

LECTURE

# 10

## UI 디자인

-사용자가 생각했던 것과 똑같이 프로그램이 작동한다면 **UI**는 잘 설계된 것이다.



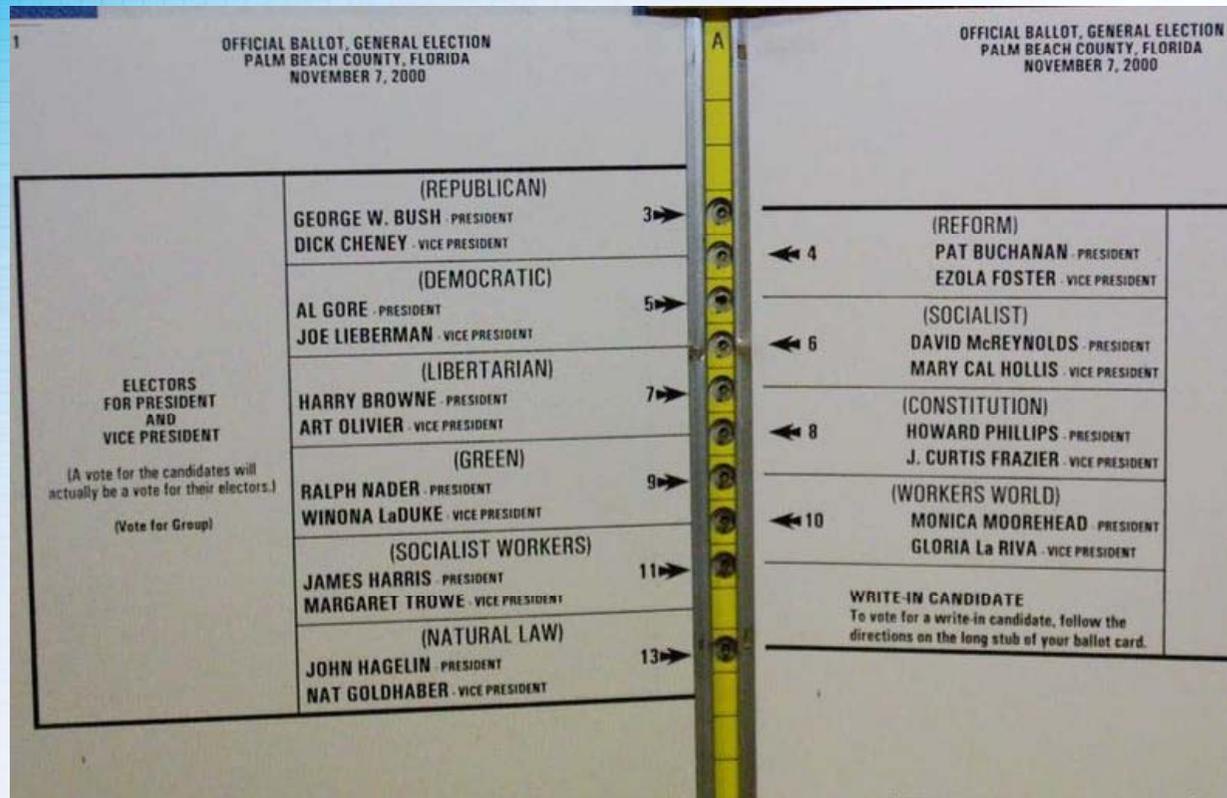
# 사용성(Usability)과 소프트웨어 설계

- 사용성: 사용자가 특정 소프트웨어를 사용할 때 작업의 편리성
  - 사용성을 연구하고 향상하는 것은 HCI(Human-Computer Interaction)의 일부



# 좋은 UI 디자인과 사용성

- 사용성과 좋은 UI 디자인은 매우 밀접한 관계
- 나쁜 UI 디자인이 빚은 결과는 .....



