

게임 인터페이스 설계

Lesson 2. Understanding Users

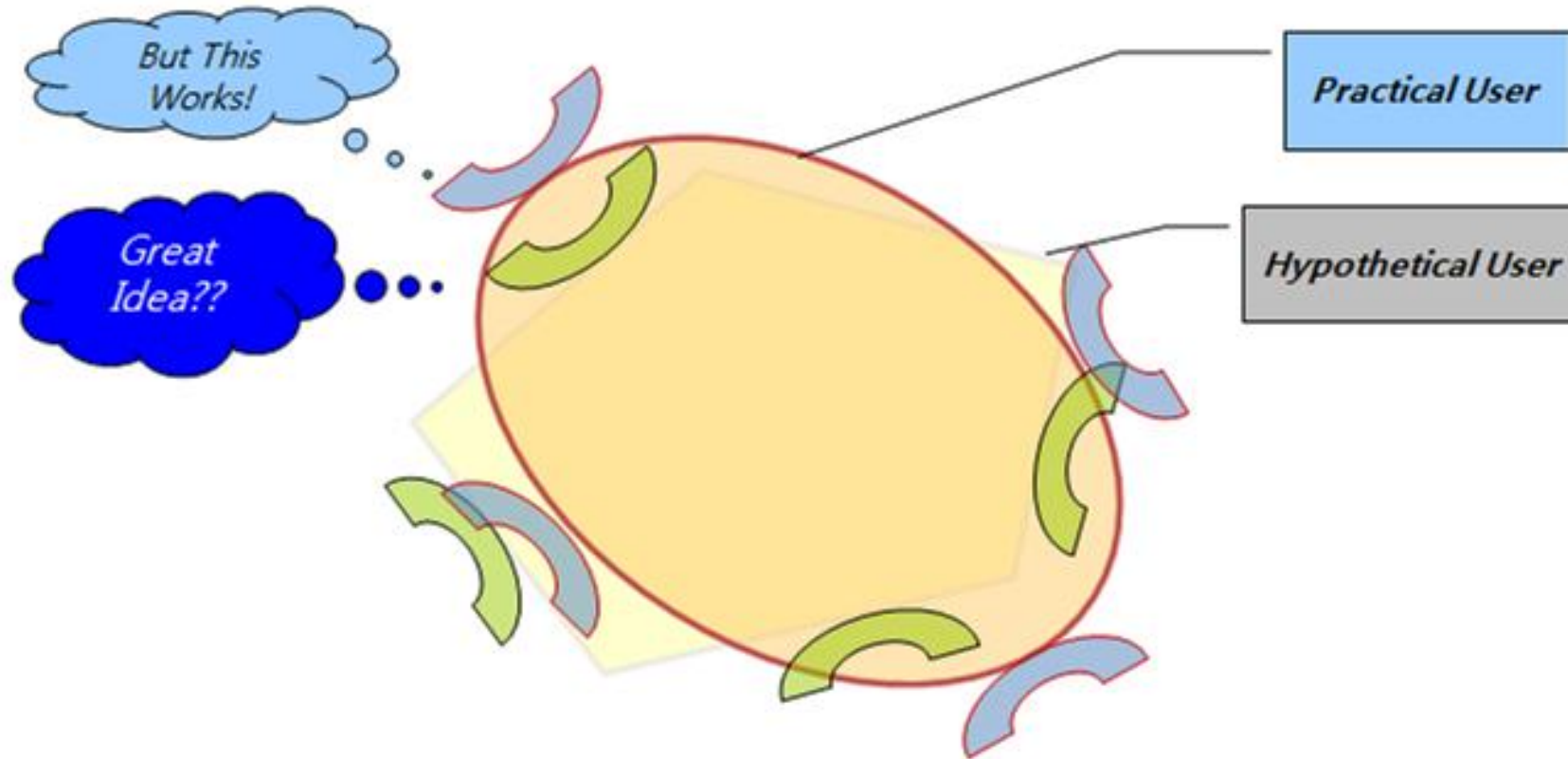


Thinking about Users...

