UX/UI 이론

1. UX/UI 사용성과 UCD의 차이점

* UX = 사용자 경험
* UI = 사용자 인터페이스
* UCD = 사용자 중심 디자인

-UX는 시스템, 제품, 서비스를 사용하거나 사용을 예상하면서 도출된 사용자의 인식과 반응, 총체적 경험으로 사용자와 회사, 회사의 서비스나 제품과의 상호작용과 관련된 모든 측면을 말함

-UI는 사용자가 대화형 시스템으로 특정 작업을 수행할 수 있도록 정보와 제어 수단을 제공하는 소프트웨어 또는 하드웨어의 모든 구성 요소를 말함

-UCD 사용자 경험과 비슷하지만 사용자를 중심에 두고 디자인을 진행해야 함

1. 목적에 따른 UX

제품의 출시 전에는 사용자 데이터를 얻는 것이 쉽지 않지만 동일 업종의 통계 중 유입률이 높은 관련 키워드를 정해놓는 등 여러 가지 방법이 있음. 어떤 지역에서 어떤 키워드로 검색이 많이 이루어 지는지도 검토해야 함. (참고 페이지: 데이터랩, 썸트렌드)

비즈니스 목적은 크게 7가지로 구분 가능함

1. 컨텐츠

ㄴ사용자에게 다양한 형태의 컨텐츠와 관련 정보를 제공

ㄴ사용자의 멘탈모델에 맞는 카테고리와 효과적인 검색 도구 설꼐가 중요

1. 태스크

ㄴ사용자의 중요한 업무를 처리하는 것을 목적으로함

ㄴ다른 곳에서 할 수 없는 기능을 제공해야 하며 초보 사용자와 숙련 사용자를 모두 고려해야 함

1. 마케팅

ㄴ일정 기간 동안 특정 사용자들로부터 설문에 대한 답변이나 통꼐학적 데이터를 얻는 것을 목적으로 함

ㄴ사용자에게 명확하고 즉각적인 가치를 제안하여 흥미와 재미를 유발하고 특정한 행동을 유도해야 함

1. 브랜딩

ㄴ회사와 이 회사의 제품에 관심을 가진 사용자 간의 긍정적인 관계를 촉진시키는 것을 목적으로 함

ㄴ 현재 사용자와 잠재 사용자는 물론 투자자, 사업 파트너, 미디어, 구직자까지 고려해야 함

1. 커머스

ㄴ 컨텐츠, 태스크, 마케팅, 브랜딩 목적의 UX특성을 모두 포함

ㄴ 제품의특성을 명료하게 설명해야 하고 유용한 컨텐츠와 편리한 기능 제공 필요

1. 온디맨드 (카카오, 티맵 택시 등)

ㄴ태스크, 마케팅, 브랜딩 제품 유형의 특성을 포함

ㄴ 초보 사용자와 숙련 사용자를 고려해야 하며 빠르게 원하는 태스크를 수행가능해야 함

1. 소셜

ㄴ태스크 중심의 제품 특성 포함

ㄴ 즐거운 기능을 제공하는 동시에 강력한 보안 기능을 제공해야 함

XD실습