# 나쁜 UI



# 사용성을 좋게 하려면

- 사용자 테스트/필드 테스트
- UI 전문가의 평가 및 리뷰
- 프로토타이핑
  - 종이 프로토타이핑, 코드 프로토타이핑

좋은 UI 설계는 개발자나 시스템 환경이 아니라 사용자  
에 초점

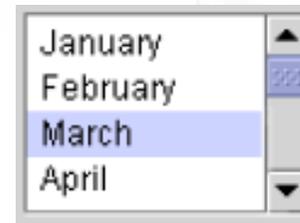
# 기법 비교

	종이 프로토타입	UI 빌더	실제 구현
사용용이성	상	하	하
빠른 회전	상	중	하
융통성	상	중	하
실행 가능성	하	중	상
팀 설계	상	상	하

# UI 디자인

## □ 언제 사용하나?

- 버튼
- 체크 박스
- 라디오 버튼
- 텍스트
- 리스트
- 콤보 박스
- 메뉴
- 다이얼로그 박스



# UI 디자인 – 버튼과 메뉴

□ 버튼 - 현재 화면의 작업과 관련된 단일 및 독립적인 작업에 사용

□ 툴바 - 공통 작업일 경우 사용

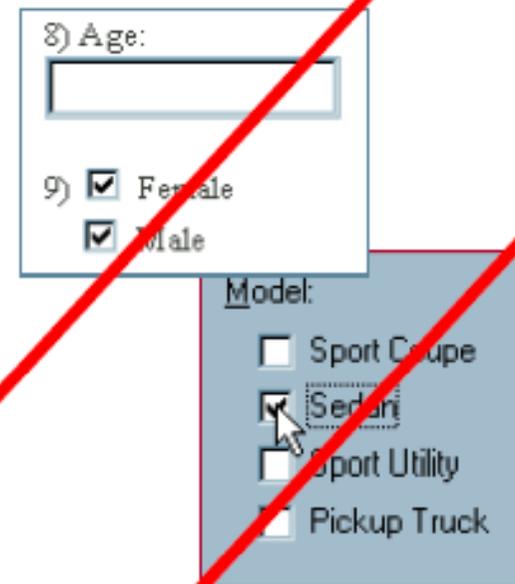
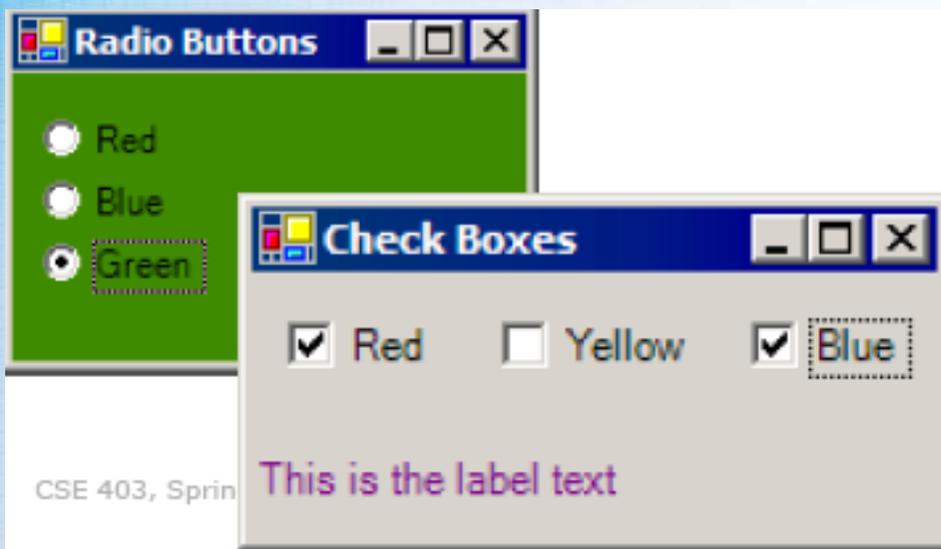


□ 메뉴 - 여러 화면에 적용될 수 있는 작업에 사용



# 체크 박스와 라디오 버튼

- 체크 박스 - 다른 항목과 관련 없이 한 항목을 선택/거부를 표시하는 On/off 스위치에 사용(boolean 타입)
- 라디오 버튼 - 하나의 선택만 가능한 경우 사용(enum 타입)



## 리스트와 콤보 박스

- 텍스트 필드 - 사용자가 임의의 내용을 입력하게 할 때
- 리스트 - 주어진 것을 모두 보여주고 그 중 선택하게 하고 싶을 때
- 콤보 박스 - 여러 옵션 중 선택하게 하나 화면의 제약으로 모든 옵션을 한꺼번에 보여주지 못할 때 사용(스크롤)

