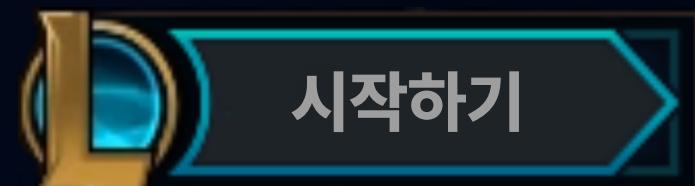


프로토타입 기초 데이터 수집 및 스케치

2조

배주영 | 오승연 | 임은진





목차

사이트 선정

메뉴 설계

기획의도

타사분석

스케치

01

목차

02

사이트 선정

03

메뉴 설계

04

기획의도

05

타사분석

06

스케치



목차

사이트 선정

메뉴 설계

기획의도

타사분석

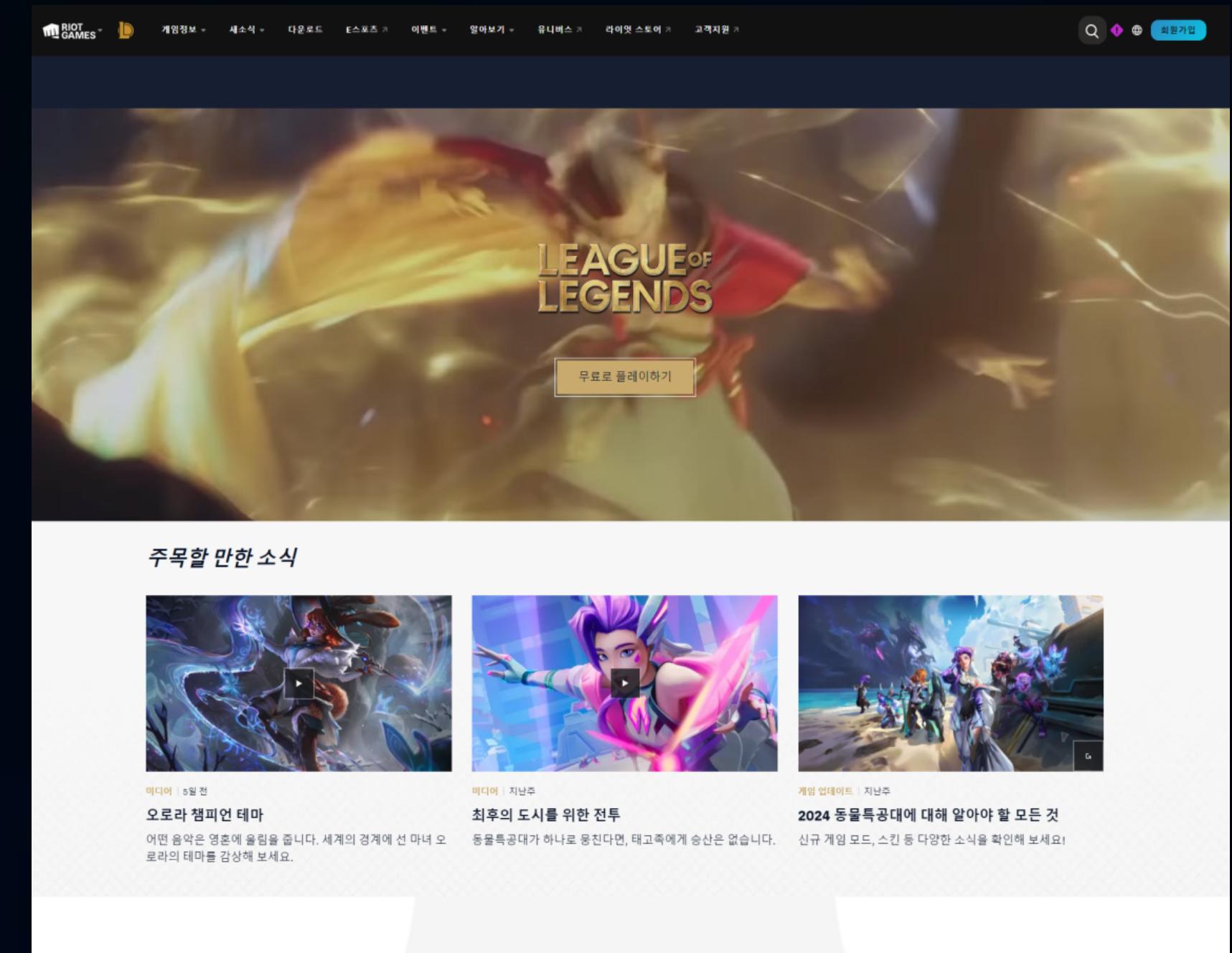
스케치

League Of Legends

01

게임 소개

- Riot Games에서 개발한 멀티 플레이어 온라인 배틀 아레나
- 2009년 10월 27일 출시



02

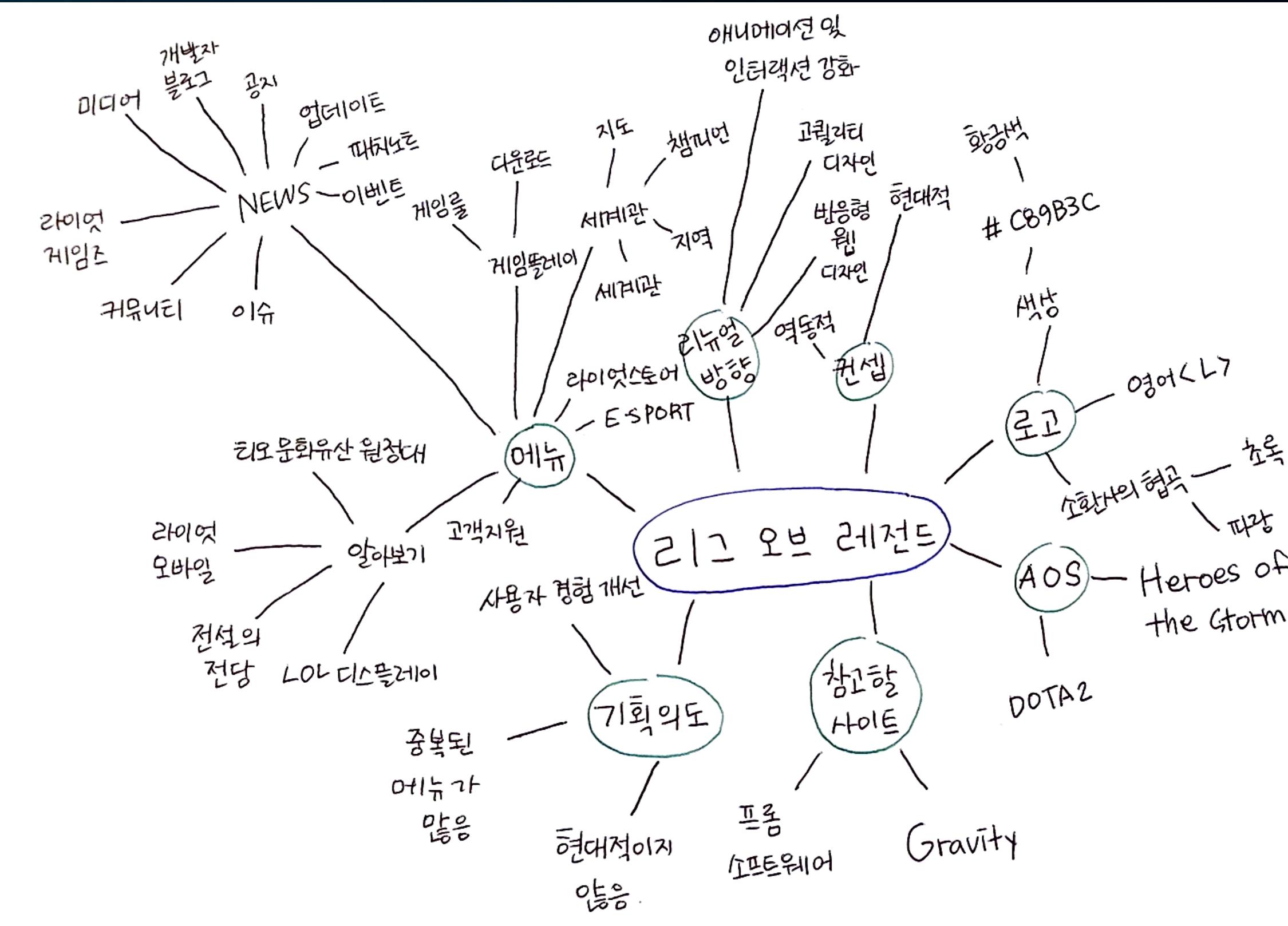
인지도와 영향력

- 전세계적으로 가장 인기 있는 e 스포츠 타이틀 중 하나
- 다양한 미디어와 협업을 통해 문화적 영향력 행사

03

반응형 웹 디자인의 필요성

- 사용자가 다양한 기기에서 이용할 수 있는 최적화 디자인 필요
- 실시간 경기 등 동적 콘텐츠를 효율적으로 제공하는
반응형 디자인 필요



리그 오브 레전드 마인드맵

[목차](#)[사이트 선정](#)[메뉴 설계](#)[기획의도](#)[타사분석](#)[스케치](#)

정보구조설계 (IA)

NEWS

이벤트 / 패치노트 / 업데이트 / 공지 / 개발자 블로그
미디어 / 라이엇 게임즈 / 커뮤니티 / 이슈

E-SPORT

세계관

세계관 / 지역 / 챔피언 / 지도

LEAGUE OF LEGENDS

고객지원

게임 플레이

