

학습목표

- UI 설계를 위해 사용되는 용어에 대하여 이해하고 이를 구분할 수 있다.
- Wireframe에 대하여 이해하고 툴을 활용하여 UI 설계를 할 수 있다.
- Mockup에 대하여 이해하고 툴을 활용하여 UI 설계를 할 수 있다.

학습내용

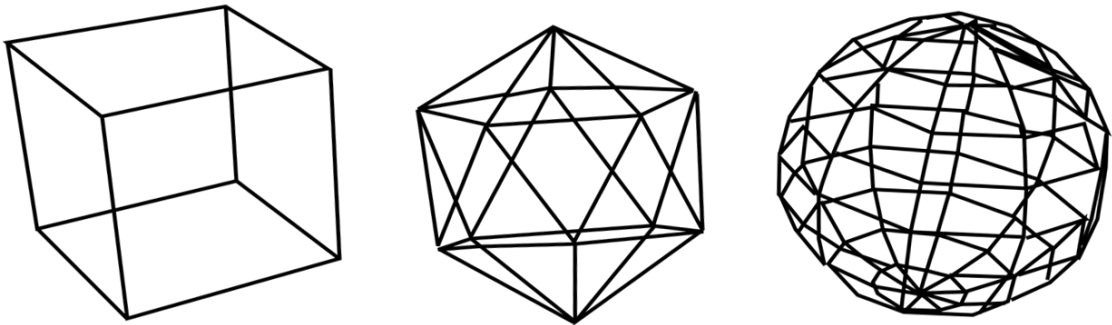
- UI 설계 용어
- Wireframe, Mockup 실습

UI 설계 용어

1. Wireframe(와이어 프레임)

1) Wireframe이란?

UI(User Interface) 중심의
화면 레이아웃 설계



〈 Wireframe 예시 〉

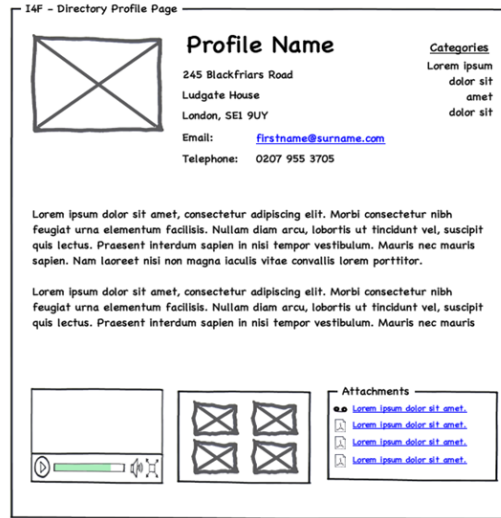
출처: <https://en.wiktionary.org>

컴퓨터 그래픽에서 3차원 물체의 형상을 나타내기 위해
물체의 형상을 **수많은 선의 모임으로 표시**하여 **입체감을 나타냄**

UI 설계 용어

1. Wireframe(와이어 프레임)

1) Wireframe이란?



< Wireframe 예시 >

출처: <https://commons.wikimedia.org>

- 선(Wire)을 이용하여 뼈대(Frame)를 만드는 것
- GUI 요소 생략
- 페이지 구조와 구조성 측면의 결과를 통합적으로 적용
 - ✓ 시각적 프레임워크
 - ✓ 버튼 배치
 - ✓ 페이지 요소의 계층구조 등

UI 설계 용어

1. Wireframe(와이어 프레임)

1) Wireframe이란?



디자인을 하기 전에 제작하는
화면 설계의 가장 기초적인 단계



프로젝트 개발 계획 단계에서 Wireframe을 작성하는 이유?

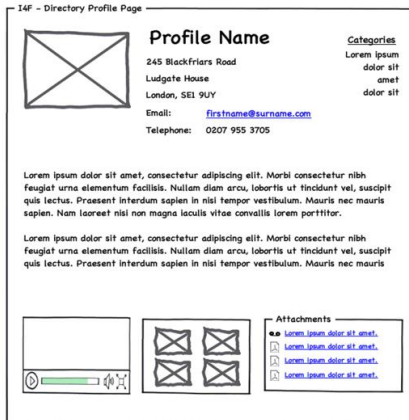
일정
단축

제한적 사고
타파

UI 설계 용어

1. Wireframe(와이어 프레임)

2) Wireframe의 중요성



디자인 콘셉트 파악

콘텐츠 기능 파악

디자인의 콘셉트와 함께 콘텐츠들의 기능을 전부 파악하여
전략적으로 설계되기 때문에 중요함

사용자 입장에서
이 요소들의 위치가...



