

화면설계 (응용SW개발)

화면 설계 개요



학습 내용

- 응용SW엔지니어링 수행 프로세스
- 화면 설계 과정 개요

학습 목표

- 응용SW엔지니어링 수행 프로세스에서 사용자 인터페이스와 사용자 경험에 대하여 설명할 수 있다.
- '화면 설계' 과정의 전체 구성을 설명할 수 있다.

1. 응용SW엔지니어링 수행 프로세스

1 사용자 인터페이스

/ 응용SW엔지니어링 개요

- 소프트웨어 제품은 특정 고객 혹은 일반적인 시장을 위해 개발

소프트웨어
제품

일반적인 형태: 다양한 계층의 소비자를 위해 개발

예 | 엑셀/워드와 같은 PC 소프트웨어

주문형 형태: 특정 고객의 사양에 맞게 개발

- 새로운 소프트웨어

신규 개발, 기존 소프트웨어를 재사용,
일반적 소프트웨어를 재구성하여 만들어짐

응용 SW
엔지니어링

응용 소프트웨어를 구축, 운영, 유지보수, 재 구축의 전반적인 업무를 수행하는데 관련 있는 모든 것

응용SW
엔지니어
직무자

컴퓨터 프로그래밍 언어로 각 업무에 맞는 소프트웨어 기능을 설계, 구현 및 테스트하고, 사용자에게 배포하며, 버전 관리를 통한 제품 성능 향상과 서비스 개선 업무를 수행하는 사람

1. 응용SW엔지니어링 수행 프로세스

1 사용자 인터페이스

/ 응용SW엔지니어링 개요

■ 응용 SW엔지니어직무자

- 체계적이고 조직적인 접근 방법을 적용해야 함
- 직면한 문제, 개발에 따르는 제약과 자원을 활용하기 위해서 적절한 도구와 기술을 사용해야 함
- 개발프로젝트 매니저, 프로그램 개발자, 프로그램 설계자, 화면 설계자, 프로그램 테스터, 정보시스템 이관 업무 수행자 등 다양한 구성원이 함께 업무를 수행함

/ 사용자 인터페이스(User Interface)

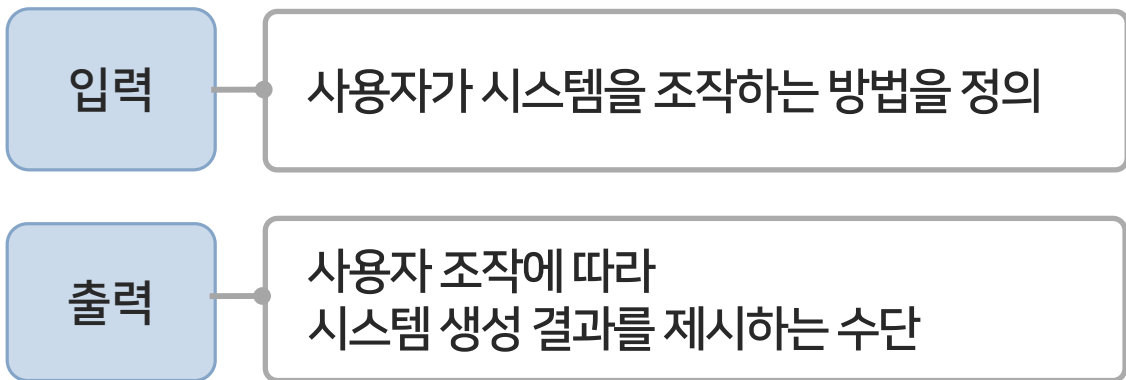
- 정보시스템에서 화면으로 지칭하는 요소와 가장 큰 관련이 있음
- 기계, 특히 컴퓨터와 사용자(인간) 사이의 상호 작용과 정보 교환을 위한 인터페이스로 컴퓨터 상호 작용(HCI : Human-Computer Interaction) 등의 용어로 표현
- 요즘은 사용자 경험을 중시하는 추세로 UI/UX(User Interface / User Experience) 라고 하기도 함

1. 응용SW엔지니어링 수행 프로세스

1 사용자 인터페이스

/ 사용자 인터페이스(User Interface)

사용자 인터페이스 제공 방법



- 좋은 사용자 인터페이스는 사용자가 필요한 요소를 쉽게 찾고 사용하며 정확한 결과를 손쉽게 얻어낼 수 있도록 사용자 경험(User Experience)기반으로 설계 해야 함
- 컴퓨터에서의 사용자 인터페이스는 프로그램이 사용자에게 표시되는 그래픽, 텍스트, 음성 정보 와 사용자가 프로그램을 제어하는 사용자 제어 시퀀스 에 대한 상호 작용 방법을 모두 포함함

