

The background of the entire image is composed of numerous 3D cubes in two colors: a light blue and a light grey/white. These cubes are arranged in a staggered, isometric pattern that recedes into the distance, creating a sense of depth and a modern, architectural feel. The lighting is soft, casting gentle shadows on the surface the cubes appear to be resting on.

U I / U X 디 자 인

디자인과 UX의 차이

김 은 아

CONTENTS

디자인과 UX의 차이

1/ 디자인과 UX의 차이 사례
주변 일상생활에서의 설계와 실사용의 차이

2/ 내가 깨달은 UX
UX를 어떻게 디자인에 적용시켜야 하는가

3/ 5-WHYS TOOL
2022년 강남역 사거리 침수피해를 통하여

PART 1/

디자인과 UX의 차이 사례

디자이너가 처음 설계한 제품 및 서비스의 사용자경험과 실제 발생하는 사용자경험이 반드시 일치하지만은 않는다.
주변에서 쉽게 찾아볼 수 있는 사례로 디자인과 UX의 차이를 살펴해보도록 한다.



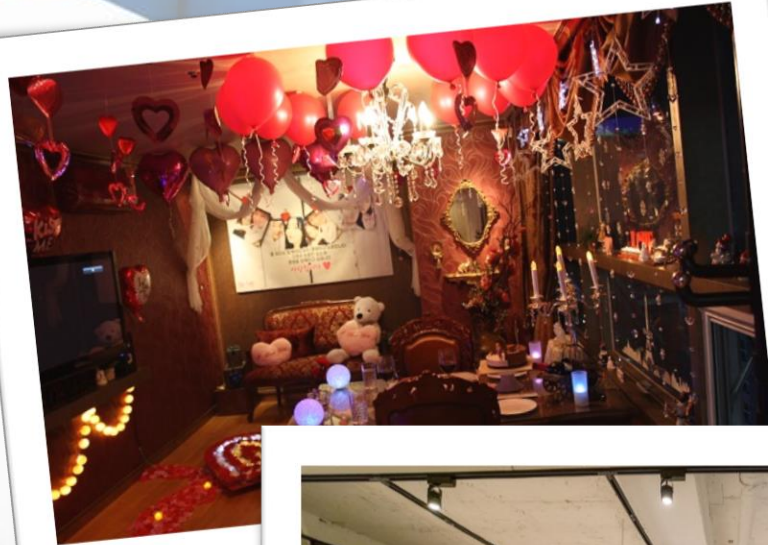
카페 공간의 확장

음료를 제공받는 휴식공간에서 스터디, 파티 공간으로

우리나라에서 프랜차이즈 카페가 처음 유행하기 시작했을 때까지만 해도 카페는 커피와 케익을 먹고 마시며 쉬어가는 휴식 공간으로만 기능했다.

그러나 음료값을 지불하면 쾌적한 환경에서 오랜 시간 이용이 가능하다는 장점 때문에 많은 사람들이 시간을 보내기 위해 카페를 이용하기 시작했고, 책과 노트북을 챙겨 카페에서 공부를 하는 카공족이 등장하더니, 카페에서 모임을 갖는 것을 넘어 생일파티를 하는 사람들도 생겼다.

이런 특이한 수요가 생기자 이를 만족시키기 위해 카페의 기능은 유지하면서도 좀더 차별화된 서비스를 제공하는 '스터디 카페', '카페 대관' 등의 공간이 생겨났다.





