

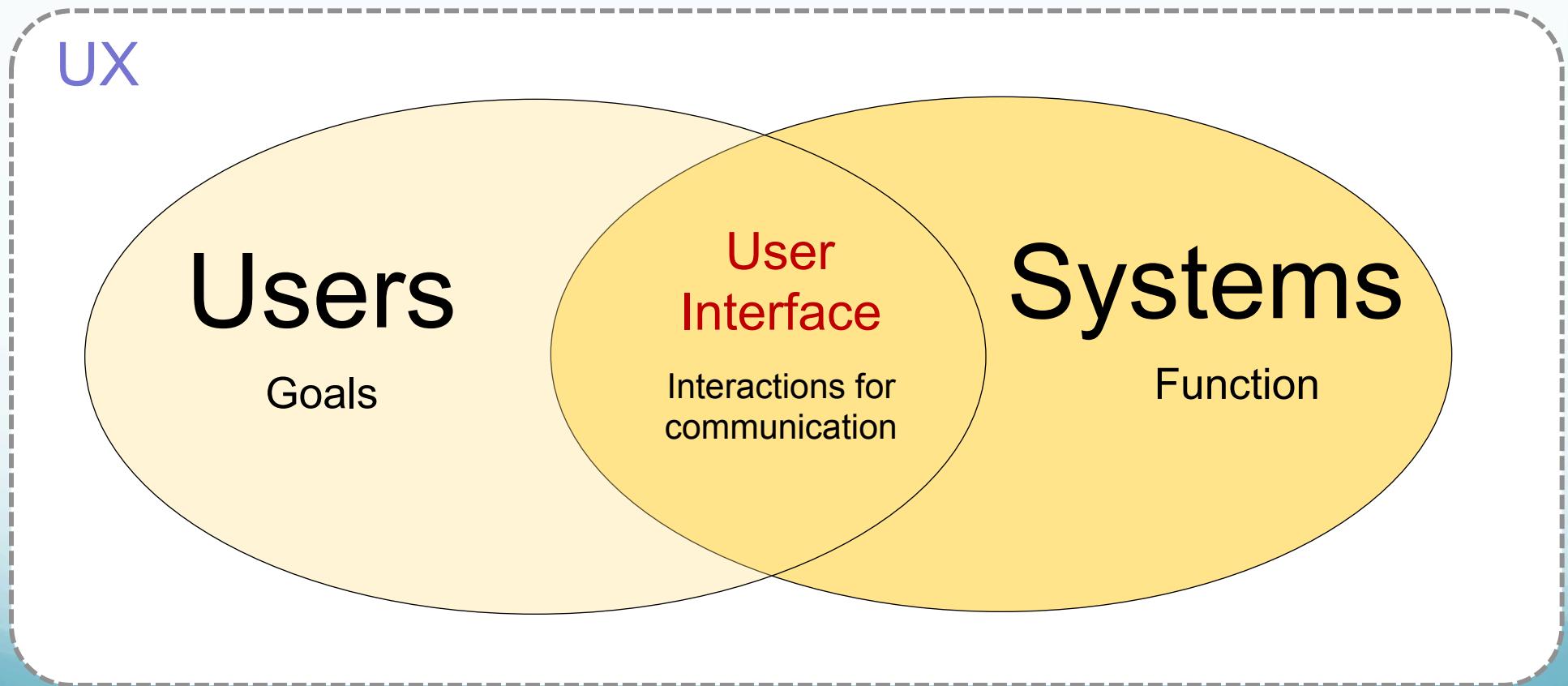
UX의 이해

- I. UI, Interaction, and UX
- II. UI의 구조 및 개발 과정
- III. 인간중심의 설계원칙
- IV. 사용자 중심 UX/UI 디자인
- V. UX/UI의 경쟁 발전

2018. 4. 19

시작하기 전에...

UI (User Interface) is the interaction space between users and systems



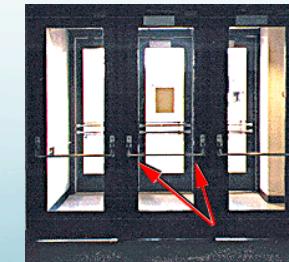
I. UI, Interaction, and UX

1. 기본 개념
2. Interaction Design
3. 사용자 욕구의 단계
4. UI/UX 개발

1. 기본 개념

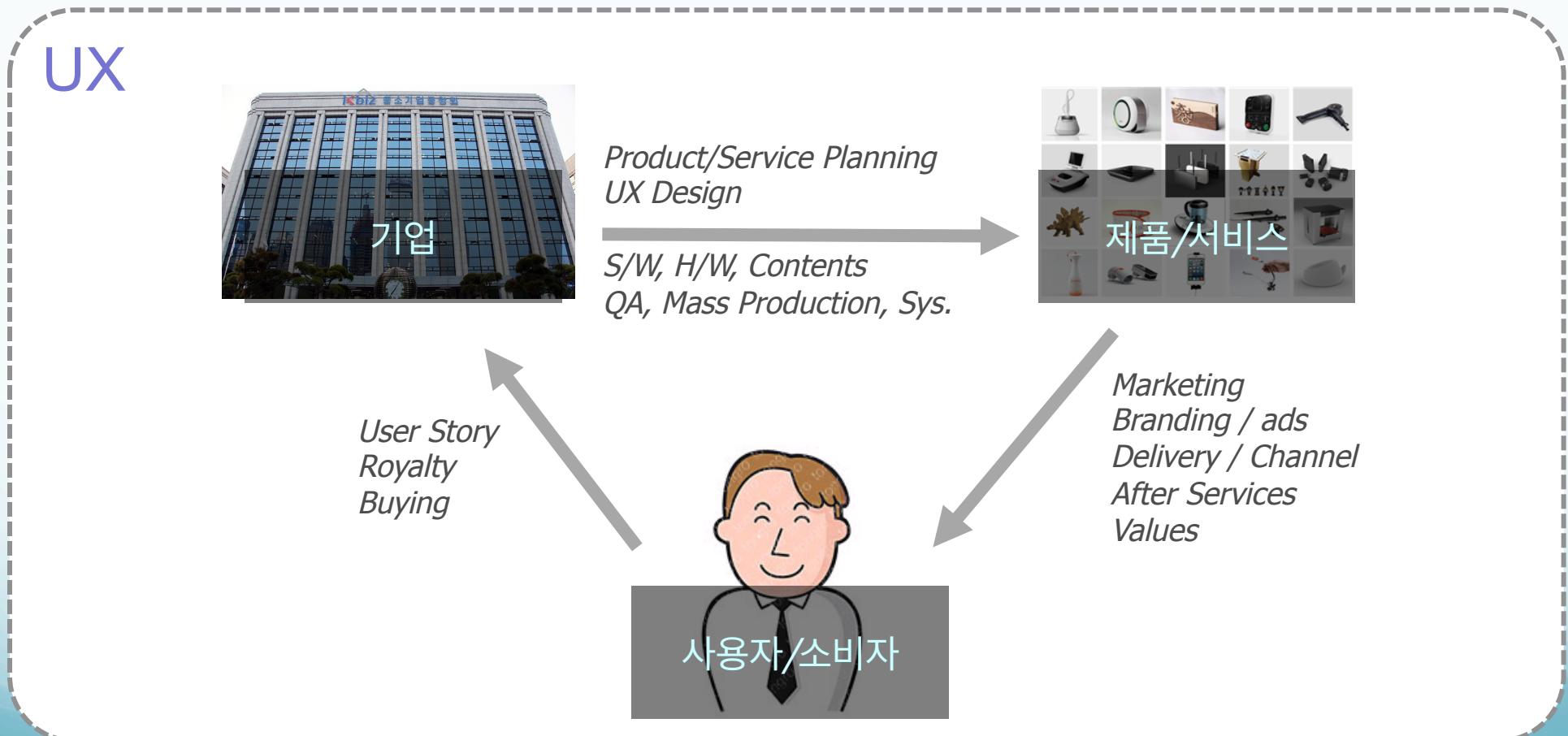
- **UI (User Interface)**: 사람/사용자와 사물/시스템, 특히 기계, 컴퓨터 프로그램 등의 사이에서 의사소통을 할 수 있도록 일시적 또는 영구적인 접근을 목적으로 만들어 놓은 물리적, 가상적 매개체
- **Interaction**: 둘 이상의 물체나 대상이 서로 영향을 주고 받는 일종의 행동을 의미함. 한쪽 방향으로 영향이 나타나는 인과관계와는 달리 양쪽 방향으로 영향이 나타나야 함
- **UX (User eXperience)**: 사용자가 어떤 시스템, 제품, 서비스를 직, 간접적으로 이용하면서 느끼고 생각하게 되는 총체적 경험. 단순히 기능이나 절차상의 만족뿐 아니라 전반적인 지각 가능한 모든 면에서 사용자가 참여, 사용, 관찰하고 상호 교감을 통해서 알 수 있는 가치 있는 경험

(출처: Wikipedia)