1. 응용SW엔지니어링 수행 프로세스

1 사용자 인터페이스

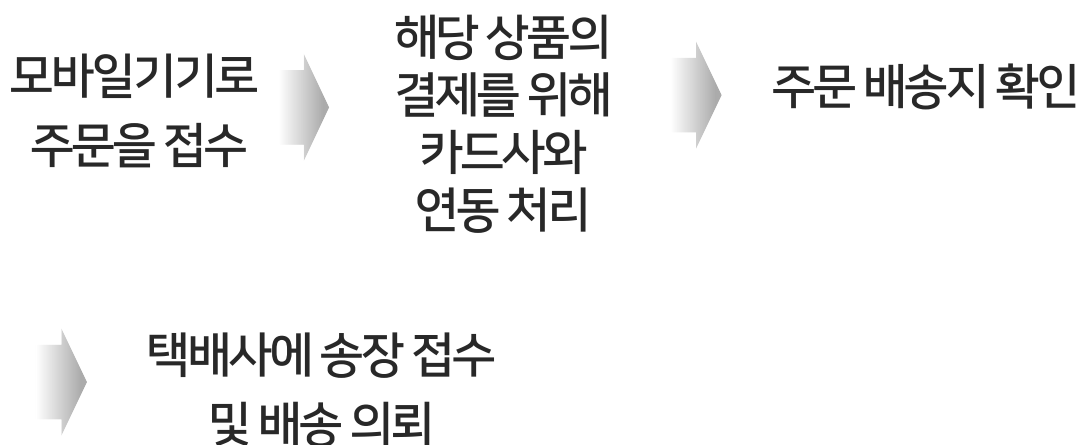
/ 사용자 인터페이스(User Interface)

■ 사용자 인터페이스의 분류

- 그래픽 사용자 인터페이스(GUI : Graphical User Interface)
- 웹 사용자 인터페이스(WUI : Web User Interface)
- 명령 줄 인터페이스(CLI : Command-Line Interface)
- 배치 인터페이스(Batch Interface)
- 터치 인터페이스(Touch Interface)
- 음성 사용자 인터페이스

/ 사용자 인터페이스 설계자

1 한기 쇼핑몰의 업무 흐름



1. 응용SW엔지니어링 수행 프로세스

1 사용자 인터페이스

/ 사용자 인터페이스 설계자

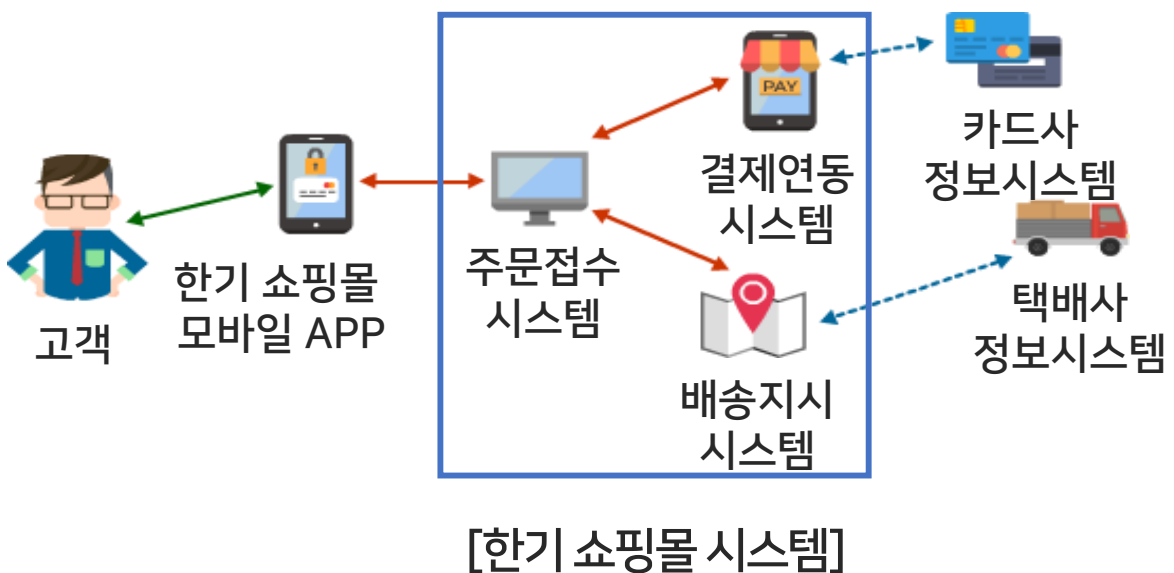
2 한기 쇼핑몰의 정보시스템

쇼핑몰 모바일 App 뿐만 아니라 주문접수 시스템 결제 연동 시스템, 배송 지시 시스템을 구축해야 함

3 한기 쇼핑몰의 고객(사용자)