다운로드 / 게임 룰

라이엇 스토어

알아보기

LOL 디스플레이 / 전설의 전당 / 라이엇 모바일 / 티모 문화유산 원정대



목차

사이트 선정

메뉴 설계

기획의도

타사분석

스케치

개요

리그 오브 레전드 홈페이지는 주로 게임 클라이언트를 통해 접속하는 사용자가 많아 상대적으로 홈페이지의 방문 빈도가 낮고 홈페이지의 품질과 사용자 경험이 게임의 명성에 비해 부족하다는 평가를 받습니다. 이러한 문제를 해결하고 새로운 사용자에게 게임에 대한 흥미를 유발하기 위해 전면적인 리뉴얼을 계획했습니다.

목표



- 사용자 경험 개선
- 브랜드 이미지 강화
- 정보 전달 효율성 향상

리뉴얼 방향



- 애니메이션 및 인터랙션 디자인 강화
- 고퀄리티 디자인
- 기존 홈페이지 메뉴 통합

주요 기능



- 동영상 및 이미지 슬라이드 쇼
- 게임 가이드 섹션
- 뉴스 및 업데이트

기대 효과



- 사용자 증가
- 브랜드 강화
- 커뮤니티 활성화

[목차](#)[사이트 선정](#)[메뉴 설계](#)[기획의도](#)[타사분석](#)[스케치](#)

DOTA 2

Valve Corporation에서 2013년 7월 9일에 출시한 리그 오브 레전드와 같은 장르의 AOS로 한 명의 영웅이 공격로 수 개를 밀어 본진을 부수는 장르



목차

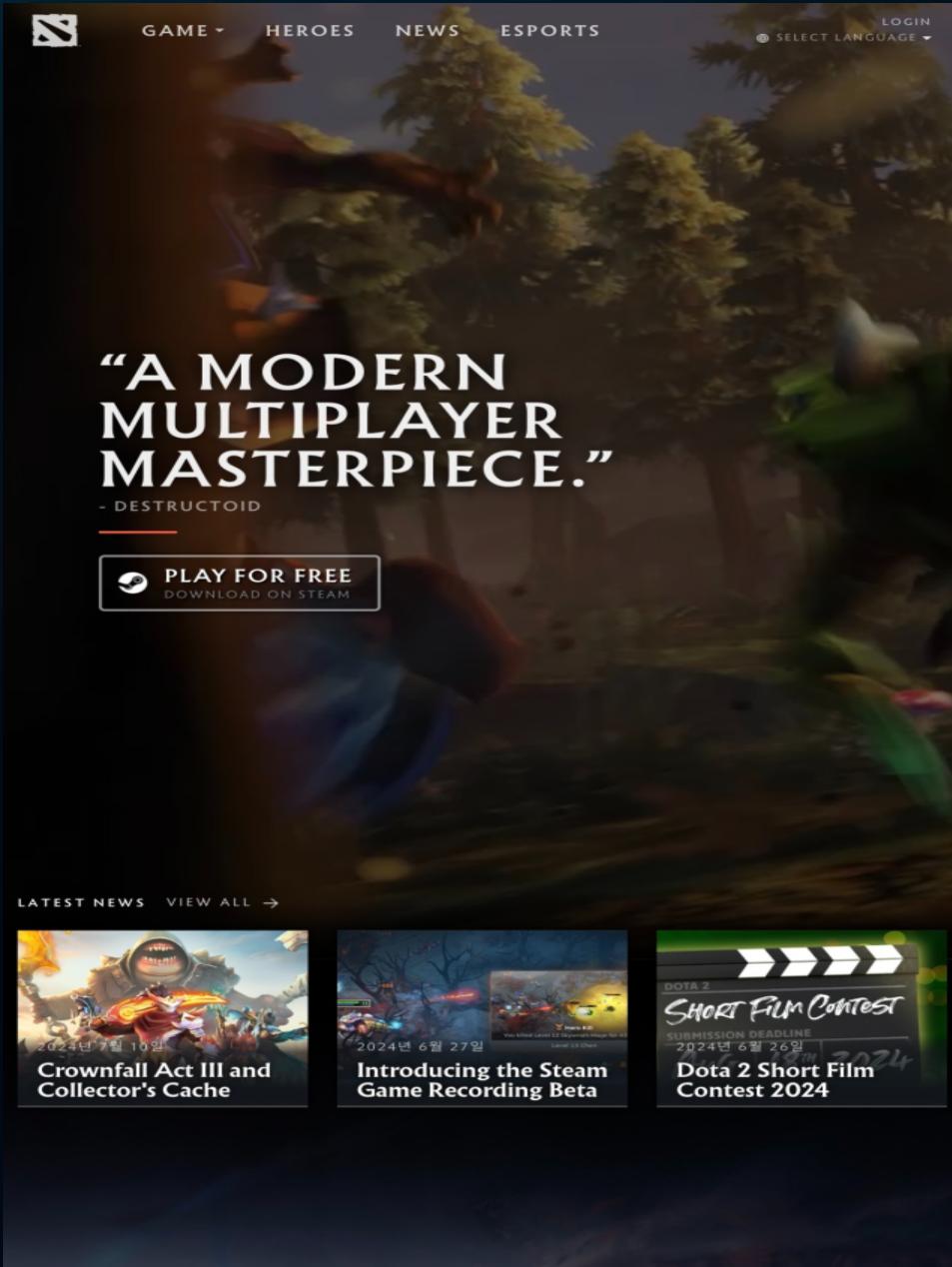
사이트 선정

메뉴 설계

기획의도

타사분석

스케치



DOTA2 모바일 화면

01

시각적 스타일

- 어두운 테마를 사용하여 고급스럽고 진지한 느낌
- 게임 판타지와 전투 분위기를 잘 반영함.

