

# 사용성 구성요소

/ 01

내가 생각하는 사용자 경험 (User Experience, UX)

/ 02

일상생활에서 '디자인'과 UX의 차이 사례

/ 03

사용성(Usability)이란?

/ 04

메타포란?

/ 05

Jakob Nielsen의 UI 가이드라인 10 원칙

## 내가 생각하는 사용자 경험 (User Experience, UX)

“사용자와 직간접적으로 마주하는 서비스이며,  
다양한 경험을 느낄 수 있게 해주는 것이다.

# 일상생활에서 '디자인과 UX의 차이' 사례

대중교통의 손잡이

높낮이가 다른 손잡이와 철봉의 세입등은  
여러 이용자의 편의를 생각해 변형발전된 UX 디자인이다.





# 사용성(Usability)이란?

쉽고 직관적이어야 한다.

효율성

반응성  
단축성

정확성

사전방지성(사용자의 실수를 미연에 방지)  
오류 발생 감지성/오류회복성

# 메타포란?

사용자 인터페이스 영역에서 심미적, 기능적 요소 외에 '사용자 행동 유도'라는 요소가 추가되어 사용자와 상호 작용을 할 수 있게됨을 말한다.

사용자는 메타포가 적용된 인터페이스를 학습없이도 서비스의 기능, 콘셉트, 또는 의미 등을 이해하여 쉽게 사용할 수 있게 된다.

사용자의 기존 지식이나 경험이 연상작용을 통해 작용하는 인지적 프로세스를 디지털 서비스를 이용하면서도 동일하게 작용하도록 하는 것이다.

# Jakob Nielsen의 UI 가이드라인 10원칙

1. 시스템 상태의 시각화 (Visibility of system status)
2. 실세계 일치 (Match between system and the real world)
3. 사용자 제어와 자유도 (User control & freedom)
4. 일관성과 표준 (Consistency and Standards)
5. 에러 방지 (Error Prevention)
6. 기억보다 직관(인식) (Recognition rather than recall)
7. 사용의 융통성과 효율성 (Flexibility and efficiency of use)
8. 간결한 디자인 (Aesthetic and minimalist design)
9. 명확한 에러표시 (Help users recognize, diagnose, recover from errors)
10. 도움말과 문서화 (Help and documentation)

**감사합니다**

---