- 사용자들에게서 그들이 원하고 생각하는 것을 추출해 내기는 무척 어렵다
 - 유저와 직업과의 관계는?
 - 가끔 하는 일인지 아니면 자주 하는 일인지?
 - 사용자들이 지금 디자인 하고 있는 문제에 대해서 얼마나 알고 있는가?
 - 사용자들의 경험 수준은?
 - 어떤 툴을 사용하고 얼마나 잘 사용하는지?
 - 동기는 무엇인가?
 - 작업을 하는데 어떤 수준의 기술이 요구되는가?
 - 얼마나 잘 읽을 줄 아는가?
 - 모국어는 무엇인가? 문화적 차이는?
 - 기존 작업을 하는데 새로운 방법들을 개발하는 것을 좋아하는가?



Hypothetically Creative ?

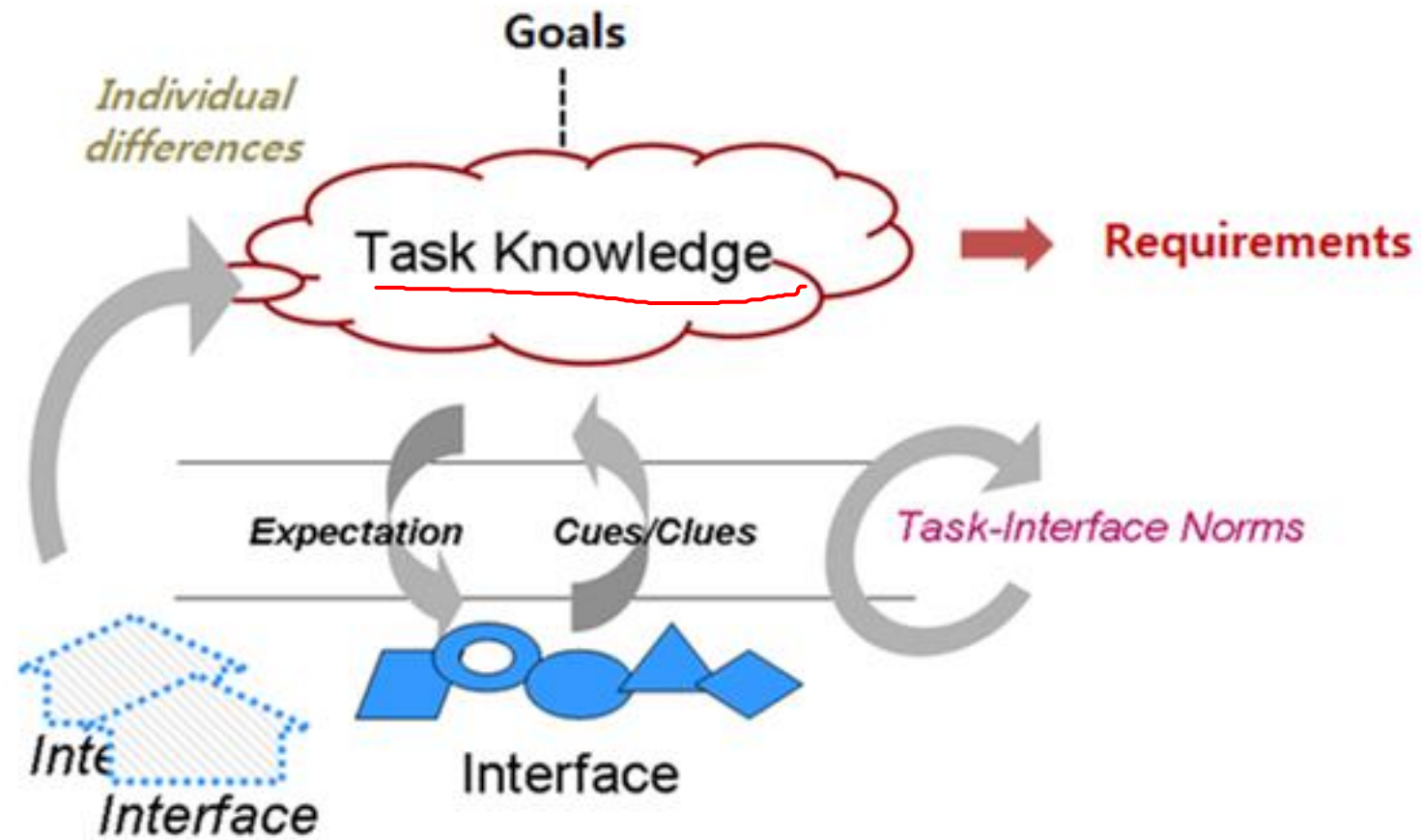


사용자들의 불만

