

디자인

# 프로토타입 제작 및 사용성 테스트

[BL]스마트기기UIUX앱&웹디자인

평가 일시	2021년 8월 24일(화)
-------	-----------------

평가 방법	포트폴리오
-------	-------

훈 련 생	김 나현 (인)
-------	----------

■ 수행 및 평가항목 : [프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치]능력단위를 바탕으로 프로토타입을 제작하고 사용성 테스트를 할 수 있다.

- 문항 : [프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치]능력단위를 바탕으로 프로토타입을 제작하고 사용성 테스트를 할 수 있는가?
- 제출기준 : 작업의 결과물은 pdf파일과 jpg파일로 각각 1종씩 제출한다. (제출파일 : AdobeXD결과파일과 평가파일)
- 파일명 : 프로토타입 제작 및 사용성 테스트\_본인이름.pdf와 프로토타입 제작 및 사용성 테스트\_본인이름.jpg

■ 채점 기준 (총 배점 : 100점)

1. (통일성과 비주얼) 전체적으로 웹사이트의 주제와 이미지에 통일성을 갖추고 있으며, 디자인적으로 완성도가 있는가? 배점: 20점

매우 우수함 20점~19점 | 우수함 18점~16점 | 보통임 15점~13점 | 미흡함 12점~10점 | 매우 미흡함 9점~0점

2. (컨트롤)사용자가 원하는 컨트롤을 자유롭게 할 수 있는가? 배점: 20점

매우 우수함 20점~19점 | 우수함 18점~16점 | 보통임 15점~13점 | 미흡함 12점~10점 | 매우 미흡함 9점~0점

3. (일관성과 에러방지) 일관되고 표준화된 체계가 있으며(중요버튼 위치, 아이콘, 스타일 색감 ) 오류가 발생할 가능성은 없는가? 배점: 20점

매우 우수함 20점~19점 | 우수함 18점~16점 | 보통임 15점~13점 | 미흡함 12점~10점 | 매우 미흡함 9점~0점

4. (유연성과 효율성)보는 즉시 이것이 무엇인지 알 수 있는가? 배점: 20점

매우 우수함 20점~19점 | 우수함 18점~16점 | 보통임 15점~13점 | 미흡함 12점~10점 | 매우 미흡함 9점~0점

5. (구현능력) 사용자를 고려하여 원하는 메뉴로의 이동의 쉽고, 자유로울 수 있는가? 배점: 20점

매우 우수함 20점~19점 | 우수함 18점~16점 | 보통임 15점~13점 | 미흡함 12점~10점 | 매우 미흡함 9점~0점



# *프로토타입 제작 및 사용성 테스트*

[BL]스마트기기UIUX앱&웹디자인]



# 프로토타입 제작 및 사용성 테스트



## 사용성 테스트 체크리스트

김나현

<https://xd.adobe.com/view/e06335ef-7bb2-4e60-962b-1126af7a58c3-b530/?fullscreen&hints=off>

