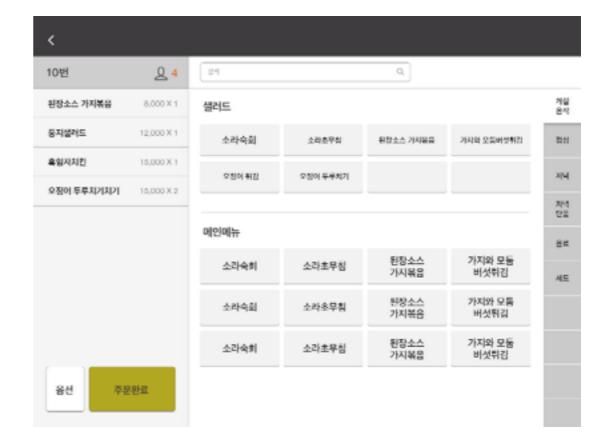
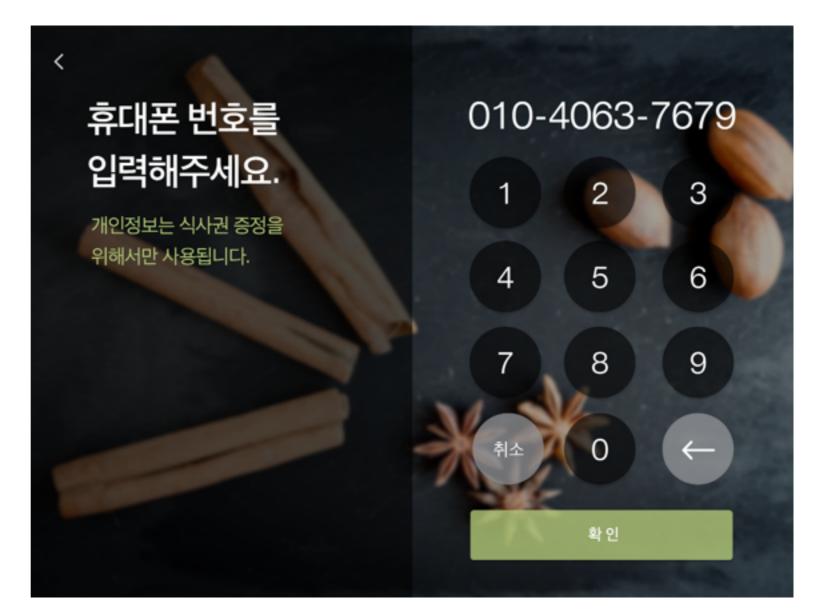
### 사용자 중심의 디자인

