

UX

(USER EXPERIENCE)



좋아요 20개

UX의 정의  
다양한 UX의 사례  
내가 생각하는 UX

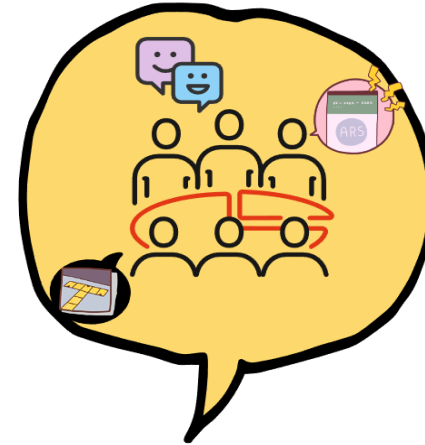


- 1.UX(User Experience)의 정의
- 2.다양한 UX의 사례
- 3.내가 생각하는 UX

# UX의 정의

UX(User Experience)는  
사용자 경험을 의미한다.

사람을 이해하고 배려하는 나눔의 대화이며  
사용자가 직·간접적으로 이용하며 느끼고  
생각하게 되는 지각과 반응, 행동 등의  
총체적 경험을 말하며, 서비스, 상품, 프로세스 등  
사회와 문화에 적용하여 개발과 창출을 위해  
학술적, 실무적으로 만들어내고자 하는 일입니다.



# 다양한 UX의 사례

## [사례1] 자주 사용하는 메뉴 모으기

네이버와 다음 같은 검색과 정보를 얻기 위한 사이트에는 많은 메뉴들이 존재하고 있지만 실제로 사용자가 원하는 메뉴는 각자 다르고 매우 한정적이라 메뉴를 찾는 것의 불편함이 있었지만 자주 사용하는 메뉴를 모아 설정할 수 있도록 만들어 사용자의 편리성과 접근성을 생각한 UX사례로 볼 수 있다.



# 다양한 UX의 사례

## [사례2] 도서 추천 목록의 비밀

교보문고, 알라딘 등의 도서 홈페이지에서 책을 구입하는 경우 선택한 적도 없는데 추천도서를 보면 사용자가 자주 보는 장르로 전에 산 기록이나, 찾아 본 기록 등을 바탕으로 도서를 추천해주는 것을 알 수 있다.

수 많은 책 중 사용자에게 맞는 장르를 추천함으로써 더 많은 도서를 볼 수 있는 기회를 제공하고 구입할 수 있게 만드는 UX 사례이다.





# 다양한 UX의 사례

## [사례3] 쇼핑몰의 화려한 변신

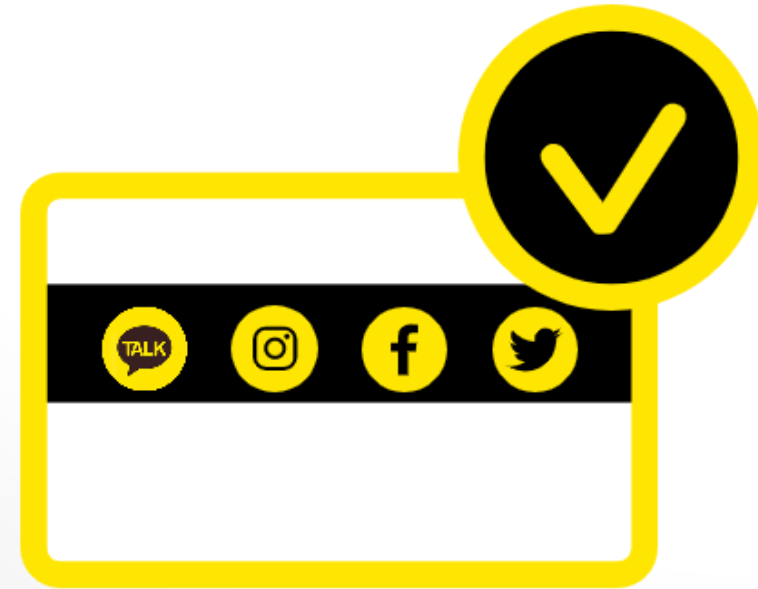
쿠팡, 무신사, 지그재그 등 요즘 잘나가는 쇼핑몰에서는 단순 물건을 위해 쇼핑을 하는 것이 아닌 원하는 색상, 질감, 컨셉 등을 선택하여 미리 코드를 해볼 수 있고 비슷한 느낌의 상품을 추천해주는 내용도 함께 포함하고 상품 확대가 가능해 온라인 쇼핑의 불안함을 해소해주었고 장바구니에 넣어둔 상품도 주기적으로 문자나 카톡으로 알려주어 필요한 상품을 잊지 않게 하는 역할도 한다. 그로 인해 더 많은 사용자를 유입한 UX사례라고 볼 수 있다.



