

평가일시	2018년 06월 28일	학습자명	김종원	점수	
과정명	스마트(UI/UX)웹 디자인&모바일콘텐츠개발 양성과정	평가자	황정란		
능력단위명	UX/UI 전략수립	총배점	50	평가문항수	1문항
능력단위요소명	UX전략도출하기	평가방법	포트폴리오형		
출제근거	최적의 사용자 경험을 제공하기 위하여 UX 전략 도출 능력을 측정하기 위해 교보재 56-78p를 근거로 출제한다.				
수행준거	31 사용자 조사 결과를 통해 도출된 방향성을 바탕으로 UX 전략의 포지셔닝을 결정할 수 있다. 32 결정된 포지셔닝에 따라 경쟁 환경·기술적 측면·사용자 요구사항을 반영하여 차별화된 UX 전략을 수립할 수 있다. 33 수립된 UX 전략과 사용자 요구사항을 반영하여 구체적인 앱 UX/UI 디자인 방향성 및 콘셉트를 도출할 수 있다.				
평가문항	UX/UI 전략수립을 위한 <b>UX 전략 도출하기</b> 보고서를 제출하시오.(포함 내용은 반드시 작성) - 주제 : 노원구 문화콘텐츠 앱 - 포함 내용 : 1-1. 앱 UX 포지셔닝 전략 1-2. 앱 디자인 전략 포지셔닝 2-1. 앱 UX 디자인 전략 2-2. 휴리스틱(Heuristic) 평가 : 앱이름1 2-2. 휴리스틱(Heuristic) 평가 : 앱이름2 3-1. 앱 UX 디자인 원칙 3-2. 앱 UX 디자인 목표 및 방향성 3-3. 앱 디자인 콘셉트(Design Concept)				

[UX 전략 도출하기 / 학습자명 : 김종원 ]

답안	팀명 팀원명	F팀 김종원,문예린
----	--------	------------

### 1-1. 앱 UX 포지셔닝 전략 / 1-2. 앱 디자인 전략 포지셔닝

UX 전략 도출하기 \_ 포지셔닝 방향

**1-1. 앱 UX 포지셔닝 전략**

(1) 시장  
착한가격앱스에 대한 문화콘텐츠앱은 거의 나와있지 않고 지역을 노원구로 한정하면 앱은 더욱 그렇다. 그래서 노원구나 주변 지역에 거주하는 사람들에게 한해 이익을 볼 수 있을 것이다.

(2) 사용자  
금전적으로 여유롭지 못한 젊은 소비자들을 가상비라는 키워드를 통해 앱으로 유입시킬 수 있다.

(3) 경쟁사  
착한가격앱스라는 주제 자체가 많이 알려지지 않은 분야이기때 강점이 될 수 있지만 행정안전부에서 공개하는 정보가기에 누구나 접근할 수 있고 같은 내용의 앱을 만들어 낼 수 있는 것 역시 위험 요인이다. 때문에 앱소 주소만 공개하는 게 아닌 지도를 통한 위치 표시나 길찾기 기능 등의 차별화된 기능 제공이 필요하다.

(4) 가치 전달의 방법  
착한가격앱스 콘텐츠를 자주 업데이트하고 추가하면서 사용자에게 최신정보를 제공할 수 있도록 한다. 간결하고 깔끔한 디자인, 이해하기 쉬운 UI로 누구나 쉽게 원하는 정보를 찾을 수 있도록 한다.

**1-2. 앱 디자인 전략 포지셔닝**

주 퍼소나 니즈  
컨텐츠 추가  
컨텐츠 업데이트 주기 단축  
지도앱과 연동  
단순하고 이해하기 쉬운 UI

부 퍼소나 니즈  
간결한 디자인

기타 니즈

[UX 전략 도출하기 / 학습자명 : 김중원 ]

2-1. 앱 UX 디자인 전략 / 2-2. 휴리스틱(Heuristic) 평가 : 앱이름 1 / 2-2. 휴리스틱(Heuristic) 평가 : 앱이름 2

UX 전략 도출하기 UX 차별화 전략

2-1. 앱 UX 디자인 전략

1. 인터랙션 디자인 전략 수립

인터랙션 조작물체 재질, 반응속도, 반응 정도, 명확한 피드백 제공

2. 정보디자인 전략 수립

정확성을 높일 수 있는 아이콘, 레이아웃 대비가 아닌, 글과 사진의 적절한 적용을 통해 큰 정보 전달력을 높이고 정보 구조를 체계화

3. 비주얼 디자인 전략 수립

간단한 레이아웃 구조, 단순한 이해할 수 있는 아이콘, 기능을 정확하게 전달할 수 있는 레이아웃, 유익에 부합하는 컬러, 차별성을 높일 수 있는 컬러 디자인 수행

UX 전략 도출하기 UX 차별화 전략

2-2. 휴리스틱(Heuristic) 평가 : 착한가격앱스

문항	점수(나쁨 1~ 좋음 5)	의견
가시성	4	바튼을 터치했을 때 즉시 기능이 수행된다.
정확성	5	각 버튼이 어떤 역할을 하는지 이해하기 쉽다.
만족성	5	모든 행동에 피드백을 받아서 움직일 수 있게 했다.
일관성	4	모든 기능이 터치와 스크롤로 작동한다.
예러	5	간단한 방법으로 사용할 수 있어서 실수를 미연에 방지했다.
효율성	3	사용은 간단하지만 자주 사용하는 기능을 설정할 수 있다.
신속성	4	터치 반응으로 원하는 정보를 쉽게 찾을 수 있다.
심미성	5	꼭 필요한 버튼으로 구성되어 디자인이 매우 깔끔하다.
맥조작	3	특별한 레터사양이 발생하지 않는다.
이해성	2	원자재품 버튼 이외에 특별한 도움말은 제공되지 않는다.

