

[교과목 문제해결 시나리오 평가 채점지]

과 정 명	웹기반 스마트 콘텐츠 응용SW개발자 양성과정		
훈련기간	2021-08-31 ~ 2021-02-23	교·강사	백성애 (인)
교 과 목	UI/UX 콘셉트 기획	교과목 훈련기간	2021-10-28 ~2021-11-3
학습자명	(서명)	평가(작성)일시	2021-11-3

	UI/UX 콘셉트 도출하기/ 기능리스트 도출하기/콘텐츠 기획하기	점수 / 배점	/ 100
--	--	---------	-------

프로젝트 주제에 부합하는 UI/UX콘셉트를 결정하기 위해 해당 프로젝트에서 참고할 디자인을 갖는 사이트나 애플리케이션을 벤치마킹 하여 UI/UX 콘셉트를 기획하고자 한다.

1. **[UI/UX 리서치]** 벤치 마킹할 사이트나 앱을 선정하고 해당 사이트/앱의 벤치마킹한 이유를 기술하시오.
요구분석을 반영하여 제작한 패스트 프로토타입에서 부족한 점이나 개선해야 할 사항을 기술하시오.
2. **[디자인 콘셉트]** UI/UX콘셉트를 반영하여 진행할 방향을 선정하고 전체 레이아웃의 디자인 콘셉트를 기술하시오
3. **[스타일 가이드]** 또한 UI/UX에서 사용할 스타일 가이드(서체, 색상, 아이콘 요소 등)를 기술하시오.

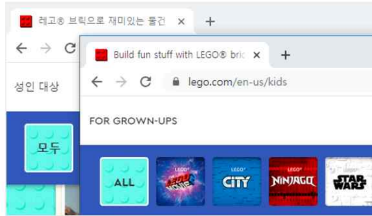
[참고 예시: 다음 페이지 참고]

작성 예

1. UI/UX 리서치

주제 선정

리뉴얼 사이트 선정

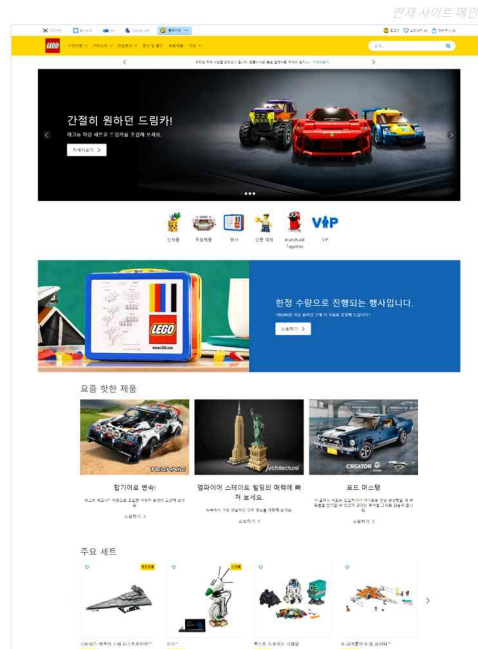


플레이존 화면에서도 보이는 영어와 한국어 번역의 뒤임스 차이

메인 페이지에서 제품과 프로모션의 나열만 하고 있어, 장난감이라는 주제에 비해 사용자가 재미를 느끼거나 흥미를 느낄 수 있는 부분이 부족하다고 느껴진다.

게다가 한글 번역이 키즈존과 성인존/플레이존과 둘러보기 메뉴의 구별이 명확하지 않아, 한국어 사이트에서 사용자 쉽게 짐작할 수 없는 요소들이 눈에 들어온다.

또, 원하는 카테고리들을 바로 찾기 힘들다는 점이나 몇 가지 카테고리들이 중복되는 등, 사용성과 접근성 측면의 보완이 필요해 보인다.



개선 방향과 개선이 필요한 요소들

보다 한눈에 이해하기 쉬운 한국어 사이트를 목표로 사이트 리뉴얼을 진행한다.