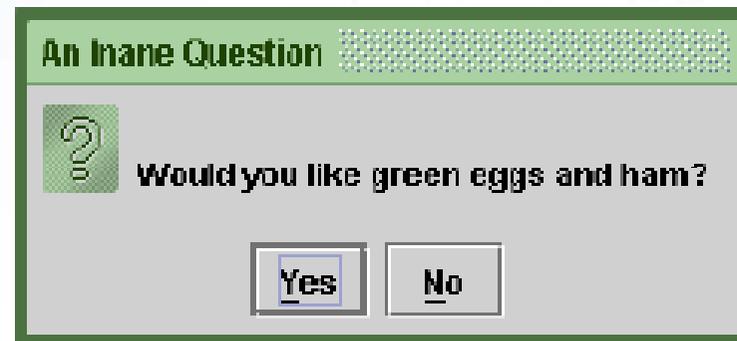


# UI 디자인 – 다중 스크린

- 탭이 있는 영역(tabbed pane) – 여러 스크린 영역을 수시로 이동하게 하고 싶을 때



- 다이얼로그 박스, 옵션 영역 – 임시 화면이나 옵션을 제시할 때



# UI 사례

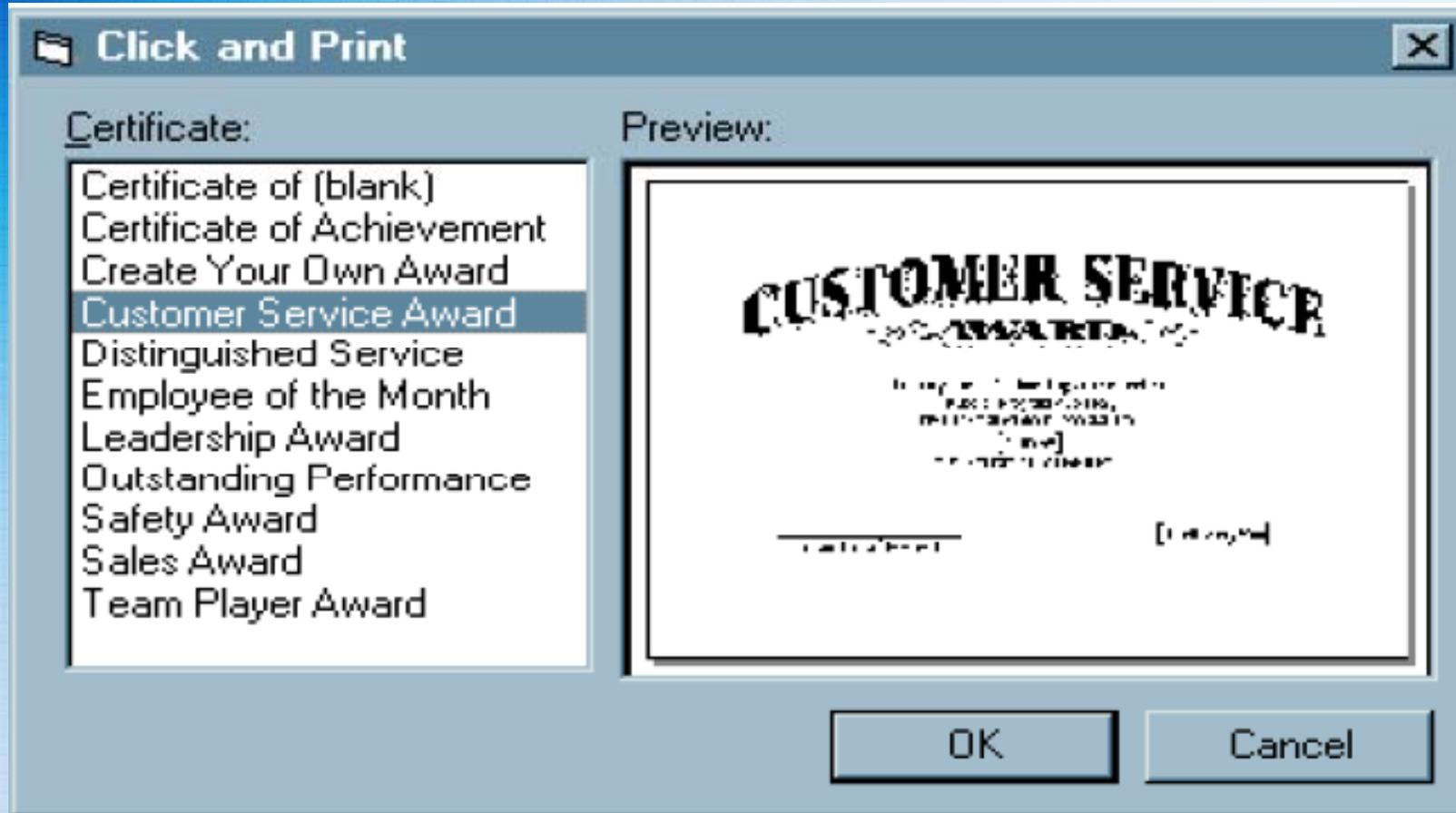
- 자료 입력을 위한 다음 화면은 적절히 설계 되었는가?  
30개의 property 있다고 할 때 올바른 선택은?