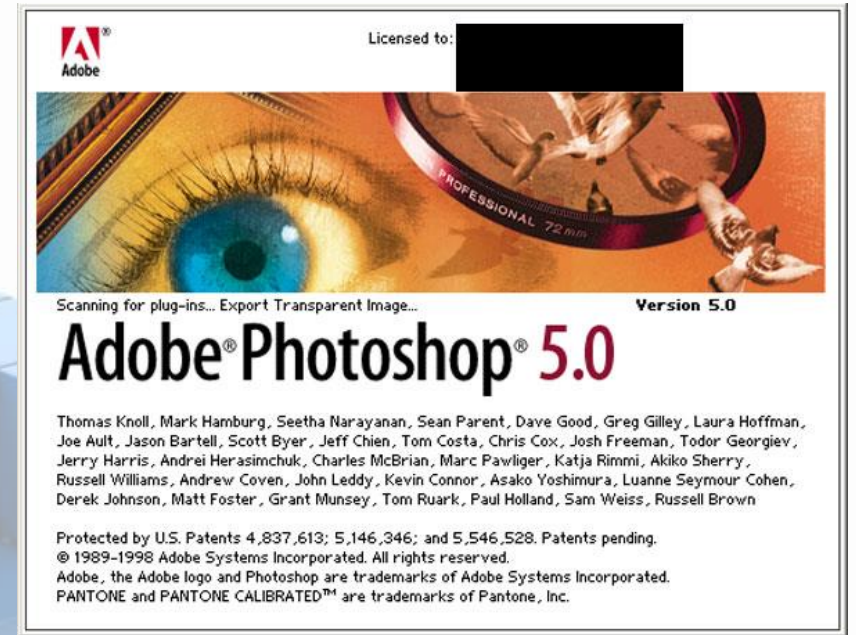
포토샵

사진 편집 기능으로 출발해 디지털 디자인, 디지털 드로잉 툴으로

Adobe사에서 출시한 포토샵은 이름에서부터 알 수 있듯이 처음에는 디지털 사진 편집을 위해 만들어진 프로그램이었다.

그러나 제공되는 여러 편리한 기능들과, 전세계적으로 사용되는 프로그램이라는 범용성 등의 이점으로 사진 편집 기능만이 아니라 디지털 디자인, 디지털 드로잉 프로그램으로 폭넓게 이용되었다.

이 점을 인지한 Adobe사 역시 새로운 버전을 출시할 때 디자인과 드로잉 등에서 자주 쓰이는 기능들을 더욱 보강하여, 포토샵이 다목적 그래픽 프로그램으로서 전세계 수많은 프로그램 중에서 굳건한 1위로 자리매김하게 되었다.





카카오톡

스마트폰 메신저에서 선물과 송금을 주고받는 모임과 친목 기능까지

처음 출시될 때 카카오톡은 문자 요금 없이 인터넷으로 사용 가능한 메신저 기능만을 가지고 있었다.

카카오톡이 대중적인 메신저 수단으로 자리잡게 되자 사용자들은 카카오톡으로 생일선물 쿠폰을 보내거나 약속을 잡고, 계좌번호를 주고받아 돈을 송금하거나 모임이 끝난 후 더치페이를 하는 등 카카오톡을 이용해 친목을 주고받기 시작했다.

사용자들이 메신저로 이런 메시지들을 주고받는 것을 파악한 카카오톡은 선물하기나 정산하기 기능 등을 추가해, 어플 내에서 자체적으로 해당 기능들을 이용할 수 있도록 만들며 유저 편의성을 증대시켰다.

우리 정산해요!



정산하기를 요청했어요.

요청인원 : 4명
전체금액 : 60,000원
- 1차(4명) : 60,000원

송금해 주세요~

정산 현황



카카오페이

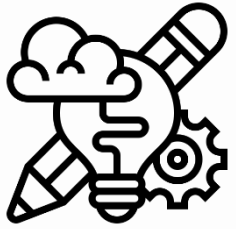


PART 2

내가 깨달은 UX

앞서 살펴본 사례와 같이,
사용자경험은 디자이너의 최초 기획 의도와
다른 방향으로 발생되기도 한다.