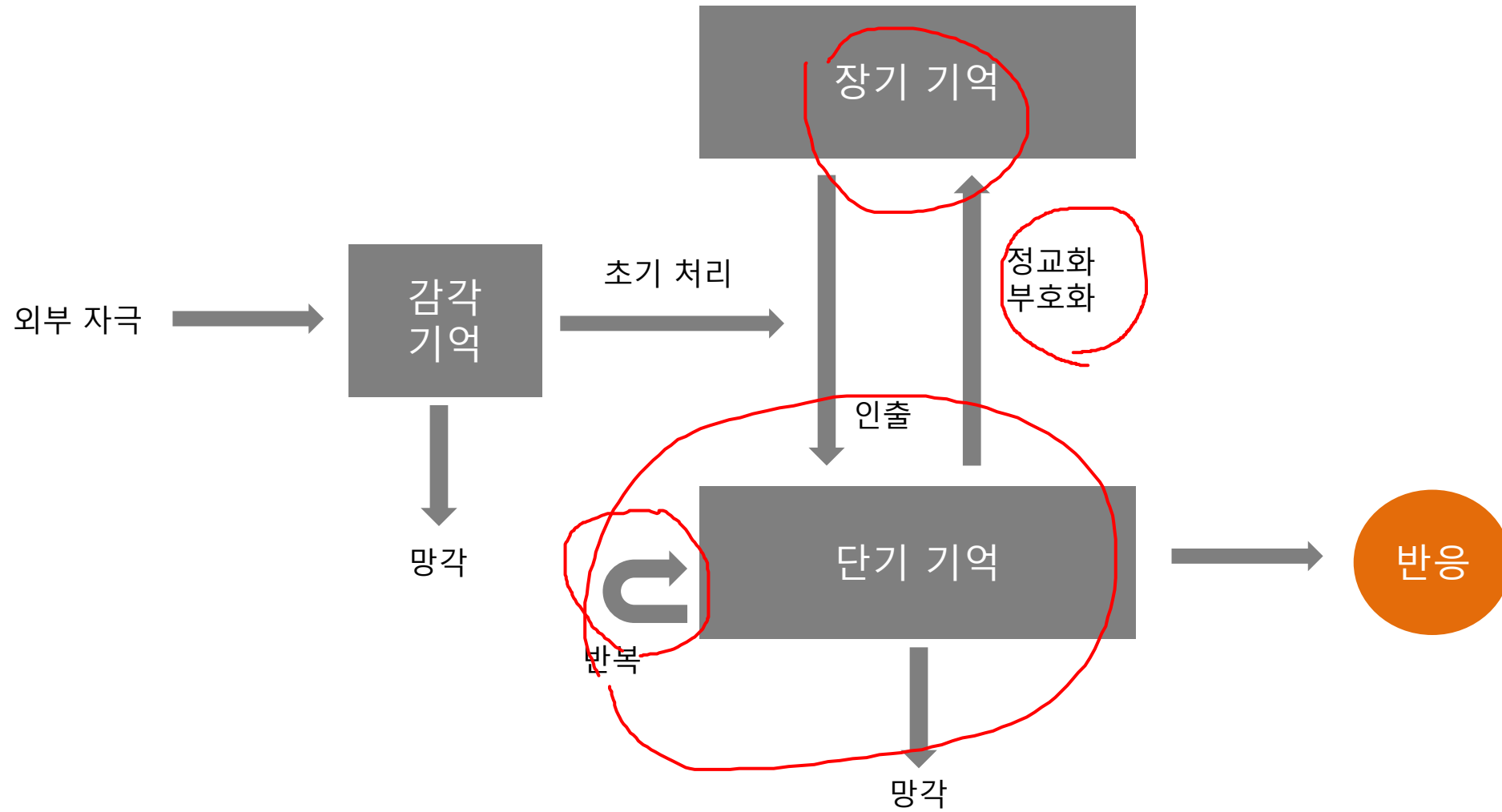
- 어 없어졌다!
- 아까는 됐었는데
- 어디로 들어가라는 거야?
- 이거 눌러도 되나?
- 잘못 들어왔다!
- 거기로 돌아가 지질 않네
- 이렇게 하면 그렇게 돼야 하잖아?
- 어휴! 이거 일일이 해야 하나?
- 그 절차 한번 되게 복잡하네
- 벌써 다 까먹었다
- 난 다시 해도 못해
- 이걸 또 어디 쓰는 물건인고
- 그럼 뭐하러 이게 있는 거야?
- 이거 조정할 수 없게 해 놔네
- 이 정도는 되어 주어야 하는데..
- 어디 붙어 있더라?
- 필요한 건 안 보여 주고...
- 정신 산만해서 못하겠다
- 빨간 거 파란 거...틀리면 망해..
- 안 쓰면 될 거 아니야



- Why Study Users?