UX 전략 도출하기 UX 차별화 전략

2-2. 휴리스틱(Heuristic) 평가 : 독소리

문항	점수(나쁨 1~ 좋음 5)	의견
가시성	4	기능을 실행했을 때 원하는 기능이 즉시 실행된다.
정확성	3	검색어이론 하나만 있어서 지나치게 단순화되었다.
만족성	2	필요사항이 따로 존재하지 않아서 아쉽다.
일관성	4	간단한 터치만으로 움직일 수 있도록 제작되었다.
예러	4	사용이 간단해서 사용자의 오류가 발생하지 않는다.
효율성	2	컨텐츠를 리스트로 제공하여 보기 어렵고 자주 사용하는 조작을 설정할 수 있다.
신속성	4	검색어를 입력하는 시간을 줄여주는 방식이라서 기대한다.
심미성	5	열람용으로 컨텐츠를 제공하는 간단한 디자인.
맥조작	3	특별한 오류가 나타나서 판단하기 어렵다.
이해성	3	검색어를 입력하는 바로 다음에 제공되지 않는다.

3-1. 앱 UX 디자인 원칙 / 3-2. 앱 UX 디자인 목표 및 방향성 / 3-3. 앱 디자인 콘셉트(Design Concept)

UX 전략 도출하기 앱 UX/UI 디자인 방향성 및 콘셉트 도출

3-1. 앱 UX 디자인 원칙

1. 인터랙션 디자인

인터랙션 디자인의 목적은 사용자와 시스템의 상호작용을 원활하게 하는 것. 사용자가 무언가를 해야 한다는 생각을 가지는 순간부터 인터랙션이 시작. 비주얼 디자인과 연관이 깊고, 사용자의 목표달성을 위해 어떤 행동을 취할지 큰 방향을 잡아 주는 역할을 해야 하는 것. 인식할 수 있게 해야 함. 기본적인 인터랙션은 입/출력, 사용자 터치 등에 대한 반응 및 명제, 기능의 조작 방식과 반응, 공간, 피드백, 움직임 등이 있다. 이러한 요소들의 다섯 사용자 그룹의 특성에게 맞게 하여 최소한의 인지적 노력과 움직임, 정확하게 빠른 피드백 등이 이루어지게 해야 함.

2. 정보디자인

사용자가 앱을 이용하는 목적에 따라 정보를 쉽게 이해하고 효율적으로 사용할 수 있게 정보를 조직화, 구조화해서 편리한 정보구조를 제공하는 것. 사용자 그룹의 특성을 고려해서 인지적 과부하가 걸리지 않게 디자인 대상의 인지능력을 고려하는 게 중요. 정보의 목적에서 디자인의 인지적 요소와 사용자의 기억능력을 함께 고려하여 타겟에게 적절한 정보 구성과 흐름, 내비게이션, 레이아웃 등의 이해, 정보 검색에 어려움이 없도록 고려해야 함.

3. 비주얼 디자인

앱의 레이아웃, 컬러, 폰트, 레이아웃 등 눈에 보이는 디자인 요소 간의 관계질서, 조화, 통일성, 일관성과 같은 개념을 가짐. 가장 먼저 시선을 사로잡는 디자인 분야이며 디자인 대상의 시각적 특성을 가장 고려해 계획하고 실행해야 하는 중요한 분야. 타겟 사용자 그룹의 니즈를 만족하게 하면서도 통일성, 일관성을 유지해서 정보를 쉽게 이해하고 사용할 수 있게 해야 함. 컬러 표현감은 사용자 감성을 자극하는 요소의 활용을 통해 사용자와의 정서적 유대감을 높일 수 있게 해야 함.

UX 전략 도출하기 앱 UX/UI 디자인 방향성 및 콘셉트 도출

3-2. 앱 UX 디자인 목표 및 방향성

1. 직관적인 입출력 환경

인터랙션 디자인의 문제 정의를 통합하여 문화콘텐츠 앱 사용자 위한 UX 디자인의 첫 번째 목표를 직관적인 입출력 환경으로 설정하여 본다.

2. 사용자 중심의 콘텐츠 제공

두 번째 목표는 정보디자인의 문제 정의를 통합하여 명확하고 체계적인 콘텐츠 분류 방식으로 정하여 본다. 이를 통해, 사용자 편의를 높일 수 있는 사용자 중심의 콘텐츠 를 제공하는 것으로 설정하여 본다.

3. 문화콘텐츠 앱의 감성 전달

세 번째 목표는 비주얼 디자인의 문제 정의를 통합하여 문화콘텐츠 앱의 감성을 시각적으로 전달할 수 있는 앱으로 설정하여 본다.

UX 전략 도출하기 앱 UX/UI 디자인 방향성 및 콘셉트 도출

3-3. 앱 디자인 콘셉트(Design Concept)

문화콘텐츠앱

직관적인  
입출력 환경

사용자 중심의  
콘텐츠 제공

문화콘텐츠 앱의  
감성 전달