쇼핑몰 모바일 App을 사용하여 원하는 상품 구입 및 배송 받음

스마트폰에서 쇼핑몰 앱을 통하여 상품을 살 경우



1. 응용SW엔지니어링 수행 프로세스

1 사용자 인터페이스

/ 사용자 인터페이스 설계자

■ 사용자 측면에서 인터페이스 고려사항 예시

- 가장 저렴한 물건을 구입, 심심풀이 혹은 이벤트 성격으로 싸게 나온 물건을 살펴보기도 하기 때문에 원하는 물건을 카테고리에서 쉽게 찾을 수 있도록 App이 만들어져야 함
- 때때로 “쏘킹가격”과 같은 이벤트 상품이 맨 앞에 나와 있어야 한다는 생각을 가짐
- 카드 결제 시 매번 카드번호를 넣거나 공인인증서를 선택하는 것은 너무 어려움, 등록된 카드나 계좌가 있다면 바로 결제 처리되기 원함 (편리한 결제)
- 오늘 잠 못 이루며 질러버린 주문은 내일 아침 브런치와 함께 상품을 배송 받기 원함(빠른 배송)

——// 사용자 인터페이스(화면) 설계자는
기업의 업무 측면, 정보시스템 측면,
사용자 측면의 관점을 고려해야 함 //

1. 응용SW엔지니어링 수행 프로세스

1 사용자 인터페이스

/ 화면 설계 원칙

직관성(Intuitiveness)

화면의 버튼, 항목, 입력 칸 등이
한눈에 봐도 그 기능이나 의미를 파악해야 함

일관성(Consistency)

여러 화면의 인터페이스에서 각 항목 배치는 일관성이 있어야 함

효율성(Effectiveness)

화면이 쉽게 익숙해져야 하며, 사용이 효율적이어야 함

1. 응용SW엔지니어링 수행 프로세스

1 사용자 인터페이스

/ 화면 설계 원칙

- 최근 사용자 인터페이스(UI)는
사용자 경험(UX: User Experience) 과 동일시 하는 용어로 설계함
- 사용자는 어떠한 장치나 기기 등에
이미 익숙한 경험을 바탕으로 설계해야 함

예 |

방의 문손잡이는 문 정면 중간에 왼쪽이든 오른쪽이든
당겨서 열리는 위치에 배치하며, 만일 문 손잡이가
문 상단 귀퉁이에 있다면 매우 당황스러울 것임

즉, 사용자 경험이란 사용자가
익숙한 상황에 맞춰 설계하는 것으로
최소 당황의 원칙을 적용함

1. 응용SW엔지니어링 수행 프로세스

1 사용자 인터페이스

/ 웹/모바일 접근성 지침

웹/모바일 접근성

어떠한 사용자(장애인, 노인 등) 및 기술환경에서도 사용자가 전문적인 능력 없이 웹 사이트/모바일 기기 등에서 제공하는 모든 정보에 접근할 수 있도록 보장하는 것

(한국정보화진흥원 정의)

접근성

장애인 뿐만 아니라 모든 사람이 정보통신 기기 및 서비스를 손쉽게 활용할 수 있도록 만드는 것

예 | 장애인과 노인들을 위해 개발된 리모콘, 전화, 자동문 등의 제품들이 널리 보급되면서 궁극적으로는 모든 사람들이 편리하게 활용하게 된 것



접근성 개념은 정보통신 분야에서 다양한 제품 및 서비스 간의 호환성 문제나 이동 정보통신 기기 등으로 그 **필요성 및 중요성이 더욱 증대**되고 있으며, **현재는 화면 설계에도 반드시 고려**해야 할 요소임



1. 응용SW엔지니어링 수행 프로세스

1 사용자 인터페이스

/ 웹/모바일 접근성 지침 예시

- 어떤 사용자(장애인, 노인 등)나 기술환경에서도 사용자가 전문적인 능력 없이 웹 NHN Web Content Accessibility Guidelines(NWCAG) 1.0(웹접근성 나눔 사이트)을 기반으로 실무에서 살펴봐야 하는 항목의 예시