어색한 한국어 메뉴들을 충분히 짐작 가능하도록 수정하여 각각의 차이점을 명확하게 하고, 메인 페이지에서는 방문자의 흥미를 끌만한 요소들을 더 부각시킨다. 한눈에 보여야 할 요소들은 더 강조 하고, 반복되는 것들은 모두 합쳐 한꺼번에 볼 수 있도록 한다. 특히 내용부분은 간단한 레이아웃으로 제품들을 중심으로 내용을 읽어 나갈 수 있도록 한다.



차이점이 명확하지 않은 내용분류



2. 디자인 콘셉트

디자인 컨셉

원 페이지 스크롤

참고한 디자인



웹 페이지 메인 화면에서 스크롤 시, 다음 콘텐츠 화면으로 바로 스크롤이 넘어간다.

메인 화면에 있는 스크롤버튼을 클릭해도 마찬가지로 다음 화면을 볼 수 있다.

3. 스타일 가이드

스타일가이드

서체 사용

서체는 고딕계열(영문은 Sans Serif)을 사용한다.

한글은 본고딕(Noto Sans), 영문은 Open Sans의 Bold, Regular, Light만을 사용한다.

국문 서체 사용 **Noto Sans KR Bold**
Noto Sans KR Regular
Noto Sans KR Light

본고딕 KR Bold 700
본고딕 KR Regular 400
본고딕 KR Light 300

영문 서체 사용 **Open Sans Bold 700**
Open Sans Regular 400
Open Sans Light 300

스타일가이드

아이콘 요소 및 기타

헤더 아이콘, 버튼

공지창 열기

플레이존



- 플레이존으로 이동

- 메뉴 버튼

- 검색 버튼

- 페이지 위로 가기

- SNS 아이콘들

- 이메일 레터 구독 신청 버튼

본문 아이콘, 버튼



- 더보기 버튼

NOW

- Now 태그

독점제품

신제품

레이저제품

- 아이템 태그

독점제품

신제품

레이저제품



- 슬라이드 볼렛

(active or not)

스타일가이드

색 사용

주 사용 색, 무채색

#FFFFFF	RGB (255, 255, 255)
#EEEEEE	RGB (238, 238, 238)
#DDDDDD	RGB (221, 221, 221)
#AAAAAA	RGB (170, 170, 170)
#555555	RGB (85, 85, 85)
#111111	RGB (17, 17, 17)

포인트 색

#E5280A	RGB (229, 40, 10)
#FFCF00	RGB (255, 207, 0)
#1360AD	RGB (19, 96, 173)

보조 색상 또는 함께 사용되는 이미지의 색들

#0E812F	#F08024	#8B003A
---------	---------	---------

밝기 -20% ————— 밝기 -40%

파일

완성한 프로젝트는 UIUX콘셉트기획_본인이름.zip 으로 압축해서 제출하시오
파일명 : UIUX콘셉트기획_본인이름.pdf
제출기한 : 2021-11-3 (수) 18:30 까지

의견

※ 과제를 제출하지 않으면 0점 처리 합니다.

채점기준				
평가구분	평가내용	평가 등급	등급별 배점	등급별 평가기준
패스트 프로토타 입 제작	프로토타 입 제작	상	80~100 점	UI/UX 콘셉트와 어울리는 스타일 가이드를 작성하여 주요 콘텐츠의 질적 완성을 높일 수 있다.
		중	60~79점	사용자 니즈와 제공하는 콘텐츠간의 갭을 분석하여 UI/UX콘셉트의 방향성 을 결정하고 디자인 가이드를 작성할 수 있다.
		하	40~59점	요구분석과 프로토타입의 검증, 자료 조사와 벤치마킹 등의 과정을 통해 구현코자 하는 애플리케이션의 UI/UX 콘셉트를 결정할 수 있다.