이 요소를 구현하려면...



기획자, 개발자 등 **모든 개발 구성원들과의 의사소통**

UI 설계 용어

1. Wireframe(와이어 프레임)

2) Wireframe의 중요성

시각적
문서 작업

업무 방향성
이해

화면 동작에
대한 이해



혼자만 보는 산출물이 아니기 때문에 **정확한 표현**을 해야 함

3) 작성 3단계(Model - View - Controller 기반)

Estimates
(견적)



Functionality
(기능)



Usability and Design draft
(유용성과 디자인 초안)

UI 설계 용어

1. Wireframe(와이어 프레임)

3) 작성 3단계(Model - View - Controller 기반)

Estimates
(견적)

Functionality
(기능)

Usability and Design draft
(유용성과 디자인 초안)

- 예산 수립, 작업 일정 등을 계획하기 위해 대략적인 견적을 필요로 함
- 화면 흐름에 대한 계획
- Model, Controller, API 설계

Estimates
(견적)

Functionality
(기능)

Usability and Design draft
(유용성과 디자인 초안)

- 특정한 엘리먼트 세트를 필요로 하는 화면들을 상세하게 리스팅
- 사용자의 행동 흐름을 재검토 → 불필요한 요소와 기능을 제거

UI 설계 용어

1. Wireframe(와이어 프레임)

3) 작성 3단계(Model - View - Controller 기반)

Estimates
(견적)



Functionality
(기능)



Usability and Design draft
(유용성과 디자인 초안)

- 화면과 플로우에 맞게 컨트롤러들을 디자인 함
- Wireframe을 토대로 동선, 컨트롤러 등 기본적인 레이아웃 정의

Estimates
(견적)



Functionality
(기능)



Usability and Design draft
(유용성과 디자인 초안)

- 사용성을 가다듬고 앱의 Look을 결정하는 단계
- 디자인의 디테일에 너무 많은 시간을 소모하지 않도록 주의
- 데이터 모델과 컨트롤러, 레이아웃을 반복해서 검토하여 전체적인 뷰와 부분들로 나눔

UI 설계 용어

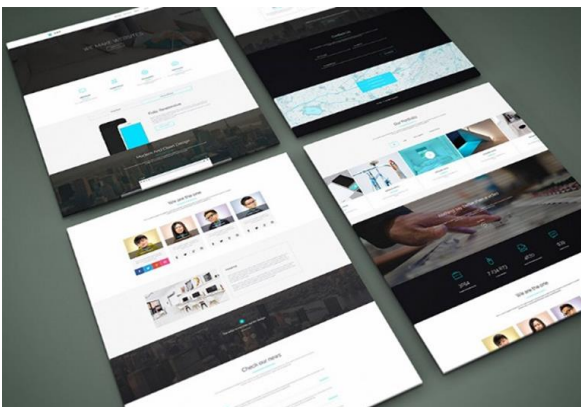
2. Mockup(목업)



〈 Mockup 예시 〉

출처: <https://www.pexels.com>

실물과 흡사한 정적인 형태의 모형



〈 Mockup 예시 〉

서비스 개발 전에
결과물을 그려보는 것을
의미

출처: <https://graphberry.deviantart.com>

UI 설계 용어

2. Mockup(목업)



Mockup 단계를 거치는 이유?