	체크리스트 항목
1.1.1	필수 [권고] 이미지(그림, 사진, 로고, 차트, 다이어그램, 배경 처리된 이미지, 동적으로 제공하는 이미지, 플래시의 Name 값 등)를 제공하는 서비스의 운영 어드민에 대체 텍스트 입력을 위한 입력 필드가 마련되어 있는가?
1.2.1	필수 정보전달을 위한 영상 및 음성 정보에 텍스트(자막, 원고) 또는 수화를 제공하는가?
1.3.1	필수 캡차(Captcha) 사용 시, 이미지 캡차 이외에도 다른 대체 수단(음성, 이메일, OTP인증 등)을 제공하는가?
6.1.1	필수 특정 장치에 의존적이거나 복잡한 누르기 동작은 단순한 키 조작 또는 터치로도 가능한가?

출처 : <https://nuli.navercorp.com/sharing/a11y/checklist#cx> (웹접근성 나눔 사이트)

1. 응용SW엔지니어링 수행 프로세스

1 사용자 인터페이스

/ 사용자 경험(UX/User Experience)

■ 사용자 경험이란?

- 사용자가 어떤 시스템, 제품, 서비스를 직·간접적으로 이용하면서 느끼고 생각하게 되는 총체적 경험
- 단순히 기능이나 절차상의 만족 뿐 아니라, 전반적인 지각 가능한 모든 면에서 사용자가 참여, 사용, 관찰하고 상호 교감을 통해서 알 수 있는 가치 있는 경험

긍정적 사용자 경험

산업 디자인, 소프트웨어 공학, 마케팅 및 경영학의 중요 과제이며 이는 사용자의 니즈의 만족, 브랜드의 충성도 향상, 시장에서의 성공을 가져다 줄 수 있는 주요 사항이 됨

부정적 사용자 경험

사용자가 원하는 목적을 이루지 못할 때, 목적을 이루더라도 감정적, 이성적, 경제적으로 편리하지 못하거나 부정적인 반응을 불러일으키는 경험을 하게 될 경우 발생할 수 있음

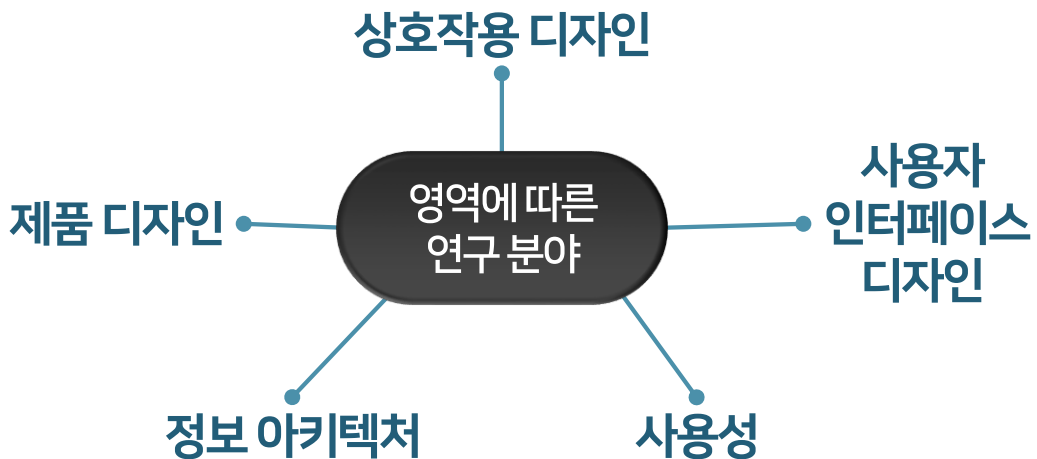
1. 응용SW엔지니어링 수행 프로세스

2 사용자 경험

/ 사용자 경험 디자인

사용자 경험
디자인
(UX Design)

긍정적인 사용자 경험을 개발, 창출하기
위해서 학술적, 실무적으로 이를 만들어
내고자 하는 일



1. 응용SW엔지니어링 수행 프로세스

2 사용자 경험

/ 사용자 경험 디자인

- 사용자가 특정한 인터랙션 시스템으로 받는 전체적인 경험, 그것의 제공자, 경험을 통해 사용자가 갖게 되는 긍정적 영향 이상의 것들을 포함함
- 일반적으로 사용자 개인, 사용자의 요구나 목표를 지원하거나 충족하기 위해 기획된 시스템(가상 혹은 실제의 시스템), 요구 사항과 조직의 목표를 만족하기 위한 시스템 간의 인터랙션 순서를 정립하는 작업