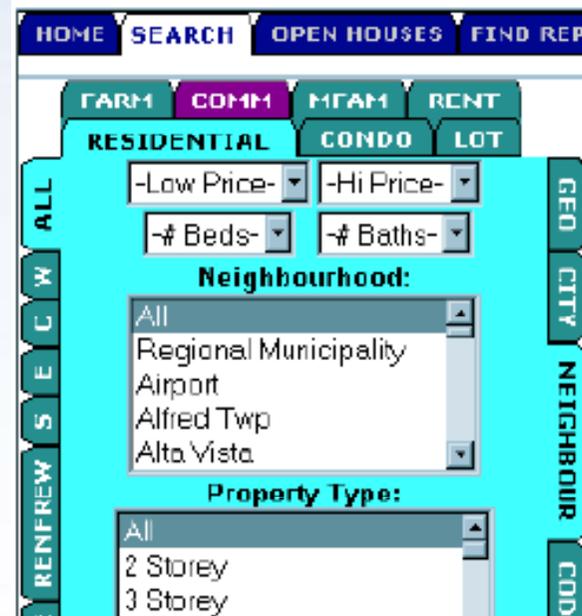
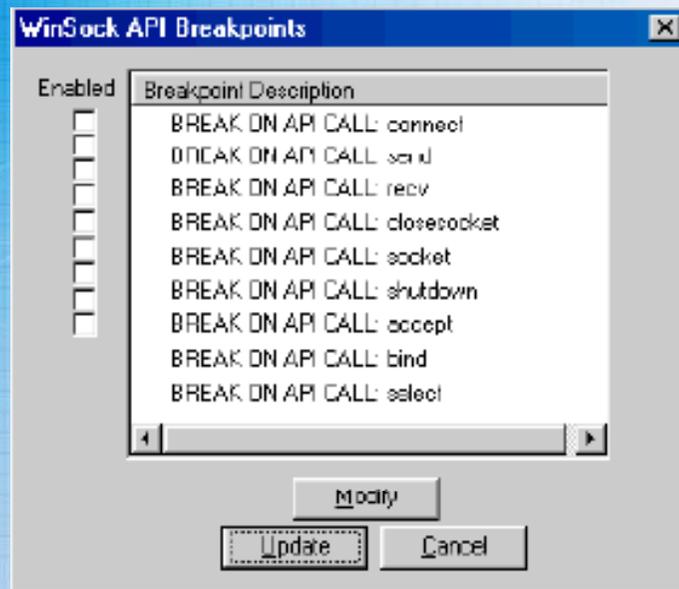
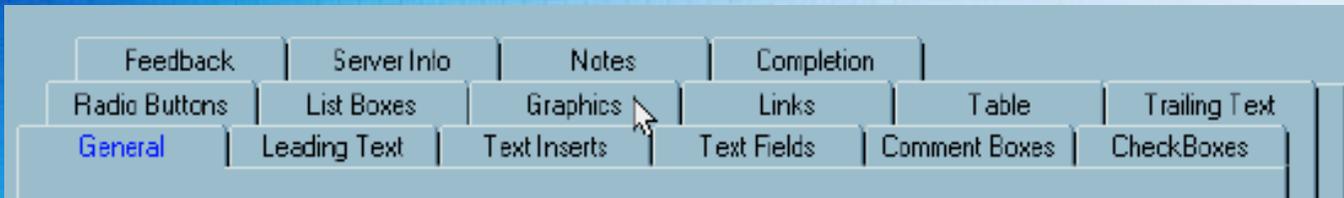
## 또 다른 사례



