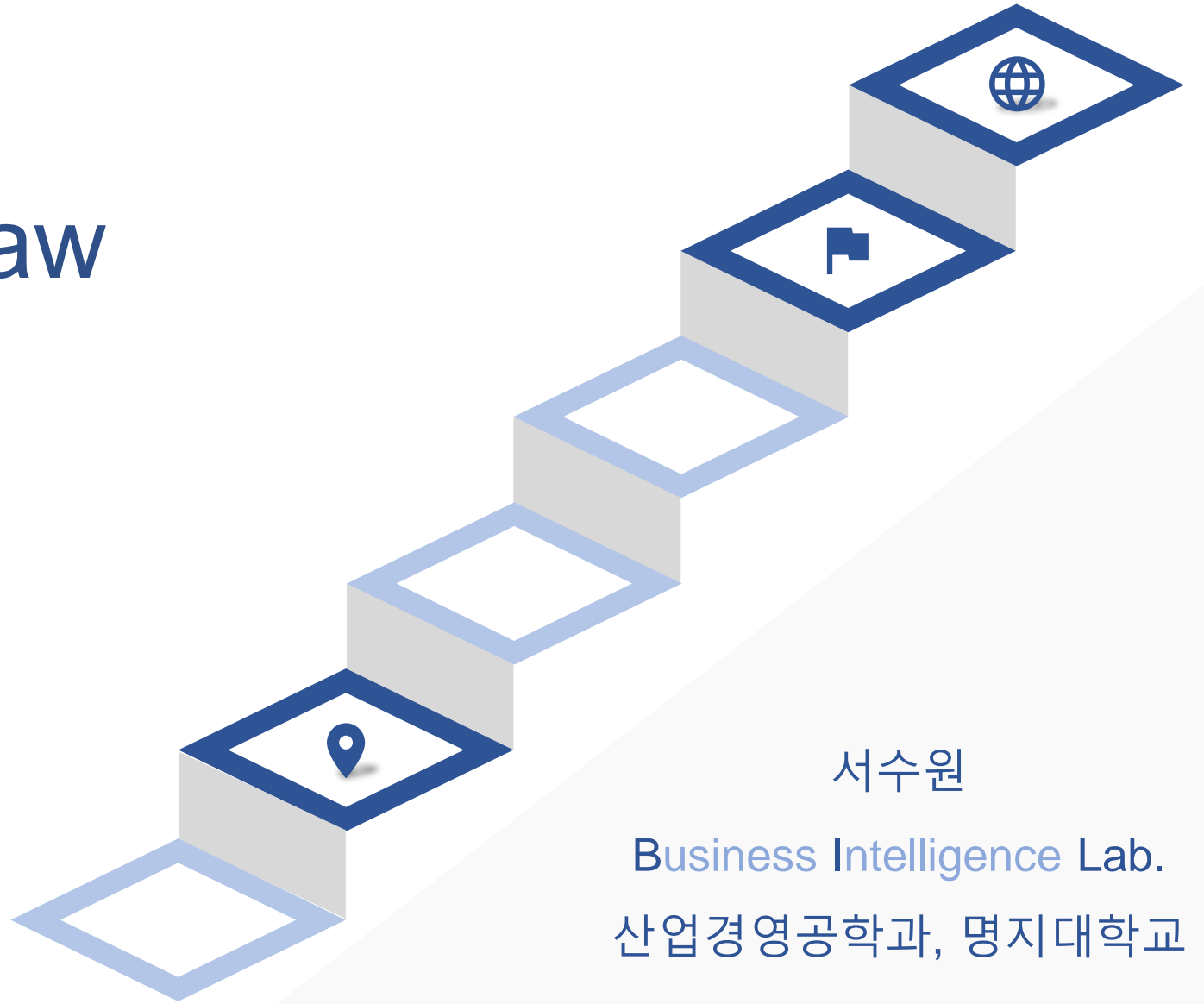




20230808

# Jakob's law



서수원

Business Intelligence Lab.  
산업경영공학과, 명지대학교

# 01

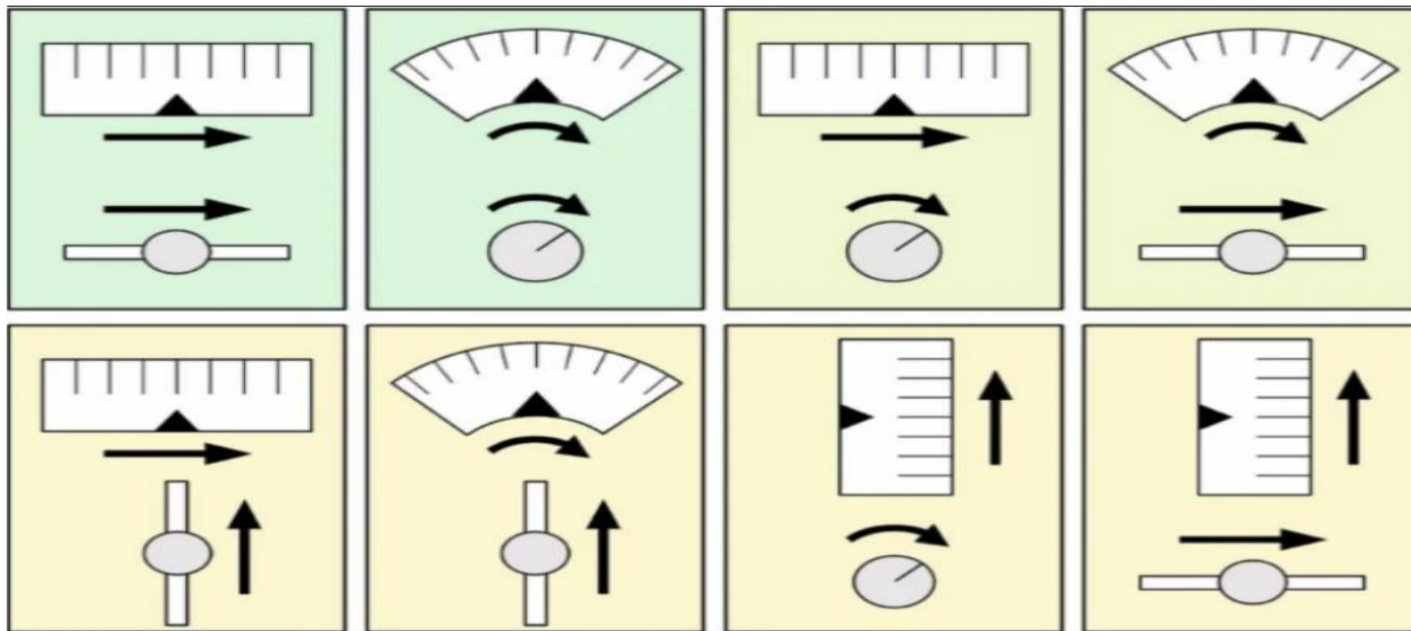
---

정의