02

레이아웃

- 콘텐츠가 명확하게 구분된 그리드 시스템을 사용하여 정돈된 레이아웃을 유지함
- 다양한 디바이스에서 최적의 사용자 경험을 제공하기 위한 반응형 디자인

03

사용자 경험 (UX) 네비게이션

- 직관적인 메뉴 : 상단 헤더 메뉴와 드롭다운 메뉴를 통해 쉬운 탐색
- 빠른 접근성 : 주요 콘텐츠와 섹션으로 빠르게 이동할 수 있는 링크 제공

04

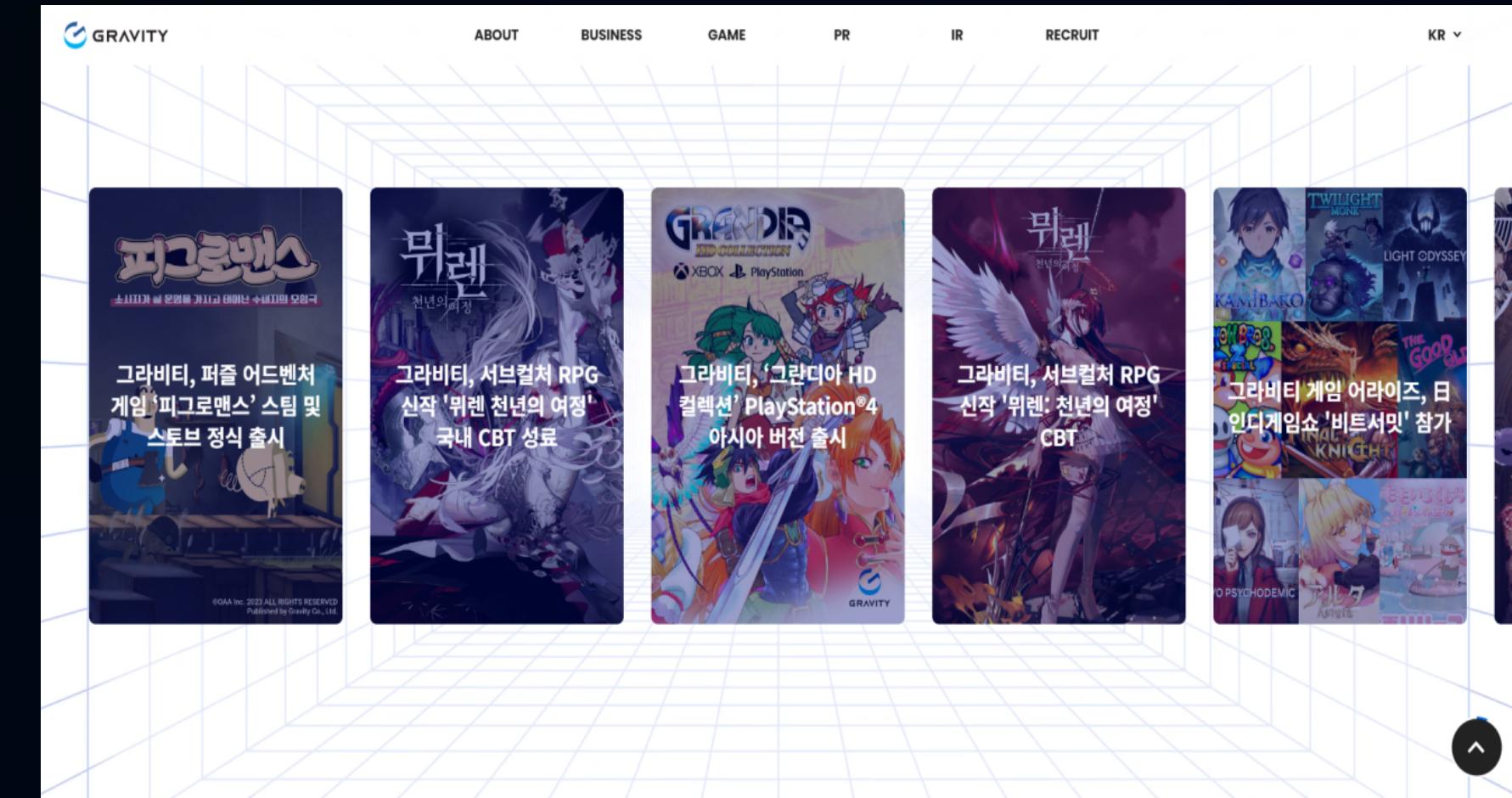
반응형 웹 디자인의 필요성

- 반응형 디자인 : 다양한 디바이스에서 최적의 사용자 경험 제공
- 명확한 정보 구조 : 체계적으로 정리되어 있어 사용자가 필요한 정보 쉽게 찾을 수 있음

05

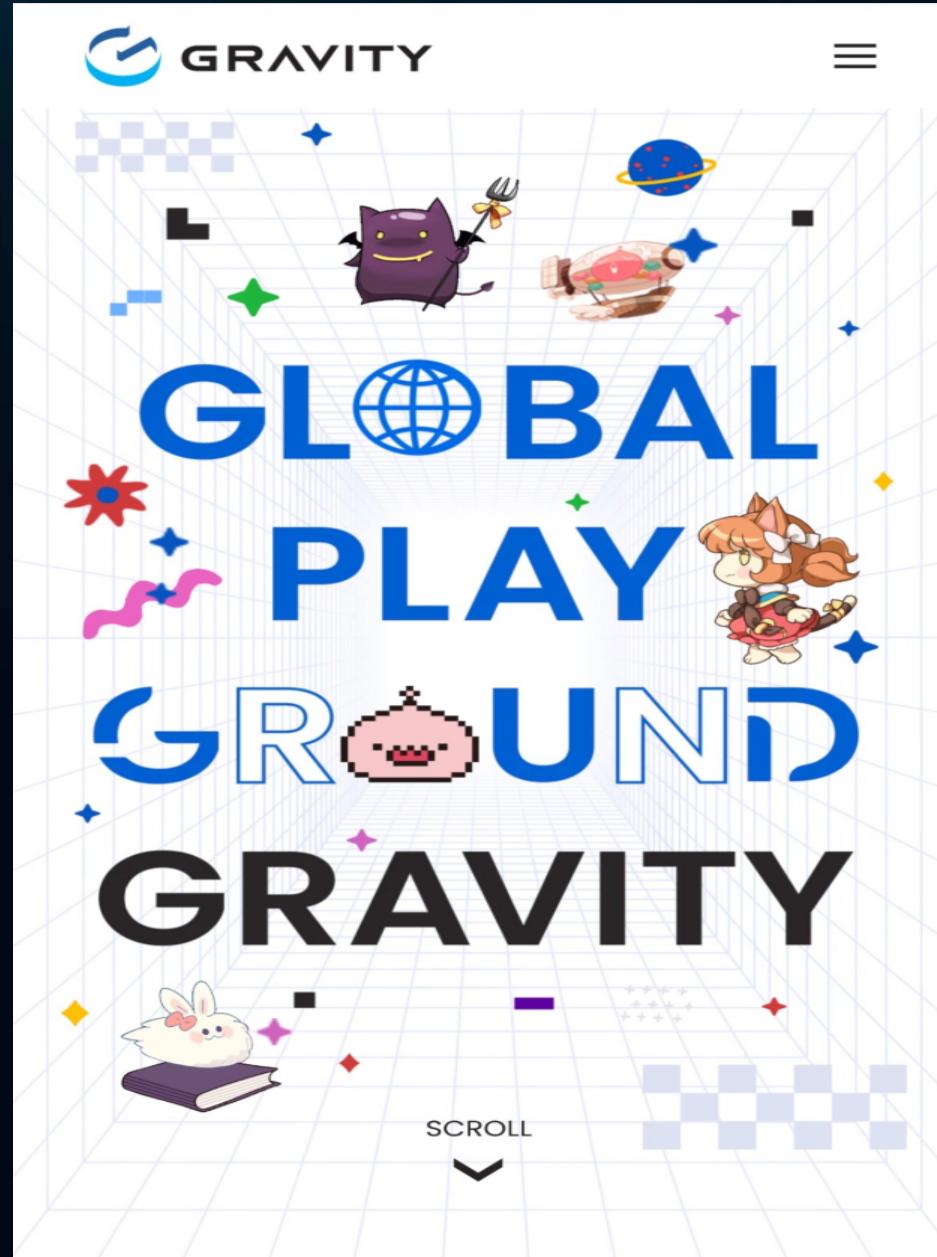
보완점

- 포럼 활성화 부족 : 사용자 간의 활발한 소통이 부족하고, 다양한 주제로 분류된 포럼이 충분하지 않음.