# 더 좋은 방법은



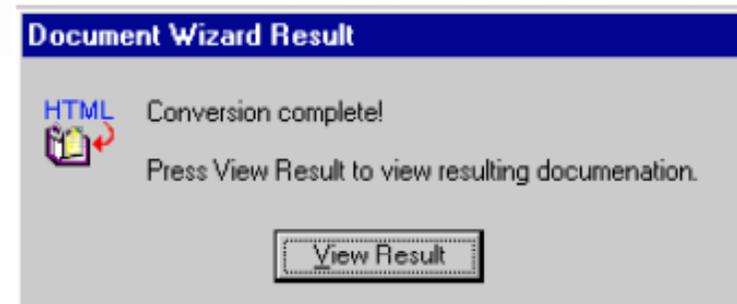
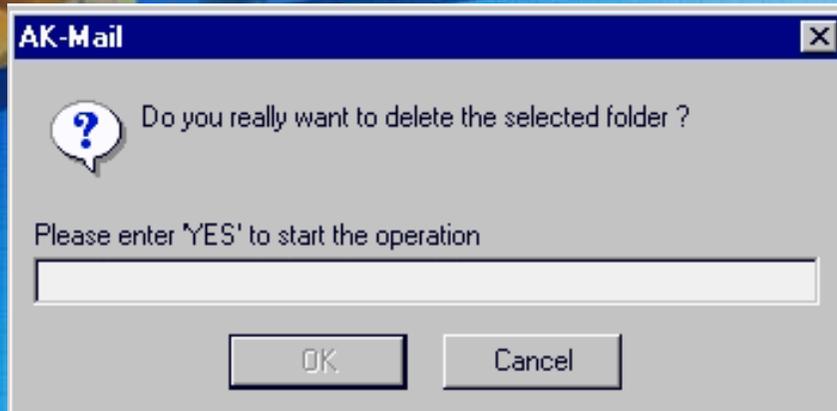
# 실망스런 UI



Interface Hall of Shame

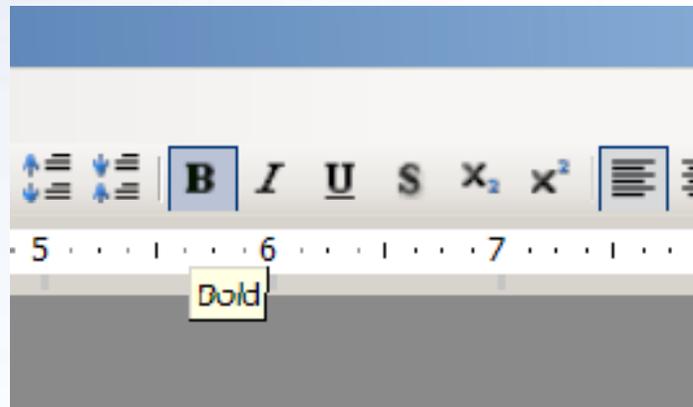
<http://homepage.mac.com/bradster/iarchitect/shame.htm>

# 잘못된 오류 메시지



## 좋은 UI가 되려면

- 가시성(visibility): 사용자가 S/W와 상호작용 하는 과정을 잘 이해하고 발견할 수 있게
  - 어디?
  - 어떤 상태?(선택이 On/off 되었는지)
- 피드백(feedback): 작업 지시를 내리기 전, 후, 도중에 상태를 잘 알 수 있게