1. 기본 개념

- UX는 제조사, 제품, 사용자 및 관련 환경요소까지 고려하여 설계되어야 함



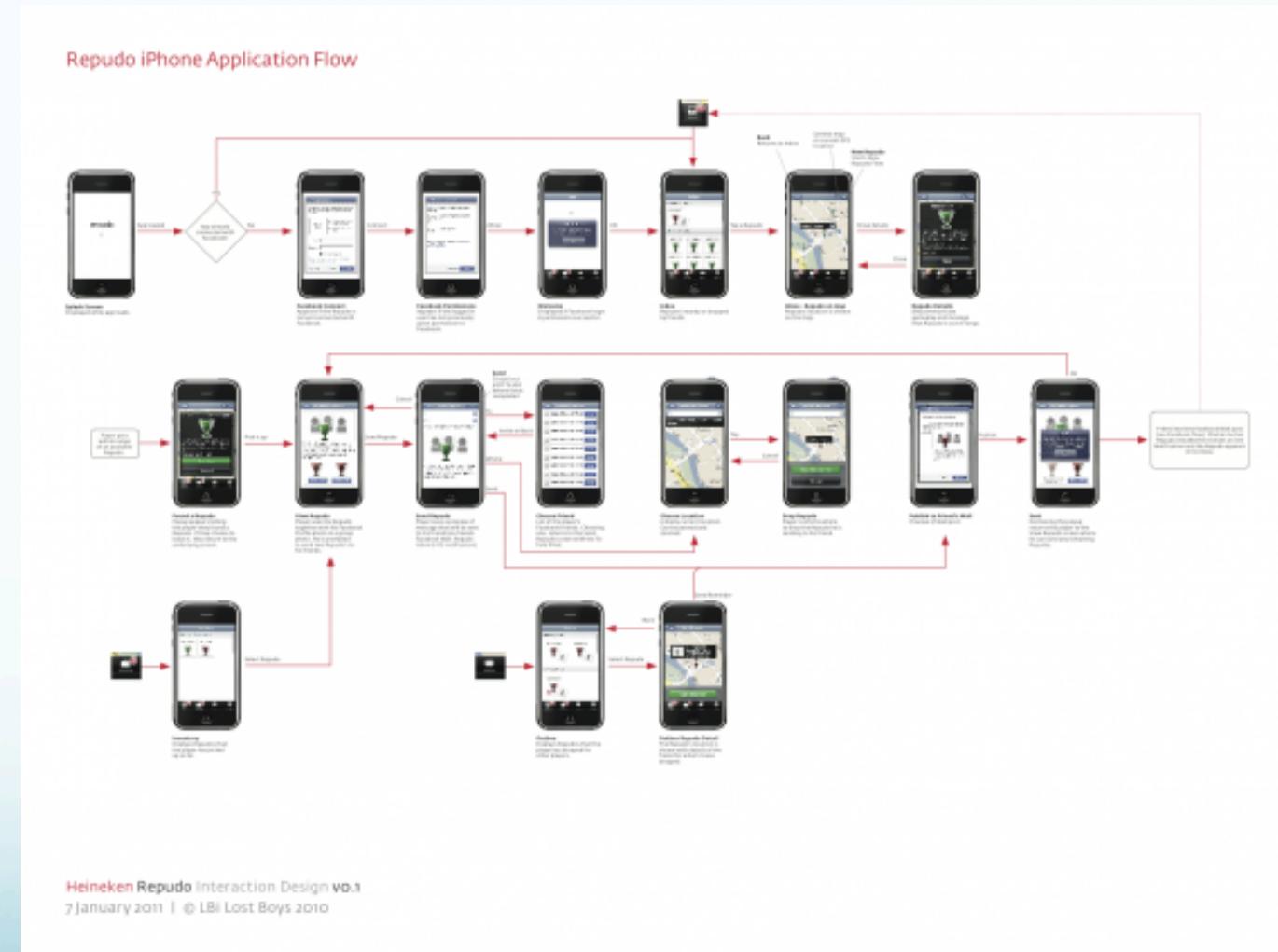
2. Interaction Design

Functional Requirements

Interaction Flow

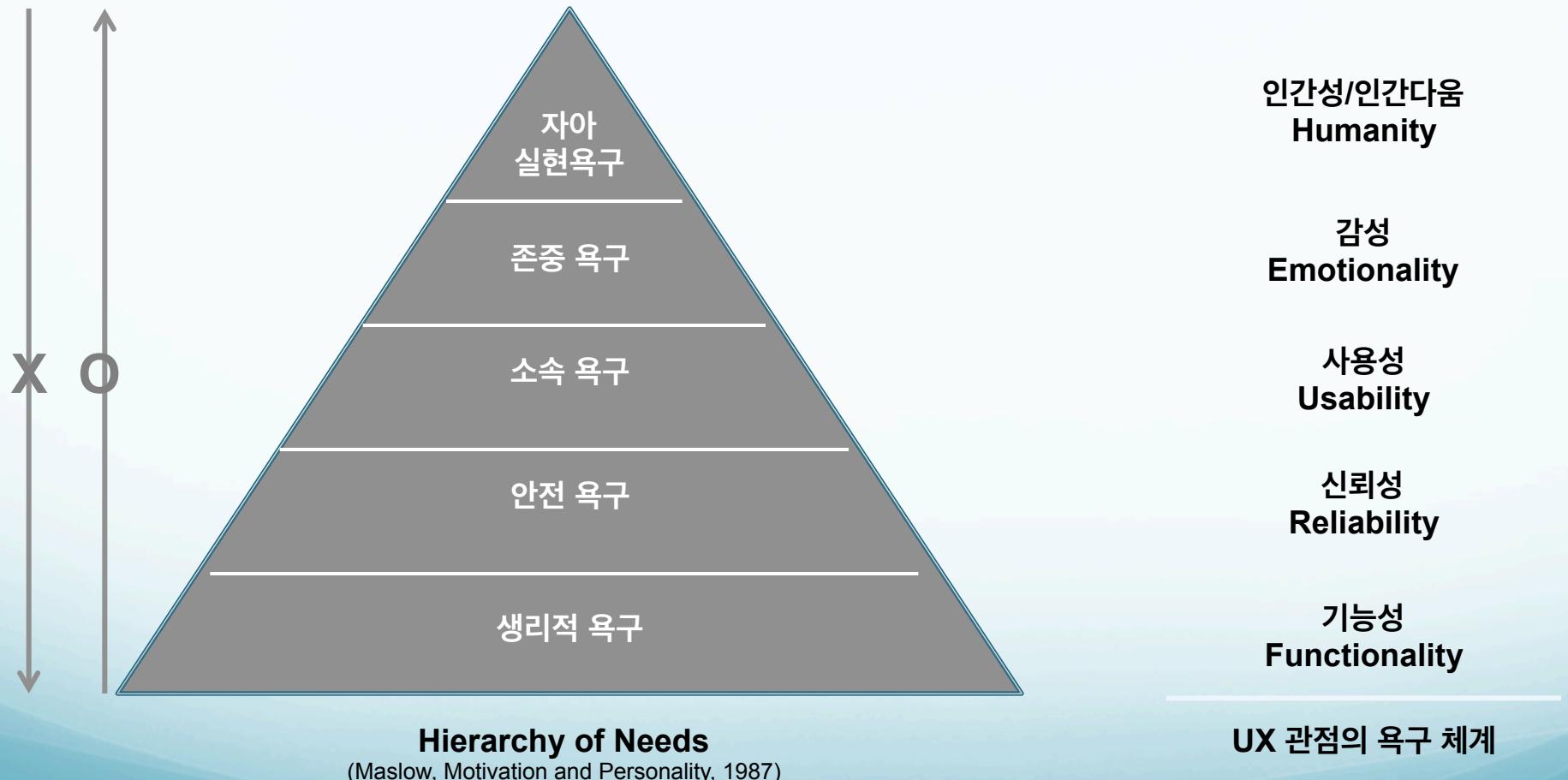
Layouts of Interfaces

Graphic User Interface



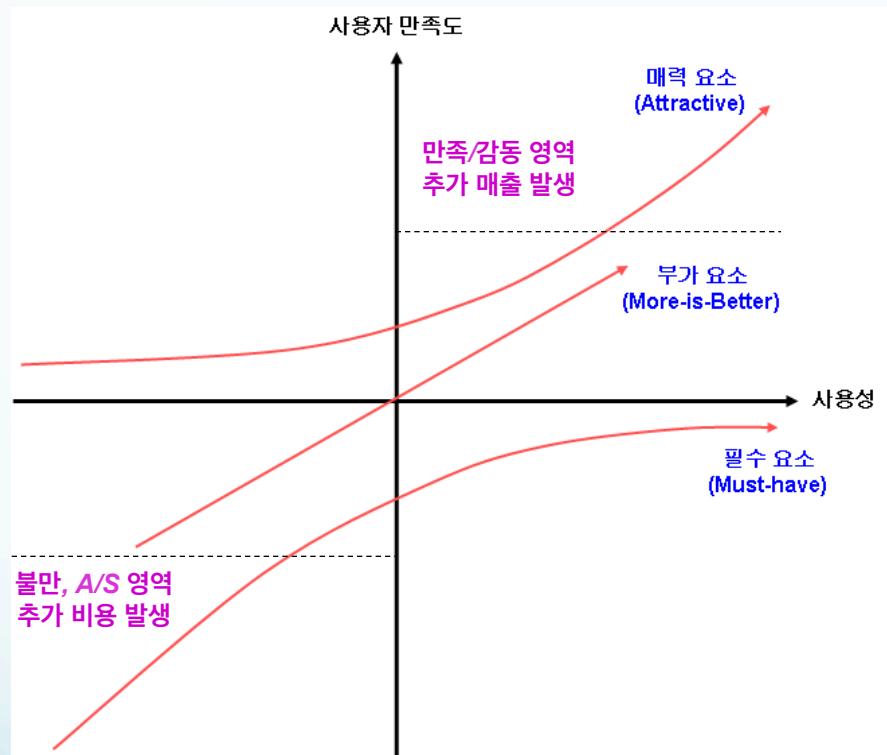
3. 사용자 욕구의 단계

- 인간/사용자 욕구의 5단계



4. UI/UX 개발

- UI/UX 개발은 대상 및 내용에 따라 상품기획과 연계되어 전략적으로 추진되어야 함



- 매력 및 부가 요소
→ 지속적 발굴/혁신
- 필수 요소
→ 일정 수준 이상 유지/개선

UI의 요소, 사용자 만족도 및 사용성 사이의 관계
(출처: Kano et al., 1984)

II. UI의 구조 및 개발 과정

- 1. UI의 구조**
- 2. UI 요소 및 설계 원칙**
- 3. UX/UI 업무 체계**
- 4. UX/UI 전문가의 Role**

1. UI의 구조

- UI (User Interface)는 사용자와 제품 간 상호작용의 접점
- 설계자들은 제품을 통해 사용자가 경험하고자 기대하는 기능성, 사용성, 감성과 가장 깊게 UI를 설계해야 함

