

Simplicity Principles	
Sim 1	Reduction: 불필요한 UI 요소 및 기능을 제거할 것
Sim 2	Regularity: 일관적인 패턴(예. 같은 폰트, 색상, 크기, 방향)등을 적용하고, 불필요한 차이를 만들지 말 것
Sim 3	Double-duty: 하나의 UI 요소가 여러 가지 기능/의미를 전달하도록 할 것
CRAP Principles	
CRAP 1	Contrast: 서로 다른 의미를 가진 UI 요소는 서로 다르게 표현해야 하며, 용도에 맞는 Visual Variable을 써야 함
CRAP 2	Repetition: 전체 UI의 통일성을 위해 UI 요소는 재사용해야 함
CRAP 3	Alignment: 통일성 및 연결성을 위해 UI 요소는 정렬되어야 함
CRAP 4	Proximity: 관련 있는 UI 요소는 가까이, 관련 없는 UI 요소는 떨어트려 놓아야 함
Gestalt Principles	
Ges 1	Continuity: 연속적인 선 상에 배치된 UI 요소들은 같은 그룹으로 보이며, 서로 연관있는 것으로 보임
Ges 2	Similarity: 유사한 속성을 지닌 구성 요소들은 같은 그룹으로 보이며, 서로 연관있는 것으로 보임
Color Guidelines	
Col 1	채도가 강한 색은 되도록 사용하지 말 것
Col 2	배경색, 강조색 등을 포함해서 6 ~ 12개의 색상만 사용할 것
Col 3	의미와 연결되는 관습적인 색상을 사용할 것
Typography Guidelines	
Typo 1	각 문단은 충분한 간격으로 띄우고, 행간은 글자 크기의 40% ~ 80%를 확보할 것
Typo 2	제목 등과 같이 글자가 적은 곳에는 Sans-Serif, 본문에는 Serif 체를 사용하고, 적절한 색상을 사용할 것
Typo 3	서로 다른 UI 요소는 다른 폰트 크기, 서체, 간격 등으로 구분하고, 유사한 UI 요소의 글자는 인접할 것
Usability Heuristics	
UH 1	Visibility of System Status: 합리적인 시간 내에 적절한 피드백을 통해 시스템 상태를 사용자에게 보여줄 것
UH 2	Match the Real World: 사용자가 사용하는 언어와 개념을 사용하고, 현실 세계와 유사하게 정보를 제공할 것
UH 3	User Control & Freedom: 사용자가 의도하지 않은 결과를 냈을 때는 쉽게 복구할 수 있어야 함
UH 4	Consistency & Standards: 서비스에서 활용되는 단어, 레이아웃, 기능 등은 항상 일관적이어야 함
UH 5	Error Prevention: 오류가 발생할 수 있는 상황을 막거나, 실행 전에 사용자에게 재확인을 받을 것
UH 6	Recognition over Recall: UI 내에서 시스템의 사용법을 자연스럽게 알아차리도록 할 것
UH 7	Flexibility & Efficiency: 사용자 선호도 및 숙련도 별로 효율적인 시스템 사용을 지원할 것
UH 8	Aesthetics & Minimalist Design: 불필요하거나 상관 없는 정보는 제공하지 말 것
UH 9	Error Reporting/Diagnosis/Recovery: 오류 메시지는 사용자가 이해할 수 있고 명료하며 해결책을 제시할 것
UH 10	Help & Documentation: 도움말 및 관련 문서를 쉽게 찾을 수 있도록 할 것

# Heuristic Evaluation Worksheet


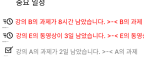



이름	권동욱
학번	202012540
소속팀	F4
평가팀	무난하게

Heuristic Evaluation 요청 문서에 제시된 핵심 과업들을 초보자의 입장에서 수행한 후, 최소 5개의 사용성 문제를 발견하시오.

※ 사용성 문제를 찾기 위해 팀원과 상의해도 좋으나, 다른 팀원과 작성한 내용이 완전히 같다면(복사-붙여넣기 등) 최종 점수에서 6%를 차감합니다.