- 기획자나 디자이너의 **아이디어**를 그려봄으로써 서비스를 **명확하게 정의**

3. Prototype(프로토타입)

다양한 인터랙션이 결합되어
실제 서비스처럼 작동하는 모형

UI 설계 용어

3. Prototype(프로토타입)

사용자의
행동 패턴 확인



페이지 이동 흐름에
막힘이 없는지 확인 가능

< Prototype 예시 >

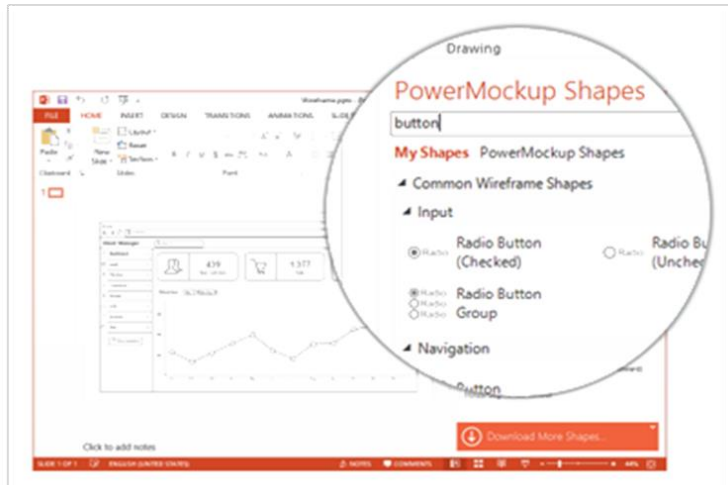
Prototype 도구의
링크 기능을 이용



UI 설계 용어

4. UI 설계 도구

1) Power Mockup



〈 Power Mockup 예시 〉

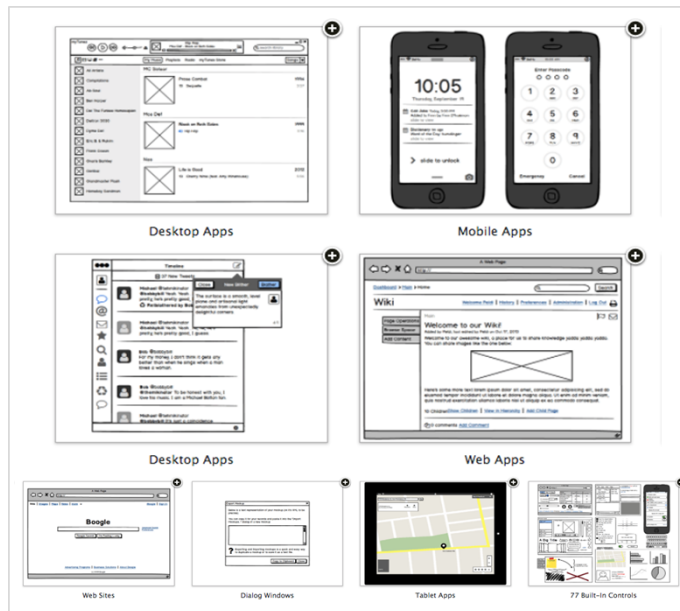
파워포인트에 추가 메뉴를 설치해
Mockup 기능을 사용할 수 있도록 지원하는 툴

- 실행 환경: Windows
- 유료
- 파워포인트 화면 설계 시간을 단축시키고 싶은 사용자에게 적합
- 공식 사이트: <http://www.powermockup.com>