# 다양한 UX의 사례

## [사례4] 회원가입의 간편함

스마트폰 앱을 사용 시 회원가입을 할 때  
개인정보를 입력하는 번거로움을 한번에 줄여준  
SNS계정으로 가입하기 버튼으로 인해  
개인정보를 일일이 적지 않아도 되고,  
내가 제공하고 싶은 만큼의 정도도 정할 수 있어  
회원가입의 불편한 점을 해소하고,  
개인정보보호의 도움을 받기도 하는 UX사례라 할 수 있다.



# 다양한 UX의 사례

## [사례5] 개인 취향 존중하는 카드사

현대카드는 많은 사용자들이 다양한 카드로 결제하는 이유가 적립, 할인율이 전부 다르기 때문에 각자의 카드사와 내용들을 보고 카드를 만들어 사용하는 것을 알고 일률적인 색과 같은 혜택을 가진 카드가 아닌 사용자가 원하는 혜택과 디자인을 선택할 수 있게 하였다.

국민카드는 여러 장의 카드를 이용하는 기존 고객을 위해 하나의 카드로 결제하면 알아서 혜택이 적용되는 카드를 만들었다.

카드사에서 많은 카드를 만들지 않아도 되고, 사용자가 원하는 혜택을 누릴 수 있게 함으로 더 많은 고객을 유치한 UX사례이다.



# 다양한 UX의 사례

## [사례6] 온라인 속 은행의 편리

토스뱅크와 카카오뱅크는 오프라인 은행은 없지만 인터넷으로 제 3은행이라는 혁신을 이루어내며 핸드폰으로 계좌를 만들고 모임통장까지 만들 수 있어 **이로 은행에 가야 계좌를 만드는 불편함을 해소**하였고 상대방의 계좌번호를 모를 때는 연락처를 입력하거나 상대방이 입력할 수 있게 넘기는 방법을 통해서 **송금할 때의 불편함과 개인정보의 문제점도 해결**함으로 **은행의 취약점과 사용자의 불편함을 모두 줄인 UX 사례**라고 볼 수 있다.





# 다양한 UX의 사례

## [사례7] 학생들의 신용카드가 된 티머니

학생들의 신용 카드라 불리는 T-MONEY는 대중교통을 이용하기 위한 카드였지만 중고생의 용돈 카드의 역할을 하다가 지금은 카드가 없이 폰으로 QR코드를 찍어 대중교통, 쇼핑, 착금의 역할까지 하고 있어 단순 대중교통카드에서 학생들의 신용카드로 학생을 타깃으로 한 UX 사례라고 볼 수 있다.



# 첫번째 보고서 작성 후(깨달은) UX

UX는 지금 사용하는 휴대폰, 컴퓨터, 키오스크 등 편리함이 당연한 시대에 조금은 불편하고 어색한 부분이 있는 UI를 통해 많은 사용자의 데이터가 쌓이고 그 데이터를 바탕으로 불편함을 해소 시키고, 어색한 부분을 수정하면서 더 편하고 간단하게 혹은 더 많은 기능을 추가하는 과정을 가져 사용자를 만족 시키는 디자인을 하는 것이 UX디자인이라고 느꼈습니다.

내가 생각하는 UX는 누구도 소외되지 않는 변화를 만들어 어려움 없이 사용할 수 있도록 도움을 주는 일을 하는 것이라고 깨달았습니다.





# THANK

UX(User Experience)에 대한 조사보고서  
by. 손수경