

# 수정 보완

리뷰, 레이아웃, 배색, 색상 요소,  
여백, 행간, 마진, 반응형과 적응형,  
웹 표준과 웹 접근성, 자바스크립트(제이쿼리)

# 리뷰(reviews)

- 결함(defects)을 찾는 작업으로,
- 대부분 목적인 작업을 통해 제작된 산출물을 시험하고, 그에 대한 논평을 하는 것

# 페이지 레이아웃(Page layout)

- 디자인(종이, 웹 등), 건축 설계, 인테리어(전시장. 전시실의 설계, 디자인 등), 도서, 잡지, 신문 등에
- 서 무엇을 어디에 어떻게 배치하는지를 의미한다. 디자인과 편집 분야에서는 편집 디자인라고도
- 하며, 그래픽 디자이너, 아트 디렉터 등이 담당한다.

# 배색(配色)

- 두 가지 이상의 색상을 잘 어울리도록 배치하는 일이다.
- 이를 평가하는 기준은 사람마다 다를 수 있는데, 색채 조화라는 개념이 정립되면서 보편적 원리나 법칙이 있을 것이라는 주장 아래, 그것을 밝히려는 연구가 진행되고 있다.
- 배색은 웹 디자인, 제품 디자인, 환경 디자인, 인테리어, 광고, 포스터 등 다양한 분야에서 활용되는데, 배색에 따라 그 느낌이 다양하게 나타난다.
- 색채마다 고유의 이미지나 성격을 지니고 있는데, 예를 들어 빨강은 정열, 열정, 화 등을 나타낸다. 하지만, 각 색이 지닌 이미지는 배색에 따라 온화하거나 여성스러운 느낌 혹은 무겁고 중후한 느낌 등 다양하게 변화할 수 있다.

# 색상에 의한 배색

- 동일 색상 배색
- 유사 색상 배색
- 반대 색상 배색

# 명도에 의한 배색

- 고명도 배색
- 중명도 배색
- 저명도 배색
- 명도차가 큰 배색

# 채도에 의한 배색

- 고채도 배색
- 저채도 배색
- 채도차가 큰 배색

# 색상 요소

- 세가지 이상의 색상들을 배색할 때, 흔히 색상들을 기조색, 주조색, 강조색으로 구분한다.
- 기조색(Base Color)
  - 일반적으로 배색 대상이 되는 색으로, 가장 큰 면적을 차지하는 색이다.
  - 바탕색으로 많이 사용하기 때문에, 튀는 색보다는 무난한 색을 주로 쓴다.
- 주조색(Dominant Color)
  - 기조색 다음으로 면적 비율이 큰 색으로, 보통 기조색을 보조하는 역할을 한다.
  - 기조색과 동일, 유사, 대비, 보색 등의 관계를 나타내는데, 부차적 컬러라고도 한다.
- 강조색(Accent Color)
  - 배색 중에서 가장 작은 면적을 차지하지만 눈에 제일 띄는 포인트 컬러로, 전체 색조를 마무리하거나 집중시키는 효과를 낸다.



# 색상 조화

- 인접 색의 조화

- 이는 색상환에서 서로 인접해 있는 색들의 조화를 말한다.
- 인접 색의 조화는 그 색의 개성과 함께 조화를 만들어 주면서 안정감 있는 느낌을 준다.

- 반대색(보색)의 조화

- 색상환에서 서로 반대 되는 위치에 있는 색의 조화를 말한다.
- 반대색의 동시 대비 효과는 서로의 강도를 높여 주어 보다 더 역동적이고 쾌적한 느낌을 준다.
- 실생활에서 색상 조화의 예는 자연 현상에서 많이 볼 수 있는데, 그 중 빨간 열매와 파란 잎의 대비가 이에 해당한다.

- 근접 보색의 조화

- 이는 색상환에서 반대에 위치한 보색에 근접한 색의 조화를 말하는데, 보다 더 격조 있는 보색 조화의 다양한 효과를 얻을 수 있다.