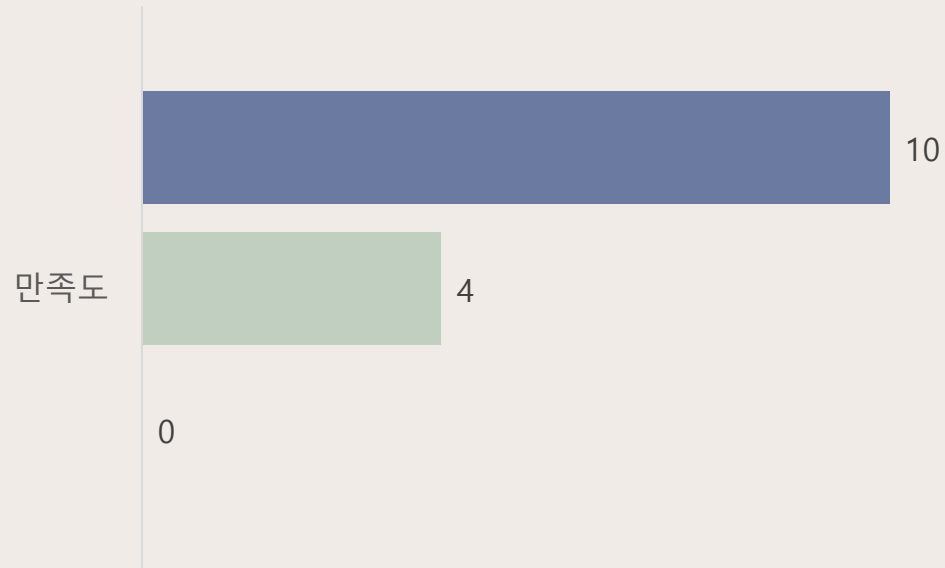
### 사용성 테스트 평가지

평가문항	만족도		
	높음	보통	낮음
가시성	상황과 사용자 행동 및 결과에 대한 정보 제공하는가?		
	피드백/ 명확성/ 피드백의 즉시성을 제공		
현실세계와의 부합	사용자가 상식적으로 납득이 되는가?		
	시스템, 단어, 글 등이 쉽게 전달되며 납득되는 정도		
컨트롤	사용자가 원하는 컨트롤을 자유롭게 할 수 있는가?		
	자유로운 UI이동 / 사용자가 선택한 행위를 쉽게 취소할 수 있는 정도		
일관성	일관되고 표준화된 체계가 있는가?		
	중요버튼위 위치의 일관성 정도		
	아이콘 스타일, 칼라,컨셉의 일관성 정도		
에러방지	오류가 발생할 가능성은?		
	헛갈리는 문자, 혼동되는 데이터.. 등		
유연성과 효율성	보는 즉시 이것이 무엇인지 알 수 있는가?		
	시각적 계층구조와 메뉴, 아이콘간의 구분 선택		
	활성요소구분		
비주얼	디자인적 완성도가 있는가?		
	심미성, 색상과 최소한의 표현, 서로다른색의 배색의 강도,포인트		
	색상, 폰트크기,줄간격은 적절한가?		
	2020년 트렌드에 맞는 디자인풍을 구현하였는가?		
	여백의미를 고려한 디자인을 하였는가?		
	흥미를 유발시키는 요소로 구현하였는가?		



## 가시성

■ 높음 ■ 보통 ■ 낮음

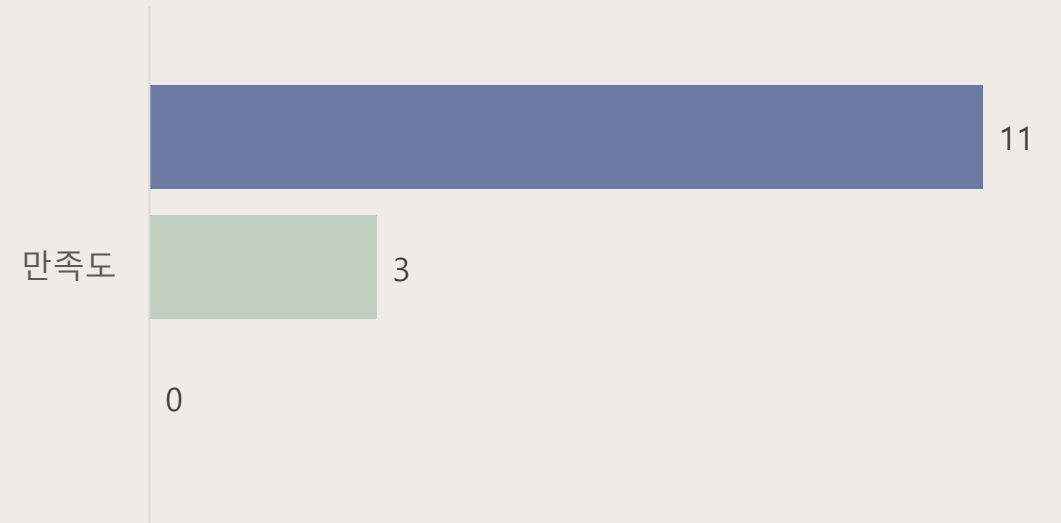


상황과 사용자 행동 및 결과에 대한 정보 제공하는가?