[목차](#)[사이트 선정](#)[메뉴 설계](#)[기획의도](#)[타사분석](#)[스케치](#)

GRAVITY

게임 배급사로서 다양한 온라인 게임과 모바일 게임을 서비스하며,
라그나로크, 라그나로크 M 등이 대표게임이다.



GRAVITY 모바일 화면

01

시각적 스타일

- 밝고 친숙한 색조를 사용하여 게임 콘텐츠와 잘 어울리는 느낌을 제공
- 배너 이미지, 캐릭터 아트워크, 아이콘 등을 통해 생동감 있고 흥미로운 분위기 조성

02

레이아웃

- 콘텐츠가 명확하게 구분된 모듈식 디자인을 사용해 정돈된 느낌
- 다양한 기기에서 최적의 사용자 경험을 제공하기 위한 반응형 디자인 적용

03

사용자 경험 (UX) 네비게이션

- 직관적인 메뉴 : 상단 헤더 메뉴와 드롭다운 메뉴를 통해 쉬운 탐색
- 빠른 접근성 : 주요 콘텐츠와 섹션으로 빠르게 이동할 수 있는 링크 제공

04

인터페이스

- 반응형 디자인 : 다양한 디바이스에서 최적의 사용자 경험 제공
- 명확한 정보 구조 : 체계적으로 정리되어 있어 사용자가 필요한 정보 쉽게 찾을 수 있음

05

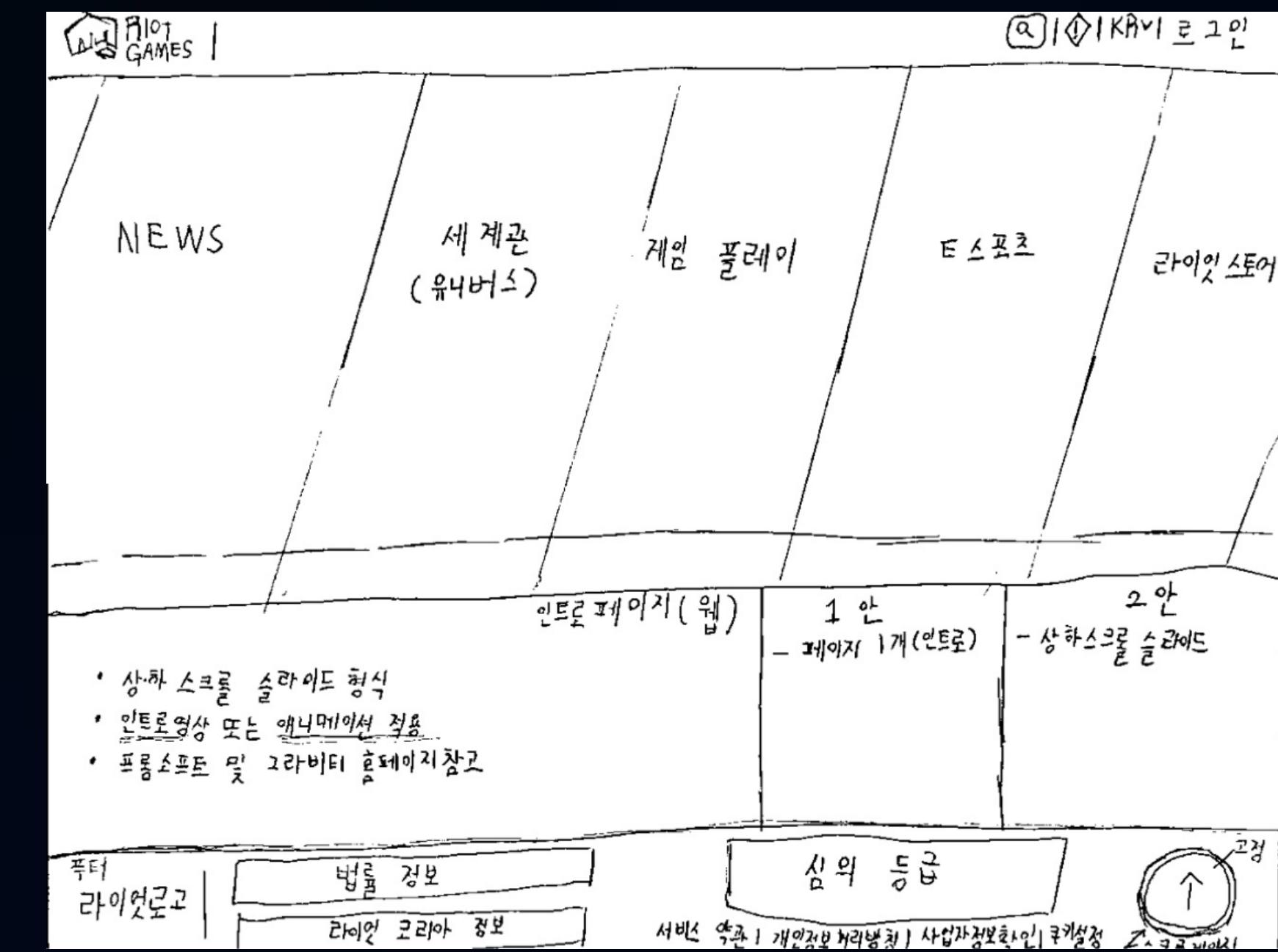
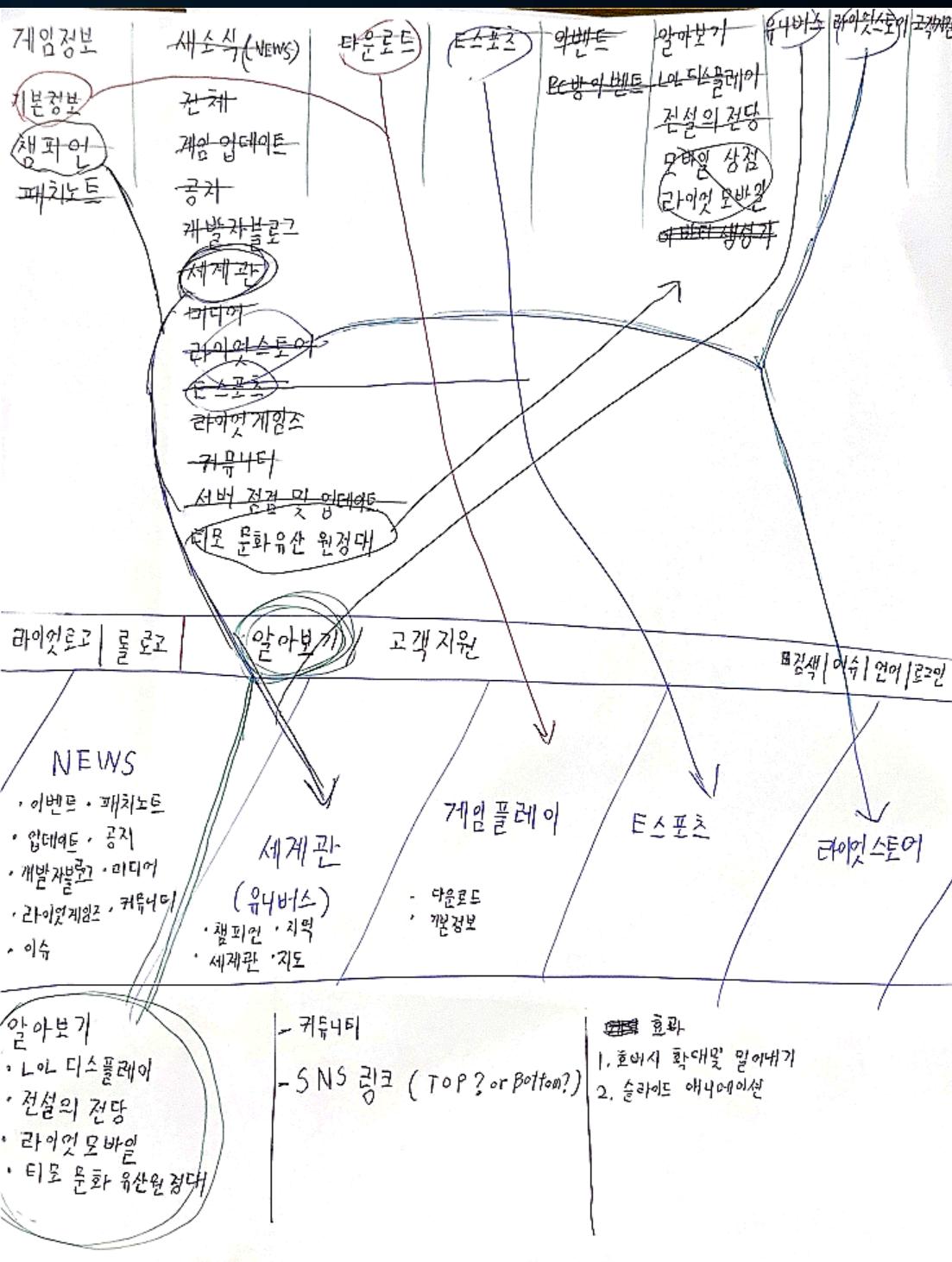
보완점