UI 설계 용어

4. UI 설계 도구

2) Balsamiq Mockup



〈 Balsamiq Mockup 예시 〉

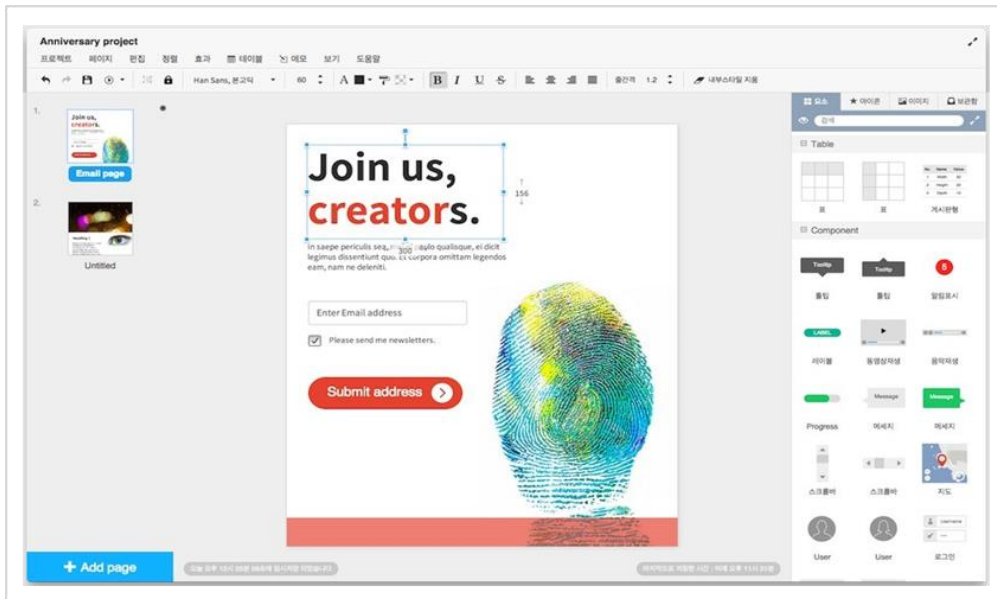
스케치한 느낌으로 빠르고 심플하게
서비스 콘셉트를 전달할 수 있음

- 실행 환경: Windows, Mac, 웹 브라우저
- 유료
- 단시간에 빠르게 스케치하고 싶은
사용자에게 적합
- 공식 사이트: <http://balsamiq.com>

