

UI 디자인

진행자: 이지우 컨설턴트님

날짜: 2021-01-08

목차

1. [UX/UI 정의](#)
2. [현업에서의 UI/UX](#)
3. [개발 플랫폼별 UI 비교](#)
4. [UI/UX 향상 방법](#)

1. UX/UI 정의

- 사전적인 정의
 - UX (User Experience): 사용자 경험
 - UI (User Interface): 사용자 상호 작용
- 둘의 공통점
 1. 디지털 기기: 어느 플랫폼에서?
 2. 사용자 중심: 누가?
 3. 상호 작용: 사용할 것인가?
- UI/UX의 정의: 어느 플랫폼에서 누가 어떻게 사용할 것인가를 고민하는 일
- UI/UX 디자인은 타고난 감각보다는 관심과 학습의 영역이며, 뛰어난 개발자들은 UI/UX에 관심이 높다.

2. 현업에서의 UI/UX



- 기획자와 디자이너는 사용자와 상호 작용에 관해서는 전문가지만 디지털 기기에 대해서는 잘 모르기 때문에 때로는 개발자에게 스펙에 없는 기능을 요구할 때가 있다.
- 따라서 현업 관점에서 유능한 개발자는:

- 가능/불가능한 기능 및 예외 사항에 대한 인식
- 이를 정확하게 납득시킬 수 있는 설득력
- 그 기능을 요구하게 된 (기획자/디자이너의) 의도 파악
- 최대한 요구와 일정에 맞출 수 있는 개발 실력

을 가진다.

- 특히 설득력과 의도 파악 능력을 갖추기 위해서는 UI/UX에 대한 이해가 필요하다.
- 백엔드 개발자라도 UI/UX에 대한 이해가 필요하다. 만들고 있는 기능이 어디에 쓰일 것인지 알고 있어야 하기 때문이다.

3. 개발 플랫폼별 UI 비교

- 윈도우(MAC) 앱
 - 넓은 화면 (많은 정보 표현 가능)
 - 키보드를 통한 조작 가능 (단축키)
 - 그래픽 카드 최대 효율 사용 가능
 - 예: 파워포인트, 포토샵
- 웹(Web)
 - 인터넷 속도 영향
 - 서버 비용 발생 -> 이미지, 동영상 줄여야함
 - 웹 개발 환경 한계
 - 한정된 자원으로 효율적인 설계가 필요
- 모바일 앱
 - 상대적으로 좁은 화면
 - PC와는 다른 화면 비 (세로가 긴 화면)
 - 터치를 통한 조작
 - 모바일 앱의 등장으로 기존과는 다른 UI/UX의 필요성이 대두되었다.
- 웹/모바일 UI/UX 고려할 점
 - 웹/모바일 모두 지원할 것인지? (모바일 우선 비중이 많음)
 - 반응형 vs 적응형 (규모 큰 회사 적응형 선호)
 - 컴포넌트 설계 (디자이너와 개발자의 충돌 지점)
 - 디자인 시스템 (최종 목적지)
- 게임 UI
 - 게임 장르, 플랫폼, 조작 방식에 따라 다양하고, 같은 장르라도 차이가 있다.
 - 몰입형 게임인지 비몰입형 게임인지에 따라 UI가 달라진다.
 - 어떤 경험을 주고싶은지에 따라 UI를 결정한다.
 - 고객이 누구인지 항상 생각한다.

4. UI/UX 향상 방법

1. 디자이너는 어떻게 일하는지 파악한다.

1. 아이템 주제에 대한 사전 조사

- 아이템 주제의 특징 파악
- 비슷한 서비스 찾아보기
- 제일 잘 나가는 서비스 특징 파악
- 우리의 차별점은 무엇인지

2. 디자인 영감 얻기

- [Behance](#)
- [Dribbble](#)
- [Pinterest](#)

3. 대략적인 레이아웃 잡기

- 화면 설계 툴: 디자인이 포함되면 핵심 가치 파악이 힘들 수 있기 때문에 디자인보다는 화면 설계에 초점을 둔다. 예: 발사믹 목업, 파워포인트
- 프로토타입 툴: 실 서비스처럼 구성하여, 개발 완료했을 때 모습을 볼 수 있다. 예: invision, framer

4. 키 컬러 정하기

- 고객이 누구인지, 어떤 느낌을 주고 싶은지에 따라 키 컬러를 정한다.