Users' Experience



User Interface's Layer



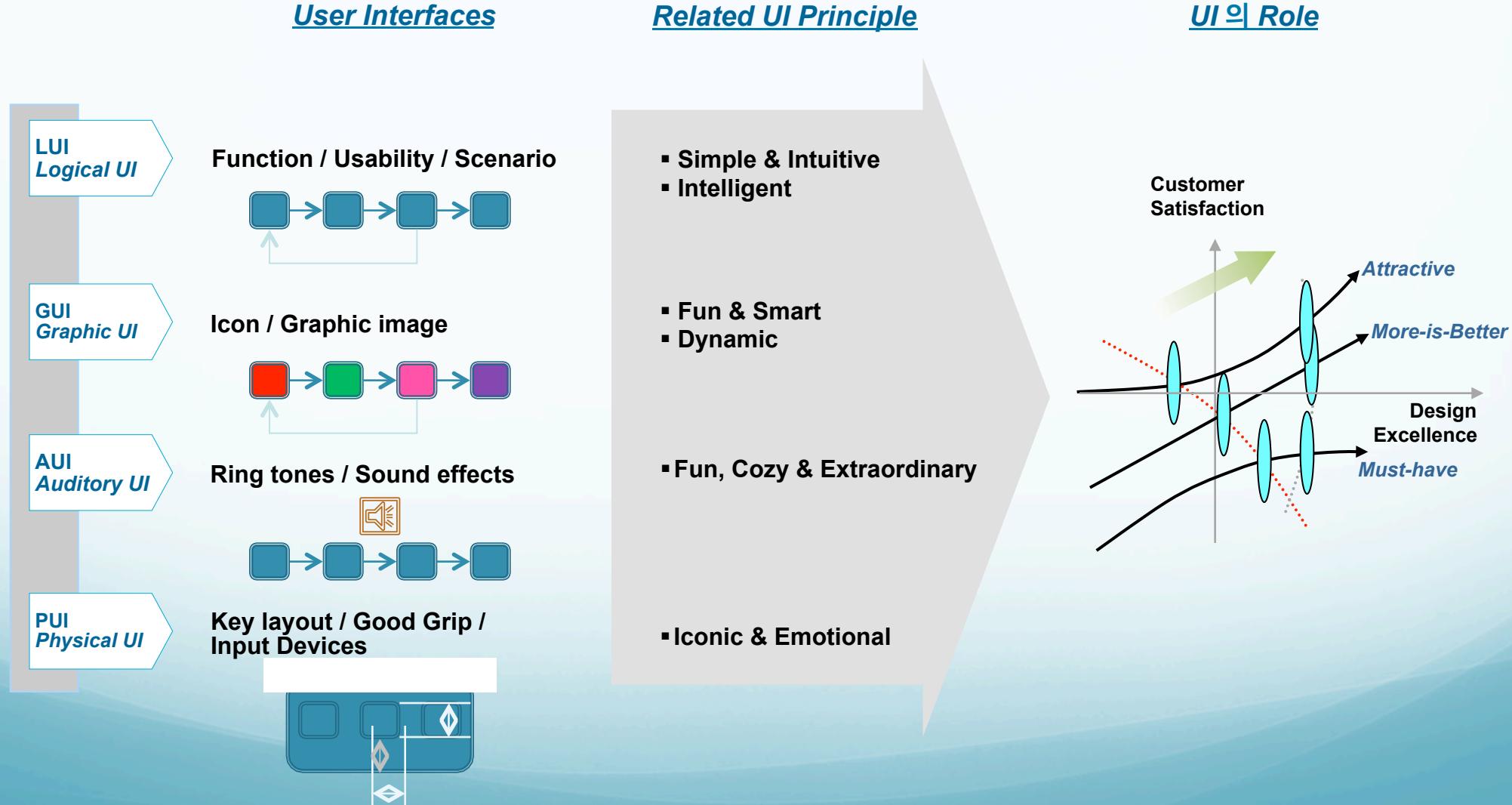
즐거움/만족
Fun/Satisfaction

"\$1의 광고투자는 \$5의 효과로 되돌아 오지만, \$1의 User Experience 투자는 \$60의 효과가 발생한다"
(Creative Good, Business2.0, 1999)



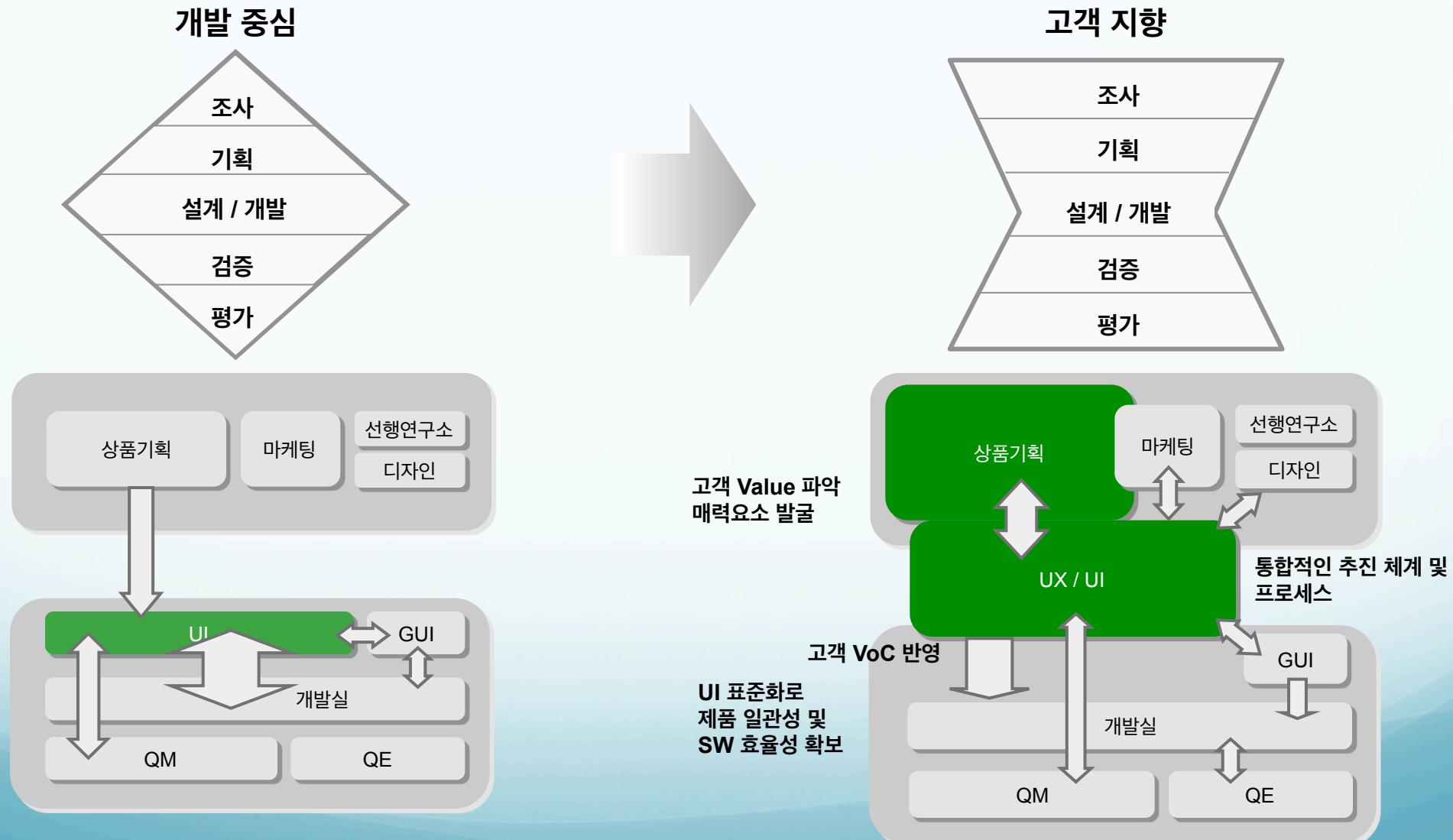
2. UI요소 및 설계원칙

- UI의 Layer별 관련 요소들, 설계 원칙 그리고 UI 전문가의 지향점은 아래와 같음



3. UX/UI 업무 체계

- 성공적인 UX를 위해서는 실행 조사, 기획, 평가, 표준화 및 통합적인 추진 체계가 필요함



4. UX/UI 전문가의 Role

- 기업 내 UX/UI 전문가의 Role 변화

Menu tree	신기능 메뉴 구조 설계
요구기능정의서	UI style을 고려한 SW 기본 설계서 작성
Event-case	UI 동작 중 발생 가능한 case 정리(sound case)
사업자 대응	SKT/KT/LGU+, VZW/Sprint/Cingular/TMO/Telus/Alltel, Orange/Vodafone, China Unicom, Reliance/TATA
Keypad	기본 기능 할당, 사업자 요구 대응, 표준
신기능/신기술	경쟁사 신기능, 타 제품군 신기능 벤치마킹
UT(사용성 평가)	주기적인 사용자 검증 및 사용 후기 데이터 수집 및 개선 적용
Digital contents	Sound, Flash 콘텐츠 개발 기획 및 외주 의뢰

→ UX 중심의 상품 기획 및 UX 컨트롤 타워

Appendix - References

1. The 7 Principles of Universal Design

https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9C%A0%EB%8B%88%EB%B2%84%EC%84%A4_%EB%94%94%EC%9E%90%EC%9D%B8
<http://universaldesign.ie/What-is-Universal-Design/The-7-Principles/>

2. Apple's design principles

https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/Principles.html#/apple_ref/doc/uid/TP40006556-CH4-SW1

3. 구글의 10대 디자인 원칙

<http://naradesign.net/wp/2008/09/22/156/>

4. UI 패턴과 원칙을 다룬 도서 모음 20+

<http://story.pxd.co.kr/675>

5. 7가지 사용자 연구 방법들

<https://sites.google.com/site/studyux/07-method/ilgobgaji-sayongja-yeongu-bangbeobdeul>

UX의 이해

- I. UI, Interaction, and UX
- II. UI의 구조 및 개발 과정
- III. 인간중심의 설계원칙
- IV. 사용자 중심 UX/UI 디자인
- V. UX/UI의 경쟁 발전

III. 인간중심 설계 원칙

- 1. UI Golden Rules**
- 2. Nielsen's Usability Criteria**
- 3. 좋은 UI의 특징 및 관련 원칙들**
- 4. UI설계 시의 주요 고려 원칙 및 가이드**

1. UI Golden Rules (Shneiderman 1992; Nielsen 1993; Norman 1996)

- 일관성을 추구하라
- 숙련자에게 단축 수단(예. 핫키, 더블클릭)을 제공하라
- 정보가 담긴 유용한 피드백을 제공하라
- 절차를 단순화하고 매듭을 지어 줘라



- 시스템 상태를 가시적으로 만들어라(Visibility)
- 올바른 대응 관계와 제약을 활용하라(Mapping, Constraint)
- 사용자의 언어로 말하라
- Affordance를 활용하라.
- 출구를 분명히 표시하라



- 실수를 방지하고, 실수 시 쉽게 탈출할 수 있게 하라
- 쉽게 취소할 수 있게 하라
- 사용자가 장악감과 위치감을 갖게 하라
- 사용자의 기억부담을 최소화하라



2. Nielsen (1993)'s Usability Criteria

■ 학습성

초보자가 시스템을 학습하는데 걸리는 속도. 복잡한 과제일수록 학습시간이 길어진다. 많은 사람들에게 학습성은 실제적으로 사용성과 동의어이다

■ 효율성

사용자가 과제에 친숙해진 다음에, 시스템이 사용자의 수행을 어느 정도 지지하는지의 정도. 효율성은 사용자가 과제를 수행할 때 걸리는 시간과 단계의 수를 고려하여 측정 가능하다

■ 기억용이성

가끔 시스템을 사용하는 사람에게는 많은 상품들 특히 컴퓨터의 경우, 매우 중요한 요인. 기억용이성은 사용자들에게 다양한 과제를 수행하도록 하고 일정기간이 지난 뒤 사용자들에게 시스템에 관해 물어본 뒤 얼마나 기억하는지를 측정한다

■ 에러율

사용성의 가장 좋은 지표가 된다. 시스템 에러도 사용자의 대표 그룹을 선발하여 과제를 수행하도록 한 뒤, 에러의 수와 종류를 기록하도록 요구함으로써 측정 가능하다