※ 사용성 문제 및 구분은 다음 링크를 참조: [Usability Issue List](#)

※ 심각성은 다음과 같이 구분: 1 - 굳이 수정하지 않아도 됨; 2 - 낮은 우선 순위; 3 - 높은 우선 순위; 4 - 꼭 수정되어야 함

ID	과업 번호	사용성 문제	심각성	UI 요소 스크린샷	사용성 문제 설명 및 개선점 제안
1	1.a	col-2	2		배경색 및 강조색의 가지수가 매우 적은 느낌 다소 딱딱한 느낌을 받음
2	1.a	uh-6	2		긴박한 과제만 있고 전체 모든 과제를 한번에 보고싶었는데 그런 버튼이 보이지않았다. 버튼을 추가해도 될 것 같다.
3	3.b	uh-8	2		하나의 기능만 한번에 보고싶는데 너무 많은 기능이 한 페이지에 있어 다소 혼란을 줄 수 있다.
4	3.b	typo-1	2		각 ui끼리 간격이 좁고 배열이 어수선한 느낌. 수정이 필요할 것 같다.
5	1.a	uh-10	2		도움말 문서를 찾을 수 없었음

6	3.a	sim-2	2		Ui의 패턴이 일괄적이지 않고 (채팅)만 존재하는 모습 불균형한 느낌을 받을 수 있을 것 같다.
7	3.c	uh-2	2		Ui가 어떤 의미인지 단번에 알아차리기 쉽지 않았음
8	2.b	uh-7	3		연동할 수 있는 외부 파티가 적었음. 사용자의 선호도를 고려하지 않은 듯해 보임
9	3.b	col-3	2		메인화면과 대비되는 색상 선정

# Heuristic Evaluation Worksheet

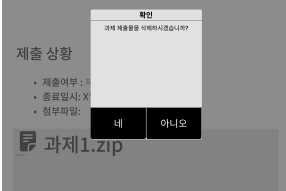
이름	김우현
학번	201910274
소속팀	F4
평가팀	무난하게

Heuristic Evaluation 요청 문서에 제시된 핵심 과업들을 초보자의 입장에서 수행한 후, 최소 5개의 사용성 문제를 발견하시오.

※ 사용성 문제를 찾기 위해 팀원과 상의해도 좋으나, 다른 팀원과 작성한 내용이 완전히 같다면(복사-붙여넣기 등) 최종 점수에서 6%를 차감합니다.

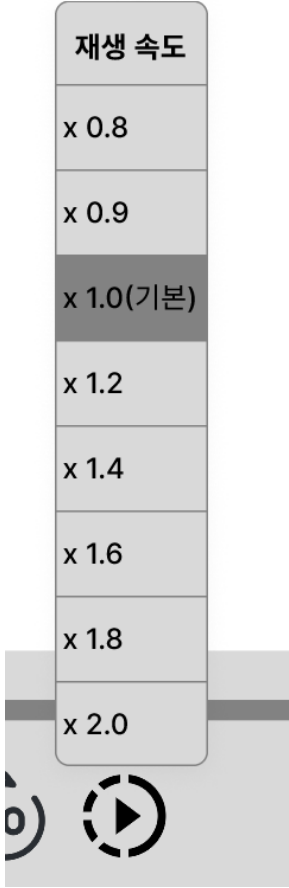
※ 사용성 문제 및 구분은 다음 링크를 참조: [Usability Issue List](#)


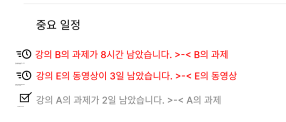


※ 심각성은 다음과 같이 구분: 1 - 굳이 수정하지 않아도 됨; 2 - 낮은 우선 순위; 3 - 높은 우선 순위; 4 - 꼭 수정되어야 함

ID	과업 번호	사용성 문제	심각성	UI 요소 스크린샷	사용성 문제 설명 및 개선점 제안
1	1.b	UH 6	3		<p>제출물을 잘못 업로드했을 시 수정하는 기능이 없고 삭제 후 다시 재 업로드 해야하는 하는 줄로만 알았음.</p> <p>제출물 수정 기능이 화면에 먼저 뜨는 게 편할 것 같음.</p>