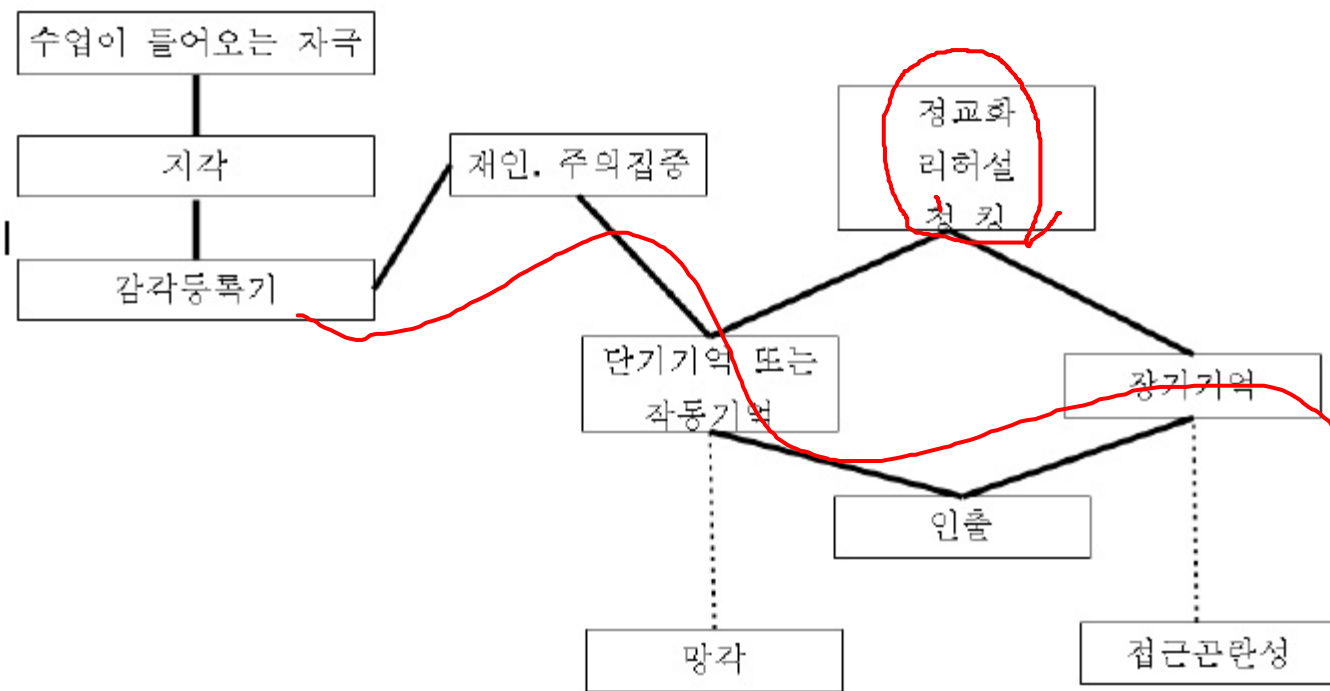




엠킨스 - 쉬프린 기억 모형(1968)



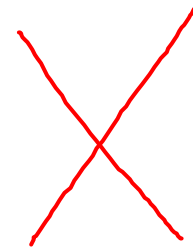
인간의 정보처리모형



(교육심리학, 시그마프레스 p.289)