## 1. 머리 속의 지식과 세상 속의 지식을 모두 이용하라



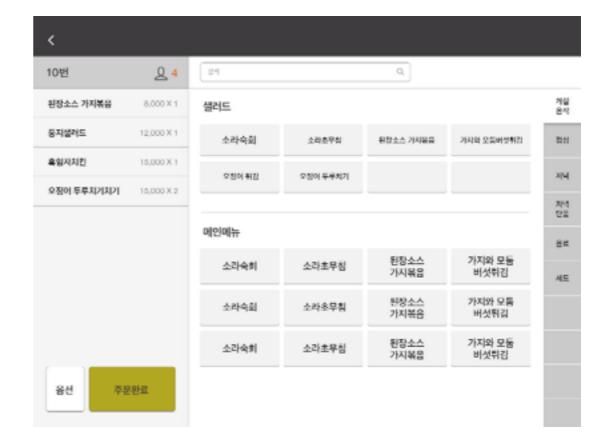




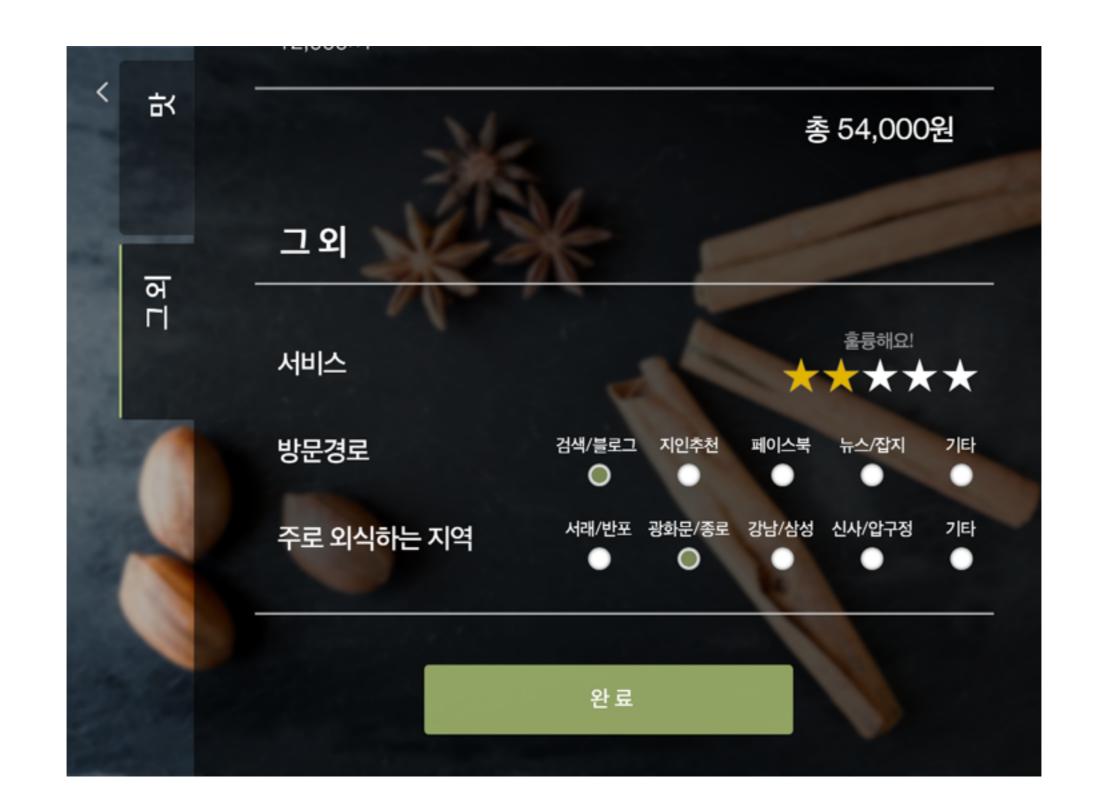


