

UX(User Experience)에 대한 조사보고서

01

UX의 정의

02

다양한
UX의 사례

03

내가
생각하는
UX

01 UX의 정의

사용자 경험(User Experience)

사용자가 어떤 시스템, 제품, 서비스 등을 직·간접적으로 이용하면서 느끼고 생각하게 되는 총체적 경험을 의미

‘인간에 대한 우선적’ 접근 방식이 강조되는 디자인 분야이며,
사용자가 특정 제품, 서비스 등과 처음부터 마지막까지 상호 작용할 수 있도록 지원

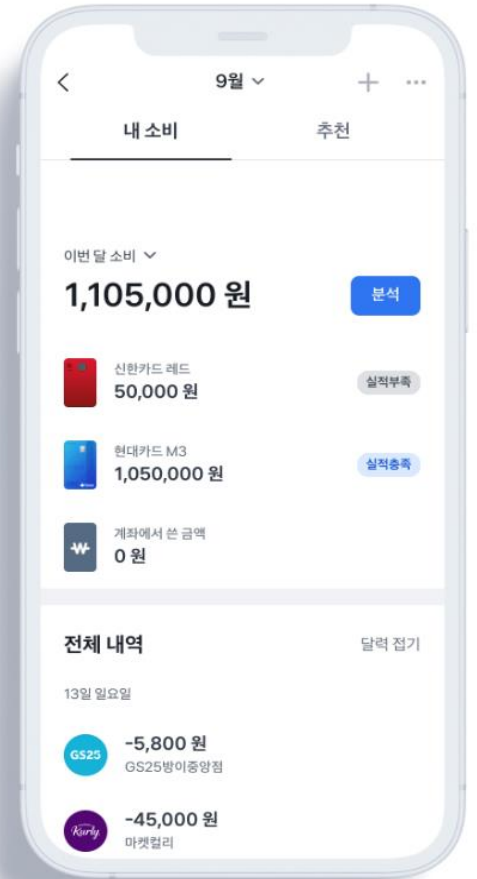
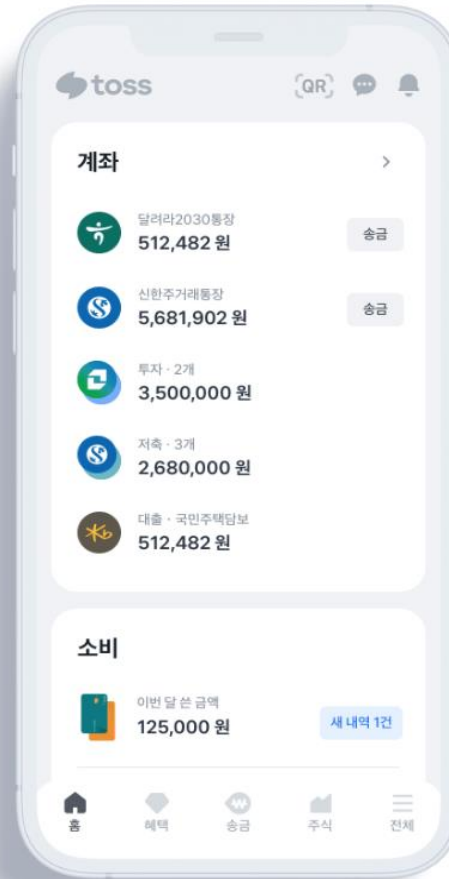
02 다양한 UX의 사례 | 토스

기존의 은행 앱

- 공인인증서를 비롯한 복잡한 인증 방법을 요구
- 잦은 개편 > 조작법이 익숙해지기 힘들
- 무거운 용량으로 최신 기기에서도 앱의 반응속도가 매우 느림

토스

- **조회, 송금에 중점**을 두고 어플 설계
- 모바일 환경에 맞춰 큼지막하게 디자인
- 최소한의 조작으로 원하는 목적을 달성 가능
- 여러 은행 계좌를 앱 하나에서 관리 가능