피드백 / 명확성 / 피드백의 즉시성을 제공

## 현실세계와의 부합

■ 높음 ■ 보통 ■ 낮음



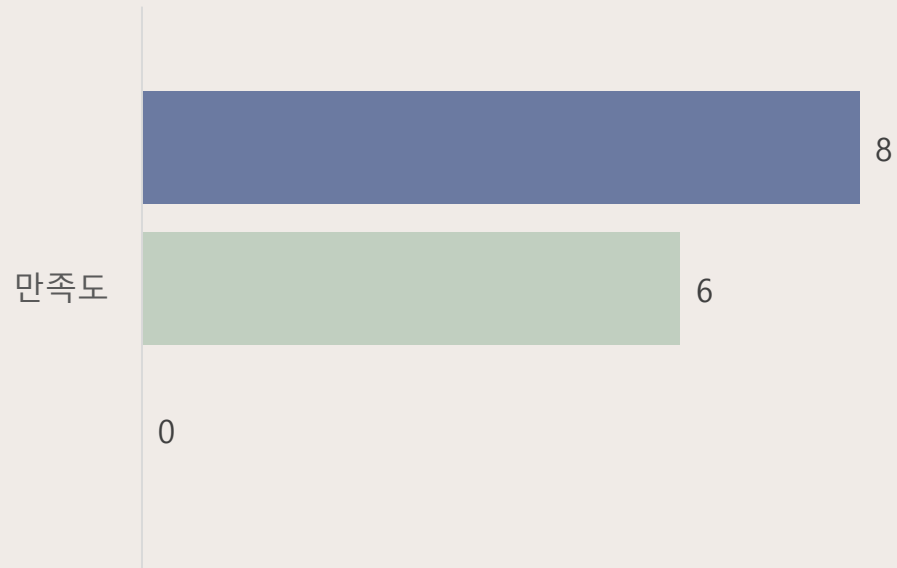
사용자가 상식적으로 납득이 되는가?

시스템, 단어, 글 등이 쉽게 전달되며 납득되는 정도



## 컨트롤

■ 높음 ■ 보통 ■ 낮음



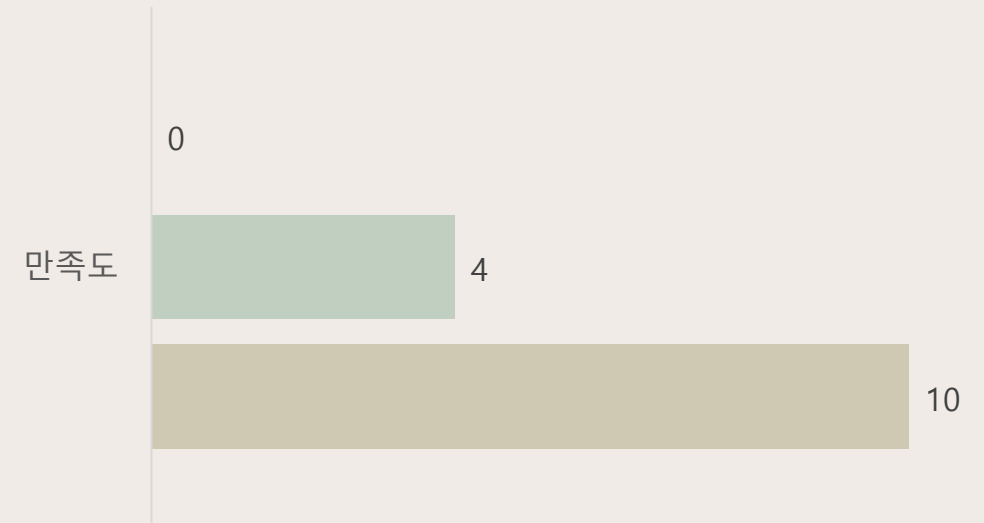
사용자가 원하는 컨트롤을 자유롭게 할 수 있는가?

자유로운 UI이동 / 사용자가 선택한 행위를

쉽게 취소할 수있는 정도

## 에러방지

■ 높음 ■ 보통 ■ 낮음



오류가 발생할 가능성은?

