사용성 구성요소 조사보고서

UXUI반 배민주



내가 생각하는 사용자 경험(User Experience, UX)



- <u>UX, 즉 사용자 경험이란 단순히 기능이나 절차 상의 만족뿐 아니라 전반적인 지각 가능한 모든 면에서 사용자가</u> 참여, 사용, 관찰하고, 상호 교감을 통해서 알 수 있는 가치있는 경험입니다.
- 사용자로 하여금 최적의 경험을 유도하는 것이 UX 디자인의 궁극적인 목표가 됩니다.
- UI는 사용성, 접근성, 편의성을 중시한다면 UX는 이러한 UI를 통해 사용자가 느끼는 만족 이나 감정을 의미합니다.



내가 생각하는 사용자 경험(User Experience, UX)





- 본인이 사용자 경험을 디자인한 의도와 다른 방식으로 해석될 수 있지만 다른 길이 생겨 가능성이 열렸다고 보아야 합니다.
- 사용자들의 실제 경험과 해석까지는 시간이 걸리기 때문에 성급하게 좌절하지 말아야 합니다.
- 사용자의 경험이 중심이기 때문에 가능성이 무궁무진하며 다른 방식으로 해석되어도 그런 점까지 폭 넓게 수용할 수 있어야 합니다.



일상생활에서 '디자인과 UX의 차이' 사례







사용성(Usability)이란?



- 웹사이트 사용성은 웹사이트의 특징과 사용자의 필요에 초점을 둔 디자인 방식을 일컫습니다.
- 웹사이트가 디자이너가 아닌 실제 사용자에게 효과적이기 위해서는 사용자 중심의 디자인 프로세스를 진행해야합니다.



메타포란?

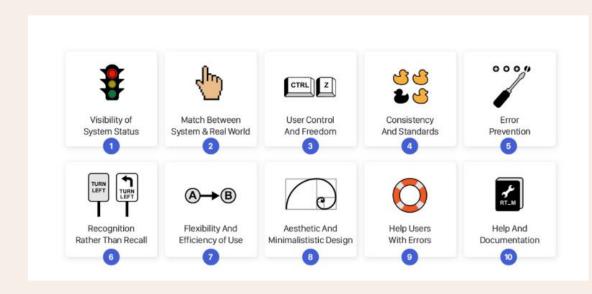




- <u>메타포는 '은유', '비유'를 뜻하는 말</u>로, UI에서의 메타포란 휴지통이 '문서 삭제', 폴더가 '문서보관'을 의미하는 것 처럼 <u>시스템에서 표현하고자 하는 대상을 사용자의 경험과 지식에 비겨서 표현하는 유추적 모형을 의미합니다.</u>
- 따라서 UI 제작에 있어서 적절한 메타포를 적용하는 것은 사용자가 시스템이 어떻게 작동하는지 빠르게 파악하는데 도움이 됩니다.



Jakob Nielsen의 UI 가이드라인 10원칙



1. 시스템 상태의 시각화 (Visibility of system status)

시스템은 적절한 시간과 피드백으로 사용자에게 진행사항을 알려줘야 한다.

2. 실세계 일치 (Match between system system and the real world)

전문용어는 자제한다. 사용자에게 친숙한 단어로 말한다.

3. 사용자 제어와 자유도 (User control & freedom)

사용자는 자신의 실수를 금세 복구할 수 있어야 한다. 대표적으로 '이전'으로 돌아 갈 수 있도록 도와주는 명령어 'control+z'와 같은 비상구가 있어야 한다.

4. 일관성과 표준 (Consistency and Standards)

인터페이스의 일관성(내부/외부)을 제공하고 표준화 시켜야 한다.

5. 에러 방지 (Error Prevention)

오류가 발생하기 쉬운 조건을 제거하거나, 오류를 확인하고 사용자가 작업을 수행하기 전에 확인 옵션을 제시해야한다.

6. 기억보다 직관(인식) (Recognition rather than recall)

사용자가 별도 학습 또는 기억 없이 해당 기능에 대해 쉽게 인식할 수 있어야 한다

7. 사용의 융통성과 효율성 (Flexibility and efficiency of use)

자주 쓰는 메뉴 모음이나 순서 변경 같이, 숙련된 사용자를 도울 수 있는 방법을 연구해야 한다

8. 간결한 디자인 (Aesthetic and minimalist design)

불필요한 요소가 사용자에게 필요한 정보로부터 사용자의 주의를 분산시키지 않도록 합니다

9. 명확한 에러표시 (Help users recognize, diagnose, recover frome errors)

쉽고 명확한 언어로 에러 표시를 해야 한다. 동시에 빠른 해결책이 필요하다

10. 도움말과 문서화 (Help and documentation)

사용자가 어려움에 직면할 때 해당 기능에 대한 설명을 쉽고 빠르게 찾아볼 수 있어야 한다.

도움말 문서를 쉽게 검색할 수 있으며 사용자 문서를 필요로 하는 시점에 상황별로 제시한다.