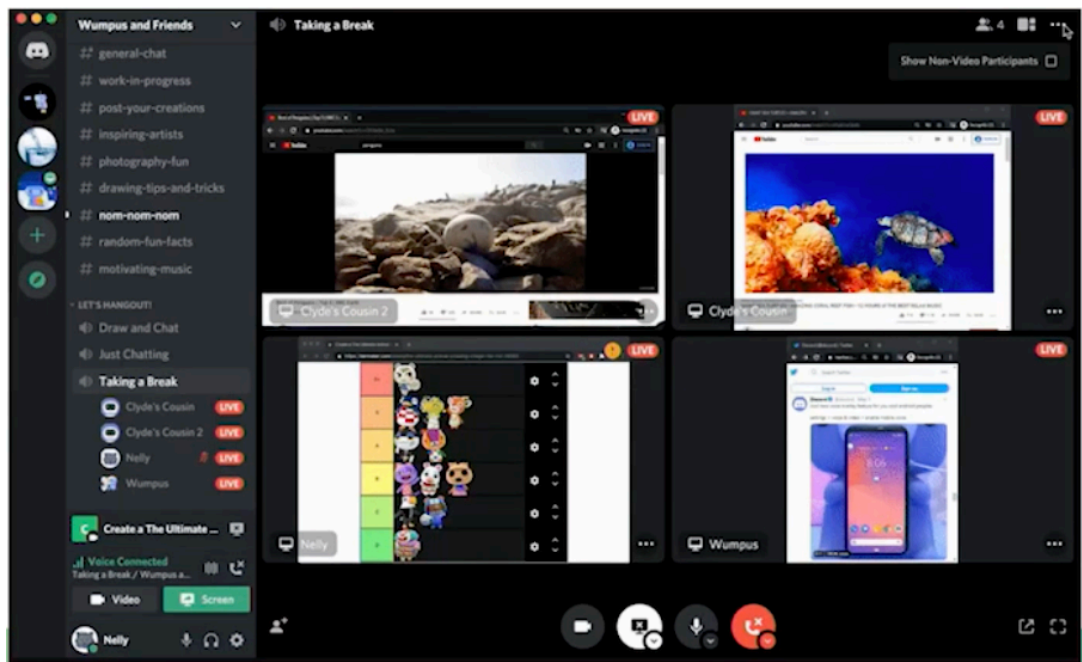
	Asia	Europe	Africa	Americas
Red	Good luck / bride / long life (China), purity, fertility, power (India), earth (aboriginal), life (Japan), sacrifice (Hebrew)	Communism (Russia), danger, love, Christmas	Mourning (South Africa), chiefs (Nigeria)	Success triumph (Cherokee)
Orange	Sacred (Hindu), happiness	Religion (Ireland), Halloween		Halloween
Yellow	Nourishing, royalty (China), courage (Japan), wisdom (Buddhism), sacred (yellow), mourning (Burma)	Cowardice, hope, hazards (with black), Royals (Netherlands)	Mourning (Egypt), prosperity (Middle East), highest ranked people (Africa)	
Green	Adultery (China), hope (India), new life, fertility (China/ Far East), eternal life (Japan)	Irish, spring, Christmas, good luck, jealousy	Corruption, drug culture (North Africa), hope (Egypt), strength/fertility (Middle East), prestige (Saudi Arabia)	Death (South Am), money (USA)
Blue	Mourning (Iran, Korea), immortality (China), Krishna, sport (India)	Depression, right wing (UK), tradition, authority, calm, Christ, Virgin Mary	Protection (M East), mourning / spirituality (Iran)	Trouble (Cherokee), mourning (Mexico), liberalism (USA)
Purple	Mourning, misfortune (Thailand, Korea, China), wealth (Japan), sorrow (India)	Royalty, mourning	Mourning (Middle East)	Mourning (Brazil)
White	Death (China, Japan), funerals, unhappiness (India)	Weddings, angels, doctors, peace		
Black	Wealth, health (Far East), evil / ward off evil (India), bad luck (Thailand)	Death (Japan), funerals	Funerals, death, evil (Middle East), wisdom (Africa)	
Brown	The land (Aboriginals), mourning (India)	Dependable, wholesome		Disapproval (Nicaragua)

5. 상세 화면 디자인 및 아이콘 디자인

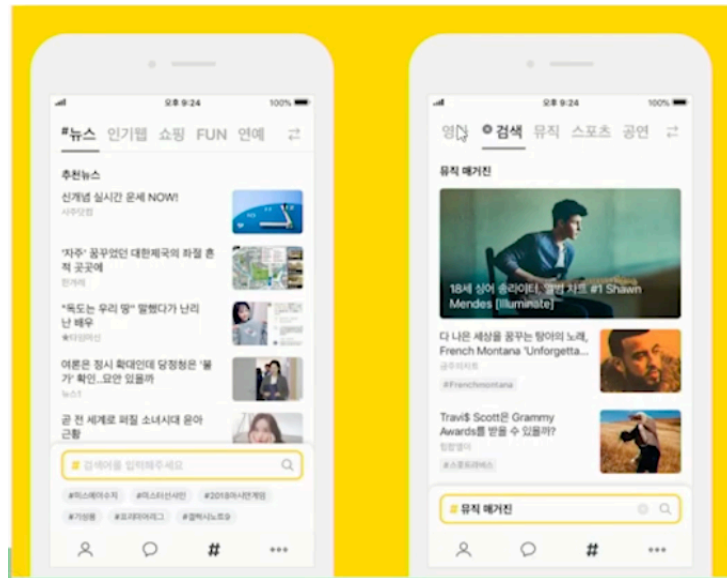
- 현재 디자이너가 가장 많이 사용하는 툴은 포토샵과 스케치이다.
- 제플린(zeplin) 또한 많이 사용된다.

2. 레이아웃과 컴포넌트

- 컴포넌트 디자인
 - [Vuetify](#)와 같은 디자인 프레임워크를 사용한다.
 - 하지만 디자인 프레임워크는 서비스에 맞는 원하는 디자인 커스텀이 어렵다는 단점이 있다. 원하는 디자인을 위해 자체 컴포넌트 개발에 도전해야한다.
- 디자인 시스템
 - 효율성을 위해 기업 또는 프로젝트에서 가져다 쓸 수 있게 디자인을 시스템화한 것이다.
 - 불필요한 커뮤니케이션을 줄일 수 있다.
 - 서비스 디자인에 대한 일관성을 유지할 수 있다.
 - 하지만 말과 생각은 쉽지만 구축은 굉장히 어렵다. (기획/디자인/개발의 융합)
 - 예: Toss Design System
- 레이아웃을 잘 짜는 방법
 - 플랫폼 개발사의 공식 문서 디자인 가이드를 배우자
 - [Google Material Design](#)
 - [Apple Human Interface Guidelines](#)
 - 훌륭한 UI서비스를 분석해 보자
 - Discord



- 복잡한 서비스를 분석해보자
 - 카카오톡



- 규칙을 발견하자
- 평소 관심의 영역에 두고 관련 자료들을 찾아보는 습관을 기르자