#### 2. 과제의 구조를 단순하게 하라

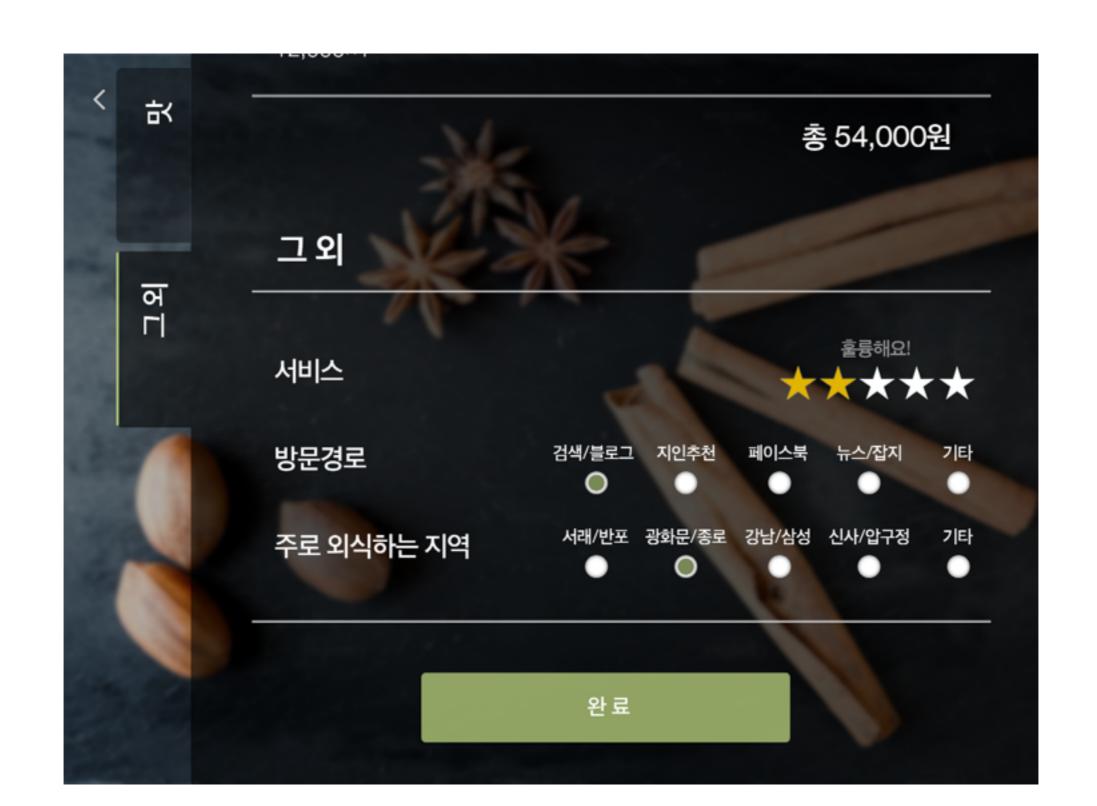




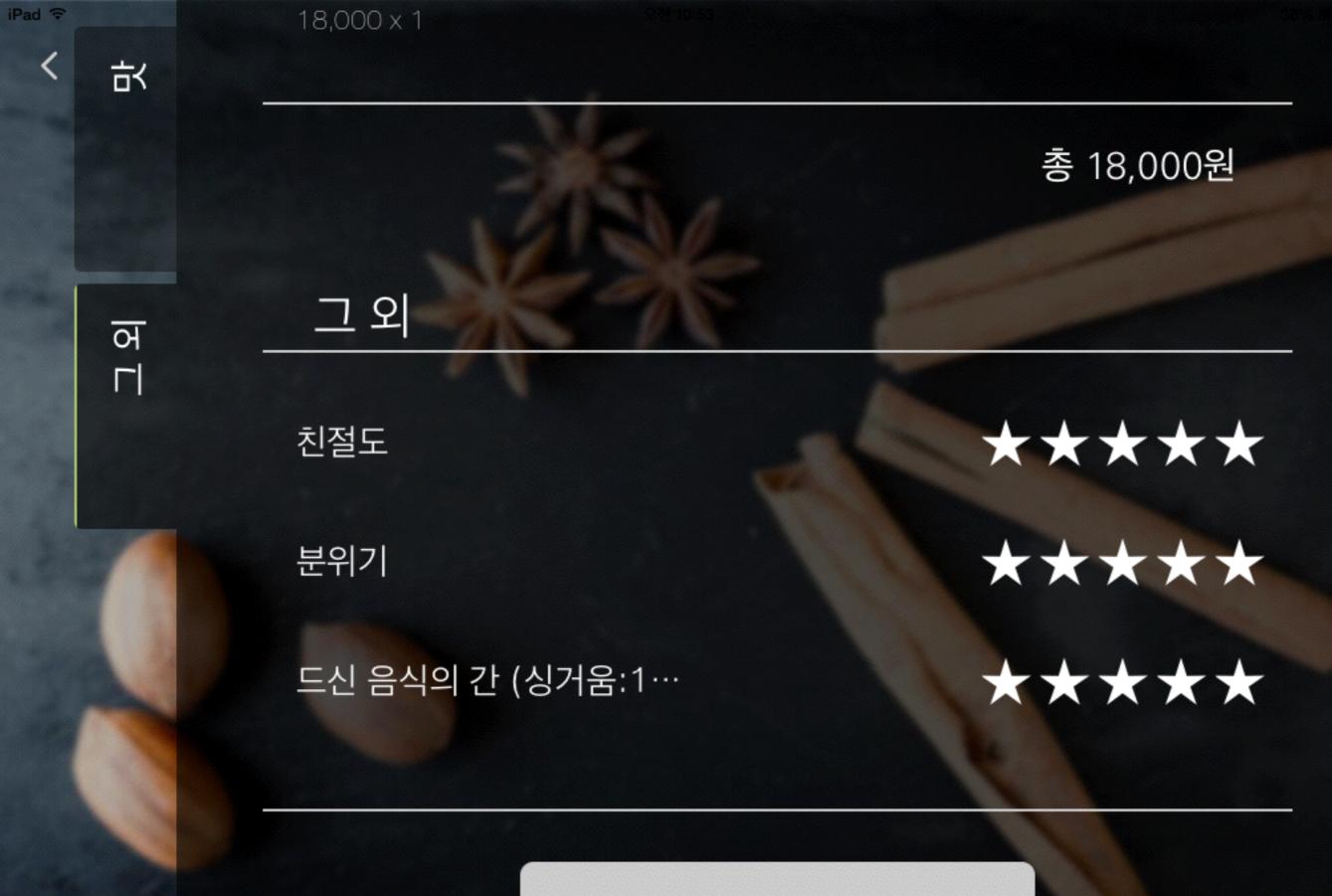
### 3. 일이 가시적이게 만들어라. 실행의 간격과 평가의 간격을 좁혀라.