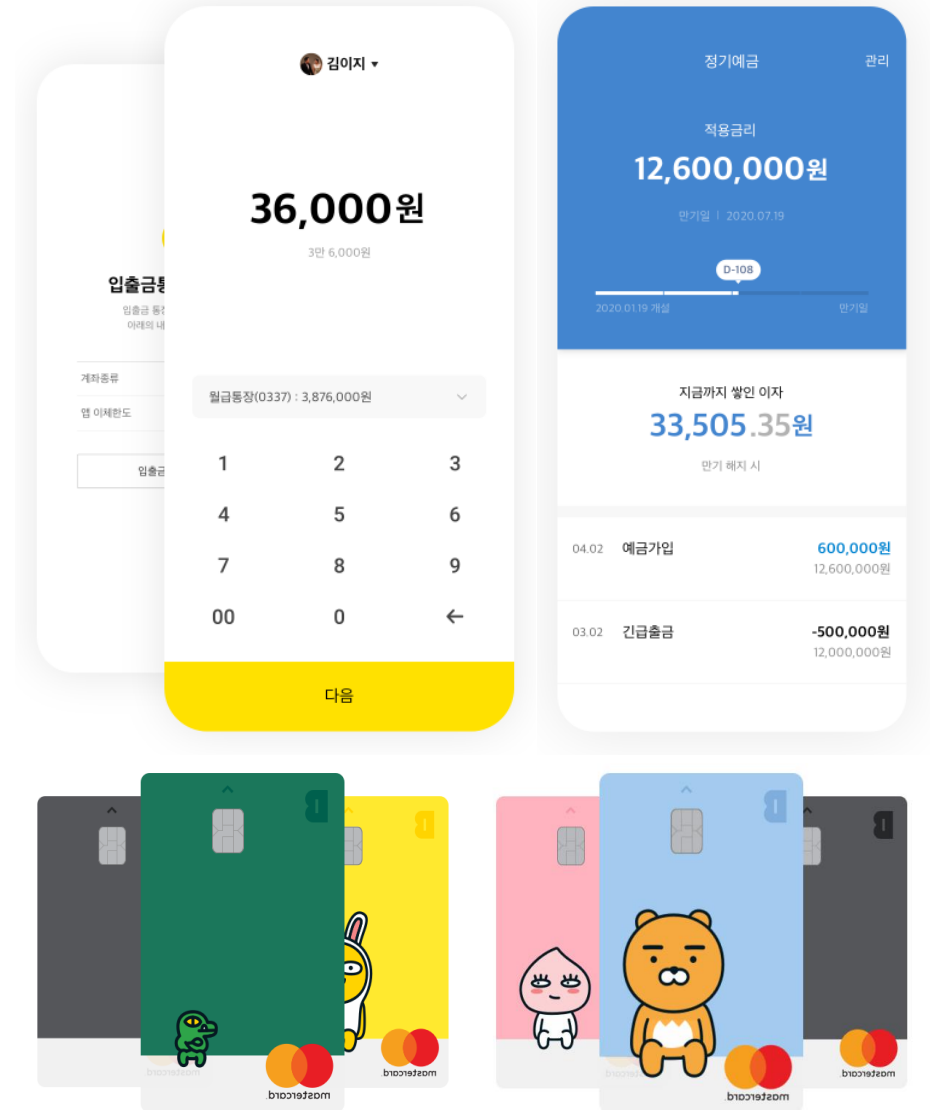
02 다양한 UX의 사례 | 카카오뱅크

기존의 은행 앱

- 자사 프로모션 홍보 등 복잡한 화면구성
 - 원하는 기능을 찾기 어려움
 - 사용자의 시선이 한 곳에 집중되기 힘들

카카오뱅크

- 단순한 화면구성
 - 사용자가 필요로 하는 기능을 사용자 입장에서 생각하여 화면구성
- 사용자의 '편의성'과 '익숙함'에 집중
 - 공인인증서 불필요 > 기기인증과 카카오뱅크 자체 인증서를 도입
 - 카카오톡과 큰 줄기가 통하는 UI 디자인 적용
 - 카카오프렌즈 캐릭터가 그려진 카카오뱅크 카드