- 로드 시간 : 그래픽 요소가 많아 로드 시간이 길어질 수 있음
- 정보 과부화 : 많은 정보가 한 페이지에 몰려 있어 초보자가 혼란스러울 수 있음



홈페이지 스케치

불필요한 메뉴 최소화 후 메인 홈페이지 스케치





목차

사이트 선정

메뉴 설계

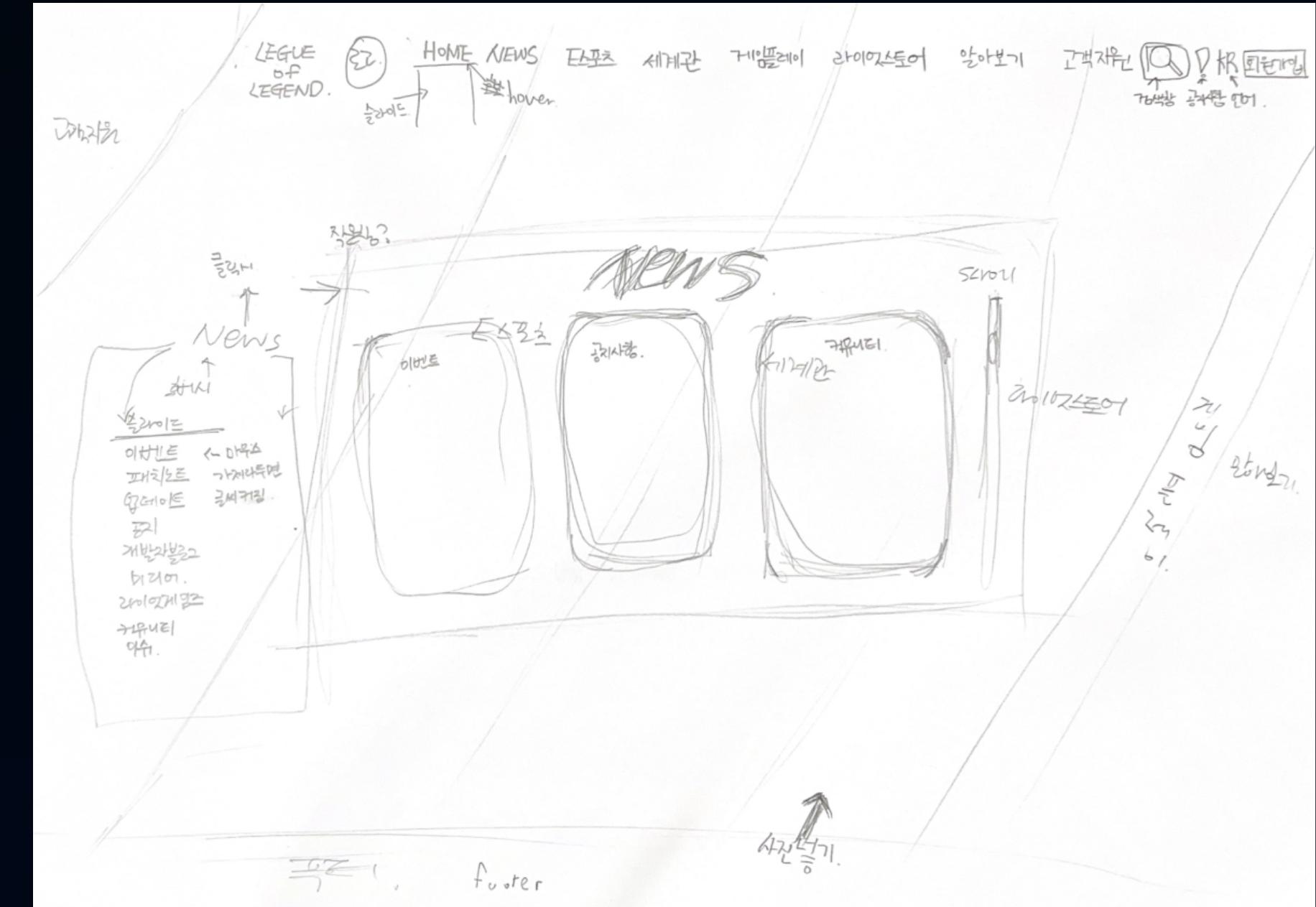
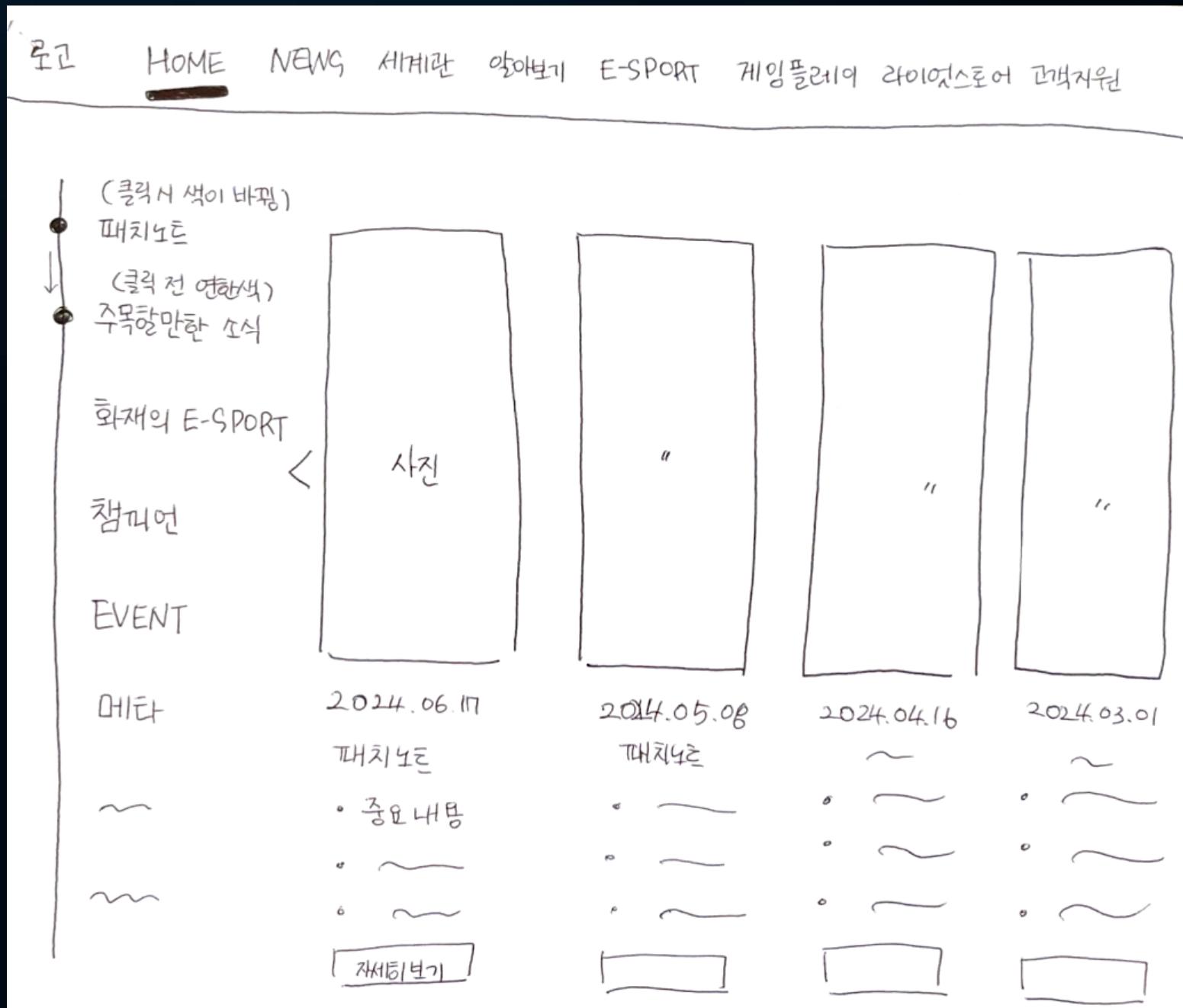
기획의도

