

Human Interface Guidelines for iOS

[원문 링크](#)

Overview

iOS 플랫폼 테마의 특징과 인터페이스 요소에 관한 개요 iPhone X와 iOS11의 도입으로 인한 새로운 특징과 변화에 관해 설명합니다.

- Themes
 - iOS 플랫폼 테마의 특징과 디자인원칙에 관한 설명
- iPhone X
 - iPhone X의 특징과 디자인 설계 시 고려해야 할 사항들에 관한 내용
- What's New in iOS 11
 - iOS11의 변화와 새로운 특징에 관한 설명
- Interface Essentials
 - UIKit에서 제공하는 3가지 인터페이스 요소에 설명

App Architecture

애플리케이션 아키텍처 설계 시 고려해야 할 사항들에 관해 설명합니다.

- Accessibility
 - 장애가 있는 사용자들에게 접근성을 제공하는 방법과 설계지침
- Loading
 - 로딩화면 설계 시 고려해야 할 사항
- Modality
 - 모달에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Navigation
 - 내비게이션의 종류와 설계 시 고려해야 할 사항
- Onboarding
 - 애플리케이션 시작화면 설계 시 고려해야 할 사항
- Requesting Permission

- 사용자에게 권한요청 시 고려해야 할 사항
- Settings
 - 애플리케이션 내에 환경설정 설계 시 고려해야 할 사항

User Interaction

애플리케이션이 사용자와 상호작용하는 동작 설계 시 고려해야 할 사항들에 관해 설명합니다.

- 3D Touch
 - 3D 터치 기능과 동작에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Audio
 - 무음, 볼륨, 헤드폰 사용에 관한 사용자의 일반적인 요구 동작에 관한 설명과 좋은 오디오 환경 설계 시 고려해야 할 사항
- Authentication
 - 사용자에게 인증 요청을 하는 애플리케이션 설계 시 고려해야 할 사항과 생체인증 요청적용 시 고려해야 할 사항
- Data Entry
 - 데이터 입력 요구 설계 시 고려해야 할 사항
- Drag and Drop
 - 드래그 앤 드롭의 역할과 설계 시 고려해야 할 사항
- Feedback
 - 피드백 제공 시 주의할 점과 햅틱 피드백 설계 시 고려해야 할 사항
- File Handling
 - 파일처리에 관한 동작이 있는 애플리케이션 설계 시 고려해야 할 사항
- Gestures
 - 제스처 설계 시 고려해야 할 사항과 표준 제스처 동작에 관한 설명
- Near Field Communication
 - NFC 설계 시 사용자에게 제공되는 용어에 관한 지침
- Undo and Redo
 - 실행취소와 재실행 역할 설계 시 고려해야 할 사항

System Capabilities

시스템이 지원하는 여러 시스템 기능과 각 기능에 대해 설계 시 고려해야 할 사항에 관해 설명합니다.

- Multitasking

- 멀티태스킹 기능에 관한 설명과 멀티태스킹을 지원하는 애플리케이션 설계 시 고려해야 할 사항
- Notifications
 - 알림 기능에 관한 설명과 좋은 알림 기능을 설계하기 위해 고려해야 할 사항
- Printing
 - 시스템이 지원하는 프린트 기능에 관한 설명과 사용 시 고려해야 할 사항
- Quick Look
 - 미리보기 제공 시 고려해야 할 사항
- Ratings and Reviews
 - 평점 및 리뷰 제공시간과 사용 시 고려해야 할 사항
- Screenshots
 - 스크린샷 기능에 관한 설명과 시스템의 스크린샷 기능 동작 시 인터페이스 변경에 관한 주의사항
- Siri
 - iOS에서 시리가 지원하는 서비스에 관한 설명과 시리와 상호작용하는 애플리케이션 설계 시 고려해야 할 사항
- TV Providers
 - TV애플리케이션 상태에 따른 애플리케이션 설계 지침 내용, 싱글사인온(SSO)에 관한 설명과 사용에 관한 주의사항

Visual Design

애플리케이션의 시각적인 요소 설계 시 고려해야 할 사항들에 관해 설명합니다.

- Adaptivity and Layout
 - iOS 기기별 화면크기와 사이즈 클래스에 관한 설명, 오토레이아웃에 설명 및 레이아웃 설계 시 고려해야 할 사항
- Animation
 - 애니메이션 효과를 사용했을 시 이점과 설계 시 고려해야 할 사항
- Branding
 - 브랜드 디자인 설계 및 사용에 관한 지침
- Color
 - 사용될 색상 선택에 관한 지침과 색 관리에 관한 지침
- Terminology
 - 애플리케이션에서 사용하는 용어에 관한 지침
- Typography
 - 글꼴 및 스타일에 관한 지침

Icons and Images

iOS에서의 이미지, 아이콘, 시작화면에 관한 내용과 지침에 관한 내용을 설명합니다.

- Image Size and Resolution
 - iOS에서 사용하는 이미지 크기와 해상도에 관한 설명과 고해상도 이미지 작업 설계에 관한 지침
- App Icon
 - 애플리케이션 아이콘 디자인에 관한 내용과 사용자가 선택 가능한 애플리케이션 아이콘 제공에 관한 설명
- Custom Icons
 - 사용자 정의 아이콘 디자인에 관한 지침
- Launch Screen
 - 시작화면 디자인에 관한 지침과 기기별 크기에 관한 설명
- System Icons
 - 시스템이 제공하는 세 가지 아이콘 모음에 관한 설명과 시스템 아이콘 사용에 관한 지침

Bars

iOS에서 사용하는 바의 각 역할과 용도에 관한 설명과 각 바를 구현할 때 고려해야 할 사항에 관한 내용입니다.