2	2.a	Sim 1	1	<div data-bbox="537 115 821 924"> <div> 알림 캘린더 채팅 +99 </div> <div> <div>금</div> <div> 알림 강의 B의 공지 강의 A의 공지 강의 E의 새 동영상 새 친구 ~ 신청 알림 강의 C의 공지 강의 B의 과제 </div> <div> <div>E</div> <div></div> </div> <div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div> </div> </div>	<p>홈 화면에 상단 바에 캘린더로 가는 버튼과 아래에 캘린더로 가는 듯한 UI가 있는데 한 페이지에 같은 기능을 하는 2개 이상의 UI가 존재해야하는지 의문이 듭.</p> <p>둘 중 하나의 UI는 삭제하는 것도 괜찮을 것 같음.</p>
3	2.b	UH 5	4	<div data-bbox="537 982 821 1167"> <div> <div>4월</div> <div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>11</div> <div>12</div> <div>13</div> </div> <div> <div>14</div> <div>15</div> <div>16</div> <div>17</div> <div>18</div> <div>19</div> <div>20</div> <div>21</div> <div>22</div> <div>23</div> <div>24</div> <div>25</div> <div>26</div> <div>27</div> <div>28</div> <div>29</div> <div>30</div> </div> </div> <div> <div>4월</div> <div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>11</div> <div>12</div> <div>13</div> </div> <div> <div>14</div> <div>15</div> <div>16</div> <div>17</div> <div>18</div> <div>19</div> <div>20</div> <div>21</div> <div>22</div> <div>23</div> <div>24</div> <div>25</div> <div>26</div> <div>27</div> <div>28</div> <div>29</div> <div>30</div> </div> </div> </div>	<p>평소 사용하는 캘린더와 연동 했을 때 원래 있던 과제 제출 일정이 사라지는 것을 볼 수 있는데 이렇게 되면 연동하는 의미가 없는 것 같음.</p> <p>연동을 하면 웹 상의 캘린더의 일정과 평소 사용하는 캘린더의 일정 모두 한 캘린더에 들어가면서 둘의 일정을 색을 통해서 구분하는 등으로 나타나게 하면 좋을 것 같음.</p>



5	4.c	CRAP 1	2	<div><div>재생 속도</div><div>x 0.8</div><div>x 0.9</div><div>x 1.0(기본)</div><div>x 1.2</div><div>x 1.4</div><div>x 1.6</div><div>x 1.8</div><div>x 2.0</div></div> 	<p>옆의 재생 버튼과 표시가 비슷하여 처음에 재생속도 조절하는 부분을 찾을 때 어려움을 겪음</p> <p>아이콘보다 숫자로 X 1.0 이런식으로 표현하는 건 어떨까 싶음.</p>
---	-----	--------	---	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------

6	3.a	CRAP 1	2		<p>채팅 버튼을 눌러야 친구 목록과 친구들의 시간표를 볼 수 있는데 이게 채팅이라는 글자와 안의 세부 내용이 안 맞는 느낌임.</p> <p>텍스트를 채팅이 아닌 다른 것으로 바꿔보는게 좋을 거 같음.</p>
7	1.a	UH 4	1		<p>따로 과제들만 보여주는 페이지가 있으면 좋겠음.</p> <p>상단 바에 추가되면 좋겠음.</p>
8	1.b	Col 3	1	<p><b>제출 상황</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>제출여부: <b>제출완료</b></li> <li>종료일시: X월 XX일 23:59</li> <li>첨부파일:</li> </ul>	<p>미제출이 빨간색이라 제출완료 색상이 이에 대비되는 색상이면 좋겠음.</p> <p>파란색도 좋지만 초록색도 괜찮을 것 같음.</p>
9	2.a	UH 8	3		<p>기간이 지난 과제에 대한 안내 때문에 캘린더의 날짜가 안 보이는 부분이 불편함.</p> <p>기간이 지난 경우 굳이 캘린더에 표시하지 않아도 될 것 같고 표시한다면 투명도를 낮춰서 날짜를 가리지 않았으면 함.</p>
10	4.c	UH 1	3		<p>재생 버튼이 있지만 일시정지나 정지 등의 버튼이 보이지 않는 것이 의문점으로 들었음.</p> <p>재생버튼을 누르면 재생 버튼이 일시정지 버튼으로 바뀌거나 재생 버튼 옆에 정지 버튼을 만들면 좋을 것 같음.</p>