타사분석

스케치

홈페이지 스케치

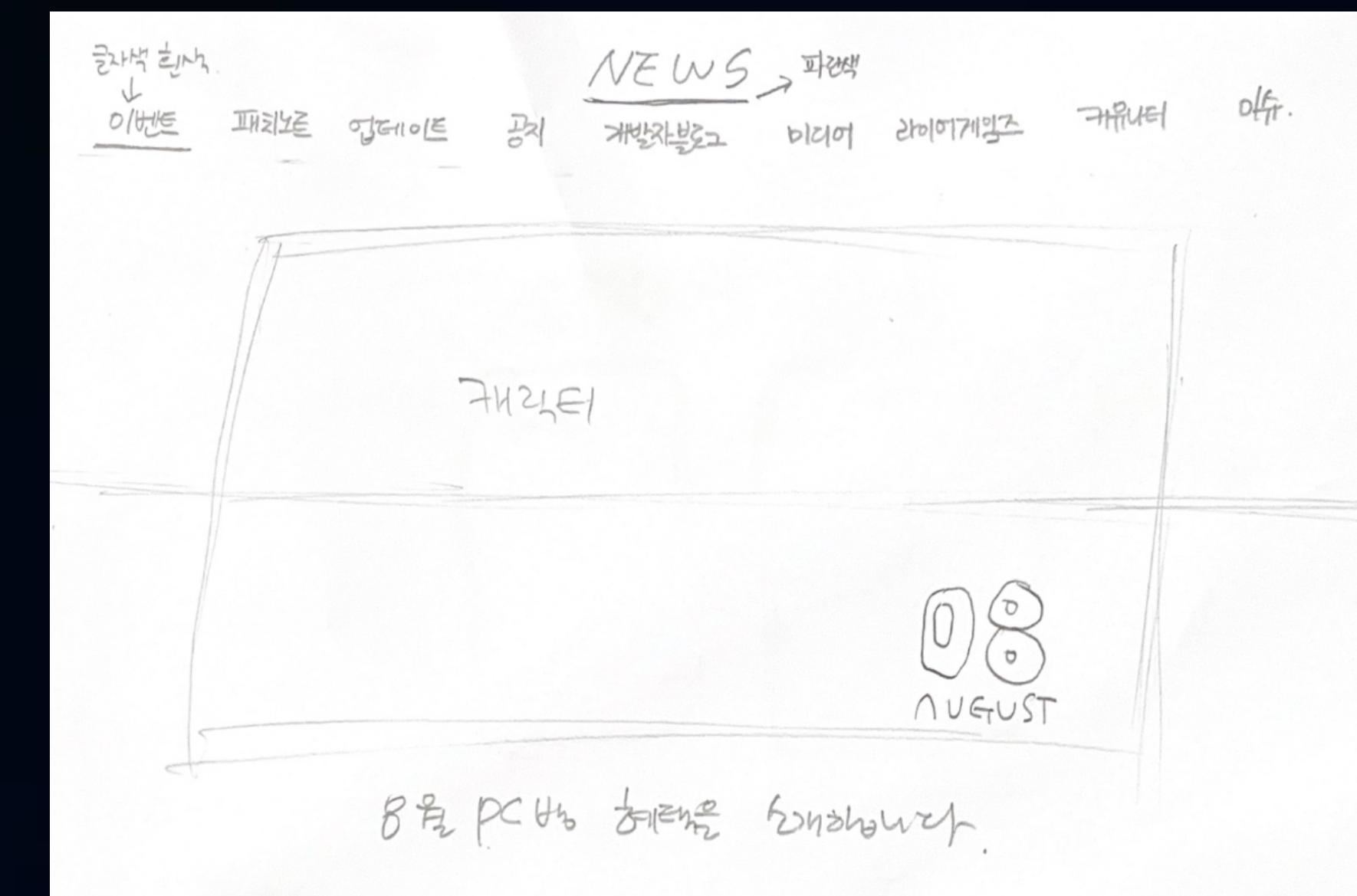
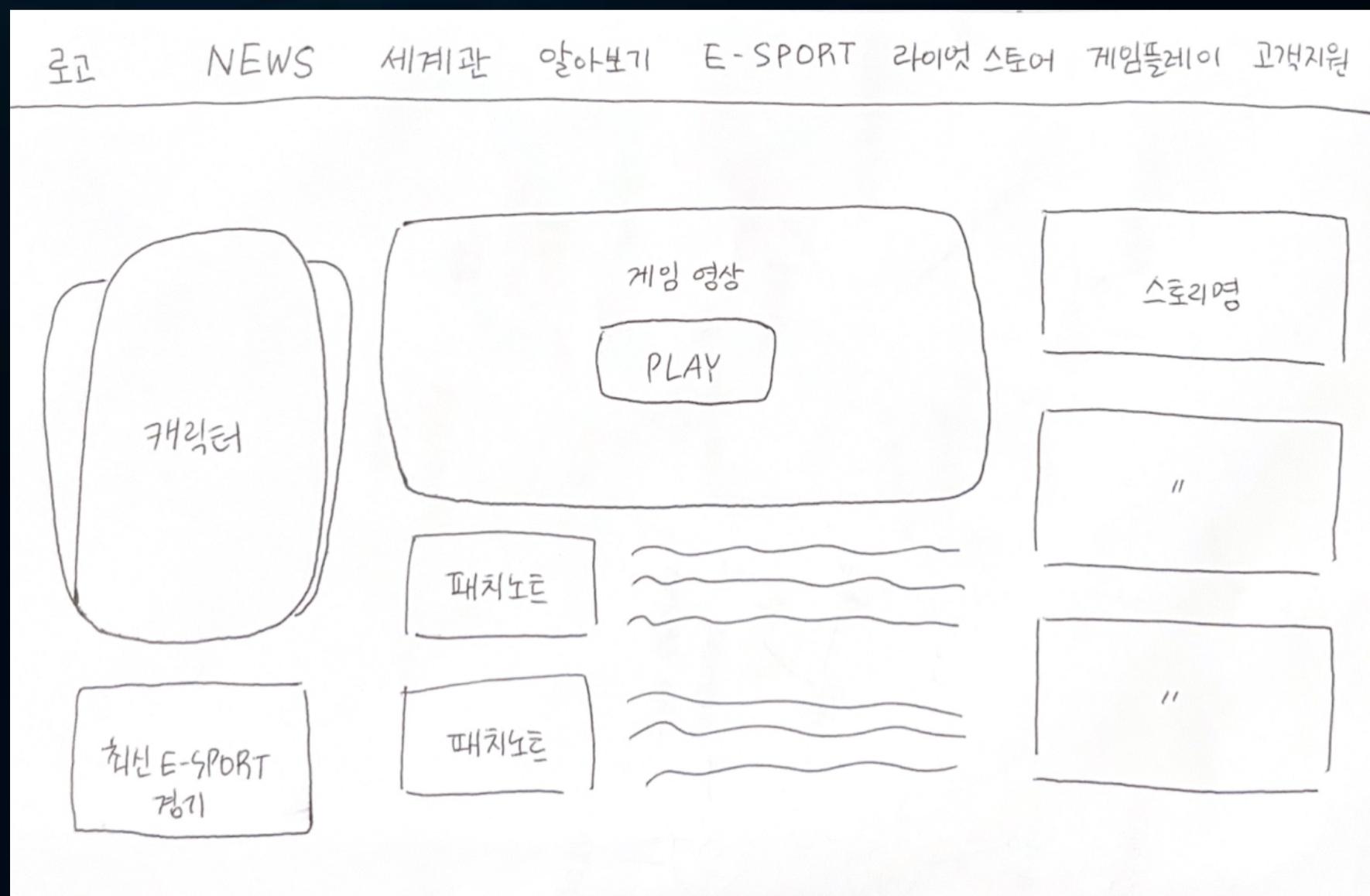
메인 홈페이지