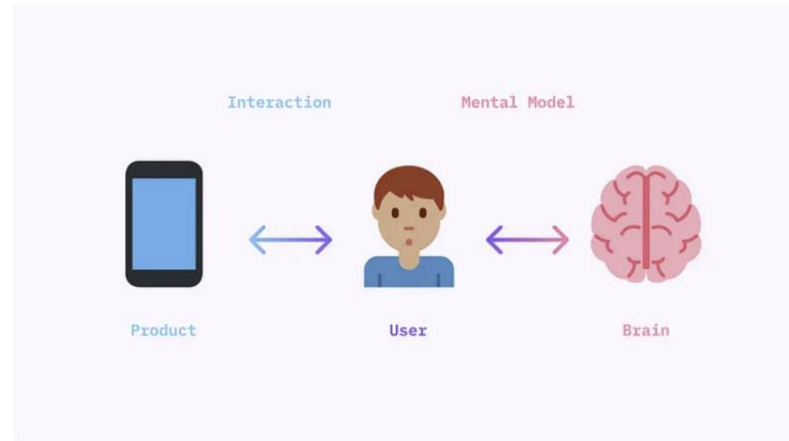
- Mental Model
  - 사람이 어떤 시스템에 관해, 그 시스템의 작동 방식에 대해 알고 있다고 생각하는 바를 의미한다.
    - ✓ 우리는 과거의 경험과 지식을 바탕으로 새로운 것을 탐구하는 경향이 있다.
    - ✓ 심리학의 용어이지만, 인간공학과의도 관련이 있다.