1. 응용SW엔지니어링 수행 프로세스

2 사용자 경험

/ 사용자 경험 디자인

■ 활용 기법

- 1 현장 심사(포함된 요소들에 대한 사용성 연구)
- 2 플로우와 내비게이션 맵
- 3 사용자 스토리나 시나리오
- 4 퍼소나(시나리오를 수행하기 위한 가상의 사용자)
- 5 UX 컨셉 기획 문서(사용자 조사를 기반으로 한 컨셉 기획서)
- 6 사이트맵과 콘텐츠 목록, IA
- 7 와이어 프레임(화면의 청사진 또는 스토리보드)
- 8 프로토타입(인터랙션이나 시뮬레이션을 위한)
- 9 설명서(행동이나 디자인을 묘사)
- 10 그래픽 시안(기대되는 결과에 대한 정밀한 시각화)

1. 응용SW엔지니어링 수행 프로세스

2 사용자 경험

/ 사용자 경험 디자인 방법론

- 사용자 경험을 파악하여 화면 설계 등 다양한 설계에 반영하는 방법

데이터	기법	활용사례
선호도 조사 의견, 취향, 요구사항	• 설문조사 인터뷰 • 포커스 • 카드 그룹 분류법 • 무드 보드 • 고객 반응 • 선호도 분석	시각 디자인, 브랜드 전략, 시장 분석, 광고 캠페인
이해도 검증 대상 제품에 대한 이해와 활용 정도	• 사용성 • 카드 평가 분류법 • 로그 분석 • 고객 반응 • 검색 내역 분석 분석	인터랙션 가능성 평가, 화면 레이아웃 평가, 기능 명칭 평가, 정보 구조 설계 평가
발상적 검증 행동이 이루어지는 인지적인 환경	• 자유 • 멘탈 모델 인터뷰 • 일지 분석 • 사용 맥락 조사 • 에쓰노그래피 분석	메뉴 구조와 사용 흐름, 인터랙션 디자인, 콘텐츠 배치 및 결여 분석, 맥락 정보 분석, 정황 마케팅

1. 응용SW엔지니어링 수행 프로세스

2 사용자 경험

/ 사용자 경험 디자인의 장점

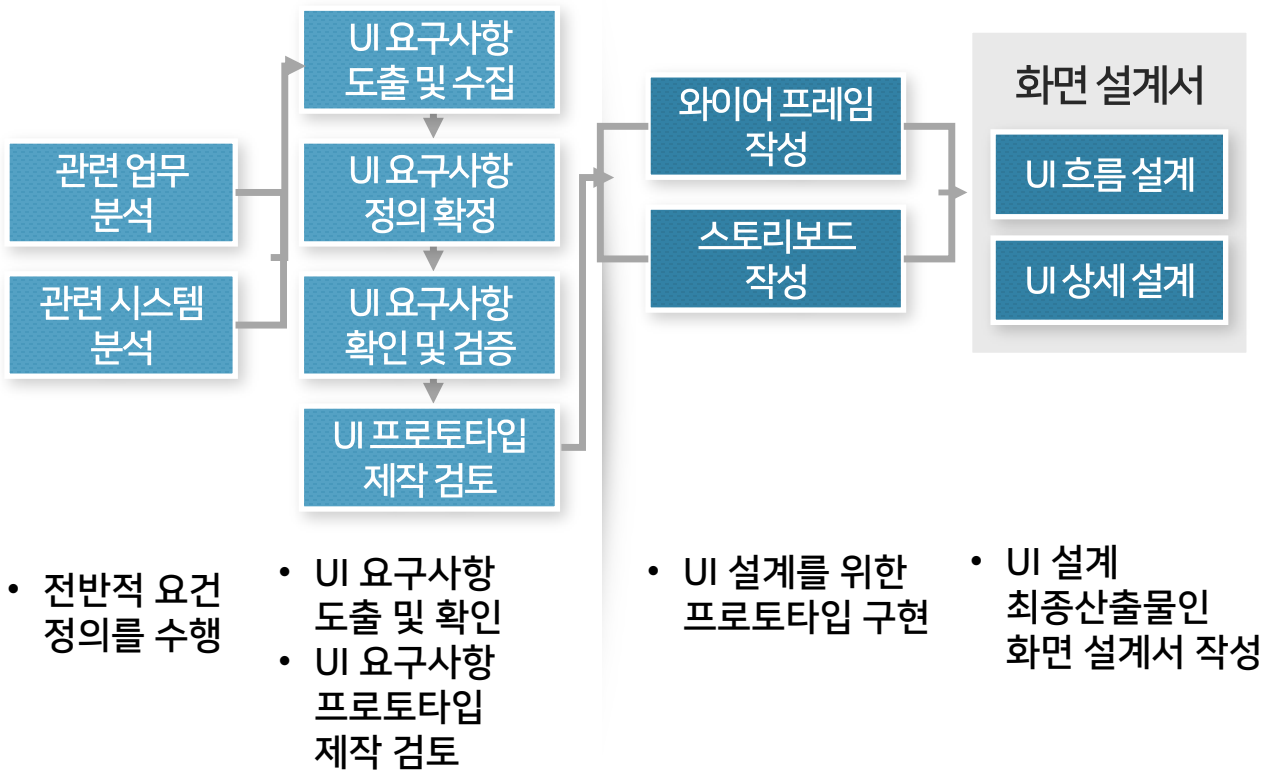
- 소프트웨어의 발전과 사용자 목표에 근거한 요청, 인터랙션 기획을 수행하기 위한 기타 애플리케이션의 발전과 같이 함
- 소프트웨어의 새로운 도입은 기술 진보와 요구 변화의 빠른 발전을 따라가야 하기 때문에 화면 설계에 사용자 경험 디자인을 반영하는 것이 중요함
- 사용자 경험 디자인의 장점