[목차](#)[사이트 선정](#)[메뉴 설계](#)[기획의도](#)[타사분석](#)[스케치](#)

홈페이지 스케치

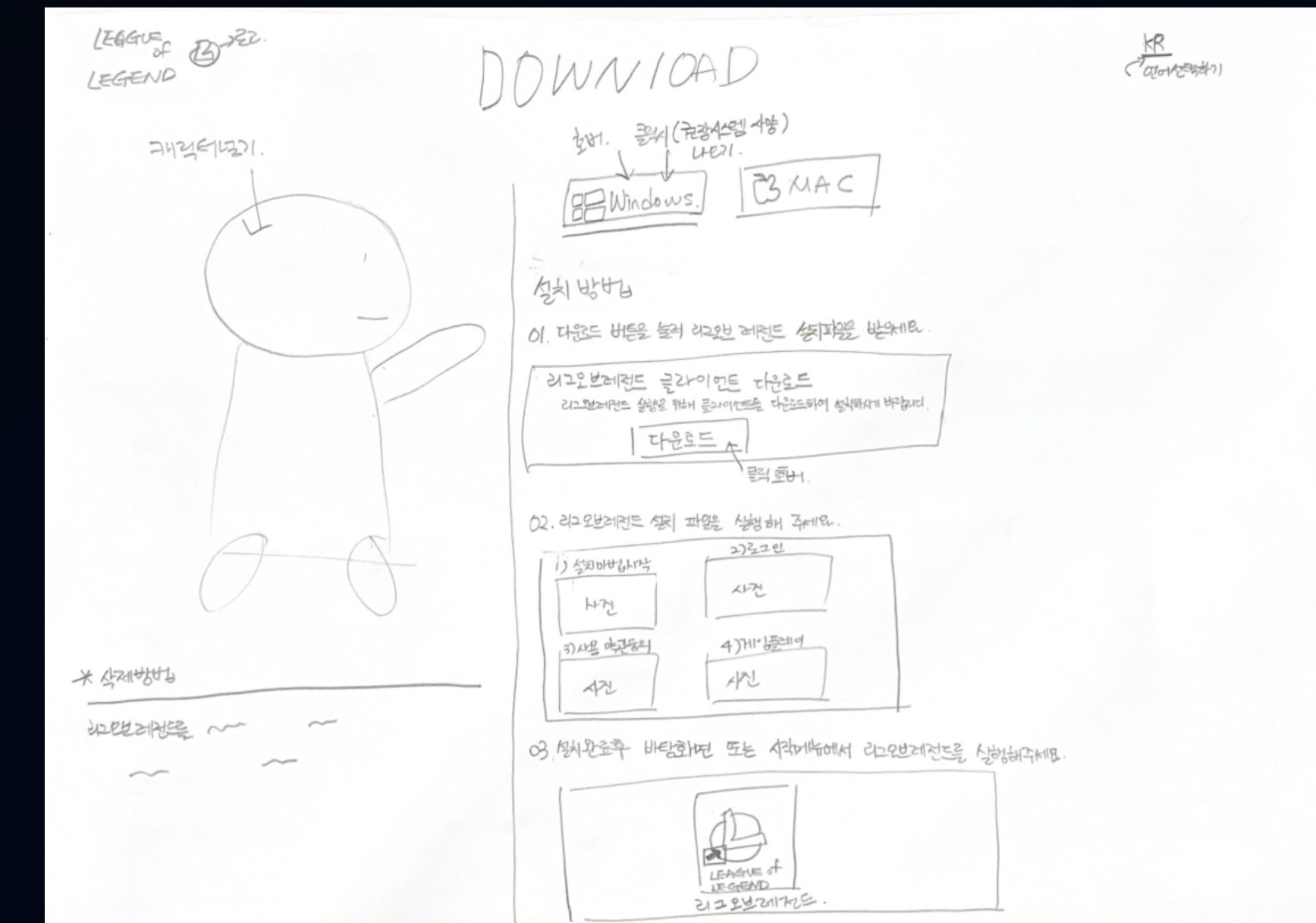
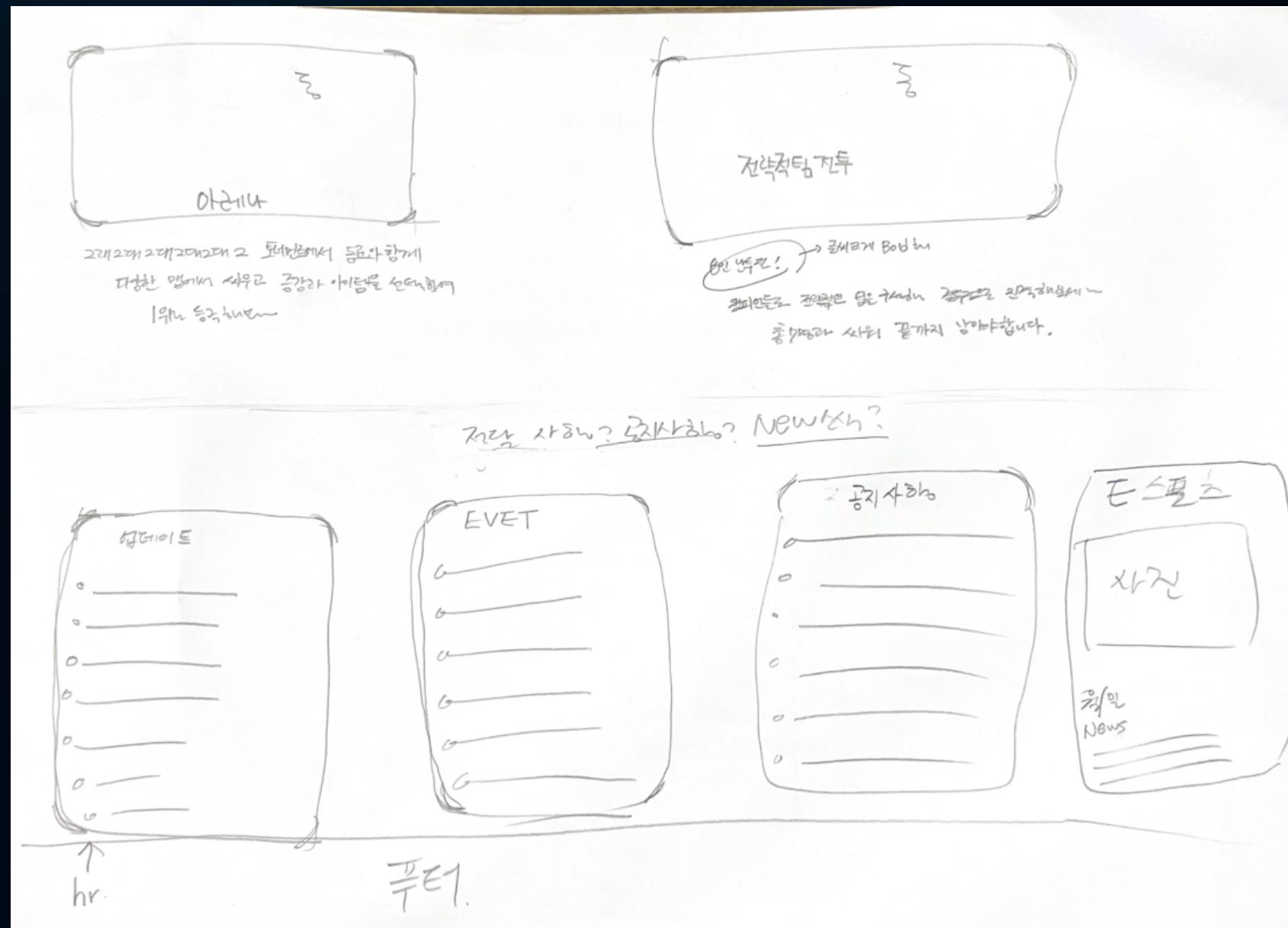
메인 홈페이지