- Navigation Bars
 - 내비게이션바에 관한 설명과 내비게이션바, 내비게이션바 컨트롤 요소 설계 시 고려해야 할 사항
- Search Bars
 - 검색바에 관한 설명과 검색바 제공방법에 관한 지침, 스코프바에 관한 설명
- Status Bars
 - 상태바에 관한 설명과 상태바를 고려한 애플리케이션 설계 시 고려해야 할 사항
- Tab Bars
 - 탭바에 관한 설명과 탭바 설계 시 고려해야 할 사항
- Toolbars
 - 툴바에 관한 설명과 툴바 설계 시 고려해야 할 사항

Views

뷰의 종류와 역할에 관해 설명하고 뷰 설계 시 고려해야 할 사항에 관한 내용입니다.

- Action Sheets
 - 액션시트에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항

- Activity Views
 - 액티비티뷰에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Alerts
 - 얼럿 구성과 역할에 관한 설명, 얼럿 설계 시 고려해야 할 사항
- Collections
 - 컬렉션뷰에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Image Views
 - 이미지뷰에 관한 설명과 animated sequence에서 이미지 사이즈 일관성 유지에 관한 권고 사항
- Maps
 - 맵뷰에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Pages
 - 페이지뷰 컨트롤러에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Popovers
 - 팝오버에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Scroll Views
 - 스크롤뷰에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Split Views
 - 스플릿뷰에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Tables
 - 테이블뷰에 관한 설명과 iOS에서 구현하는 테이블의 두 가지 스타일, 테이블뷰 설계 시 고려해야 할 사항
- Text Views
 - 텍스트뷰에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Web Views
 - 웹뷰에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항

Controls

여러 가지 컨트롤 요소들에 관한 소개와 설계 시 고려해야 할 사항들에 관한 내용입니다.

- Buttons
 - 버튼에 관한 설명과 종류, 설계 시 고려해야 할 사항
- Edit Menus
 - 편집메뉴에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항

- Labels
 - 레이블에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Page Controls
 - 페이지컨트롤에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Pickers
 - 피커에 관한 설명(+ 날짜 피커에 관한 설명), 피커 설계 시 고려해야 할 사항
- Progress Indicators
 - 진행률 표시기에 관한 설명과 종류, 각 진행률 표시기 설계 시 고려해야 할 사항
- Refresh Content Controls
 - 새로고침 컨트롤에 관한 설명과 새로고침 컨트롤을 사용하기 전 고려해야 할 사항에 관한 내용
- Segmented Controls
 - 세그먼트 컨트롤에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Sliders
 - 슬라이더에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Steppers
 - 스텝퍼에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Switches
 - 스위치에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Text Fields
 - 텍스트 필드에 관한 설명과 상황에 맞는 키보드 타입 선택에 관한 내용, 텍스트 필드 설계 시 고려해야 할 사항

Extensions

여러 가지 확장기능을 소개하고 확장 기능을 사용하는 애플리케이션 설계 시 고려해야 할 사항들에 관해 설명합니다.

- Custom Keyboards
 - 키보드 확장 기능과 사용자 정의 키보드에 관한 설명 및 설계 시 고려해야 할 사항
- Document Providers
 - 문서 공급자 확장기능에 관한 설명과 사용 시 고려해야 할 사항
- Home Screen Actions
 - 홈 스크린 퀵 액션 기능에 관한 설명과 설계지침 해당 기능을 사용하는 애플리케이션 설계 시 고려해야 할 사항
- Messaging
 - iMessage 애플리케이션과 스티커팩 확장 기능에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항

- Photo Editing
 - 사진 편집 확장기능에 관한 설명과 해당 확장기능 사용 시 고려해야 할 사항
- Sharing and Actions
 - 공유 확장기능과 동작 확장기능에 관한 설명과 설계 시 고려해야 할 사항
- Widgets
 - 위젯에 관한 소개와 설계 시 고려해야 할 사항

Technologies

여러 기술을 구현할 수 있는 Kit에 관해 설명하고 해당 Kit 사용 시 설계지침에 관한 내용입니다.

- Apple Pay
 - 결제방법으로 사용할 수 있는 애플페이에 관한 설명과 설계지침
- Augmented Reality
 - 증강현실 기술을 구현할 수 있는 ARKit에 관한 설명과 설계지침
- GameKit
 - 게임을 만드는데 사용할 수 있는 GameKit에 관한 소개와 설계지침
- HealthKit
 - 건강 및 피트니스와 관련된 HealthKit에 관한 설명과 설계지침
- HomeKit
 - HomeKit의 용어 정의와 설계지침
- iCloud
 - iCloud에 관한 소개와 iCloud를 활용한 애플리케이션 작성에 관한 설계지침
- In-App Purchase
 - 인앱 구매에 관한 소개와 애플리케이션이 인앱 구매를 사용 시 설계지침, 인앱과 애플페이의 차이점에 관한 설명
- Live Photos
 - 라이브사진 기능에 관한 설명과 사용 시 설계지침
- ResearchKit
 - Reseach 애플리케이션과 활용법에 관한 설명 및 설계지침
- Social Media
 - 애플리케이션을 소셜 미디어 서비스와의 통합 시 주의사항 및 설계지침
- Wallet
 - Wallet 애플리케이션에 관한 설명과 PassKit을 활용한 애플리케이션 설계지침

Resources

iOS를 포함한 애플의 플랫폼들에 대한 자원 제공에 관한 내용