원적 방법

위치, 크기, 방향과 같은 공간적 속성 정보를 이용하여 표현하는 것으로 웹 페이지의 구조적 배치, 그래프 등의 정보 표현 방법

## 에스키스

자신의 구상을 간략하면서도 빠른 속도로 그리는 단계로 이 단계에서 개념상의 문제를 검토하고 최종 그림의 토대를 세우는 것

## 레이아웃

일러스트 레이션, 사진, 타이포그래피 요소들의 관계와 전체적인 모습을 창작하는 것

# 프로토타입 제작 및 사용성 테스트

16%

지필평가 / 2020년 7월 13일

## psd

포토샵의 기본 포맷 방식으로 이미지의 레이어, 채널, 패스 등으로 작업한 정보를 저장할 수 있으며 수정, 보완, 재사용이 가능하도록 다양한 작업 정보를 갖지만 용량이 커지는 단점이 있는 포맷 방식

## 웹 애니메이션

컴퓨터 그래픽으로 제작한 인터넷용 애니메이션으로 웹디자인과 애니메이션을 혼합한 작업

## jpg

웹페이지를 제작할 때 많이 사용하는 이미지 파일 형식으로, 24비트 색상을 지원하여 이미지 손실이 적고 원하는 이미지의 품질을 저장할수있는 형식

## UI

사람이 사용자가 되어 어떠한 사물이나 기계 장치, 컴퓨터 프로그램등과 의사소통을 하려는 목적으로 만들어졌다

## UI

제품을 사용하면서 내재화되는 모든것을 의미하며 여기에는 경험을 비롯하여 느낌,기억,만족감등도 포함된다.

전반적인 지각 가능한 모든면에서 사용자가 참여, 사용 관찰하고 상호 교감을 통해서 알수있는 가치있는 경험이다.

## png

gif나 jpg보다 압축률이 좋으며, 투명한 배경을 저장

## pdf

포스트스크립트의 한 변형으로, 문서를 이미지 형태로 보여 주는 파일 형식이다. 용량이 적고 호환성이 뛰어난 것

**UX에서 사용자의 전반적인 지각 가능한 모든 면에서 여러가지를 통해 알 수 있는 가치 있는 경험**

사용자 참여 / 사용자 사용 / 사용자 관찰

## 해상도

가로, 세로 1인치 안에 들어가는 픽셀의 개수를 의미하는 것

## PPI

가로, 세로 1인치당 몇 개의 픽셀로 구성되어 있는가를 나타내는 해상도 단위

## avi

소리와 영상이 번갈아 기록된다는 뜻을 갖고 있으며, 압축률이 높지 않아 파일 크기가 크지만 제작 시에 여러가지 압축 코덱을 사용하여 파일 크기를 줄일 수 있는 영상 파일의 종류

## 프로토타이핑

개발자들과 사용자들의 의사소통상의 효과를 증진시키기 위하여 취하는 시스템 개발 기법

## 애니메이션

움직임이 없는 무생물적인 존재를 여러 번에 걸쳐 변형시키고 이를 연속 촬영 또는 기타 영상적 기법을 이용하여 마치 움직이는 듯한 눈의 착각을 일으키도록 하는 기술

## 프레임 방식

정해진 시간에 한 컷 한 컷을 보여주는 방식으로 정지 화면을 빠르게 보여 주어 움직임이 있는 것처럼 착시를 일으킨다

## 인터랙션 디자인

인간이 제품이나 서비스를 사용하면서 상호 작용하는 것을 용이하게 하는 디자인 분야

## 애니메이션은 종류

그림애니메이션 / 모델 애니메이션 / 컴퓨터 애니메이션

## 프로토타이핑 프로세스를 순서대로 나열

스케칭 > 프레젠테이션과 공개 평가 > 모델링(프로토타이핑) > 테스트

## 그림 애니메이션의 종류

종이 / 셀 / 모래

## 내비게이션

콘텐츠를 분류하고 체계화시킨 후, 이를 연결시켜 방문자가 웹 사이트를 이용할 수 있도록 하는 체계

## 프로토타이핑의 목적

오직 사용자의 요구분석이 목적인 경우 폐기 처분용 프로토타입을 만들 수 있고 가급적 빨리 개발해야 하는 경우 4GL 등을 써서 개발하는 quick and dirty 프로토타입, 상세 설계와 구현까지 마친 다음 대량 생산에 앞서 시험용으로 개발된 프로토타입도 있다.

## 애니메이션

움직임이 없는 무생물적인 존재를 마치 움직이는 듯한 눈의 착각을 일으키도록 하는 기술이다. 크게 그림 애니메이션, 모델 애니메이션, 3D 애니메이션