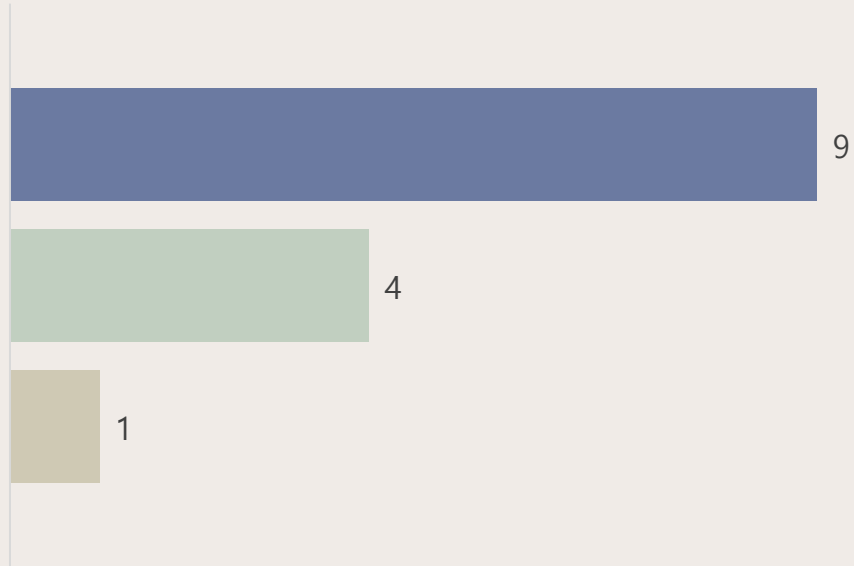
헛갈리는 문자, 혼동되는 데이터..등



## 일관성

■ 높음 ■ 보통 ■ 낮음

만족도



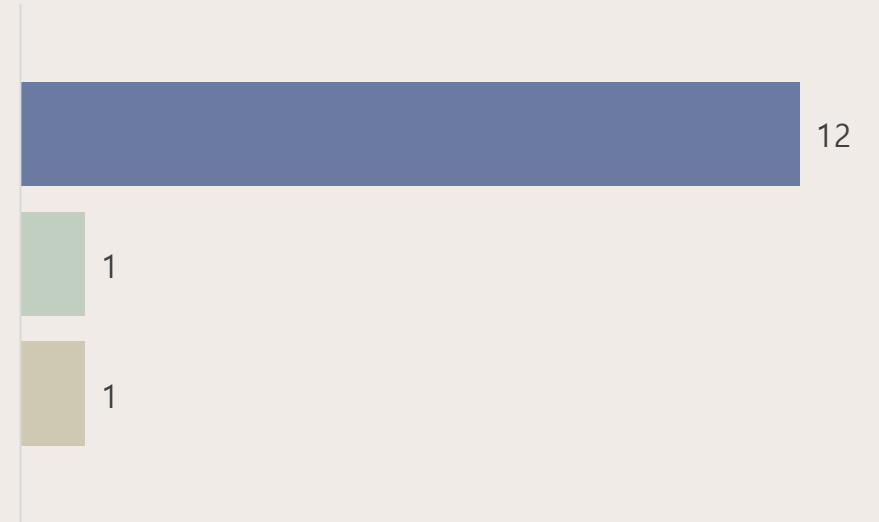
일관되고 표준화된 체계가 있는가?

중요버튼위 위치의 일관성 정도

## 일관성

■ 높음 ■ 보통 ■ 낮음

만족도



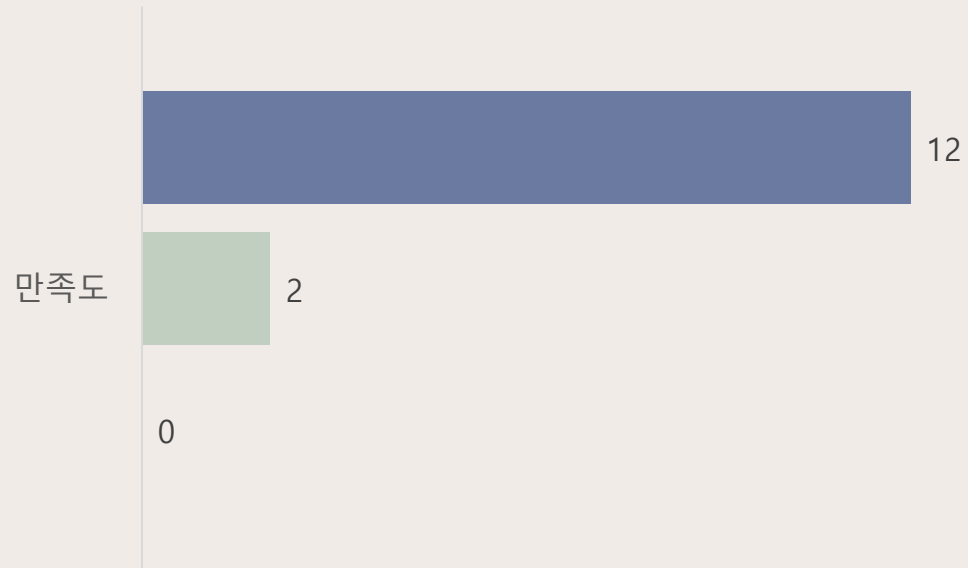
일관되고 표준화된 체계가 있는가?