- 등간격 3색의 조화

- 색상환에서 등간격 3색의 배합을 가리킨다. 근접 보색의 배열보다 더 역동적이고 화려한 원색적인 효과를 가질 수 있다.

# 여백

- 웹 디자인 작업 시 여백은 글과 이미지를 배치하고 색의 대비를 만들어 사용자의 시선을 하나의 주제에서 다른 주제로 이끌어 내는 데 사용된다. 이것은 해당 웹 사이트를 둘러볼 때의 범위를 늘려 준다.
- 웹 디자인에는 두 가지 종류의 여백이 있다. 하나는 '능동적 여백 (active white space)'으로, 더 나은 구조와 레이아웃을 위해 디자이너가 의도적으로 비워 둔 공간을 말한다.
- 다른 하나는 '수동적 여백 (passive white space)'으로 웹 사이트의 레이아웃을 디자인하는 과정에서의 결과물로, 콘텐츠 내부의 빈 영역이나 페이지 주변의 공간을 말한다.
- 여백은 레이아웃의 균형을 잡는 데 사용되고, 충분한 여백으로 사용자의 불편을 최소화할 수 있다.
- 웹 템플릿은 열린 공간과 콘텐츠의 균형이 잘 맞춰져야 한다. 여백이 너무 크면 사용자가 페이지가 끝난 것으로 생각할 수 있기 때문이다.
- 디자인에서 여백의 중요성이 점차 높아지고 있는데, 지금은 여백이 단지 배경이라기보다는 디자인의 한 필수적인 요소로 사용된다. 즉, 많은 디자이너들이 여백을 이용해 콘텐츠를 강조하고, 웹 페이지의 가독성을 높이며, 레이아웃의 균형도 맞추고 있다.

# 행간(Line Spacing)

- 웹 사이트에서 행간이 충분하면 둘러보기가 한결 편할 뿐만 아니라 가독성도 높아진다. 만약 **행간이 너무 좁으면 읽기 불편하고, 너무 넓으면 단절되어 버려** 사용자에게 혼란을 주게 된다.
- 행간을 레딩(Leading)이라 부르기도 하는데, 주로 글자 포인트 사이즈(pts)의 **120~150%**로 설정한다.
- 즉, 폰트가 10pts라면 레딩은 12~15pt가 최적이라고 볼 수 있다. 여기서 레딩의 수치가 작아지면 가독성이 떨어지고, 레딩의 수치가 커지면 사용자의 시선이 분산되고 일관성을 잃게 된다.

# 마진(Margins)

- 마진은 **특정 요소 주변의 공간**을 말하며, CSS에서 margin 속성을 가지고 조절할 수 있다.
- 레이아웃에 전반적으로 깔려 있는 마진을 지속적으로 잘 관리해 주면, 웹사이트가 더욱 정돈되고 프로페셔널하게 보일 수 있다.
- 마진을 계획하고 관리할 때는 가로와 세로의 비율을 잘 생각해야 한다.
- **마진을 너무 크게 놓으면 단절된 느낌을 주게 되고**, 스크린상의 공간을 너무 많이 낭비할 수 있으므로, 웹 디자인을 할 때에는 픽셀이 스크린에 잘 맞는지를 고려해야 한다.
- 웹 디자인을 할 때 **텍스트가 이미지, 사이드바, 내비게이션, 헤더에 무리하게 붙어 있지 않도록** 해야 하는데, 이때 마진을 적절히 사용하여 공간에 숨을 넣어 주는 것이 좋다.

# 디지털 콘텐츠의 특징

- 비파괴성(항상성)

- 디지털 자료는 아날로그 자료같이 세월이 흘러도 변하지 않고, 항상 똑같은 품질을 갖는다.

- 변형 가능성

- 파괴적 의미의 변형이 아니라, 항상 디지털화되어 있기 때문에 별도의 비용을 추가하지 않아도 자유롭게 정보의 추가, 삭제, 수정이 가능하다.

- 보관의 편리성

- 보관 비용이 저렴하고, 공간적인 낭비가 거의 없다.

# 디지털 콘텐츠의 특징

- 결합성

- 여러 종류의 디지털 콘텐츠끼리 쉽게 결합하여 더 좋은 콘텐츠를 만들 수 있다.

