

스마트문화앱 UI 디자인 예시

1. 컨셉트 수립
2. 벤치마킹 사이트 분석 정리(5개 사이트)

1. 디자인 컨셉 수립

1) 타겟 설정을 통한 컨셉 수립

최종타겟



▪2000년 이후 태어난 세대

- 개인에게 충실한 제품과 서비스 선호
- 간단하고 명료한 느낌의 디자인, 직관적인 느낌을 주는 디자인 선호
- 직관적이고 빠르게 정보를 흡수할 수 있는 이미지적 요소를 추구

최종컨셉

단순하면서 직관적인 레이아웃과 감성적인 콘텐츠를 중심으로,
사용자에게 이해할 수 있도록 정보를 전달하고
공감을 유도하는 디자인

1. 디자인 컨셉 수립

1) 타겟 설정을 통한 컨셉 수립

<타겟> 1. 주타겟,서브타겟

- 모든 소비자
- 소비자의 나이, 성별 등이 아닌 특정한 상황(정착,발령, 졸업, 입학 등)에 초점을 맞춤
- 아이들이 있는 가정이 주 고객층이자 주 타겟 소비자
 - * 어느 정도 경제적인 능력이 있는 가정에 아이들에 맞춘 상품들을 확보

<시장 및 소비자>

- 온라인 유통 시장이 되면서 오프라인 매장보다 온라인 웹사이트를 찾는 소비자가 많아짐
- 2000년대에 태어난 소비세대의 등장 (일과 삶의 균형을 추구하는 세대)

<타겟 설정>

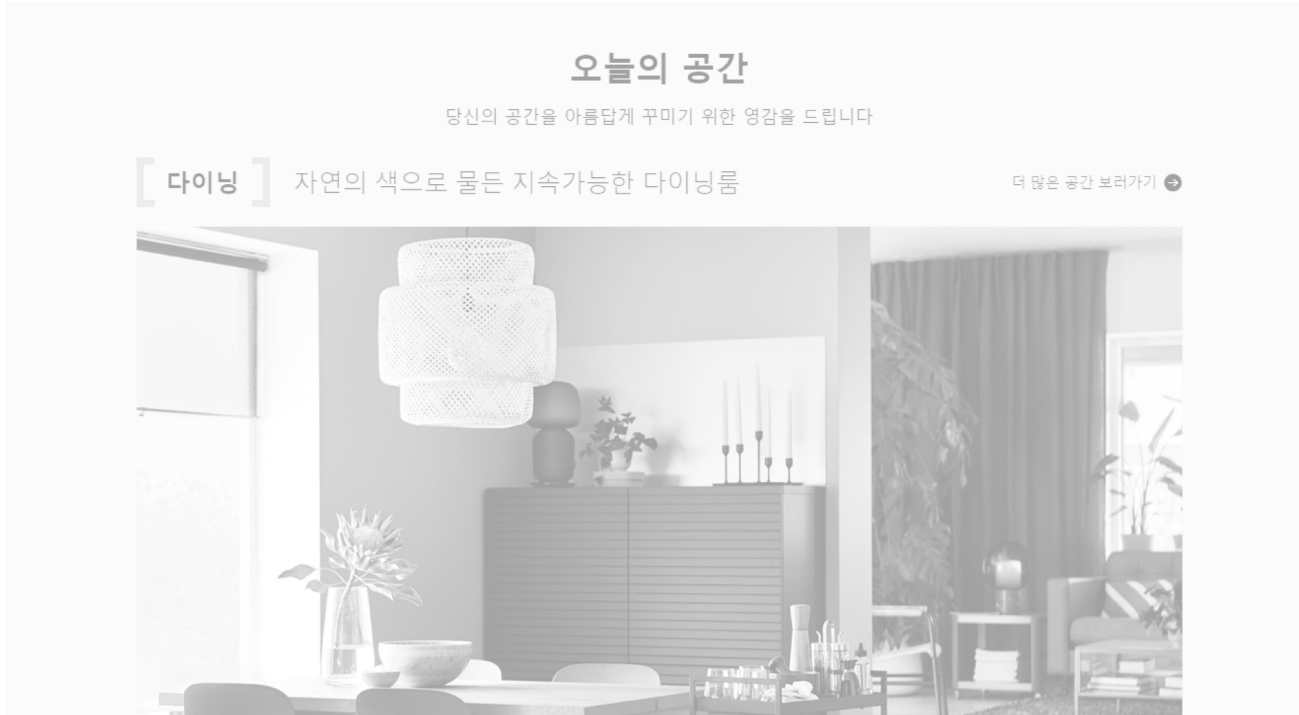
2000년 이후 태어난 세대

- 개인에게 충실한 제품과 서비스 선호
- 간단하고 명료한 느낌의 디자인, 직관적인 느낌을 주는 디자인 선호
- 직관적이고 빠르게 정보를 흡수할 수 있는 이미지적 요소를 추구

최종 디자인 컨셉트

단순하면서 직관적인 레이아웃과
감성적인 콘텐츠를 중심으로,
사용자에게 이해할수 있도록
정보를 전달하고
공감을 유도하는 디자인

2. 벤치마킹 사이트 조사 (5개 사이트)



- ~~~~ 배경색 사용으로 무난한 느낌을 받았다.
- 콘텐츠 작게 배치 하여서 개별 상품의 특성들이 잘 드러나지 않았다.

URL: <http://>