UI 설계 용어

4. UI 설계 도구

3) Kakao Oven



〈 Kakao Oven 예시 〉

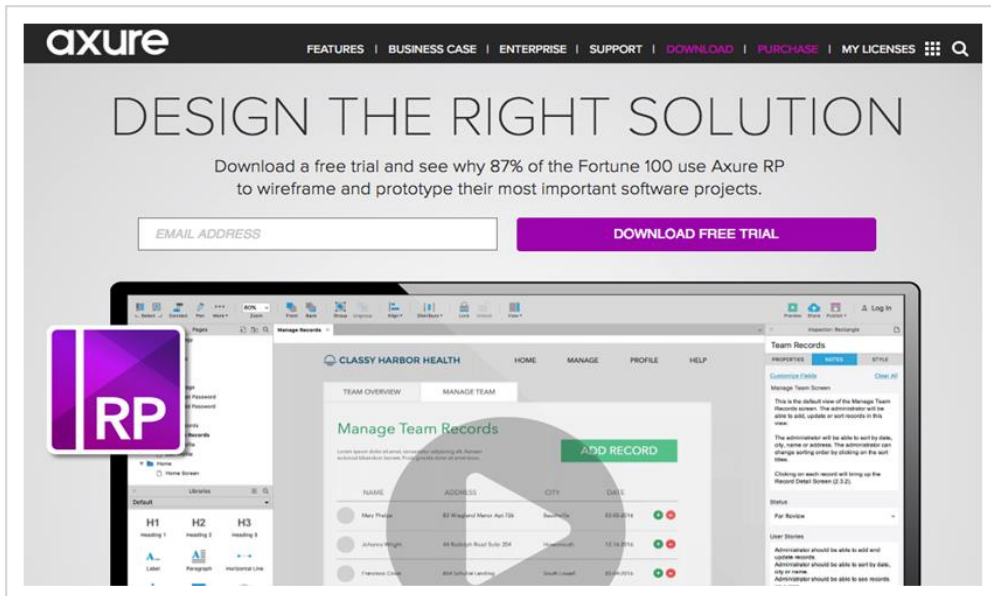
온라인 프로토타이핑 툴이며
직관적인 인터페이스가 장점

- 실행 환경: 웹 브라우저
- 무료
- 단시간에 빨리 스케치하려는 사용자에게 적합
- 공식 사이트: <http://ovenapp.io>

UI 설계 용어

4. UI 설계 도구

4) AXURE

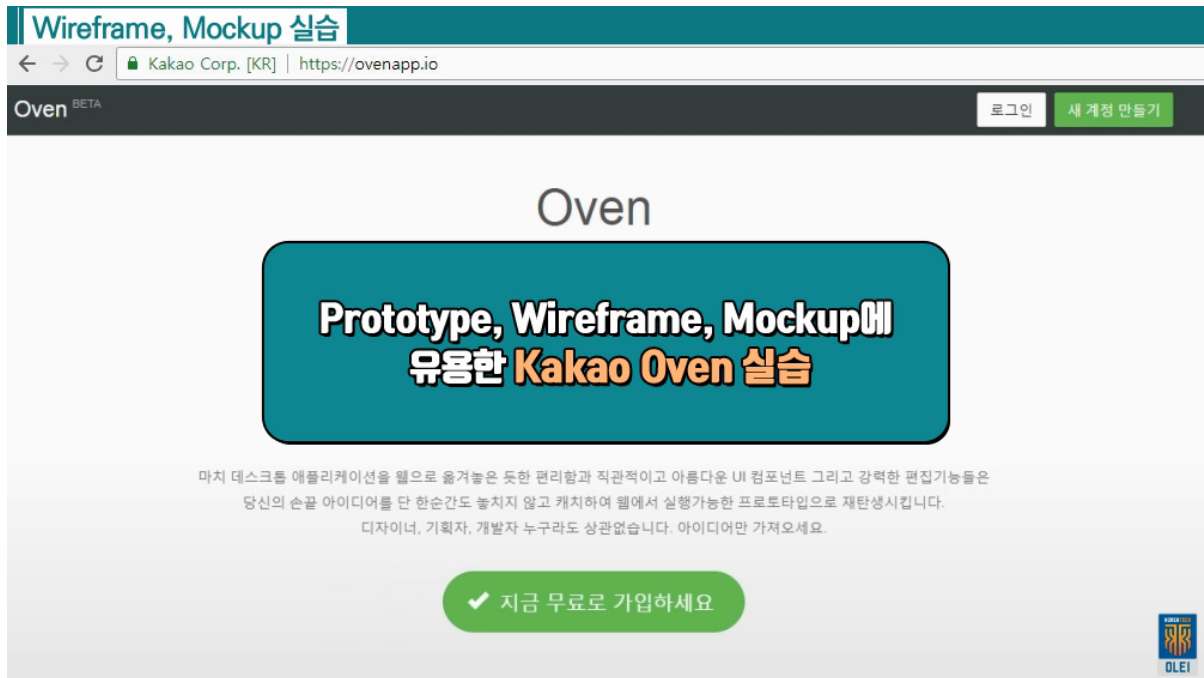


〈 AXURE 예시 〉

스토리보드에 포함되는 정책, 플로우 차트,
디스크립션까지 모두 작성 가능

- 실행 환경: Windows, Mac
- 유료
- Wireframe, Prototype까지 한 번에 제작할 사용자에게 적합
- 공식 사이트: <http://www.axure.com>

Wireframe, Mockup 실습



※ 실습 영상은 콘텐츠에서 확인할 수 있습니다.

핵심정리

1. UI 설계 용어

- Wireframe은 UI 중심의 화면 레이아웃을 설계하며, 선과 뼈대를 만드는 것으로 시각적인 프레임워크, 버튼 배치, 페이지 요소 등의 계층 구조 등 페이지 구조와 구조성 측면의 결과를 통합적으로 적용하는 작업
- Wireframe을 작성하면 개발 구성원과 소통에 용이하며, 시각적인 문서작업, 업무의 방향성 그리고 화면이 어떻게 동작하는지에 대하여 이해를 높일 수 있음
- Wireframe의 작성 3단계는 견적, 기능, 유용성과 디자인 초안 단계로 구성
 - ✓ 견적 단계: 예산 수립, 작업 일정 등을 계획하기 위해 대략적으로 견적이 필요하며 화면 흐름에 대한 계획을 세움
 - ✓ 기능 단계: 화면들을 상세하게 설계하여 리스트 업을 하며 화면과 플로우에 맞게 컨트롤러들을 디자인
 - ✓ 유용성과 디자인 초안 단계: 사용성을 가다듬고 앱의 전체적인 Look을 결정하며 데이터 모델과 컨트롤러 레이아웃을 반복적으로 검토
- Mockup은 실물과 흡사한 정적인 형태의 모형이며 서비스 개발 전에 결과물을 그려보는 것을 의미
- Prototype은 다양한 인터랙션을 결합하여 실제 서비스처럼 작동하는 동적인 형태의 모형을 작성하는 것

핵심정리

2. Wireframe, Mockup 실습

- 실제 화면을 구현하기 전에 의사소통을 위해 간단하게 배치를 구현하여 보기 위한 툴
- 여러 화면을 생성함
- 생성한 각 화면에서 버튼, 그림 등 요소들을 배치함
- 배치한 요소들을 공유하여 기획자, 개발자 등 개발에 참여하는 모든 사람들과 의사소통을 수행