

1. 전체 UI 디자인 가이드라인

- 사용자 조작에 따른 실수가 나오지 않도록 하되,
잘못된 조작을 한 경우 다시 찾아갈 수 있도록 실수에 관대하게 디자인 할 것
- 단시간에 사용할 수 있는 단순하며 명쾌한 구조를 갖출 것
- 시선의 동선이 적은 레이아웃을 사용할 것
- 컬러는 기능을 설명할 수 있도록 적용할 것
- 주문과정을 진행하면서 메뉴 수와 안내 정보가 증가하는 것 피하기
- 화면전환 시 이전화면으로 돌아가는 방법을 인식할 수 있도록 하기
- 한 화면에 보이는 음식은 2~3줄 이내, 한 줄에 4개 이내
- 고령자를 위해 텍스트를 기계음이 아닌 음성 녹음된 소리로 출력하면 이해에 도움
- 도움을 요청할 수 있는 방법(호출버튼, 설명모드 등)이 제공
- 홈화면으로 바로 갈 수 있는 버튼을 제공
- 시각영역에 미치지 못하는 최상단, 최하단이 아닌 중앙부에 콘텐츠 제공

2. 버튼

표 1. 키오스크 버튼 디자인 기본요소

키오스크 버튼의 기본요소
1. 버튼의 사이즈는 너무 작게 디자인하지 말 것.
2. 버튼과 버튼 사이에 충분한 공간을 유지할 것.
3. 강조표시 등 명료하게 표시할 것
4. 버튼의 오른쪽 밑에 중요 표시를 하지 말 것
5. 선택된 표시에 일관성이나 규칙을 적용할 것
6. 화면의 구석에 버튼을 배치하지 말 것
7. 버튼의 피드백을 제공할 것
8. 중요한 버튼일수록 선의 평태는 피할 것

표 7. 버튼 분류

버튼 스타일에 따른 분류			
Type 1	Type 2	Type 3	Type 4
아이콘과 텍스트 배열에 따른 분류			
Type A	Type B	Type C	Type D

Figure 1 TYPE 2,4 / TYPE B 선호

고령자들은 키오스크에서 공통적으로 메뉴 선택 버튼이 아웃라인 없이 사진과 텍스트로만 구성된 경우, 메뉴 버튼을 누를 수 있는 버튼으로 쉽게 인식하지 못하고, 터치 인식 범위를 인지하지 못함.

- 높은 색상 대비와 그림을 활용한 아이콘
- 버튼 애니메이션 : 버튼 클릭 시 눌려졌다 올라오는 것과 같은 애니메이션 효과 제공

- 텍스트 버튼 크기 : 가로길이 – 검지크기 22mm이상

(10~70세 검지 관절 너비 최댓값 약 22mm)

세로길이 – 20mm이상

- 버튼간격 : NDA(National disability authority)에서는 2.5mm이상으로 권고하지만 손 떨림 증상의 노년층을 위해 10mm로 증가
- 음식 메뉴 버튼의 크기 : 가로세로 70mm이상
- 서로 다른 기능의 버튼일 때는 보색 관계의 색 사용

3. 레이아웃

- 화면 상단에 위치한 가로 형태의 네비게이션, 세로 메뉴 배열, 시선의 흐름이 통일된 인터페이스 선호
- 통일감 있는 레이아웃 선호

4. 제공되는 정보

- 필요한 정보 위주(이벤트 제품, 신제품, 인기메뉴)
- 음식 이름이 음식의 내용을 설명하지 못하는 경우, 음식 및 재료에 대한 최소한의 설명 필요
- 장바구니 담기 : 애니메이션 사용

장바구니에 담긴 메뉴의 품목과 수량이 잘 보이도록 구성

품목 삭제와 변경 버튼을 직관적으로 알 수 있도록

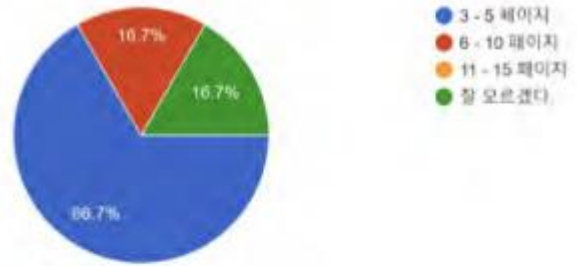
- 메뉴 탐색 과정 및 주문 단계의 최소화를 위해 '자주 주문하는 메뉴' 항목을 상단에 추가
- 장노년층 인기메뉴 배치

5. 텍스트

- 글꼴 : 한컴 돋움 선호
- 텍스트 높이 : NDA에서는 4mm이상 권고

6. 화면전환

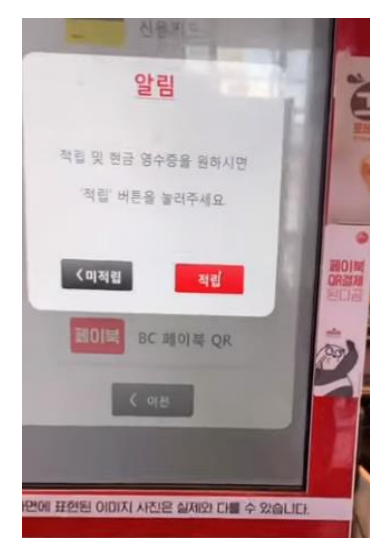
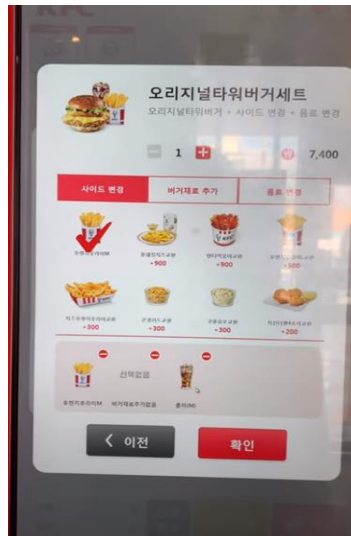
- 페이지 이동 : 페이지가 여러 페이지이며 다음 페이지 혹은 이전 페이지로 이동할 수 있음을 명확히 표시(화살표)
- 페이지 수 : 3~5페이지내 가장 선호



[그림 5] 키오스크 페이지 수에 대한 설문결과

7. 기타

- 사용법안내 : KFC) 이용방법안내화면 따로 제공



8. 출처

- 1) 고령자의 특성을 반영한 패스트푸드점 키오스크 UI 연구(2019)
- 2) 노령층을 위한 키오스크 유저 인터페이스 디자인 가이드라인(2019)
- 3) 약자를 위한 키오스크 디자인 가이드라인 : 패스트푸드점 사례를 중심으로(2020)
- 4) 패스트푸드점 키오스크 UI 개선 방안 연구 : 음성 인식 인터페이스 제안을 중심으로(2020)
- 5) 고령층을 위한 패스트푸드점 키오스크 인터페이스 디자인(2019)
- 6) 무인주문 키오스크의 고령친화적 사용자경험 개선 연구 : 패스트푸드점을 중심으로(2019)