- 재생산성

- 한번 생산된 디지털 콘텐츠는 무한 반복 재생산이 가능하다. 디지털화 된 음악, 동영상, 애니메이션 등은 데이터베이스에 저장되어 사용자의 요구에 따라 언제든지 재생산이 가능하다.

- 상호 작용성

- 정보 이용자가 동시에 정보 제공자가 되는 상호 작용이 가능하다.

# 디지털 콘텐츠의 특징

- 편집성

- 디지털 콘텐츠는 새로운 내용의 추가와 수정이 용이하다. 따라서 텍스트, 음악, 그림, 동영상, 애니메이션 등의 각종 미디어가 통합된 형태로 가공되어 새로운 멀티미디어를 창출할 수 있다.

- 비소멸성

- 디지털 콘텐츠는 한번 생산되면 형태나 품질을 반영구적으로 유지할 수 있다. 따라서 필요에 따라 언제든지 원하는 형태로 사용이 가능하며, 수많은 사용자가 동시에 사용하더라도 디지털 콘텐츠 자체는 감소되지 않기 때문에 디지털 경제 발전의 원동력이 되고 있다.

# 반응형 웹 디자인

## (RWD: Responsive Web Design)

- 사용자의 환경과 행동 패턴에 유기적으로 적절하게 반응하는 웹 요소들에 대한 총체적 디자인을 말한다.
- 협의적 관점에서 보면 Screen Size, Resolution, Orientation 등 사용 단말 환경에 반응하여 웹 페이지를 제공하는 것이라고 정의할 수 있다. 즉, 화면 너비에 따라 유동적으로 변하는 유동형 레이아웃(fluid layout)과 유연한 이미지(flexible image), 그리고 미디어 쿼리(media queries)가 어우러져서 특정 환경에 '최적화'된 방법이 아니라, 환경에 반응하여 스스로 적응하는 방법이다.
- 반응형 웹은 %단위를 사용하여 각 디자인의 폭에 유동적으로 반응하여 콘텐츠의 크기가 줄거나 커지고, 오브젝트 배열이 달라지기도 한다.



# 적응형 웹 디자인

## (AWD: Adaptive Web Design)

- 몇 개의 해상도를 정의하여 CSS 코딩 시 브라우저가 범위 사이즈에 속하면 그에 따라 정의된 스타일로 표현한다.
- 적응형 웹은 **PX단위를 사용**하여 정해진 해상도에 적응된 형태로 화면에 그려지기 때문이다.
- 반응형 웹과 적응형 웹 모두 공통적으로 미디어 쿼리를 사용한다.

# 웹 사용성(Web Usability)

- 사용자가 웹 사이트를 사용하면서 얻는 사용자 경험(UX: User eXperience)과 웹 사이트를 편리하고 정확하게 사용할 수 있는가를 가리킨다.
- 인터넷이라는 복합적인 환경에서 웹 사이트는 사용자들의 경험에 영향을 주는 많은 요소를 포함하고 있기 때문에, 웹 사용성은 시스템 환경에도 많은 영향을 받게 된다.

# 웹 사용성(Web Usability)

- 사용성(Usability)은 다음과 같은 요소들을 포함한다.
  - 배우기 쉬워야 한다.
  - 사용하기 쉬워야 한다(빠르고 쉽게 콘텐츠에 접근할 수 있어야 한다).
  - 이해하고 기억하기 쉬워야 한다.
  - 사용할 때 실수할 가능성이 적어야 한다.
  - 실수를 하였을 경우 그 실수를 만회할 수 있는 장치 또는 방법이 있어야 한다.