아이콘 스타일 , 칼라,컨셉의 일관성 정도



## 유연성과 효율성

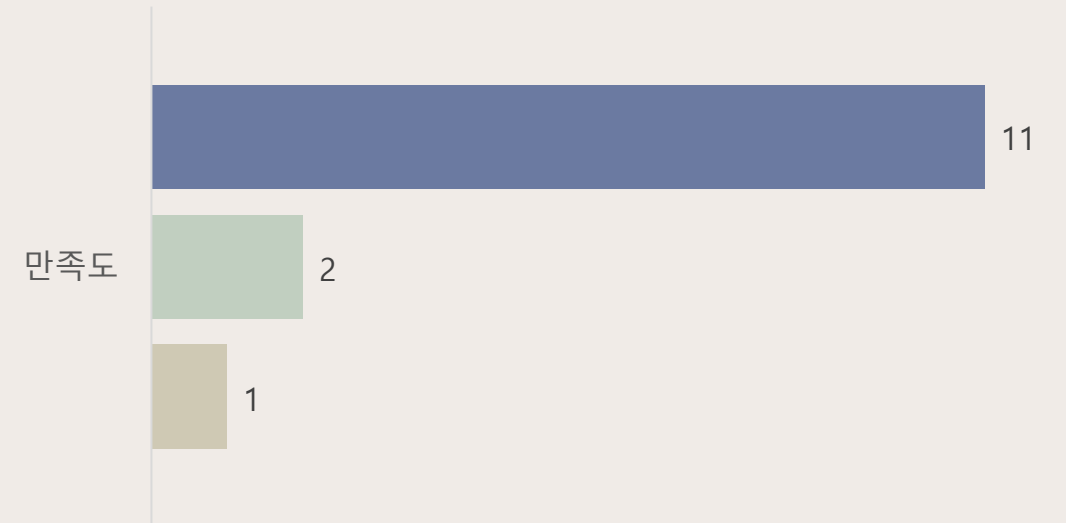
■ 높음 ■ 보통 ■ 낮음



보는 즉시 이것이 무엇인지 알 수 있는가?  
시각적 계층구조와 메뉴, 아이콘간의 구분 선택

## 유연성과 효율성

■ 높음 ■ 보통 ■ 낮음



보는 즉시 이것이 무엇인지 알 수 있는가?  
활성요소구분

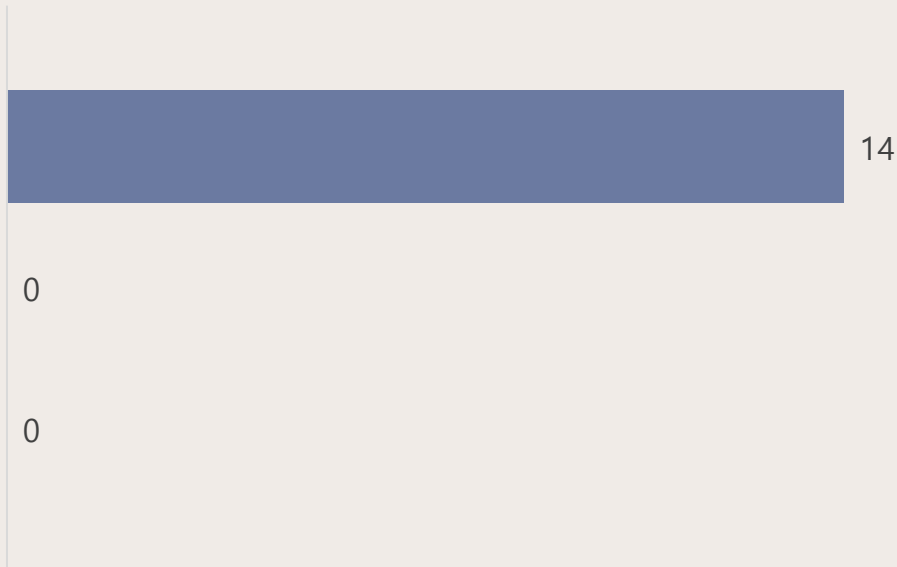




## 비주얼

■ 높음 ■ 보통 ■ 낮음

만족도



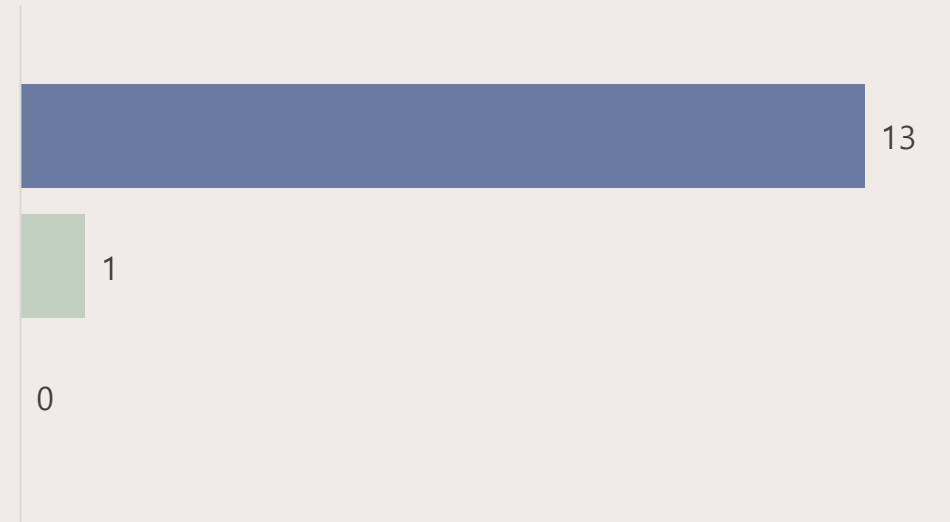
디자인적 완성도가 있는가?

심미성, 색상과 최소한의 표현, 서로 다른색의  