# 매력적인 UI

□ 행동유발성(affordance): 어떻게 사용되는지에 영향을 미치는 외적인 특성

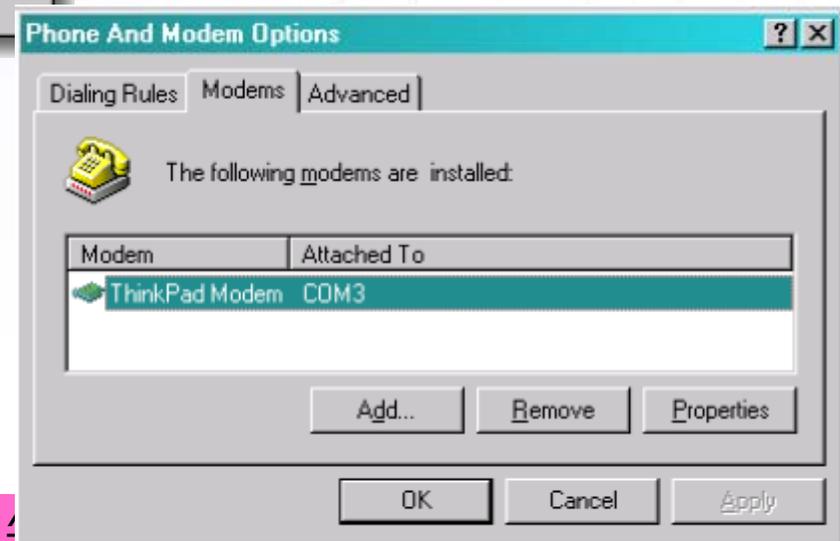
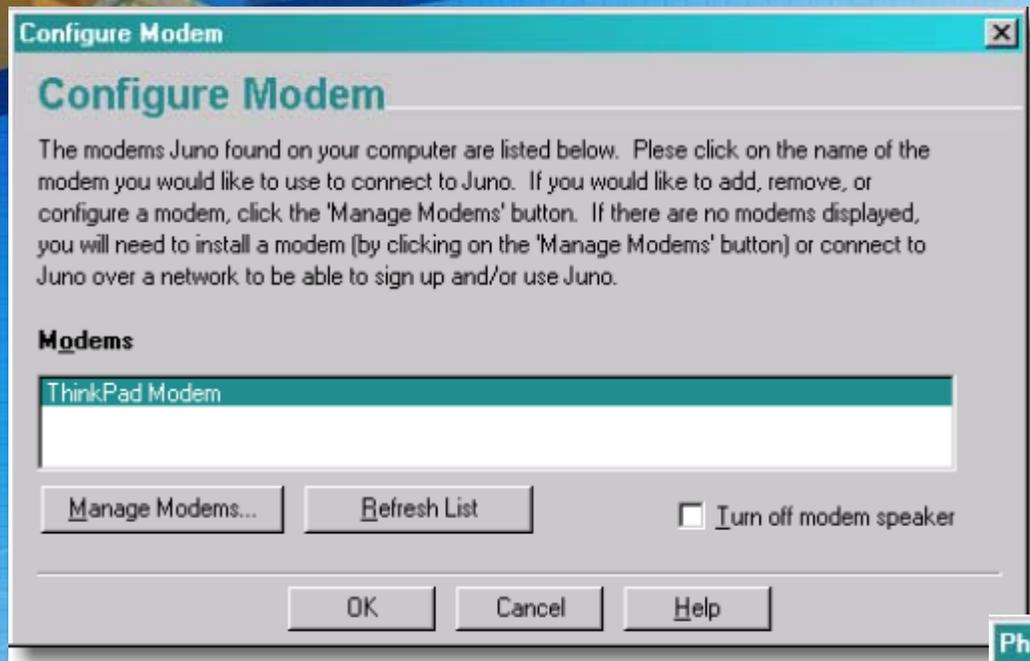
○ 클릭하고 싶은 3D 버튼