# Heuristic Evaluation Worksheet

이름	방정훈
학번	201911947
소속팀	F4
평가팀	무난하게


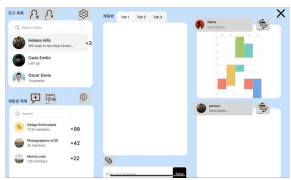
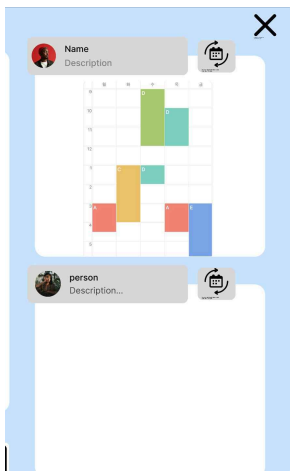
Heuristic Evaluation 요청 문서에 제시된 핵심 과업들을 초보자의 입장에서 수행한 후, 최소 5개의 사용성 문제를 발견하시오.

※ 사용성 문제를 찾기 위해 팀원과 상의해도 좋으나, 다른 팀원과 작성한 내용이 완전히 같다면(복사-붙여넣기 등) 최종 점수에서 6%를 차감합니다.

※ 사용성 문제 및 구분은 다음 링크를 참조: [Usability Issue List](#)

※ 심각성은 다음과 같이 구분: **1** - 굳이 수정하지 않아도 됨; **2** - 낮은 우선 순위; **3** - 높은 우선 순위; **4** - 꼭 수정되어야 함

ID	과업 번호	사용성 문제	심각성	UI 요소 스크린샷	사용성 문제 설명 및 개선점 제안
1	2.a	sim1	2		캘린더 기능에 연결되는 버튼이 두 개인데, 이로 인해 두 버튼이 다른 기능으로 연결될거라는 착각을 하게됨. 어느 한 쪽을 지우는 편이 나을것 같음.
2	3.b	UH6	3		해당 과업(친구 시간표 확인)을 수행할 때, 두 개의 버튼 중 어디로 들어가야 할지 감이 안잡힘. 시간표 기능을 사용하는 것이기 때문에 오히려 캘린더 버튼을 누를 가능성이 높아보임. 단순히 텍스트 버튼으로 구현하기보다 여러 기능을 포함할 수 있는 구현 방법을 고려하는 것이 필요할 듯 함.

3	4	UH3	2		강의 목록에서 강의를 잘못 선택했을 경우에 초기 화면으로 돌아오는 시간이 너무 오래걸림.(누르자마자 강의 전체화면 표시-강의 종료 후 강의 상세페이지 이동-홈 버튼 클릭 후 초기화면)  강의를 초기화면 위에 팝업으로 표시하던, 종료 후에 바로 초기화면으로 돌아올 수 있게 하던지 등의 수정이 필요할 듯 함.
4	3	UH4	1		메인 화면 레이아웃과 채팅 레이아웃이 색상을 비롯해 많이 다른데 다른 앱으로 연결되는 듯한 느낌을 주기 위해서라 설명을 받긴 했지만 실제로는 갑자기 스타일이 달라져 당황스러웠음.
5	3.c	UH6	4		과업을 수행하기 위해 해당 부분을 활용해야 하는지 여부도 직관적이지가 않고, 사용 방법 자체도 이해하기 어려움.(위 아래 각각 어떻게 다르고 활용해야하는지)
6	1.a	Sim2	1	<p>중요 일정</p> <p>📅 강의 종료 후 과제가 8시간 남았습니다. &gt;&gt;&lt; B의 과제</p> <p>📅 강의 종료 후 과제가 3일 남았습니다. &gt;&gt;&lt; E의 동명상</p> <p>📅 강의 A의 과제가 2일 남았습니다. &gt;&gt;&lt; A의 과제</p>	빨간색 글씨와 검은색 글씨의 차이점이 무엇인지 헷갈림. 아마 이미 완료한 과제를 검은색으로 표시한 것 같은데 아이콘과 색상 차이도 좋지만 완료나 취소선 등의 구분이 더 알기 쉬울 듯함.

[illegible]