

# 사용성 구성요소 조사보고서

---

UIUX 손수경



1) 내가 생각하는 사용자 경험

2) 일상생활에서

‘디자인과 UX의 차이’ 사례

3) 사용성(Usability)이란?

4) 메타포란?

5) Jakob Nielsen의

UI 가이드라인 10원칙

---

Contents

# 내가 생각하는 사용자 경험

사용자 경험이란 사용자가 제품이나 서비스를 이용함에 따라  
편하고 쉽게 접근 할 수 있는 방법을 찾는 것이라고 생각합니다.  
옛 선조들은 빨래를 모아 빨래터에서 빨래를 하고 집에 가져와  
늘어 두었다가 마르면 입었던 빨래의 개념이 세탁기가 생기고  
건조기가 생기면서 더 쉽고 빠르게 변했음에도 불구하고  
예약, AI기능 등을 추가하여 알아서 기능에  
맞게 빨래를 해주는 세탁기와 건조기처럼  
사용자의 니즈와 경험을 바탕으로 디자인  
하는 것이 UX라고 생각합니다.



# 일상생활에서 '디자인과 UX의 차이' 사례

- UI 디자인은 사용자와 제품이 접하는 지점, 말 그대로 인터페이스를 디자인함으로 사용성을 높이는 영역으로 우유팩을 뜯을 수 있고 따르기 쉽게 지붕모양으로 만든 일반적인 우유팩을 사용하는 사례로 볼 수 있다.
- UX 디자인은 UI 디자인보다 제품을 사용함에 있어 사용자 경험을 향상시키는 방식으로 보관하기 편한 뚜껑을 만들어 우유를 보관할 수 있도록 하는 디자인을 만들어 사랑받는 사례를 볼 수 있다.





써보니 어때?



# 사용성이란?

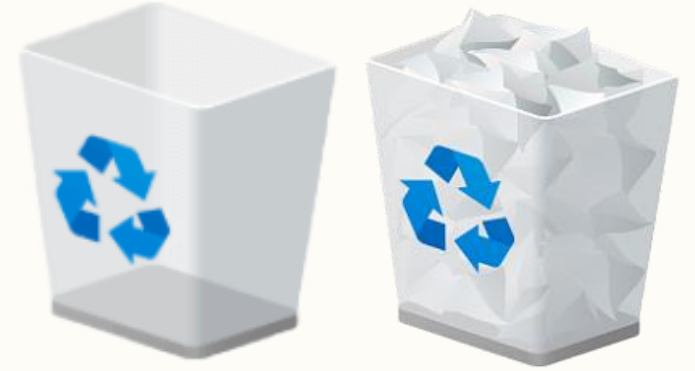
사용자가 인터페이스를 얼마나 쉽게 사용하는가를 가늠하는 품질속성

- 학습용이성(얼마나 쉽게 기본과제를 완료하는가),
- 만족도(사용하면서 즐거움은 어느 정도인가),
- 효율성(얼마나 빨리 과제를 수행할 수 있는가),
- 기억가능성(일정기간 미사용 후 얼마나 능숙하게 재수행 하는가),
- 에러(사용자가 만들어내는 에러, 심각한가, 복구가능한가)

등에 따라 제품과 서비스와 사용자 간의 상호작용이 얼마나 이루어지는지 측정하기 위한 척도들을 모두 아우르는 것입니다.

# 메타포란?

---



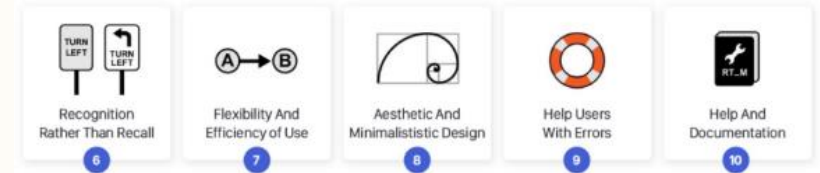
- 행동, 개념, 물체 등이 지닌 특성을 그것과는 다르거나 상관 없는 말로 대체하여, 간접적이며 암시적으로 나타내는 일을 말합니다.
- 예시로 PC 휴지통 아이콘은 '버린다'는 행위 객체를 표현하고 있는 대표적인 사례라고 볼 수 있는데 휴지를 휴지통에 버린다는 행위적인 개념을 이용하여 학습 없이도 기능과 콘셉트 등 의미를 이해하여 쉽게 사용 할 수 있기 때문입니다.