# 웹 표준

- 월드 와이드 웹을 서술하고 정의하는 공식 표준이나 다른 기술 규격을 가리키는 일반적인 용어이다.
- 웹 표준은 웹 사이트를 작성하는 데 중요도가 높아지고 있으며 웹 디자인, 개발과 관계가 있다.
- 수많은 상호 의존성이 있는 표준들과 규격들 가운데 일부는 단순히 월드 와이드 웹으로만 끝나는 것이 아니라 인터넷의 관리 측면이기도 하며, 이러한 표준들은 직·간접적으로 웹 사이트, 웹 서비스 개발과 관리에도 영향을 주고 있다. 이러한 것들 모두를 '웹 표준'이라고 부르지만, 웹 표준으로 이동하는 것을 찬성하는 사람들은 사용성과 접근성에 직접 영향을 미치는 더 높은 수준의 표준에 초점을 두는 경향이 있다.

# 웹 접근성(Web Accessibility)

- 장애를 가진 사람과 장애를 가지지 않은 사람 모두가 웹 사이트를 이용할 수 있게 하는 방식을 가리킨다.
- 웹 사이트가 올바르게 설계되어 개발되고 편집되어 있을 때 모든 사용자들이 정보와 기능에 동등하게 접근할 수 있다.
- 웹 접근성에는 다음의 사항들을 고려하여야 한다.
  - 시각 : 실명, 색각 이상, 다양한 형태의 저시력을 포함한 시각 장애
  - 이동성 : 파킨슨병, 근육병, 뇌성 마비, 뇌졸중과 같은 조건으로 인한 근육 속도 저하, 근육 제어 손실로 말미암아 손을 쓰기 어렵거나 쓸 수 없는 상태
  - 청각 : 청각 장애
  - 발작 : 깜박이는 효과나 시각적인 스트로보스코프를 통해 일어나는 간질성 발작
  - 인지 : 문제 해결과 논리 능력, 집중력, 기억력에 문제가 있는 정신 지체 및 발달 장애, 학습 장애(난독증, 난산증 등)

# 매체 기능적 요소

- 웹의 기술적 요소로 회원 가입, 로그인, 로그아웃, 방명록, 게시판 등 사용자와 웹 페이지 간의 쌍방향 커뮤니케이션을 가능하게 하는 기술 요소들을 말한다.
- 웹 사이트 제작 의도에 맞게 사용자 별로 필요한 서비스를 적절히 제공할 수 있게 하고, 콘텐츠 전달의 효율성을 높이고 콘텐츠 접근 권한을 제한함으로써 웹 사이트 활용도를 극대화시킬 수 있다.

# 자바스크립트(JavaScript)

- 객체 기반의 스크립트 프로그래밍 언어이다.
- 이 언어는 웹 사이트에서 많이 사용하며, 다른 응용 프로그램의 내장 객체에도 접근할 수 있는 기능을 가지고 있다.
- 자바스크립트는 본래 넷스케이프 커뮤니케이션즈 코퍼레이션의 브렌던 아이크(Brendan Eich)가 처음에는 모카(Mocha)라는 이름으로, 나중에는 라이브스크립트(LiveScript)라는 이름으로 개발하였으며, 최종적으로 자바스크립트가 되었다.
- 자바스크립트가 썬마이크로시스템즈의 자바와 구문(syntax)이 유사한 점도 있는데, 이는 사실 두 언어 모두 C 언어의 기본 구문을 바탕으로 하였기 때문이다.
- 이름과 구문 외에는 자바보다 셸프와 유사성이 많다.

# 제이쿼리(jQuery)

- 브라우저 호환성이 있는 HTML 속 자바스크립트 라이브러리이며, 클라이언트 사이드 스크립트 언어를 단순화할 수 있도록 설계되었다.
- 존 레식이 2006년 뉴욕 시 바캠프(Barcamp NYC)에서 공식적으로 소개하였다.
- jQuery는 오늘날 가장 인기 있는 자바스크립트 라이브러리 중 하나이다.
- jQuery는 MIT 라이선스와 GNU 일반 공중 사용 허가서 v2의 듀얼 라이선스를 가진 자유 오픈 소프트웨어이다.
- jQuery의 문법은 코드 보기, 문서 객체 모델 찾기, 애니메이션 만들기, 이벤트 제어, Ajax 개발을 쉽게 할 수 있도록 디자인되었다.
- 또한 jQuery는 개발자가 플러그인을 개발할 수 있는 기능을 제공한다.