배색의 강도,포인트

## 비주얼

■ 높음 ■ 보통 ■ 낮음

만족도



디자인적 완성도가 있는가?

색상, 폰트크기,줄간격은 적절한가?



## 비주얼

■ 높음 ■ 보통 ■ 낮음

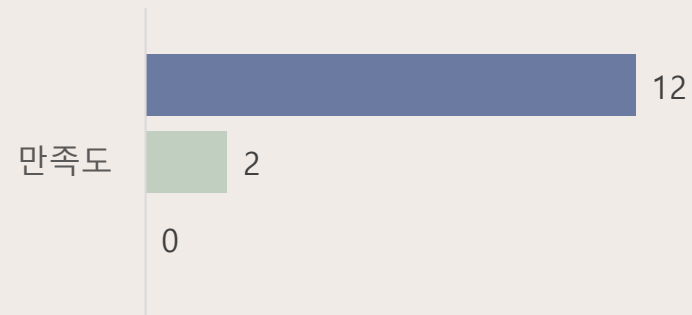


디자인적 완성도가 있는가?

2020년 트렌드에 맞는 디자인풍을 구현하였는가?

## 비주얼

■ 높음 ■ 보통 ■ 낮음

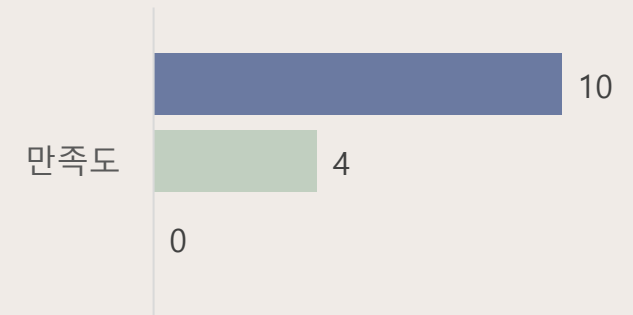


디자인적 완성도가 있는가?

여백의미를 고려한 디자인을 하였는가?

## 비주얼

■ 높음 ■ 보통 ■ 낮음



디자인적 완성도가 있는가?

흥미를 유발시키는 요소로 구현하였는가?