■ 만족도

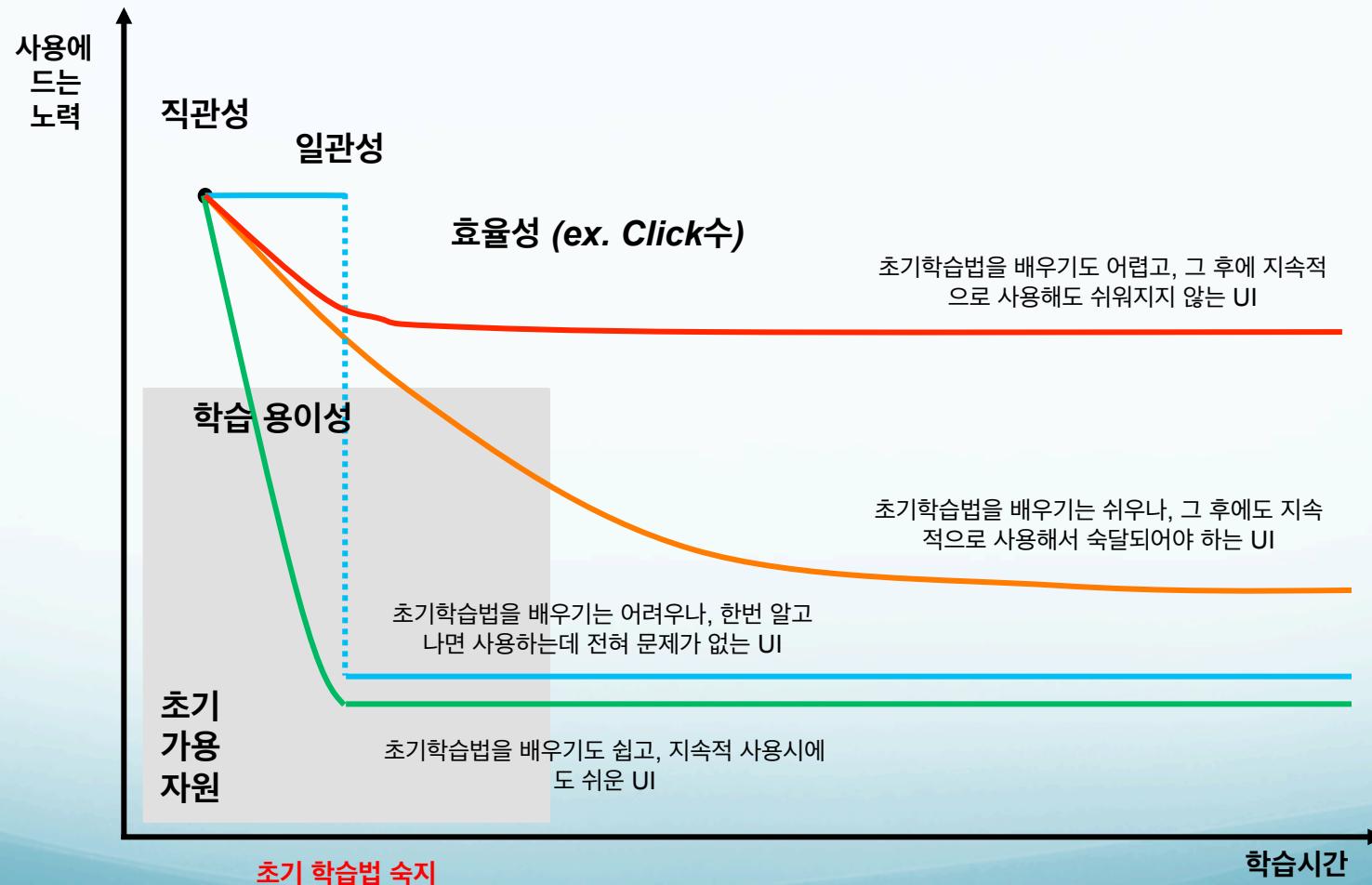
만족은 가장 중요한 주관적 측정치이다 (마케팅 관점에서). 이 또한 사용자들에게 만족도를 물어봄으로써 측정 가능하다

위의 5가지 사용성 기준들은 인터페이스 디자인의 성공여부를 예측하는데 사용된다

3. 좋은 UI의 특징 및 관련 원칙들

- 직관성, 일관성, 효율성과 학습용이성

- 제품/SW개발시 사용자의 학습 곡선에 대한 목표(가상곡선)를 정하고, 개발 및 검증 과정에서 활용해야 함



4. UI 설계 시의 주요 고려 원칙 및 가이드 (1/5)

유연성-사용성 보상관계: 기술발전의 패러독스를 명심하라

- 기능이 많아지면 사용 복잡성은 커진다(시스템의 유연성이 증가하면, 사용성은 감소한다)
- 불필요한 기능은 삭제하라 (매력 기능, 부가 기능, 필수 기능으로 구분하고 관리하라)
- 단순화를 추구해라



접근성: 모든/특정 사용자의 모든 태스크 상황, 사용케이스, 시나리오를 고려하라

- 태스크분석, 사용케이스 분석, 시나리오분석을 수행하라
- 빠른 기능수행을 위한 다양한 경로를 제공하라. 사용자는 초보자부터 전문가까지, 어린애부터 노인까지, 정상인부터 장애인까지, 남자부터 여자까지, 노숙자부터 대통령까지 다양하다
- 데이터 검색을 위한 다양한 옵션을 제공하라 (예. 이름/번호검색, 자음별/그룹별/입력순)

관용성: 사용자의 실수를 방지 및 복구할 수 있는 방법을 제공하라

- 데이터 입력의 경우, 실수를 사전에 방지할 수 있는 장치를 마련하라
- 어쩔 수 없는 데이터 손실에 대해서는 복구할 수 있는 장치를 마련하라



4. UI 설계 시의 주요 고려 원칙 및 가이드 (2/5)

직관성: 매뉴얼을 믿지 마라. 사용자는 Label-following strategy를 사용한다

- 사용자는 매뉴얼을 보지 않는다. 그보다는 시행착오를 거쳐 직접 제품을 써가면서 배운다 (Learning by Exploration)
- 따라서, 메뉴명, 소프트키, 타이틀, 아이콘, 피드백문구 등 모든 용어는 초등학생도 이해 가능해야 한다 (이독성)
- 필요한 경우에는 화면상에 직접 도움말을 제공하라 (그러나 꼭 필요한 경우에만 사용할 것)

: 시스템의 물리적 모습과 디스플레이의 표상을 일치시켜라 (근접성, 맵핑)

- 휴대폰의 품펙터 및 키배치와 디스플레이 상의 표상이 일치해야 한다
- 화면상의 소프트키 위치와 키패드 상의 소프트키 위치는 양립성을 가져야 한다



: 스트레오타입 (Stereotype)에 어긋난 설계를 하지마라
모든 상황에서 반드시 의도된 행위를 유발하도록 설계하라 (행위 유발)

- 디지털 컨버전스가 일어날 경우, 기존 제품 (예. 카메라)에서의 대표적인 용어, 사용절차, 아이콘 등을 사용하라
- 문화적인 스트레오 타입을 고려하라. 예. RED – Stop / Open?, GREEN – Go / Close?
- 휴대폰의 기본적인 스타일은 점점 윈도우와 웹을 닮아간다. 그들의 최신 동향을 파악하라



: 현실감(Realism)을 높이고 메타포(Metaphor)를 반영하라

- 사람들이 실 생활 속에서 접하는 물리적 대상들을 어떻게 사용하고 느끼는지를 이해하라.
- 실제 물리적 대상(예. 전화번호부, 책)이 가지는 모양, 컬러, 움직임을 모방하라

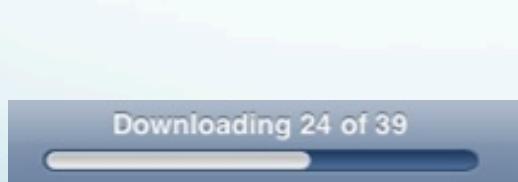
4. UI 설계 시의 주요 고려 원칙 및 가이드 (3/5)

직관성: 기능의 그룹핑과 함께 깊이와 너비의 적절성을 고려하라

- 기능에 따라 (메뉴) 그룹핑이 적절해야 한다
- 기능으로의 접근경로나 태스크 수행을 위한 절차가 너무 깊으면 안 된다 (Lost in space 발생. 3 depth는 안 좋음)
- 동일한 태스크 맥락 속에서는 정보 구조 (Information Hierarchy)를 평평하게 하라

: 시스템의 현재 상태를 명확하게 가시화 하라
즉각적인 피드백을 제공하라

- 시스템이 자신의 상태와 수행 가능한 액션 그리고 일단 수행된 액션의 결과를 명백하게 나타낼 때, 시스템의 유용성도 높아진다
- 가시적인 컨트롤과 정보는 가능한 것과 가능하지 않은 것을 상기시키는 역할을 한다. 시스템의 상태와 수행 가능한 액션, 그리고 수행된 액션의 결과가 시각적/청각적으로 드러나는 시스템을 디자인하라. 그리고 사용자의 액션에 대해 확실한 피드백으로 반응하도록 하라
- 즉각: 0.1초 > 지연: 0.1~1초 > 끊김: 1초 이상 > 중단: 10초 이상



Progressive bar



© StockFreeImages.com

8617752

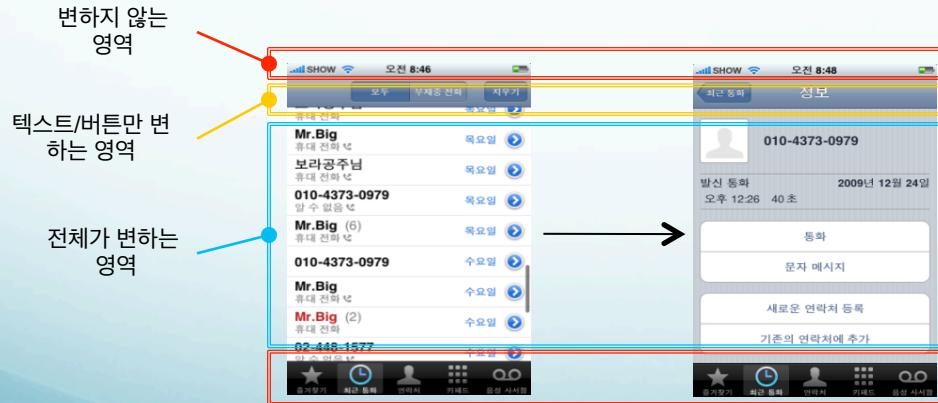
4. UI 설계 시의 주요 고려 원칙 및 가이드 (4/5)

일관성: 모든 태스크 수행의 절차는 일관되어야 한다

- 휴대폰에서 입력, 검색, 확인/선택, 저장, 추가/편집, 정렬, 삭제, 이동/복사, 취소/이전 등의 모든 태스크 수행의 절차는 일관되어야 한다
- 각종 레이블 명 및 소프트키 위치의 일관성에도 주의하라