# Jakob Nielsen의 UI 가이드라인 10원칙



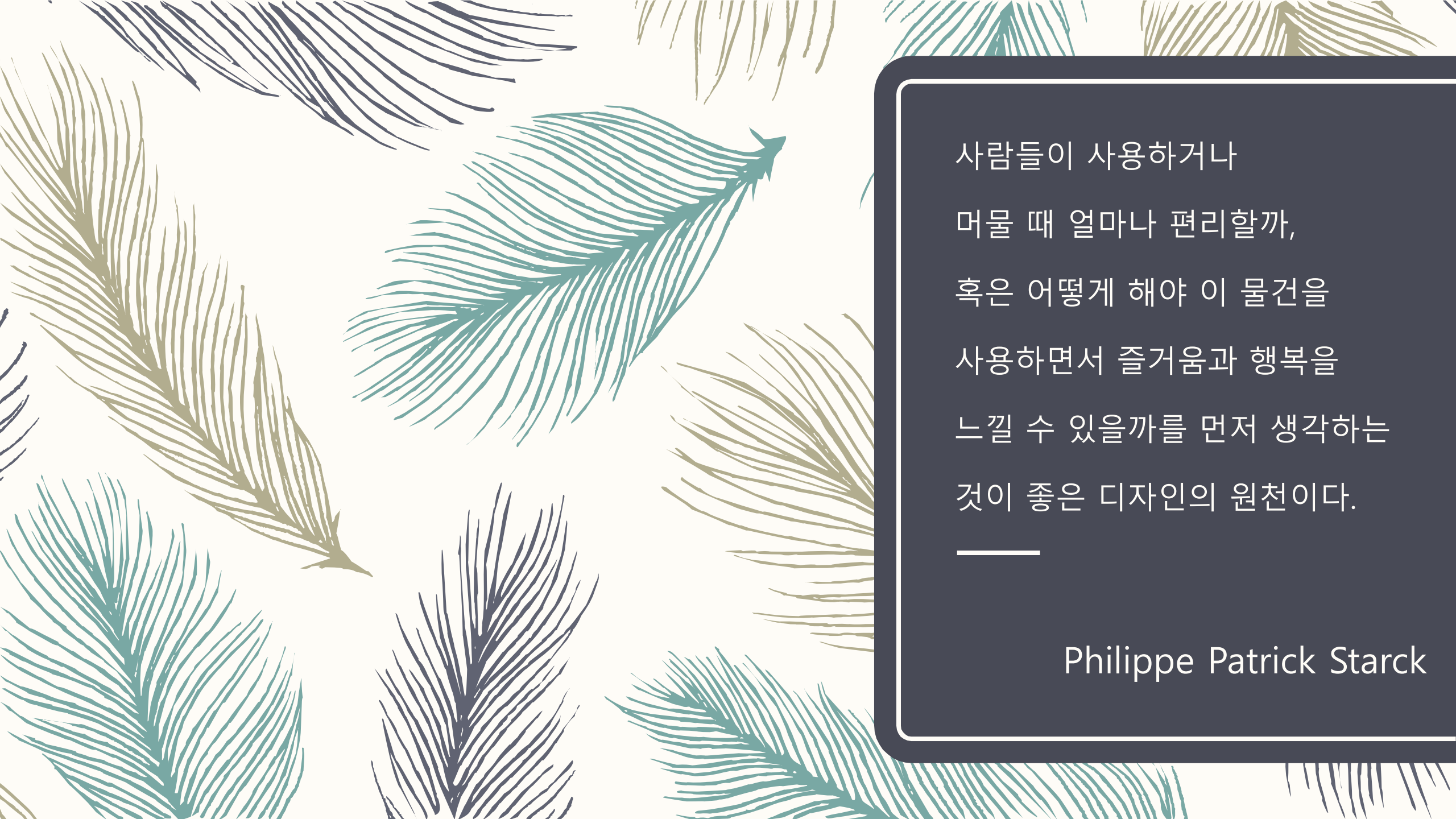
- 1. 시스템 상태의 시각화 (Visibility of system status)  
시스템은 적절한 시간과 피드백으로 사용자에게 진행사항을 알려줘야 한다.(로딩바 등)
- 2. 실세계 일치 (Match between system system and the real world)  
전문용어는 자제한다. 사용자에게 친숙한 단어로 말한다.
- 3. 사용자 제어와 자유도 (User control & freedom)  
사용자는 자신의 실수를 금세 복구할 수 있어야 한다.  
대표적으로 '이전'으로 돌아 갈 수 있도록 도와주는 명령어 'control+z'와 같은 비상구가 있어야 한다.
- 4. 일관성과 표준 (Consistency and Standards)  
인터페이스의 일관성(내부/외부)을 제공하고 표준화 시켜야 한다.
- 5. 에러 방지 (Error Prevention)  
오류가 발생하기 쉬운 조건을 제거하거나, 오류를 확인하고 사용자가 작업을 수행하기 전에 확인 옵션을 제시하세요.

# Jakob Nielsen의 UI 가이드라인 10원칙



- 6. 기억보다 직관(인식) (Recognition rather than recall)  
사용자가 별도 학습 또는 기억 없이 해당 기능에 대해 쉽게 인식할 수 있어야 한다
- 7. 사용의 융통성과 효율성 (Flexibility and efficiency of use)  
자주 쓰는 메뉴 모음이나 순서 변경 같이, 숙련된 사용자를 도울 수 있는 방법을 연구해야 한다.
- 8. 간결한 디자인 (Aesthetic and minimalist design)  
불필요한 요소가 사용자에게 필요한 정보로부터 사용자의 주의를 분산시키지 않도록 합니다.
- 9. 명확한 에러표시 (Help users recognize, diagnose, recover from errors)  
쉽고 명확한 언어로 에러 표시를 해야 한다. 동시에 빠른 해결책이 필요하다
- 10. 도움말과 문서화 (Help and documentation)  
사용자가 어려움에 직면할 때 해당 기능에 대한 설명을 쉽고 빠르게 찾아볼 수 있어야 한다.  
도움말 문서를 쉽게 검색할 수 있으며 사용자 문서를 필요로 하는 시점에 상황별로 제시한다.





사람들이 사용하거나  
머물 때 얼마나 편리할까,  
혹은 어떻게 해야 이 물건을  
사용하면서 즐거움과 행복을  
느낄 수 있을까를 먼저 생각하는  
것이 좋은 디자인의 원천이다.

---

Philippe Patrick Starck