# UI 디자인 테스트

테스트용 문서

#### 목차

레이아웃 및 그리드 시스템	1
컬러 팔레트 및 테마 디자인	1
아이콘 및 그래픽 디자인	1
폰트 및 텍스트 스타일링	1
인터랙션 및 애니메이션	1
모바일 최적화	2
테스트 및 개선	2

- 사용자 경험을 개선하기 위한 기본 디자인 원칙 소개
- 사용자 중심의 디자인과 접근성 고려 사항

#### 레이아웃 및 그리드 시스템

- UI 요소의 배치를 위한 효과적인 레이아웃과 그리드 시스템 설계
- 정보 구조화와 시각적인 조화 유지

#### 컬러 팔레트 및 테마 디자인

- 서브컬처 RPG의 분위기와 테마에 적합한 컬러 팔레트 선정
- 사용자의 감정과 연결되는 적절한 색상 사용법

## 아이콘 및 그래픽 디자인

- 직관적이고 독창적인 아이콘 및 그래픽 요소 디자인
- 아이콘의 의미 전달과 시각적 일관성 유지

## 폰트 및 텍스트 스타일링

- 가독성과 시각적인 매력을 갖춘 폰트 및 텍스트 스타일링 선택
- 텍스트 효과를 통한 주요 내용 강조와 사용자 안내

### 인터랙션 및 애니메이션

- 사용자와의 상호작용을 촉진하는 효과적인 인터랙션 설계
- 유동적이고 자연스러운 애니메이션 구현

## 모바일 최적화

- 다양한 화면 크기와 해상도에 대응하는 모바일 최적화 전략터치 기반 상호작용을 고려한 UI 요소 디자인

## 테스트 및 개선

- 프로토타입을 활용한 UI 디자인의 테스트와 피드백 수집
- 사용자 행동 분석을 통한 UI 개선 방안 도출