0224248282



VS

02-2424-8282

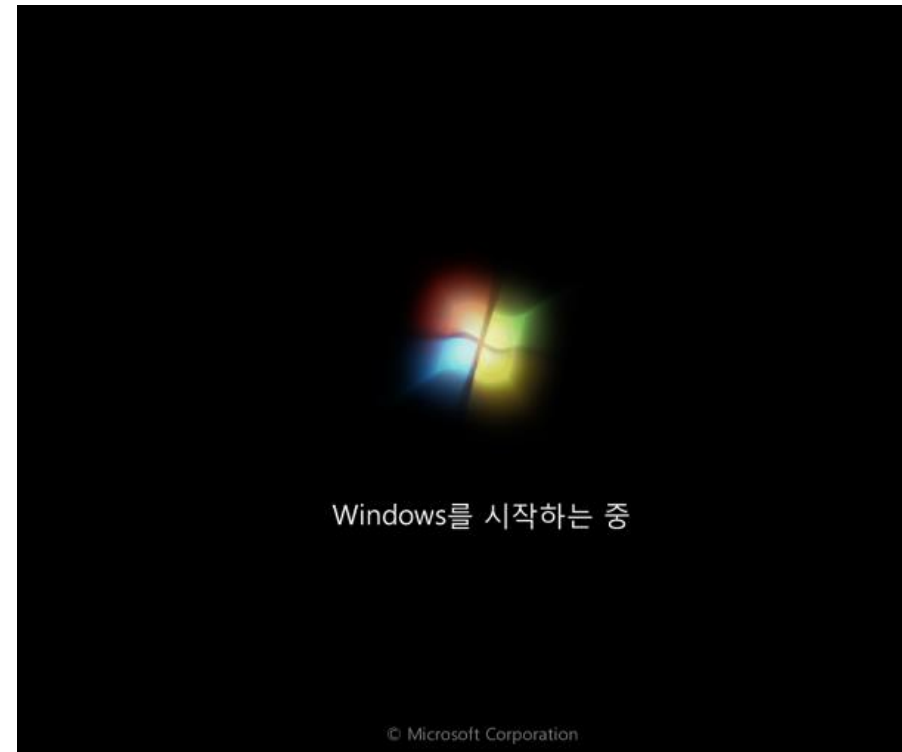


5 ~ 9

7 ± 2

Magic number





Confirmation Bias Slip vs Mistake Capture Error