: 화면 간 이동 시 순간적 변화를 최소화 하라. 움직임에 의미를 부여하라

- 완전히 새로운 화면이 나오는 대신에 관련된 영역만 변화시켜라
- 이것은 시각적인 안정감을 주며 태스크의 맥락을 유지할 수 있게 한다
- 화면의 전환(실행, 이전, 다음, 삭제 등), 삭제/첨부 등의 애니메이션 효과가 그 움직임의 의미와 적절히 매핑되게 하라



iPhone에서 메시지 전송시



4. UI 설계 시의 주요 고려 원칙 및 가이드 (5/5)

효율성: 사용자가 기억하게 하지 마라 ('기억' 보다 '인식')

- 사용자가 자신이 한 행동의 결과에 대해 기억을 해야만 확신을 가질 수 있도록 하지마라
- 사용자가 기억하지 않고 데이터를 가져올 수 있는 경로를 제공하라

: 자주 쓰고 중요한 것을 더 쉽게 접근할 수 있도록 해라
(80/20의 원칙 – 전체 기능중 20%의 기능들이 전체 사용중 80% 비중을 차지한다)

: 사용자 태스크 수행에 연속성을 부여하라. 팝업을 최소화하라

- 사용자가 확실하게 의도를 가지고 한 행동에 대해서는 확인 팝업을 최소화 하라
- 사용자가 수행하고자 하는 태스크의 연속성에 방해(인터럽트)가 되는지를 고민하라
- 사용자의 실수로 인한 파급 효과가 큰 경우에만 확인하라 (예. 전체삭제)



“삭제할까요?” 확인 팝업이 있는 경우와 없는 경우
(특히, 알림팝업은 항상 일정시간 동안 유지되어 Delay 유발)

IV. 사용자중심 UX/UI 디자인

1. 사용자, 과연 그들은 누구인가?
2. 태스크, 과연 그것은 무엇인가?
3. 태스크 분석
4. 사용자 중심 UI 디자인

1. 사용자, 과연 그들은 누구인가?(1/2)

- 사용자들이 누구인지, 어떤 생각을 하는지를 알아내기 위한 질문들을 찾아보면...

- 사용자들의 직업/경험/요구사항/요구강도는? (사용자정보)
- 어떤 툴을 사용하고 얼마나 잘 사용하는지? (사용자정보)
- 얼마나 잘 읽을 줄 아는가? (사용자 정보)
- 모국어는 무엇인가? 문화적 차이는?(사회문화정보)
- 기존 작업을 하는데 새로운 방법들을 개발하는 것을 좋아하는가?(사회문화정보)
- 가끔 하는 일인지 아니면 자주 하는 일인지? (사용맥락:사용빈도)
- 사용자들이 지금 문제에 대해서 얼마나 알고 있는가? (사용맥락:노출도)
- 사용동기/목적은 무엇인가? (사용맥락:목적)
- 작업을 하는데 어떤 수준의 기술이 요구되는가? (사용맥락:과업 특성)
- ...

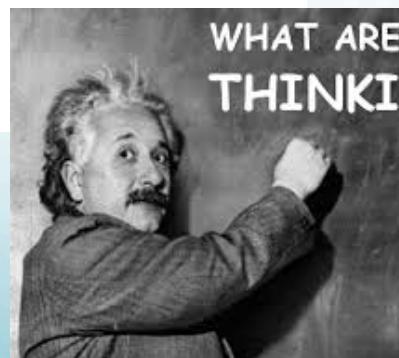


1. 사용자, 과연 그들은 누구인가?(2/2)

- 사용자들의 불만/문제상황들을 표현하는 문구들을 살펴보면...

Real VoC

- 어디로 가야 되나?, 이게 뭐하는 거야?, 뭘 해야돼?
- 이건 뭐야, 뭐하는 거야?, 여기가 어디야?, 그게 어디 있지?
- 그걸 어떻게 했었더라?, 어떻게 해야 되지?
- 지난 번에는 (이렇게 해서) 잘 됐었는데 왜 이번엔 안되지?
- 이거 계속해도 괜찮은 건가?, 그게(이게) 뭐였더라?
- 이렇게 하는 게 아닌 것 같은데에~/ 여기는 아닌 것 같은데에~
- 왜 안되지? (되야하는데...), 왜 이렇게 내 예상하고 다르게 되지?
- 나 더러 이걸(이렇게) 쓰라는 거야?
- 뭐할라고 이렇게 만들었지?, 그거 이상해
- 다 된 건가?, 너무 느려~



Summary

I don't know ~~~.
: what, why, how

Core reasons

- 기억/학습의 요구
- 이해하기 어려운 요소들
: 용어, 개념, 구조, 순서, 표현 등
- 실수 상황에 대한 지원부족
- 사용과정의 불안감
- 시스템에 대한 신뢰부족

2. 태스크, 과연 그것은 무엇인가?

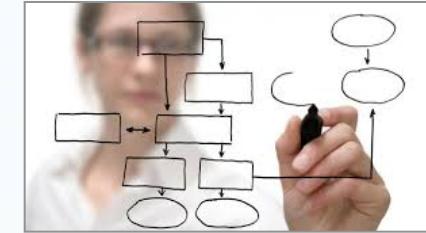
- 사용자들에 대해서 뿐 아니라, 사용자들의 태스크들에 대해서 알아야 한다

- 사용자들은 무엇을 하는가?
- 어떤 목적을 이루고자 하는가?
- 그러한 목적을 이루기 위해 수행하는 task는?
- 제품이 어떤 task들을 지원할 것인가?
- 실제로 task가 수행되는 방식은?
- Task를 수행하면서 겪게 되는 문제들은?
- 사용자가 수행하는 방식을 쉽게 하는 단순화 방식을 어디서 찾을 수 있는가?
- 다른 사람의 task와 연계되어 있는 task의 일부를 어떻게 수행하게 할 것인가?
- 사용자가 수행하는 task나 제품을 사용하여 수행하는 방식(얼마나 오래, 자주, 편하게 사용하는가에 영향을 받음)의 관점에서 사용자들은 어떻게 다른가 (초보자와 전문가의 차이, 사용단계의 차이)?

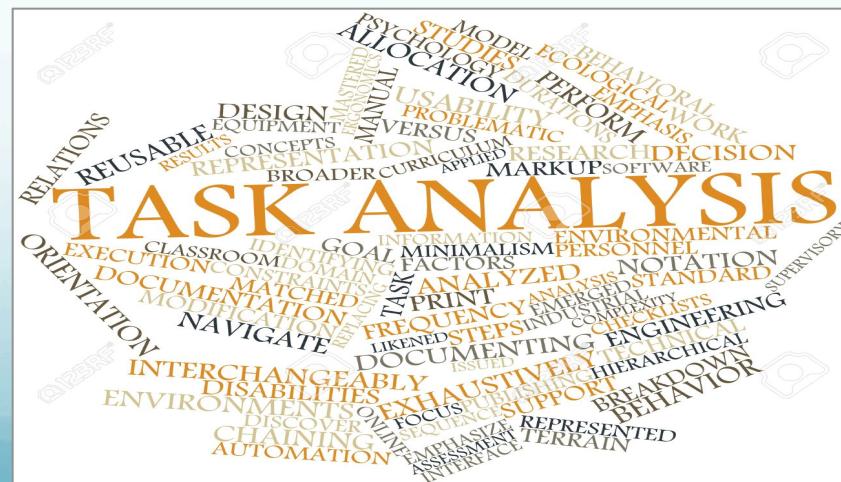
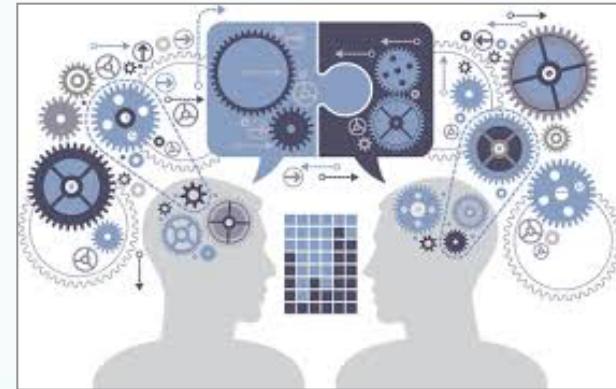


3. 태스크 분석 (Task Analysis) (1/4)

- 사용자의 목적과 가치들로부터 시작한다 (사용자 ‘목적’ 중심 디자인)
 - 목적을 태스크에, 다시 개별 행위에 연관시킨다
 - 사용자들이 목적 달성을 위해 어떤 태스크를 선택하는지 관찰한다
 - 사용자들이 문제에 봉착했을 때 어떻게 하는지 살핀다



- Workflow Analysis (조직 내 업무 흐름 중심)
 - Job Analysis (부서, 개인의 Function 중심)
 - Task Analysis (Interaction Design의 필수과정)
 - Task List or Task Inventory
 - Process Analysis (Task Sequence)
 - Task Hierarchy



3. 태스크 분석 (Task Analysis) (2/4)

• Task List or Inventory

- Task list는 개발할 제품의 사용자가 수행하기를 원하는 모든 task들의 inventory이다
- 처음에는 product의 functionality를 결정하기 위해서 상대적으로 짧은 list (중요한 10~20개의 list)로 시작하라. 후에 당신은 task들을 작은 조각으로 자르기를 원하게 될 것이다
- Task list에 어떻게 task가 수행되어지는지는 언급되면 안 된다. 다만 사용자가 “하고 싶은 일이 무엇”인지만을 표시하여야 한다. how는 디자인의 문제이다.
- 유용한 task list는 모든 type의 사용자들이 수행하고자 하는 모든 task을 user의 관점과 그들의 언어로 표현한 것이다

