**[ 다양한 UI Design Tools ]**

| **대표적인**  **UI Design Tools** | **스케치(Sketch)**  **2010** | - 부하가 적은 벡터(Vector) 기반의 그래픽 툴,  - wireframe을 위한 artboard(아트보드)가 있습니다.  \*\* Wireframe : 화면의 레이아웃을 어떻게 구성할지를 스케치.  말 그대로 선(Wire)으로 틀(Frame)을 짜는 작업으로,  본격적으로 개발하기 전 UX를 고려해 만드는 일종의 서비스 설계도  - 외부 확장 플러그인과 프로그램(Zeplin)  \*\* Zeplin(제플린) : UI 디자인을 실제 애플리케이션으로 구현할 수 있도록  개발자 등 팀원들에게 디자인 속성값, 리소스 등의 가이드라인을 공유  - 업데이트 역시 자주 안정적으로 지원  => macOS 전용, 비용 부담스러움  - Lo-fi prototyping  \*\* Hi-fi(High Fidelity, 하이파이) : 최종적으로 개발될 프로덕트와 흡사할 만큼 기능적인 수준의 프로토타입, 개발자와 소통을 하기 위해 정교한 인터랙션  \*\* Lo-fi(Low Fidelity, 로파이) : 간단하고 기술적으로 복잡하지 않은 수준의 프로토타입, 일반적으로 GUI 디자인 (로우피) |
| --- | --- | --- |
| **Adobe XD**  **(eXperience Design)**  **2015** | - 올인원 툴을 내세운 만큼 강력한 기능을 자랑(별도 플러그인 없이도 어느 정도 프로토타입을 만들어볼 수 있다),  - 친숙할 포토샵 및 일러스트레이터와 단축키부터 인터페이스까지 상당히 닮음  - Lo-fi prototyping |
| **피그마(Figma)**  **2016** | - 2020년 1위, 다른 UI 디자인 툴에 비해 ‘협업’을 강조  (동시에 아트보드를 편집 가능),  - 웹 브라우저 기반의 툴,  - 설치할 필요없이 인터넷 연결을 통해  - 자잘한 버그, 보안 관련 위험성의 단점  - Lo-fi prototyping |
| **이외 UI Design Tools** | **InVision Studio 2018** | - Sketch app + Figma  - Craft Plugin 제공 (photoshop, sketch와 연동하기 위한)  - micro-interactions과 진보된 애니메이션을 제공  - 개발 속도가 느리며 혁신이 적은 편입니다. |
| **UXPin(UX핀)** |  |
| **프레이머(Framer)** |  |
| **어피니티 디자이너**  **(Uffinity Designer)** |  |
| **기획에 초점을 맞춘 툴** | **(Miro, Oven, Axure RP, Power Mockup)** |  |

이 중 Figma는 현재UI Design Tools 이용자 중 66%를 차지하고 있는 것으로 알려졌으며,   
무료로 시작할 수 있고, 웹 상에서 협업이 가능하다는 장점이 있습니다.  
또한 그외에도 유저 플로우 구성, 프로토타이핑, 핸드오프(Handoff), 디자인 시스템, 버전 관리,   
앞으로 사용해보고 싶은 툴 등 다양한 영역에서 유리한 장점을 가지고 있습니다.

\*\* Design Handoff : 개발자에게 디자인 파일을 넘길 때 제공하는 이미지의 크기, 위치, 색상, 폰트 등  
다양한 정보를 정리하는 과정을 일부 자동화해주는 기능. 간단하게 보이겠지만 많은 협력을 필요

\*\* Symbol : 심볼은 디자인 전반에서 반복되는 요소들을 쓰는 데 좋은 기능. 심볼로 지정해 놓으면   
스타일, 위치, 크기, 효과를 공유해 Artboard의 심볼이 일괄적으로 변경