F C H D

J R P O

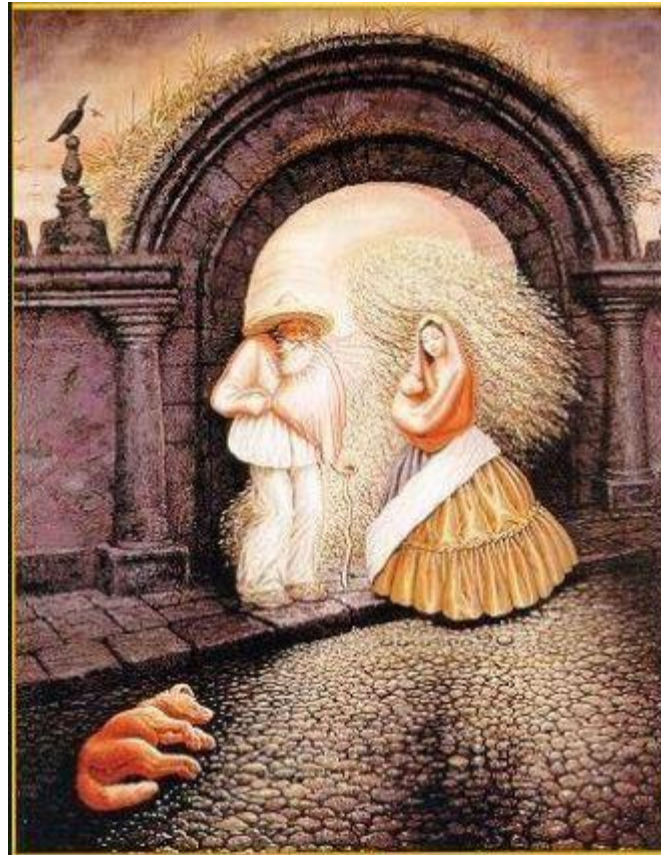
D N B A

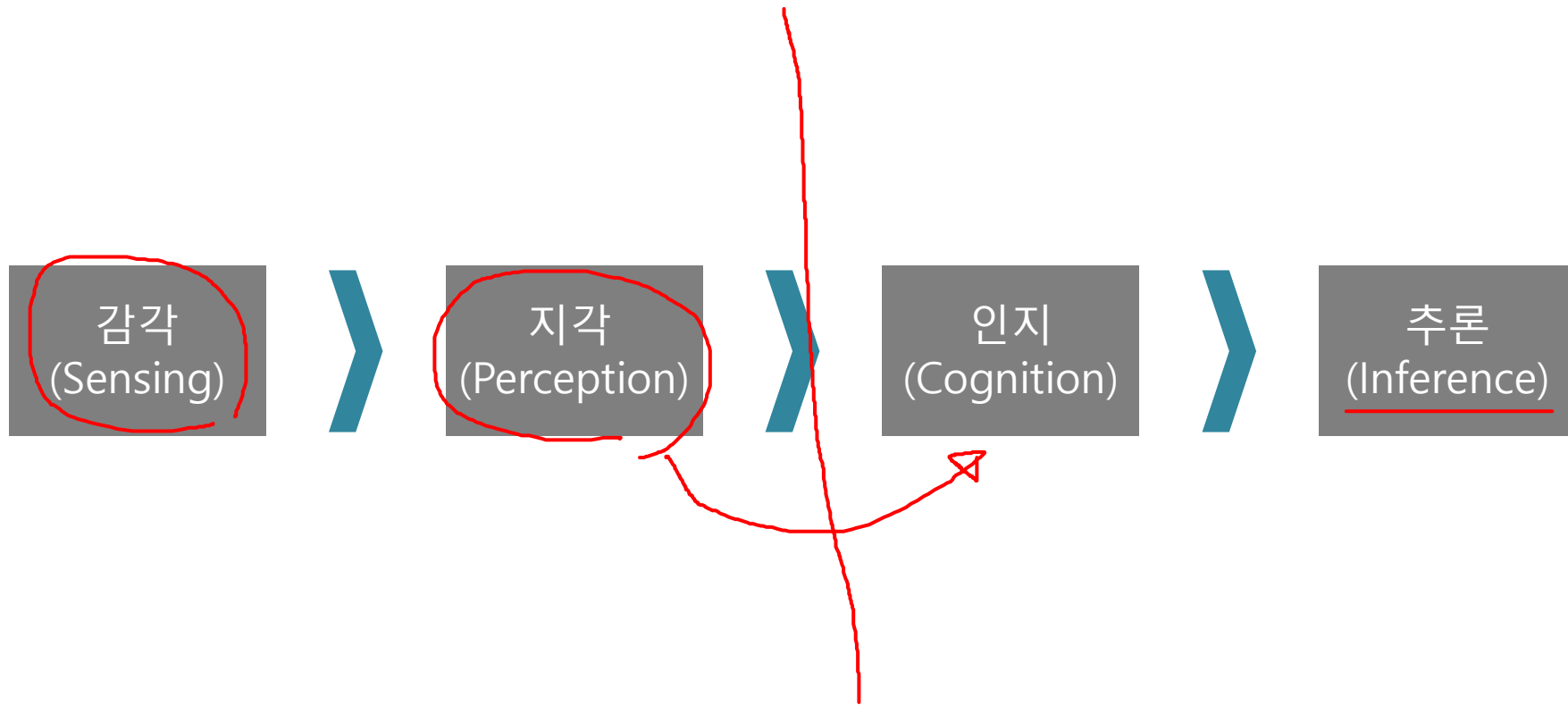
Sperling(1960)