홈페이지 스케치

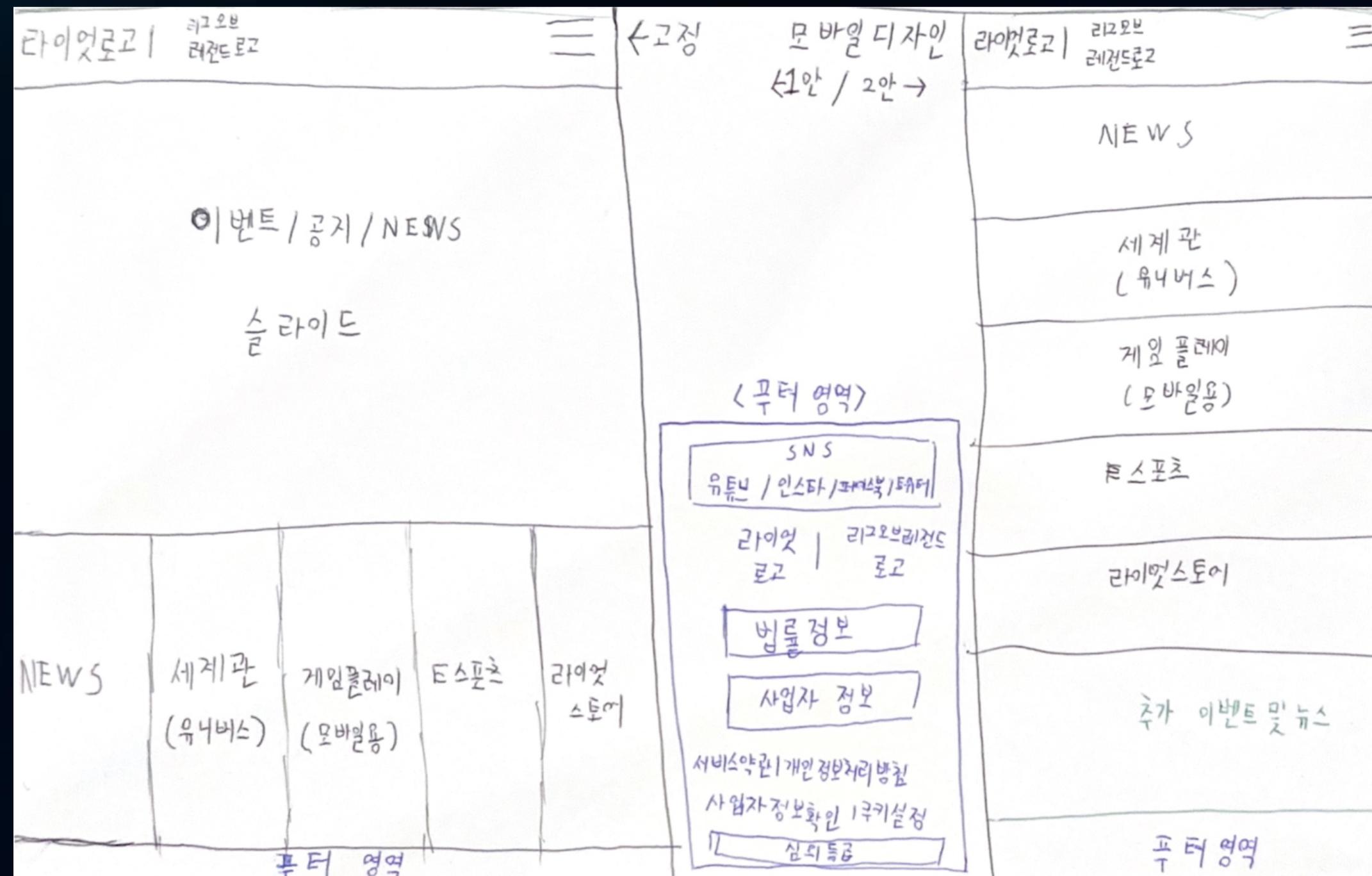
[아레나](#) / [전략적팀전투](#) / [다운로드](#) / [공지사항](#)



[목차](#)[사이트 선정](#)[메뉴 설계](#)[기획의도](#)[타사분석](#)[스케치](#)

홈페이지 스케치

모바일 화면



감사합니다.

