

# 디자인 원칙

이미지는 로딩>Loading)이 신속하게 진행될 수 있도록 제작해야 한다.

시스템의 심미성 향상을 위해 사용되는 이미지와 그래픽 불릿>Bullet), 아이콘 등의 시각적 요소들은 페이지의 복잡도를 줄이기 위해 사용을 최소화해야 한다. 페이지의 로딩 속도에 영향을 미치지 않고 효과를 극대화시키기 위해서는 이미지의 사이즈를 작게 설정하고 컬러의 수를 줄여서 사용해야 한다.

이미지의 표현방식은 일관되게 제시해야 한다.

시스템 전반에 걸쳐서 사용자에게 통일된 이미지의 콘셉트를 보여주고, 시스템에 대한 일관된 이미지를 전달 할 수 있어야 한다.

시스템이 기본적으로 제공하는 폰트 타입을 사용해야 한다.

폰트의 스타일은 가능하면 시스템에서 제공하는 기본 폰트 스타일을 사용하여 특정 폰트 지원여부에 영향을 받지 않도록 해야 한다. 폰트의 사용은 가독성>Readability)을 우선적으로 고려해야 하며, 시각적으로 명확하지 않은 폰트를 사용하여 텍스트를 읽을 때 불편함이 생기지 않도록 해야한다.

폰트는 정보의 분류 체계, 중요도, 목적에 따라 차별되게 적용되어야 한다.

Bold 체와 Italic 체는 중요도가 높거나 구분될 필요가 있는 경우에만 사용해야 하며, 지나치게 자주 사용하면 정보의 가독성을 저해할 수 있다. 폰트 하단의 밑줄은 링크와 혼동될 수 있으므로 가급적 사용을 자제한다.

동일한 페이지에서 폰트 스타일과 크기는 3종류 이내로 제한하여 사용한다.

한 페이지 안에 3종류 이상의 폰트 스타일을 사용하면 일관성이 저해되어 가독성이 떨어진다. 따라서 시각적 통일성을 유지하는 범위 내에서 사용해야 한다.

한 페이지 내에 표현할 수 있는 최대 컬러 군은 5가지 이다.

5가지가 넘는 컬러 군을 사용할 경우 페이지 구성을 혼란하게 하여 수행 능력을 저해할 수 있다.

컬러는 시스템의 고유 아이덴티티>Identity)가 적용될 수 있어야 한다.

사용자들에게 대상 시스템이나 제품에 대한 공통적인 브랜드 이미지를 심어 줄 수 있도록 시스템의 특성이 반영된 컬러>CI)를 적극적으로 적용해야 한다.

아이콘은 텍스트와 결합하여 제시해야 한다.

아이콘은 시각적 효과가 높지만 정확한 메타포>metaphor)를 표현하기가 어려우므로 텍스트와 결합하여 정확도를 높여야 한다.

동일한 모양의 아이콘에 중복된 기능을 부여하지 않는다.

하나 이상의 기능을 동일한 모양의 아이콘에 부여하지 말아야 한다.

아이콘은 일정한 위치에 배치해야 한다.

아이콘을 페이지 별로 상이한 곳에 배치하면 사용자가 아이콘을 직관적으로 이해하는데 방해가 되어 아이콘 이용에 어려움을 줄 수 있다.