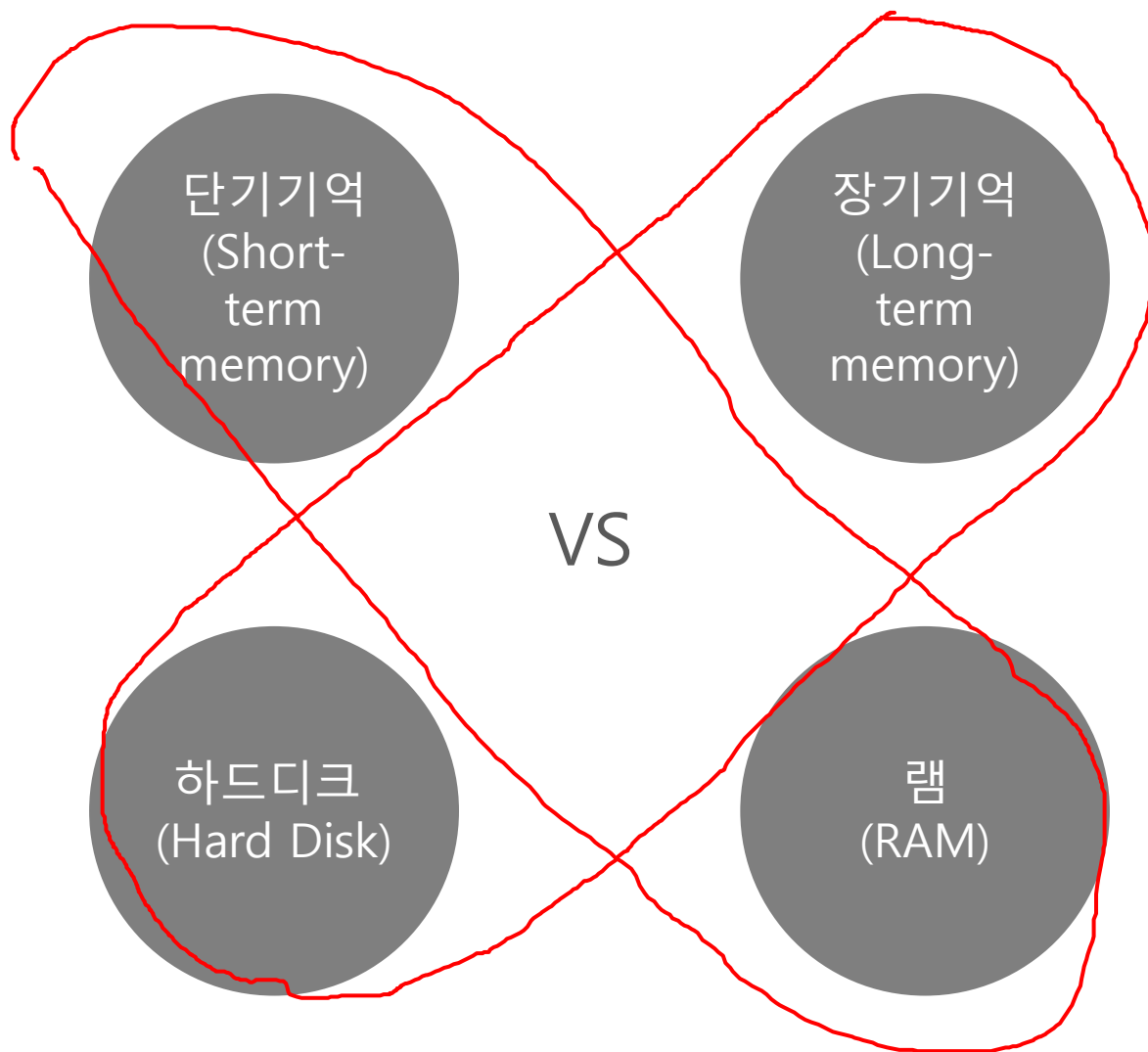




단기기억
(Short-
term
memory)

장기기억
(Long-
term
memory)