- 사이트 들어가기
- 로그인 하기
- 검색어 입력하기
- 원하는 메뉴 찾기
- 상품 정보 보기
- 상품 스펙 비교하기
- 구매/결제 하기

쇼핑몰에서 상품 구매 시의 태스크 리스트 일부

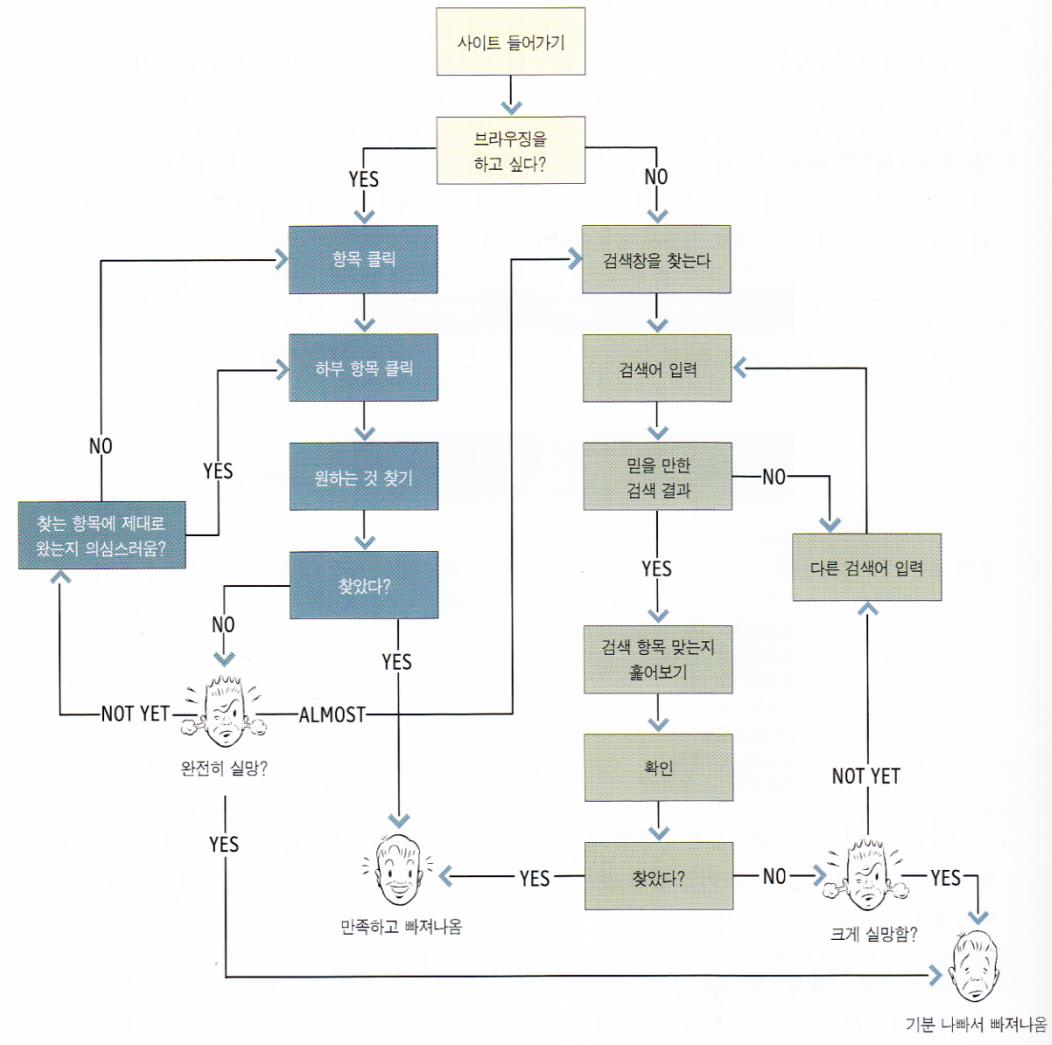
The image shows two overlapping screenshots of a shopping cart page. The top screenshot is titled '상품 가격 정보' (Product Price Information) and displays the price history: '시작가 267,000 원' (Original Price), '현재가 267,000 원' (Current Price), and '즉시구매 270,000 원' (Buy Now). The bottom screenshot is titled '경매정보 [경매번호: A012213687]' (Auction Information [Auction Number: A012213687]) and shows the auction period '경매기간 2004/05/15 16:52 ~ 2004/05/18 23:59', the duration '남은시간 1일 8시간 51분 54초', the current bid price '즉시구매가 258,000 원' (Buy Now Price), and the number of bids '구매수량 7 개'. It also shows the bidding method '결제방법 현금결제' (Payment Method: Cash on Delivery) and shipping information '운송비용 판매자부담 (배송방법: 택배)' (Shipping Cost: Seller's Responsibility (Delivery Method: EMS)). Both screenshots have orange boxes highlighting the 'Buy Now' price and the 'Buy Now' button.

원하는 물건을 값싸게 구매하는 목적 ("what")
달성을 위한 경매 사이트의 두 가지 다른 형태
(일반 경매 형태, 공동 구매 형태; "how")
(김진우, *Human Computer Interaction* 개론, 2005)

3. 태스크 분석 (Task Analysis) (3/4)

• Process Analysis, Task Sequences

- Task sequences: a series of tasks on the list that users must do or are likely to do in certain order
- Observation과 interview로부터 task sequence에 대한 정보를 얻는다
- 현재의 순서가 효율적이지 못하다고 해서 마땅한 이유 없이 방식을 바꾸어서는 곤란하다. 그 방식만을 고수하던 사람들이 힘들어 할 것이기 때문이다
- 태스크 절차를 표현하기 위해서는 logic이 필요하다. 만약 모든 사람들이 거의 비슷한 순서로 하고 있다면 이는 현재 사용하고 있는 제품이 그 순서로 사용하도록 이끈 것으로 생각해야 한다
- 개인차에 의한 순서의 변화도 있으며 사용자가 가지는 flexibility에 의한 순서의 변화도 있다



General customers' behaviors in Web shopping malls
(From Krug 2000)

3. 태스크 분석 (Task Analysis) (4/4)

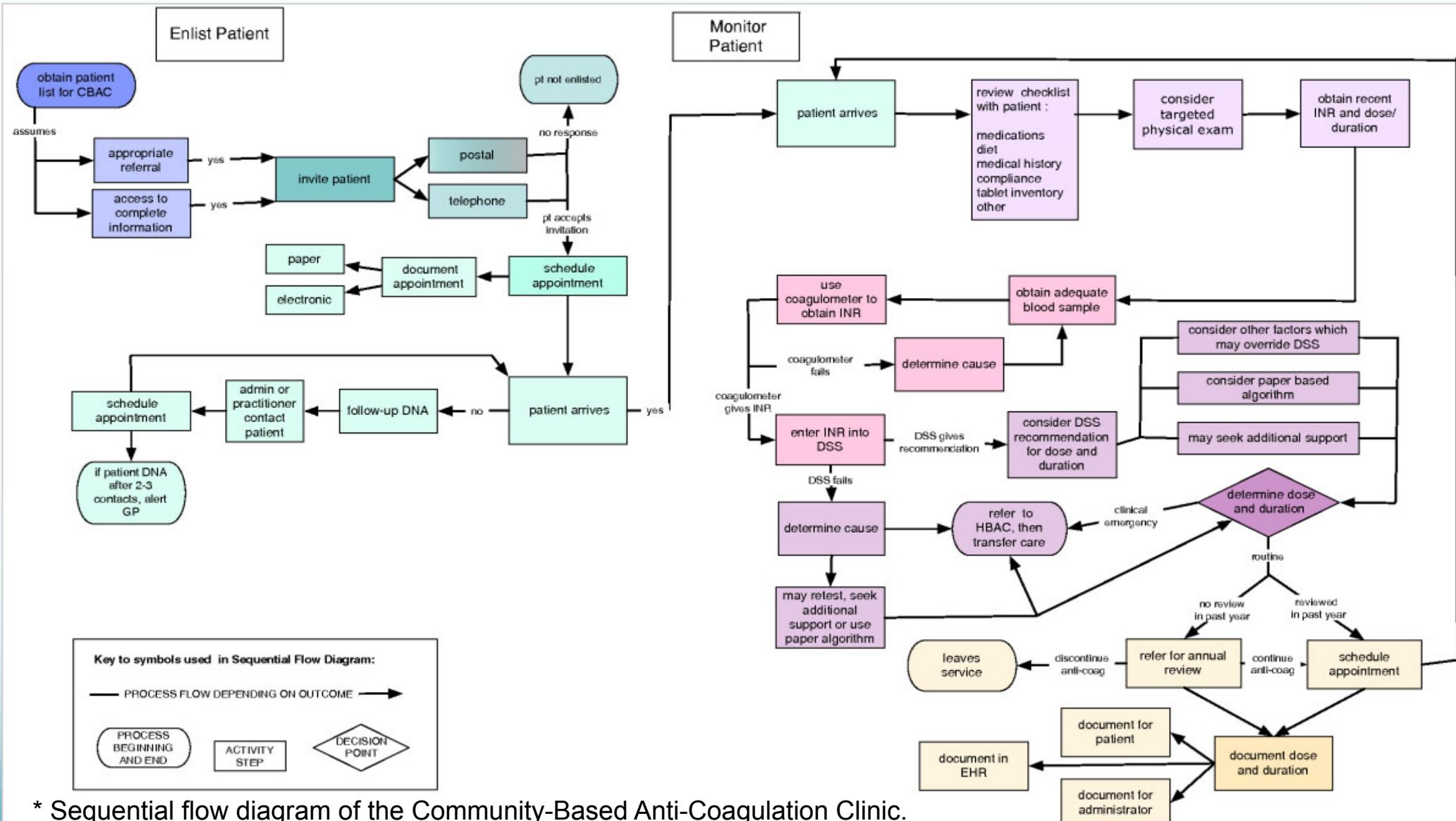
- Task Hierarchy

- Hierarchical Task Analysis는 task를 identify하고, 범주화하며, subtask들로 나누며, decomposition의 정확성을 체크 하는 iterative process이다