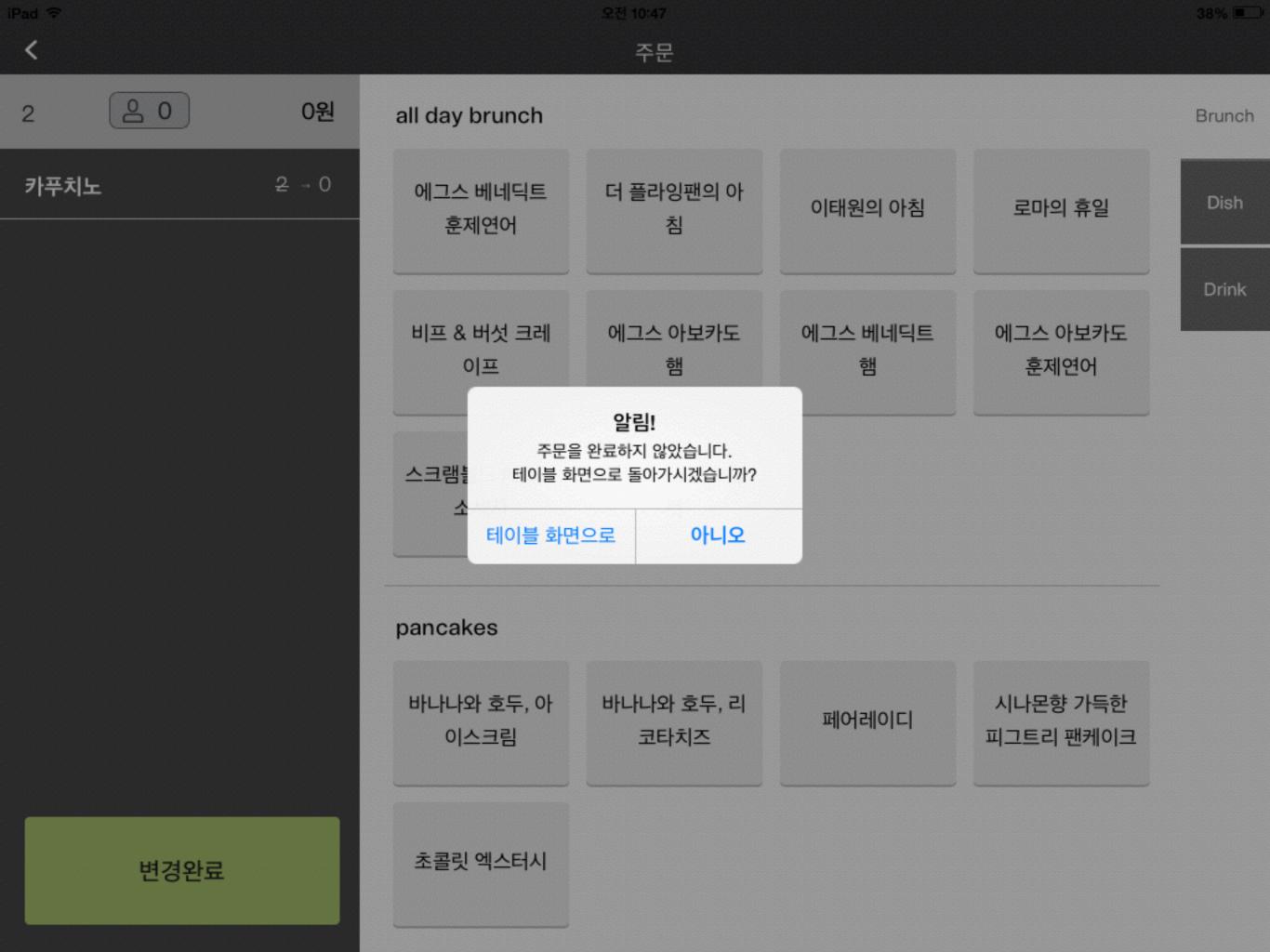
4. 대응관계가 올바르게 만들어라.



## 5. 자연스러운 제약 및 인공적 제약의 위력을 활용하라.



# 6. 만일의 오류에 대비한 디자인을 하라.



# 7. 이 모든 것이 잘 되지 않으면, 표준화하라.