- 1 사용자의 요구를 벗어나는 요소 감소
- 2 전체적인 사용성과 체계의 증가
- 3 디자인과 상세하고 적합하게 예상된 가이드라인을 통한 개발의 효율성 향상
- 4 사용자 관찰을 통한 사업과 마케팅의 목표 달성

2. 화면 설계 과정 개요

1 UI 요구사항 확인하기

/ 화면 설계 과정 전체 흐름도



UI 요구사항 확인하기
(2001020224_16v4.1)

UI 설계하기
(2001020224_16v4.2)

2. 화면 설계 과정 개요

1 UI 요구사항 확인하기

/ 관련 업무 분석

- UI 요구사항을 확인하기 위해
모든 요구사항의 분석 및 확인이 선행되어야 함
- 요구사항을 분석하기 위해
관련 업무 분석 및 관련 시스템 분석을 수행해야 함

예 | 인사정보시스템을 구축하기 위해 기존 인사 정보 시스템을 분석하는 것 만큼 해당 회사의 인사업무 처리 절차나 지침을 알아야 하는 것은 당연한 것임

—// 그 이유는 해당 업무를 분석하여 구현하고자 할 요구조건을 선별할 때 부적절하거나 개선 해야 하는 업무 절차가 자연스럽게 반영된 업무 모델을 기준으로 신규시스템이 구축되어야 하기 때문 //

- 현장에서는 이러한 업무 절차가 체계화된 문서로 정리되어 있지 않거나 있다 하더라도 현재 상황이 잘 반영되어 있지 않은 경우도 많기 때문에 결국 **관련자의 인터뷰나 기존시스템을 역으로 분석하여 현재의 업무를 분석**하기도 함

2. 화면 설계 과정 개요

1 UI 요구사항 확인하기

/ 관련 업무 분석

■ 정보시스템 구축 목적은?

- 새로운 업무에 대하여 최초의 신규 시스템을 구축
- 기존 시스템에 대하여 성능이나 기능을 추가
- 개선사항 적용을 위해 더 개선된 새로운 시스템 구축

- 기존 운영되었던 정보 시스템은 새로운 시스템을 구축하는데 매우 중요한 참고 요소가 됨
- 구축하고자 하는 해당 정보 시스템 뿐만 아니라, 그 시스템과 연동하는 주변 시스템을 파악하여 영향도를 살피는 작업도 반드시 거쳐야 함

—// **현행 시스템 분석작업은 매우 중요한 요소이며**
관련시스템을 분석하기 위하여

시스템의 구성, 기능, 소프트웨어, 하드웨어, 네트워크
등의 구성을 파악해야 함

//—

2. 화면 설계 과정 개요

1 UI 요구사항 확인하기

/ UI 요구사항 도출 / 확정 / 확인

UI 요구사항 도출 과정

- 1 관련 업무와 시스템 분석
- 2 사전 분석을 통해 도출된 요구사항은 하나하나 확인하는 절차를 거침
- 3 요구사항 확인 후 정제된 요구사항으로 최종 시스템을 가정한 모델 도출

UI 요구사항 확인을 위한 분석 방법

- 1 관련자들이 모여 회의나 서면을 통해 의견 교환 및 UI 요구사항 검토
- 2 해당 UI 요구사항으로 작은 샘플을 만들어 보고 UI 요구사항이 제대로 도출 되었는지 확인
- 3 기존에 비슷한 시스템의 특징적인 부분을 모은 모델을 정의하고 해당 모델의 규칙에 맞춰 UI 요구사항의 적절성 확인