- Mental Model

- 사람이 어떤 시스템에 관해, 그 시스템의 작동 방식에 대해 알고 있다고 생각하는 바를 의미한다.
  - ✓ 우리는 과거의 경험과 지식을 바탕으로 새로운 것을 탐구하는 경향이 있다.
  - ✓ 심리학의 용어이지만, 인간공학과의 관련이 있다.



- Jakob's law
  - 사용자는 다른 웹사이트를 통해 축적된 경험을 바탕으로 디자인 관례에 대한 기대치를 형성한다.
    - ✓ UX전문가인 제이콥 닐슨이 2000년에 제창한 '인터넷 사용자 경험에 관한 제이콥의 법칙' 을 한 문장으로 표현한 것이다.
  - 사용자는 익숙한 것에 안심하고 새로운 변화에 불안함을 느끼는 심리가 있기에, 경험을 바탕으로 작동되기를 바라는 것을 의미한다.
  - UX에선, 웹 사이트 및 디자인에서 친숙함과 일관성으로 이미 사용자가 익숙해져서 다른 설명없이 바로 사용 가능한 웹 사이트를 의미한다.



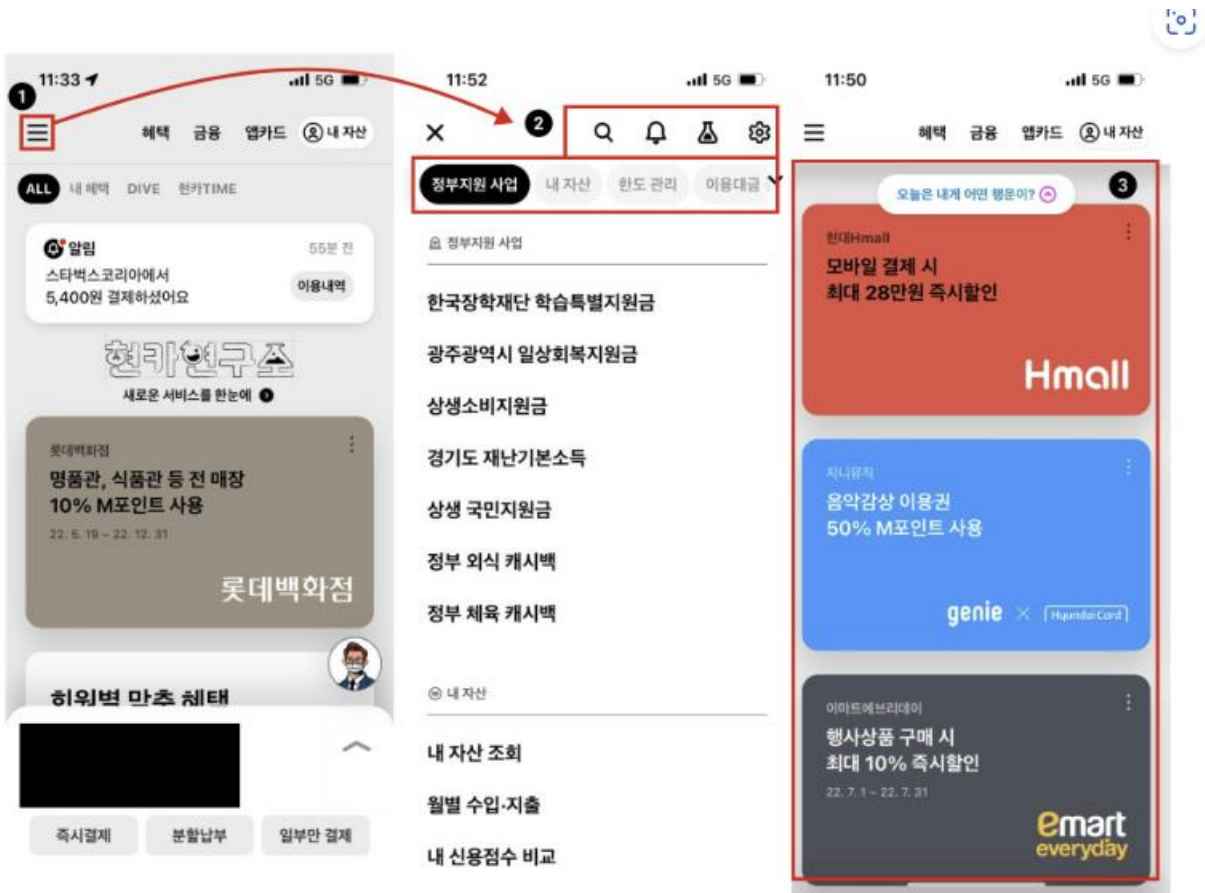
# 02

---

사례

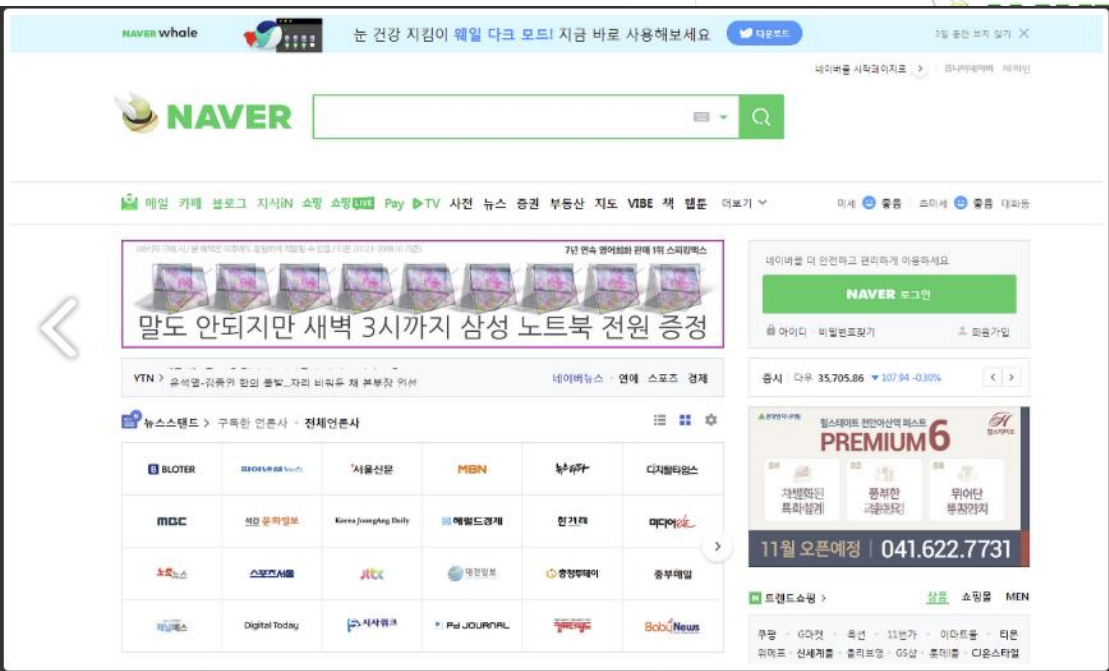
사례 : 현대카드 어플