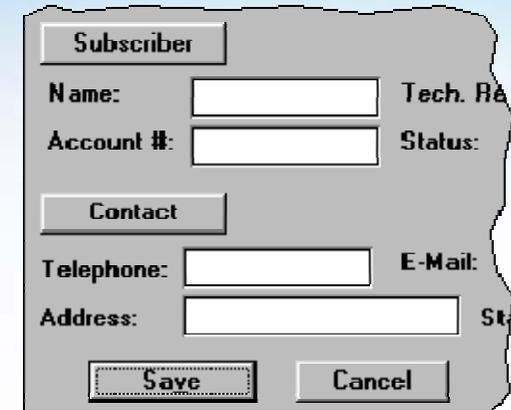
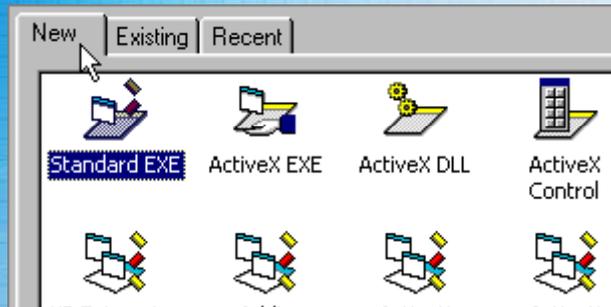
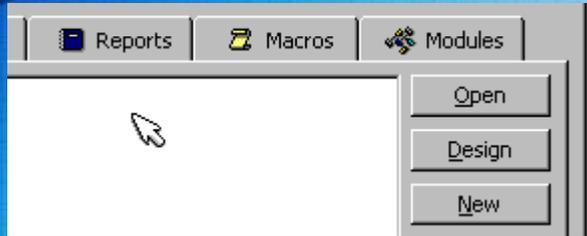
○ 크기 조절 버튼



# Good vs. Bad



# 비주얼 효과



# 웹 사용성 문제

## □ 레이아웃

- 광고
- 사용자 스크린 해상도에 대한 잘못된 가정
- 수평 스크롤
- 잘못 선택된 색상
- 프레임
- 반짝이는 화면
- 잘못된 네비게이션 컨트롤(Back, Forward, Home)
- 훑어보기 힘든 텍스트
- 관례를 따르지 않은 설계



# 웹 사용성 문제

## □ 내용

- 가장 중요한 내용이 첫 페이지에 없음
- 특징 없는 제목
- 광고에 나올 내용을 포함
- 사이트의 중요한 내용이 PDF 파일에 담김
- 검색 엔진이 인덱싱 하기 쉽게 설계되지 않음(HTML 제목, 메타 태그, 페이지 텍스트, 링크 텍스트 등)

## □ 링크

- 어디로 가는지 알리지 않는 링크
- 링크 텍스트가 막연("Click here for more info ")
- 새로운 브라우저 윈도우를 강제로 오픈하는 링크
- 쓸데없이 복잡한 Javascript로 오픈되는 링크
- 방문한 링크가 구별되지 않는 경우

# 웹 사용성 문제

## □ 기능

- 사이트 검색이 형편없음
- 웹 검색 기능이 포함(why?)
- 사이트 맵이나 네비게이션 할 수 있는 기능이 없음
- 비표준 플러그 인이나 브라우저 기능에 의존(플래쉬, 자바 애플릿 등)

## □ 접근성

- 텍스트가 너무 작음
- 장애인을 위한 텍스트나 이미지를 대신할 데이터의 결여
- 클릭하기 힘든 작은 링크

# 좋은 웹 디자인을 위하여

- 이름과 로고는 매 페이지에 넣고 로고는 홈 페이지와 링크
- 사이트가 100 페이지 이상이면 검색 기능 제공
- 페이지의 내용을 대표하는 간단하고 직설적인 제목과 페이지 타이틀
- 훑어보기 쉽게 페이지를 구조화
- 모든 내용한 한 페이지에 우겨 넣지 말고 잘 구성하여 첫 페이지에서 개요를 보고 더 자세한 내용은 다음 단계의 페이지로 옮겨 갈 수 있도록 하이퍼텍스트로 구성
- 링크 제목을 사용하여 클릭하기 전에 그 링크가 어디에 있는지 알 수 있게

## 좋은 웹 디자인을 위하여

- 작은 사진과 이미지를 준비할 때 원도를 단순히 작게 하여 Thumbnail로 만들지 말고 줌인하여 자세한 부분을 볼 수 있게 한다 .
- 모든 중요한 페이지는 장애인까지도 접근할 수 있게 한다.
- 다른 사이트와 동일하게: 대형 사이트가 하는 방식이 비슷하다면 우리 사이트의 사용자도 그와 유사할 것으로 예상하므로 동일한 방법으로
- 실제 사용자의 테스트: 예상하지 못한 독특한 방법으로 사용할 수 있으므로 현실성 확인을 위하여 실 사용자의 테스트 필요. 사용성 테스트에 의하여 보다 세심하게 계획된 S/W가 될 수 있음.