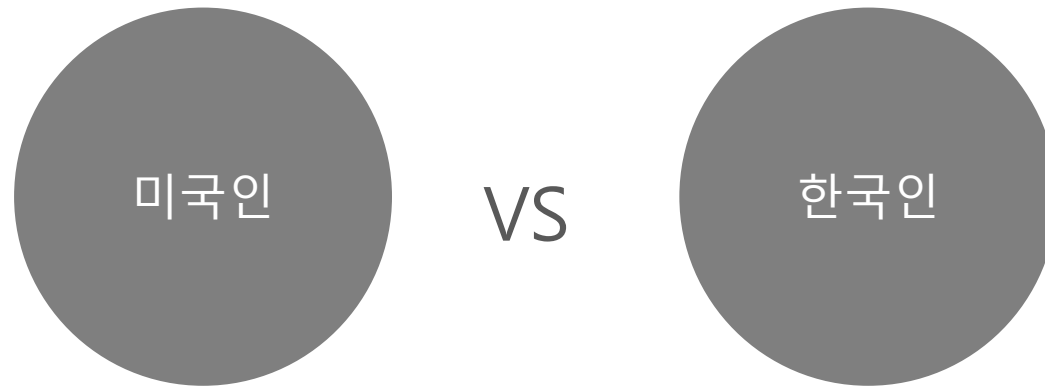
1 4 9 2 / 8 3 1 4 / 1 8 6 5



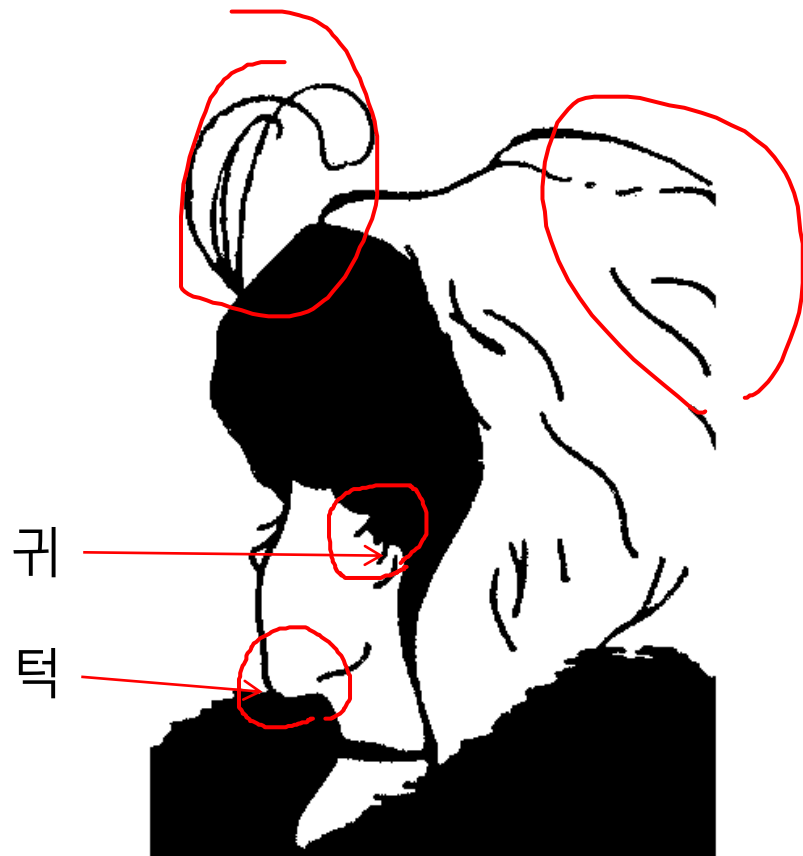
Columbus ate pie at Appomattox

1492 8 314 1865



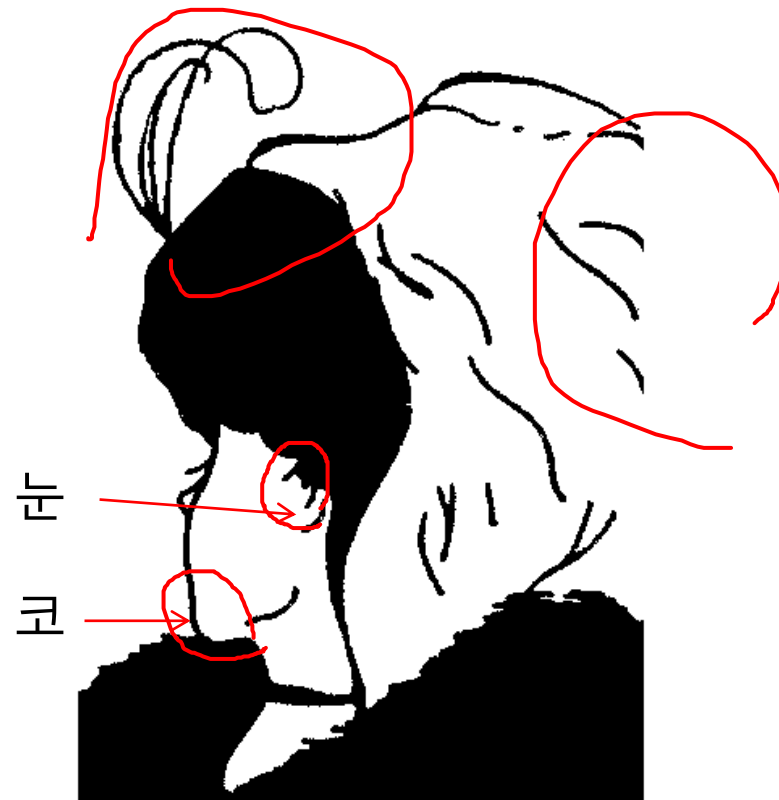






귀
턱

젊은 여자



눈
코

할머니