- Jakob's law

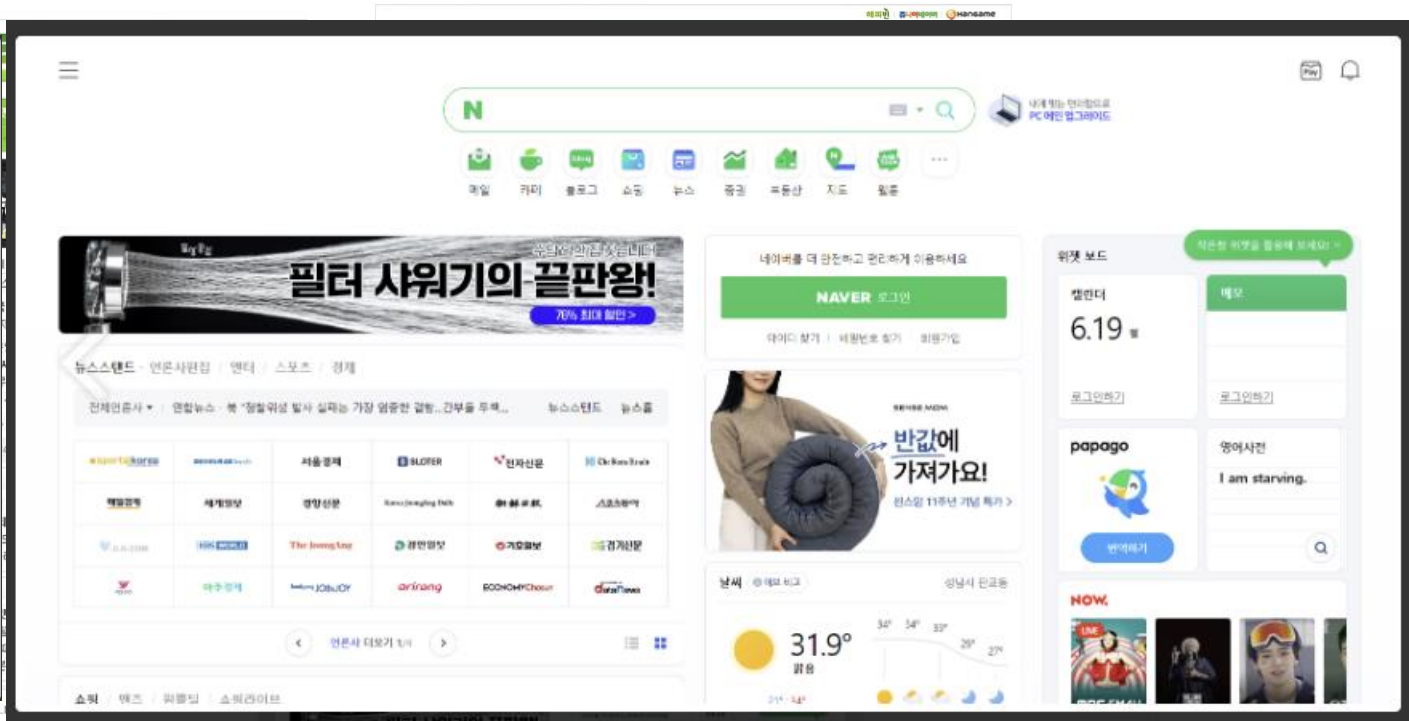


사례 : 네이버 홈페이지의 변화

- Jakob's law



출처 : http://blog.webmini.net

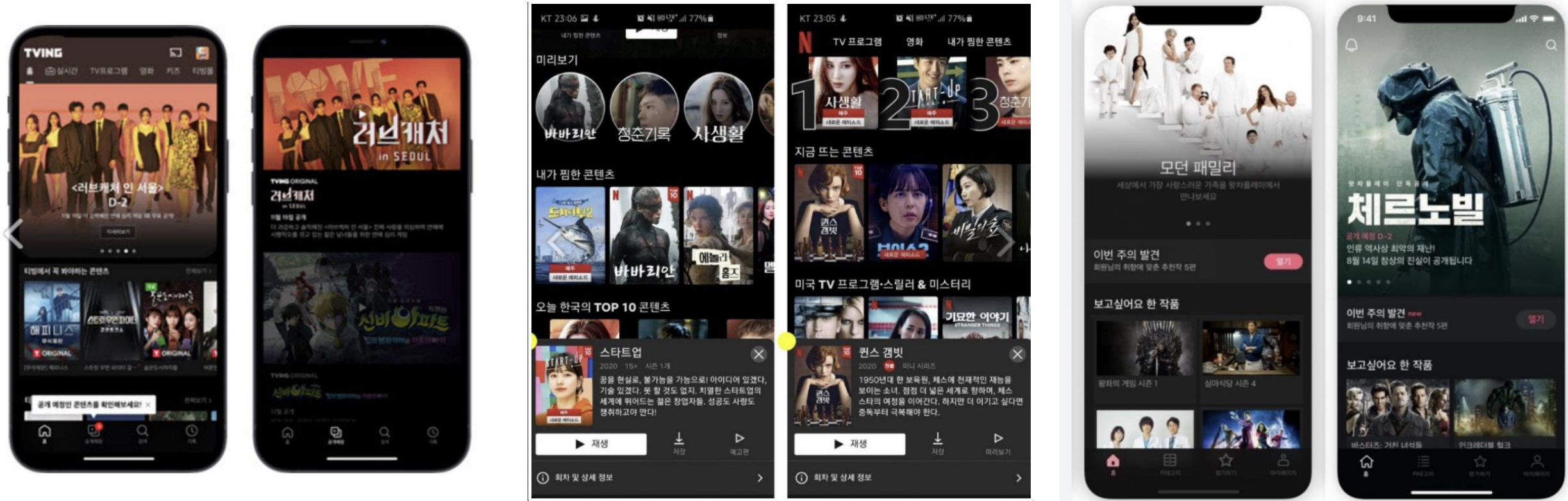


출처 : http://blog.webmini.net/815



사례 : OTT서비스의 모바일 화면

- Jakob's law



03

---

방법

- Jakob's law
  - 사용자 집단을 대표하는 페르소나를 설정한다.
  - 그들의 멘탈 모델을 만든다.
    - ✓ 사용자의 UX 이용 패턴과, 이미 익숙해진 환경을 검토하고 하나의 모델로 정리한다.
    - ✓ 이때 단순히 기존과 같은 UX를 만드는 것이 아니라, 새로운 환경에 적응하기 위한, 사용자의 인지적 노력을 절감시키기 위해 노력하는 것이 핵심이다.



20230808

# Postel's law



서수원  
Business Intelligence Lab.  
산업경영공학과, 명지대학교

# 01

---

정의