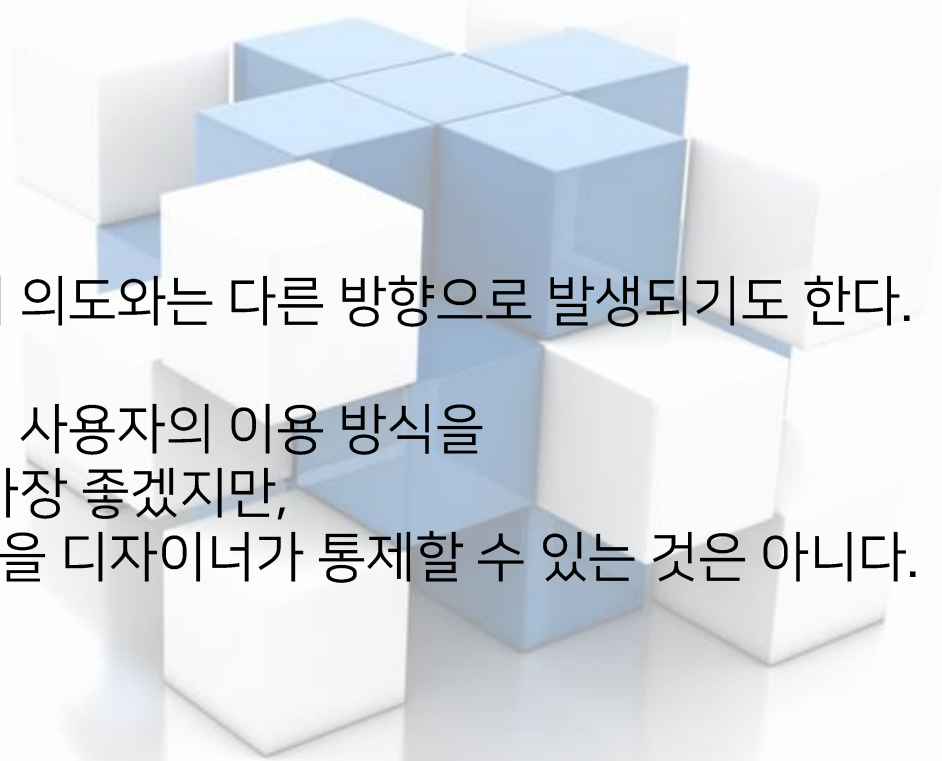
PART 2 / 내가 깨달은 UX



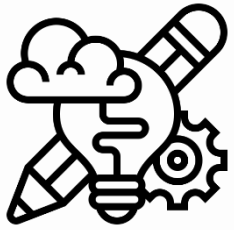
기획과 UX의 차이

앞서 살펴본 사례들과 같이,
사용자 경험은 디자인한 사람의 의도와는 다른 방향으로 발생되기도 한다.

디자이너가 처음 계획할 때부터 사용자의 이용 방식을
원하는 방향으로 잘 의도하면 가장 좋겠지만,
모든 사용자의 사용자경험(UX)을 디자이너가 통제할 수 있는 것은 아니다.



PART 2 / 내가 깨달은 UX



UX의 리서치와 피드백

디자이너는 사용자 리서치를 통해 기존에 디자인한 결과물로부터 어떤 UX가 발생하는지 알아보게 된다.

디자이너가 계획하지 못한 방향이라고 하더라도, 사용자 경험이 이루어지고 있다면 그것 역시 일종의 사용자의 니즈로 이해할 수 있다.

디자이너는 이러한 피드백 과정을 통해 기존과는 다른 방향으로 제품과 서비스를 발전시킬 수 있으며, 디자이너가 초기에 예측하지 못했던 새로운 타겟층의 사용자까지 만족시킴으로써 더 나은 제품과 서비스를 제공할 수 있게 된다.

PART 3/

5 WHYS-TOOL

2022년 강남역 사거리 침수피해라는 PROBLEM을
5-WHYS 툴을 이용하여 분석함으로써
문제의 근본적인 원인을 찾아내 본다.

PART 3/5 WHYS-TOOL



문제를 해결하기 위한 다섯 번의 질문

5-Whys 툴은 문제의 발생원인을 찾아내기 위한 방법으로, 문제가 “왜” 일어났는지 다섯 번 질문하며 거슬러 올라감으로써 문제의 근본 원인을 찾아낼 수 있다.

5-Whys 툴을 이용하여 “2022년 강남역 사거리 침수 피해”라는 문제에 대한 근본 원인이 무엇인지 분석해 볼 수 있다.

PART 3/5 WHYS-TOOL



배수 문제 때문

강남역 일대에 배수가 제대로 이루어지지 않았기 때문에 침수 피해가 발생하였다.

강남역 지대 때문

강남역 인근 고지대에서 모인 물이 강남역으로 모두 모여들면서 배수 문제가 발생하였다.



배수시설 용량 때문

모인 빗물의 양에 비해 처리 가능한 배수 시설의 용량이 턱없이 적어 하수도가 감당하지 못했다.

빗물 터널 공사 취소 때문

강남역 인근에 건설 예정이었던 빗물 터널 공사가 취소되어 강남역 인근 하수도 용량이 늘어나지 못했다.



안일한 인식 때문

그간의 침수 피해를 일회성 사고로 인식하고 예방을 중요하게 생각하지 않아 침수 피해 방지를 위한 예산이 삭감되었다.



THANK YOU.

감사합니다.