|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Good** | **SoSo** | **Bad** |
| **시스템 상태의 가시성**  **(Visibility of system status)** |  |  |  |
| **시스템과 실제 세계 사이의 일치 (Match between system and the real world)** |  |  |  |
| **사용자 제어 및 자유**  **(User control and freedom)** |  |  |  |
| **일관성 및 표준 준수**  **(Consistency and standards)** |  |  |  |
| **오류 방지**  **(Error prevention)** |  |  |  |
| **인식보다 기억 우선**  **(Recognition rather than recall)**: |  |  |  |
| **사용의 유연성과 효율성**  **(Flexibility and efficiency of use)** |  |  |  |
| **미적이고 미니멀리즘의 디자인**  **(Aesthetic and minimalist design)** |  |  |  |
| **사용자가 오류를 인지하고, 이해하며, 해결할 수 있도록 돕기**  **(Help users recognize, diagnose, and recover from errors)** |  |  |  |
| **도움말과 문서화**  **(Help and documentation)** |  |  |  |

**1. 시스템과 실제 세계 간의 일치 Match between system and the real world**

– 시스템은 시스템 지향 용어가 아닌 사용자에게 친숙한 단어, 구 및 개념으로 사용자의 언어를 말해야 합니다. 실제 규칙을 따라 정보를 자연스럽고 논리적인 순서로 표시합니다.

**2. 시스템 상태 가시성 Visibility of system status**

– 시스템은 합리적인 시간 내에 적절한 피드백을 통해 항상 사용자에게 진행 상황에 대한 정보를 제공해야 합니다.

**3. 사용자 제어 및 자유 User control and freedom**

– 사용자는 종종 실수로 시스템 기능을 선택하며 확장된 대화를 거치지 않고 원치 않는 상태를 벗어나려면 명확하게 표시된 "비상구"가 필요합니다. 실행 취소(undo) 및 다시 실행(redo) 지원

**4. 일관성 및 표준 Consistency and standards**

– 사용자는 다른 단어, 상황 또는 행동이 동일한 것을 의미하는지 궁금해할 필요가 없습니다.

**6. 회상보다는 인식 Recognition than recall**

– 객체, 작업 및 옵션을 표시하여 사용자의 메모리 부하를 최소화합니다. 사용자는 대화의 한 부분에서 다른 부분으로의 정보를 기억할 필요가 없습니다. 시스템 사용 지침은 필요할 때마다 볼 수 있거나 쉽게 검색할 수 있어야 합니다

**7. 사용의 유연성 및 효율성 Flexibility and efficiency of use**

– 초보 사용자가 볼 수 없는 가속기는 종종 전문 사용자의 상호 작용 속도를 높여 시스템이 경험이 없는 사용자와 숙련된 사용자 모두를 수용할 수 있도록 합니다. 사용자가 자주 수행하는 작업을 조정할 수 있도록 허용

**8. 미학적이고 미니멀한 디자인 Aesthetic and minimalist design**

– 대화에는 관련이 없거나 거의 필요하지 않은 정보가 포함되어서는 안 됩니다. 대화에서 모든 추가 정보 단위는 관련 정보 단위와 경쟁하고 상대적 가시성을 감소시킵니다

**9. 사용자가 오류를 인식, 진단 및 복구할 수 있도록 지원 Help users recognize, diagnose, and recover from errors**

– 오류 메시지는 일반 언어(코드 없음)로 표현하고, 문제를 정확하게 나타내고, 솔루션을 건설적으로 제안해야 합니다.

**10. 도움말 및 문서 Help and documentation**

– 문서 없이 시스템을 사용할 수 있는 것이 더 좋지만 도움말 및 문서를 제공해야 할 수도 있습니다. 이러한 정보는 검색하기 쉽고, 사용자의 작업에 초점을 맞추고, 수행할 구체적인 단계를 나열하고, 너무 크지 않아야 합니다

**시스템 사용성 척도 The System Usability Scale**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. 어플에 대한 디자인이 시각적으로 훌륭하다고 생각한다. |  |  |  |  |  |
| 2. 현재 어플의 구조나 페이지의 위치를 파악하는 것이 힘들었다. |  |  |  |  |  |
| 3. 어플을 사용할 때, 사용방법이나 동작을 쉽게 익힐 수 있었다. |  |  |  |  |  |
| 4. 여행 일정 및 후기 공유 기능이 사용자에게 도움이 되지 않았다. |  |  |  |  |  |
| 5. 트리플 매거진에서 여행지 관련 정보 제공이 충분하고 유용했다. |  |  |  |  |  |
| 6. 리뷰에 대한 신뢰성이 높지 않았고, 그에 대한 대책이 충분하지 않았다. |  |  |  |  |  |
| 7. 여행 경로 수정, 가계부 등 여러 아이콘이 눈에 잘 들어왔다. |  |  |  |  |  |
| 8. 일정 추가 화면에서의 지도 크기가 적절하지 않았다. |  |  |  |  |  |
| 9. 여행 경로 최적화, 오프라인 일정 확인 등의 기능이 유용하다고 생각한다. |  |  |  |  |  |
| 10. 여행을 간다면, 트리플 어플보다 편리한 어플이 많을 것 같다. |  |  |  |  |  |