## 사전 지식

- 포스텔의 법칙의 기원

- 존 포스텔이란 인터넷을 형성한 여러 프로토콜을 체계화 하는데 크게 이바지한 미국의 컴퓨터 과학자이다.
- 포스텔의 법칙은 견고함의 원칙 이라고도 불리는데, 존 포스텔이 작성한 전송 제어 프로토콜의 내용에서 파생 되었다.
  - ✓ TCP구현은 견고함의 원칙을 따른다, 자신이 행하는 일은 엄격하게 하고, 남에게 받는 것은 너그럽게 받아라
    - ❖ 다른 곳으로부터 받는 정보는 불확실 하기에, 많은 변수에 대비를 해야 하고, 자신이 보내는 것은 분명하고 명확히 전달 해야 한다는 의미이다.

- Postel's law
  - 자신이 행하는 일은 엄격하게, 남의 것을 받아들일 때는 너그럽게
    - ✓ 자신이 행하는 일은 엄격하게
      - ❖ 인터페이스, 시스템등은 안정성과 접근성을 보장해야 한다.
        - » 기기의 크기나 기능, OS, 보조 기술 심지어는 연결 속도 까지도 누구에게나 정상 작동하는 인터페이스를 제공해야 한다.
    - ✓ 남의 것을 받아들일 때는 너그럽게
      - ❖ 사용자의 입력은 포맷이나, 입력 매커니즘을 막론하고 무조건 수용해야 한다.
        - » 마우스, 키보드, 터치 입력, 여러 언어, 사투리 등 모든 입력방식을 고려해야 한다.

# 02

---

사례



## 사례 : 입력폼

- Postel's law in Input Form

- 입력폼은 시스템과 사람이 상호작용 하는 수단으로 사용자가 요청 정보를 폼에 입력하는 것이다.
- 사용자가 채워야 할 폼이 늘어날 수록 의사결정의 품질이 떨어진다.
- 꼭 필요한 것만 폼으로 만드는 것이 중요하다.

## 사례 : Face ID

- Postel's law in Face ID
  - 컴퓨터는 인간의 다양한 입력을 받아들이고 그 입력을 컴퓨터가 읽을 수 있어야 한다.
    - ✓ Face ID는 인간이 어떤 자세로 있어도 입력을 잘 받아들이는 대표적인 예 이다.

Face ID



## 사례 : Toss

- Postel's law in Toss
  - 토스는 1 Thing / 1 Page를 기본으로 한다.
    - ✓ 이는 사용자의 입력을 무조건 수용하되, 사용자에게 한 번에 너무 많은 입력 작업을 요청하지 않도록 노력하는데 큰 도움을 준다.