Refined HTA for making tea

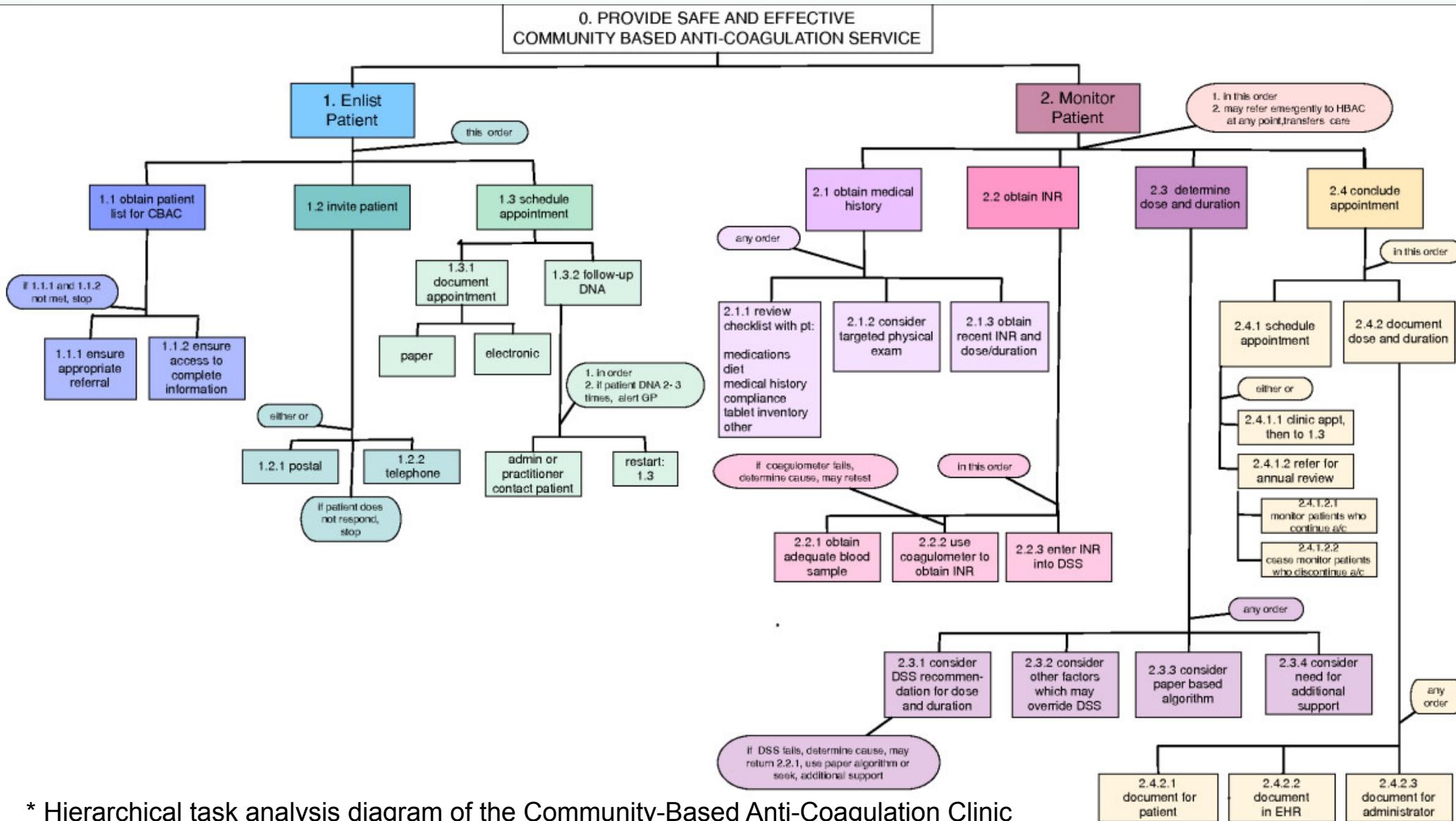


* Case : Process Map vs. Task Analysis



* Sequential flow diagram of the Community-Based Anti-Coagulation Clinic.

* Case : Process Map vs. Task Analysis



* Hierarchical task analysis diagram of the Community-Based Anti-Coagulation Clinic

* Case : Process Map vs. Task Analysis

Quality and safety problems identified by each participant

Participant	Administrative task step (sequential) or goal (HTA)			Clinical task step (sequential) or goal (HTA)			
	Obtain patient list	Invite patient	Schedule patient	Obtain medical history	Obtain INR	Determine dose & duration	Conclude appointment
1				H	S	S	S
2			H	H		S	
3	H					H	H
4				H	S	H	
5					H, S	S	
6						S	
7	H	H					

H = participant identified potential safety problem on HTA

S = participant identified potential safety problem on sequential flow diagram

Where both H and S are indicated, the order reflects the order in which the participant viewed the diagrams

H = participant identified potential safety problem on HTA

S = participant identified potential safety problem on sequential flow diagram

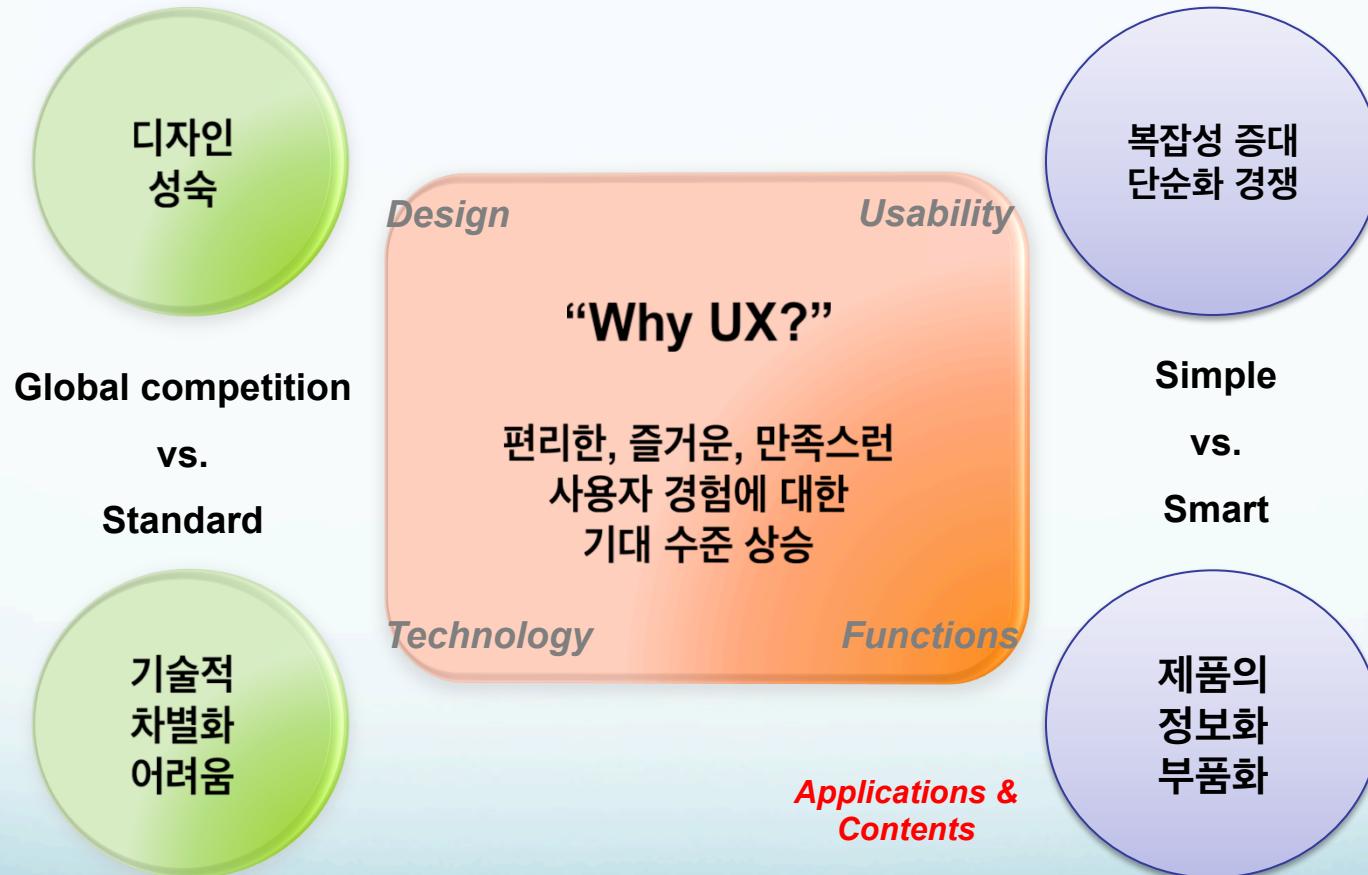
Where both H and S are indicated, the order reflects the order in which the participant viewed the diagrams

V. UX/UI의 경쟁발전

1. 경쟁 환경
2. UX의 진화 방향

1. UX의 경쟁 환경

- 하드웨어 차별성이 감소하고, 서비스 및 디바이스의 복잡성은 증대되는 반면, 사용자들은 점점 더 쉽고 즐거우며 만족스러운 경험을 요구하고 있음



→ 시장에 나온 제품들은 UX/UI로 사용자들에게 평가 받고 경쟁하며, 생존, 소멸, 융합의 과정을 통해 진화한다

1. UX의 경쟁 환경

- 기술의 적용 이전에 사용자의 니즈가 확인되고 가치가 증명된 아이디어와 컨셉의 개발이 선행되어야 함

VISUAL BOOK

일련번호 20151029
분류 스마트버튼

주 제

입을 옷 내가 정해 줄게 : 보유하고 있는 옷을 파악하여 상황에 따라 스타일을 추천해주는 충전미디어

!DEAPALM
Innovations by Concept Design

키워드

IoT제품서비스, 스마트버튼, 추천, 증강현실, 가상피팅, 스타일 데이터, 날씨

!DEAPALM

키워드

IoT제품서비스, 스마트버튼, 도어락, 알림, 위험감지, 안전성, 센서

그 릴

리서치_관련된 정보 예시) 공학적 기술

증강현실 기술

- 실제 배경 위에 가상 이미지를 합성해 원래 존재하던 것처럼 만드는 기술

정전용량 방식과 감압(저항막) 방식을 사용한 터치스크린 활용

- 정전용량 방식 : 정전기를 이용한 방식
- 감압(저항막)방식 : 압력을 감지하는 투명 전도막을 활용

특 징

가지고 있는 옷에 대한 정보를 파악하고 추천해주는 서비스

- 원하는 옷의 종류를 추천 및 선택 가능
- 개인과 옷이 매장된 모습을 확인 가능
- 날씨정보에 따른 적합도 판별 및 옷의 위치정보 확인
- 개인의 일일 스타일 데이터 저장 가능
- 증강현실 적용된 거울 사용하여 가상 피팅 가능

사용자 이점 (BENEFIT)

- 바쁜 직장인과 학생에게 맞춤형 서비스를 제공하여 시간을 효율적으로 사용할 수 있게 있음
- 가지고 있는 옷의 활용도를 높여 경제적 이득

리서치_관련된 이미지

출처

<http://www.ytn.co.kr/>
<http://photohistory.tistory.com>
<http://www.sjnews.com/>