2. 화면 설계 과정 개요

1 UI 요구사항 확인하기

/ UI 요구사항 도출 / 확정 / 확인

—// 이렇게 구현된 내용은 이해관계자 모두에게 **확인** 작업을 해야 하고, 이해관계자가 검증, 검토 및 확인절차를 통해 최종 완료된 검토 내용은 관계자에게 **열람**하게 하고, 최종 프로젝트 종료 시까지 UI 요구사항을 **확인한 검토 기준으로 고려**되어야 함 //



2. 화면 설계 과정 개요

1 UI 요구사항 확인하기

/ UI 프로토타입 제작 검토

- 화면 설계 시 구축 시스템의 성격에 따라 UI 프로토타입을 작성하여 설계 전 의사소통 또는 검증을 위해 사용할 것인지 생략할 것인지 검토함
- 응용 소프트웨어 개발을 위한 UI 표준 및 지침에 의거하여, 소프트웨어 아키텍처의 설계 원리를 확인
 - ① 구축할 시스템의 인터페이스 설계 시 소프트웨어 아키텍처의 설계 원리가 어떻게 사용될 수 있는지 확인
 - ② 개발 요청자가 가장 이해하기 편한 방법이 무엇인지 확인
- UI 설계 원리를 바탕으로 프로토타입 유스케이스(USE CASE) 작성
 - ① 유스케이스의 개요 작성
 - ② 액터 정의
 - ③ 이벤트 흐름 작성

2. 화면 설계 과정 개요

2 UI 설계하기

/ 와이어프레임 작성

와이어프레임 (골격)

- 제품을 구성하는 서로 다른 레이아웃을 정적이고 간단한 표현 상태로 재현한 것
- 간단한 모양만을 사용하여 인터페이스를 시각적으로 묘사한 것
- 이름에서 알 수 있듯이 와이어로 설계된 모양

- 구조(페이지 요소의 구성 방식), 콘텐츠(페이지에 표시될 내용) 및 기능(인터페이스의 작동 방식)을 설명하는 데 사용
- 와이어프레임보다 좀 더 높은 수준으로 프로토타입을 작성하기도 함

2. 화면 설계 과정 개요

2 UI 설계하기

/ 와이어프레임 작성

■ 프로토타입의 특징

-
- 1 프로토타입을 제작하는 것은 상호작용적(Interactive)인 경험(Experience)을 구축함으로써 아이디어를 타진하는 프로세스
 - 2 최종 제품을 중간 수준과 높은 수준 사이의 품질로 재현한 것으로, 유저 인터페이스의 상호 작용을 시뮬레이션해 볼 수 있음
 - 3 디자이너가 자신의 창작물과 실제로 상호 작용할 수 있는 첫 번째 단계임
-

2. 화면 설계 과정 개요

2 UI 설계하기

/ 스토리보드 작성

스토리보드

정보시스템 구축 시 각 화면의 구성 및 기능에 대해 설명해 놓은 자료를 의미(시나리오의 표현)

업 제		페이지 제목	추가 제안 가능	작성자	홍길동
페이지	14			작성일	2022. 03. 08
화면 설명					
<div> <div> <div> <div>실시간 방송</div> <div>반영로 확인</div> </div> <div> <div>실시간 동영상</div> <div>54 커뮤니티 구독</div> <div>1등</div> <div>아이디 재형 내용</div> <div>아이디 재형 내용</div> <div>아이디 재형 내용</div> <div>아이디 재형 내용</div> <div>재형 메시지를 입력하세요.</div> <div>전송</div> </div> </div> <div> <div> <div>실시간 방송</div> <div>반영로 확인</div> </div> <div> <div>실시간 동영상</div> <div>54 커뮤니티 구독</div> <div>팬업</div> <div>아이디 재형 내용</div> <div>아이디 재형 내용</div> <div>아이디 재형 내용</div> <div>아이디 재형 내용</div> <div>재형 메시지를 입력하세요.</div> <div>전송</div> </div> </div> </div> <div> <ol style="list-style-type: none"> 1. 입장 등수에 따른 이벤트 기능 2. 실시간 방송에 맞춰 제시간에 입장한 유저에게 이벤트 진행 </div>					