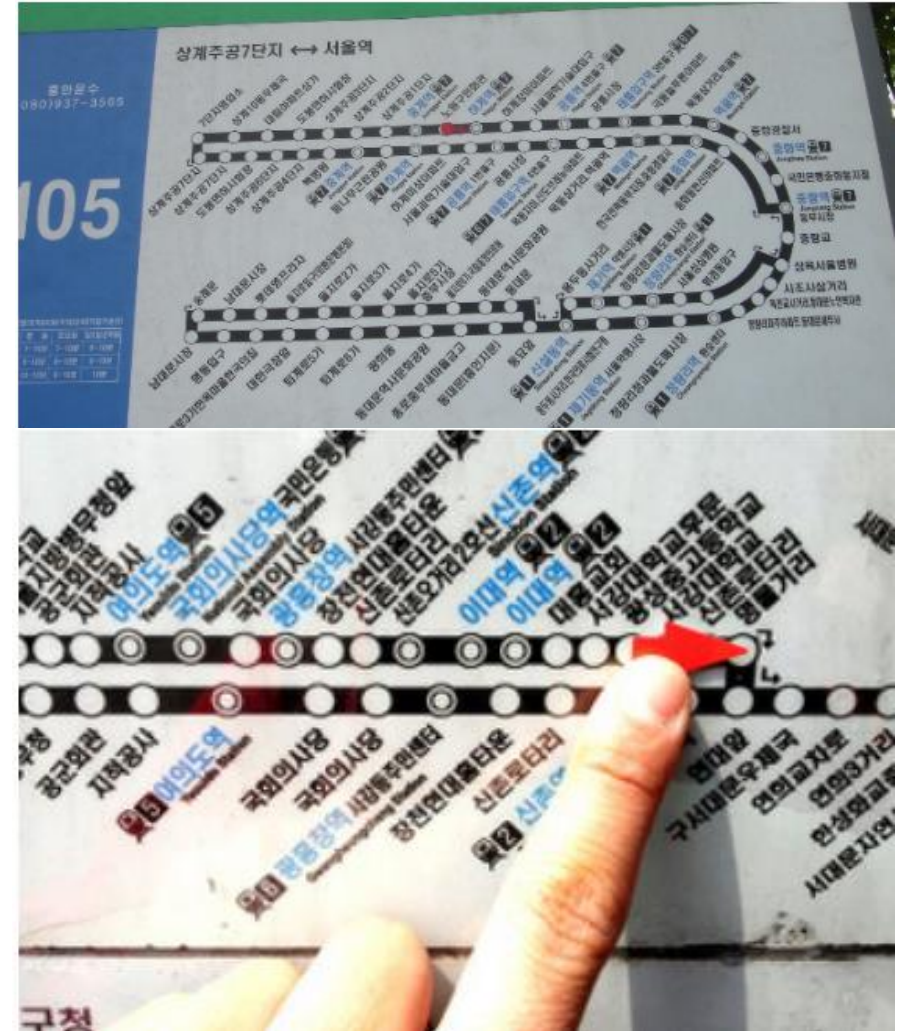
02 다양한 UX의 사례 | 버스노선도

기존의 버스노선도

- 현재 정거장 위치와 진행방향 파악의 어려움

버스노선도

- 화살표 스티커 부착
 - 현재 정거장의 위치와 진행방향 파악 용이
 - 스마트폰이 없어도 진행방향 파악 가능



03 내가 생각하는 UX

편리함, 심플함으로 삶의 질을 높이는 것

기술 등의 발전으로 우리의 삶은 좀 더 편리해졌다.

하지만 그렇다고 우리의 삶의 질이 높아졌다고 말 할 수 있을까?

예를 들어 좋은 제품을 만들었지만 고객이 사용하기 불편하다면 그 고객은 제품을 사용하지 않게 될 것이고, 그 고객의 삶의 질이 높아졌다고 말할 수 없다.

제품, 서비스 등을 사용함에 있어 편리하고 간단하게 이용할 수 있어야 우리의 삶은 높아진다.

UX은 편리함과 심플함으로 우리 삶을 질을 높힐 수 있게 하는 것이다.