t

atelier twh
Design Innovation
기술인문융합창작소

2. UX의 진화 방향 – 제품 관점

INPUT



Processor

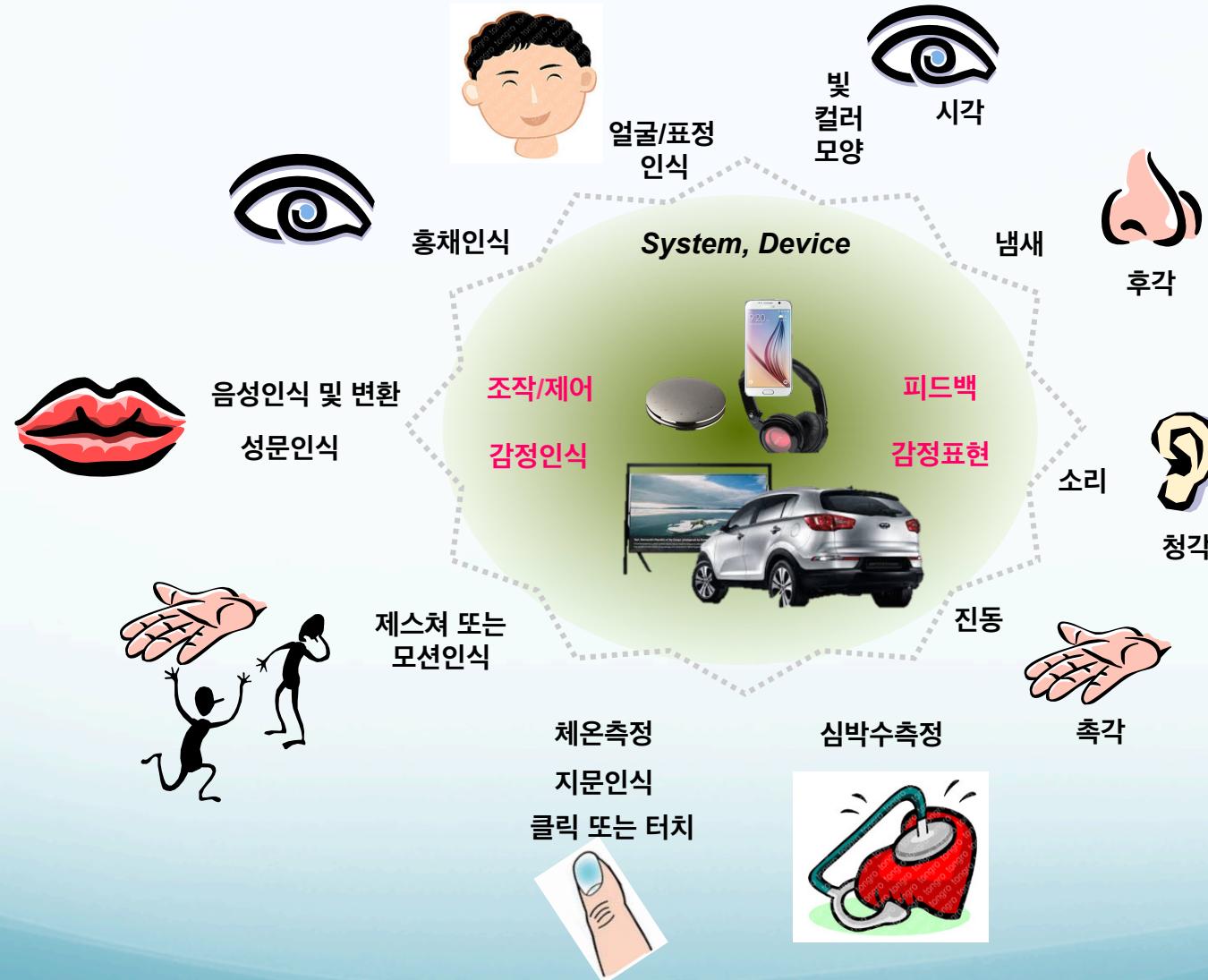


OUTPUT



2. UX의 진화 방향 – 사용자 관점

- 다양한 감각채널을 사용한 사용자와의 인터랙션



감사합니다.

chohangjun@gmail.com



'인터렉션 디자인' 강의 계획서

What

1. 강사 소개 및 과목 개요 / 팀빌딩 및 Ground Rule / 사진 출석부 및 Why 작성하기
2. UX개론 / Interaction Issue 수집하기(Image & Text format)
3. Ideation WS (Canvas 작성 활용) / 아이디어컨셉 구체화하기 /프로젝트 주제선정
4. 경험맵 Decomposition 이론 및 실습(WS) / 개인별,팀별 관련주제 경험맵 작성
5. 사례 소개 및 토론(UX 디자인 프로젝트 및 기업체 프로젝트 기획서, 보고서) / 기획서 목차 작성하기
6. UX방법론 및 Book Review / 방법론 실습(팀별 선택 진행)/기획서 보완하기
7. **조별 프로젝트 기획서 발표 및 리뷰 / 프로젝트 문서작성 및 보완**
8. 팀별 심층 리뷰(A그룹) 및 리써치 현장진행(B그룹) / 현장 리써치 진행 및 심층리뷰
9. ----- 중간 고사 ----- (프로젝트 진행)
10. 팀별 심층 리뷰(B그룹) 및 리써치 현장진행(A그룹) / 현장 리써치 진행 및 심층리뷰
11. 조별 인터렉션 컨셉 및 프로토타입 제작 / 컨셉 및 프로토타입 보완 작업
12. 인터렉션 컨셉 및 프로토타입 평가/ 평가 분석 및 개선안 적용
13. Interaction Design 및 Book Review / 사용자 경험의 7단계 작성, 오류의 사례 수집
- 14. 인터렉션 컨셉 최종안 발표 및 리뷰 / 최종문서 작성 및 보완 작업**
15. 프로젝트 최종보고서 제출 / 총정리 및 기말 시험 안내
16. ----- 기말 고사 -----

Project 기획 일반

Overall Deliverables in Each Stage

Process/ Stages	Initiate	Define and Organize	Plan (Kick-off)	Execute (Interim Report)	Close (Final Report)
Deliverables	Opportunity High level idea Concept statement Basic requirement	Project brief	Project plan Kick off Report	Field research plan Fieldwork toplines Interim report - strategy, concept - process, tools	Final report - Strategy, concept - Process, tools Follow-up plan Next project theme
Amount	1~2 pages	5~10 pages	10~20 pages	10~15 pages 20~25 pages	20~25 pages 1~2 pages 1~2 pages
Procedures	Internal interview Attending meeting a nd reporting Review of minutes Corporate intelligenc e Client document	Internal discussion Communication wit h client Build key hypothes is	Internal discussion Communication wi th client Build working hyp othesis	Fieldwork checking Fieldwork wrap-up Storyline Draft pack Final interim	Storyline Draft pack Draft final Final final

Project Charter

A project charter is a Project Overview Statement.

It is a signed document that defines and authorizes a project.

Project Charter

프로젝트 명	Symbian 지원 및 어플리케이션 개발 프로젝트		
작성자		문서버전	DRAFT 1.0 Version
프로젝트 개요 및 배경	Symbian 프로젝트는 심비안 OS에 기반한 Mobile Phone 개발에 대한 요구가 증가할 것으로 예상된다. 그에 대비하여 Symbian OS에 대한 전문가를 양성하고, Mobile Phone에 적용되는 심비안 OS와 심비안 어플리케이션에 대한 개발 및 유지보수를 위해 준비하고, 진행하는 프로젝트이다.		
프로젝트 목표	<ul style="list-style-type: none">● 심비안 전문가 (Symbian Expert)<ul style="list-style-type: none">■ Symbian 관련 일을 위해서 개인 역량을 키우며, Symbian에서 인증하는 Accredited Symbian Developer Certification을 받는다.● 쉽고 정확한 심비안 유지보수 (Easy Symbian Maintenance)<ul style="list-style-type: none">■ 심비안 OS와 관련된 Mobile Phone 지원을 위하여, 효율적인 방법 찾고, 쉽고 완벽한 지원이 되도록 한다.● 심비안 어플리케이션 개발 (Symbian Application Development)<ul style="list-style-type: none">■ 심비안 OS에서 동작하고 제조사/통신사에서 필요로 하는 어플리케이션을 개발하고, Symbian signing을 하여 Symbian Product List에 등록한다.		
주요 산출물	Symbian 교육에 대한 자료, ASD 인증, Symbian 유지보수에 대한 노하우, Symbian에서 Signing된 어플리케이션		
프로젝트 관리	팀원들의 업무에 대해서 일주일 단위로 분석/보고/관리하며, MS Project로 관리한다.		
가설, 제약 조건, 위험요소	초기 진행은 LS팀에서 진행한다. 프로젝트 진행 중에 신규 인원이 투입될 수 있다. 개발할 어플리케이션은 추후 결정한다.		
소요 자원	교육비용, 도서 구매 비용, 필요 한 IDE구매 비용, ASD 인증비용, Signing에 필요한 비용		
외사소통 및 보고체계	팀원들은 일주일 단위의 주간 보고를 해야 하며, 협식은 예전 협식을 따른다. 마일스톤마다 보고서와 자체 산출물들을 백업하여 보고하도록 한다.		
마일스톤	Milestone / Deliverable		목표 종료 날짜
	4월 교육 자료 및 샘플 소스, 개발 환경 자료, PM File, 심비안 OS 및 S60의 구조도		2007-04-30
	5월 교육 자료 및 샘플 소스, PM File, ASD준비 자료		2007-05-28
	6월 교육 자료 및 샘플 소스, PM File, ASD 인증서, APP 개발 계획		2007-06-25
	APP 개발 진행 자료, PM File		2007-07-30
승인 요건	APP 개발 및 Signing 진행 자료, PM File, Signed APP		2007-08-27
	팀원 전체가 ASD인증을 받는다. 심비안 OS가 올라가는 모바일 폰의 유지보수를 성공적으로 완료한다. Symbian signing이 된 어플리케이션 개발한다.		
승인	프로젝트 관리자:	Sponsor:	(signature:)

→ If a project charter is not agreed upon, the goals of the project are left up to interpretation by key stakeholders because each may have a different view on how the project will proceed. This will lead to conflicts and confusion, and in the end a failed project.

(참고)

- <http://www.gurubee.net/display/SWDEV/Project+Management+Processes+for+a+Project>
- <http://social.lge.co.kr/view/opinions/peopleware/>
- <http://blog.naver.com/bjh3958/120056865800>

What Should be Included in a Project Charter?

Each project charter must be customized to fit a particular project

1. Authorization of the Project: A statement that identifies the project by name or number.

2. Authorization of the Project Manager: The project manager needs to be identified in the charter, and his/her role needs to be clearly identified.

3. Stakeholders: Key stakeholders need to be identified, and their roles should be clearly stated.

4. Project Goals: The goal statement needs to be clearly stated and is important to the success of the project. Goals should be specific, measurable, and achievable.

5. Project Priorities: The charter must include a list of the project priorities and they should be delineated in order of importance. Whenever possible, these priorities need to remain consistent throughout the project.

6. Scope Statement: The scope statement must describe the major components of the project so that it will be clear if extra work will be needed to be added on at a later date.

7. Project Constraints: All project constraints need to be clearly identified and may include availability of resources, time and budget constraints, or quality standards.

8. Project Risks: Any risks that may rear their head and potentially interrupt the attainment of goals need to be recognized. Each risk should be carefully analyzed, quantified, and prioritized and then responded to.

9. Deliverables: The charter needs to include a list of deliverables produced by the project and that will be delivered to the client.

10. Cost Estimates: Cost estimates must be included in the charter. These can include information on whether the budget is fixed and if there is indeed enough information presented to make an accurate estimate.

11. Schedule Estimates: If project duration estimates were established, they need to be included in the project charter.

12. Success Criteria: By establishing success criteria, you can then measure at the end of a project whether a project has succeeded. Even a project not completed at time or within budget is not necessarily a failure. Success criteria can help motivate and guide your team.

Exercise

Each team make the document of their own project charter as a draft, Checking all the points mentioned above.