2. 화면 설계 과정 개요

2 UI 설계하기

/ 스토리보드 작성

■ 스토리 보드의 특징

- 1 화면 이름, 화면 구성 및 화면 설명에 대한 내용 등이 들어가며, 플로차트(Flowchart) 멀티미디어 자료와 관련된 내용을 포함하도록 스토리보드를 구성할 수 있음
- 2 나중에 웹 사이트 제작자가 이해하기 쉽도록 다른 화면과의 관계, 화면 내 구성 요소들의 기능 등을 자세히 표현해야 함
- 3 사용자 반응에 따라 분기별 어떻게 진행되는지 시나리오 방식으로 작성하는 것이 일반적임

2. 화면 설계 과정 개요

2 UI 설계하기

/ 화면 설계서 작성

화면 설계서

실제 정보시스템에서 사용자가 직접 조작하는 화면에 대하여 개발자가 구현할 수 있는 수준으로 설계된 문서

■ 화면 설계서에 포함되는 항목

- 1 사용자가 시스템을 접근하는 가장 큰 요소인 화면(UI)에 대하여 **리스트 및 설명을 작성함**
- 2 해당 화면이 호출하여 데이터를 받는 **트랜잭션, 데이터베이스 등의 연결 관계도 기술함**

■ 화면 설계는 UI 흐름 설계와 UI 상세 설계가 반영되어 있음

화면 설계서

UI 흐름 설계

UI 상세 설계

2. 화면 설계 과정 개요

2 UI 설계하기

/ UI 흐름 설계

UI 흐름 설계

UI 요구사항과 UI 표준 및 지침에 따라, 화면과 폼의 흐름을 설계하고, 제약사항을 화면과 폼 흐름 설계에 반영하는 것

UI 흐름 설계 수행 절차

1 유용성을 적용한 UI 설계 안의 적정성 확인

- 실행 차를 줄이기 위한 UI 설계 원리 확인
- 평가 차를 줄이기 위한 UI 설계 원리 확인

2 UI 요구사항과 UI 표준 및 지침에 따라, 화면과 폼의 흐름을 설계

- 화면에 표현되어야 할 기능 작성
- 화면의 입력 요소 확인
- 유스케이스를 통한 UI 요구사항 확인
- 유스케이스 설계
- 기능 및 양식(Form) 확인

2. 화면 설계 과정 개요

2 UI 설계하기

/ UI 상세 설계

UI 상세 설계

UI 요구사항과 UI 표준 및 지침에 따라, **사용자의 편의성을 고려한 메뉴 구조를 설계**하고, 하위 시스템 단위의 **내·외부 화면과 폼을 설계**하는 것

UI 흐름 설계 수행 절차

1 UI 요구사항과 UI 표준 및 지침에 따라, 사용자 편의성을 고려한 메뉴 구조를 설계

- UI 상세설계를 위한 요구사항 최종 확인
- UI 설계서 표지 및 개정 이력 작성
- UI 구조 설계
- 사용자 기반 메뉴 구조 설계
- 화면 설계

2 UI 요구사항과 UI 표준 및 지침에 따라, 하위 시스템 단위의 내·외부 화면과 폼을 설계

- 실행 차를 줄이기 위한 UI 설계 원리를 검토
- 평가 차를 줄이기 위한 UI 설계 원리를 검토

3 UI 검토(Iteration)를 수행하고 보완

핵심요약

응용SW엔지니어링 수행 프로세스

응용SW 엔지니어 직무자

컴퓨터 프로그래밍 언어로 각 업무에 맞는 소프트웨어 기능을 설계, 구현 및 테스트하고, 사용자에게 배포하며, 버전 관리를 통한 제품 성능 향상과 서비스 개선 업무를 수행하는 사람

- 사용자 인터페이스는 정보시스템에서 화면으로 지칭하는 요소와 가장 큰 관련이 있음
- 사용자 인터페이스는 기계, 특히 컴퓨터와 사용자(인간) 사이의 상호 작용과 정보 교환을 위한 인터페이스로 컴퓨터 상호 작용(HCI : Human-Computer Interaction) 등의 용어로 표현하거나, 요즘은 사용자 경험을 중시하는 추세로 UI/UX(User Interface/User Experience)라고 하기도 함

핵심요약

화면 설계 과정 개요

■ 화면 설계 과정의 흐름

- ① 관련 업무 분석
- ② 관련 업무 분석
- ③ UI 요구사항 도출 및 수집
- ④ UI 요구사항 정의 확정
- ⑤ UI 요구사항 확인 및 검증
- ⑥ UI 프로토타입 제작 검토
- ⑦ 와이어프레임 작성
- ⑧ 스토리보드 작성
- ⑨ 화면 설계서 작성
- ⑩ UI 흐름 설계
- ⑪ UI 상세 설계 의 순서로 진행