

2021 Spring Designer Newbie Seminar #1

# UIUX101

Cheddar  
최다은



# UI/UX

- User Interface : 사람과 접하는 면을 설계하기
  - 컴퓨터 화면, 모바일 화면, 버튼의 모양
- User Experience : 어떤 목표를 가지고 사용하는 사용자들의 행동과 느낌
  - 웹사이트의 기능, 버튼의 기능

# User Interface

- Component
- Layout

# User Interface – Component

- Input Controls
  - buttons, text fields, checkboxes, radio buttons, dropdown lists, list boxes, toggles, date field
- Navigational Components
  - breadcrumb, slider, search field, pagination, slider, tags, icons
- Informational Components
  - tooltips, icons, progress bar, notifications, message boxes, modal windows
- Containers
  - accordion

<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/user-interface-elements.html>

# User Interface – Component

- Input Controls
  - buttons, text fields, checkboxes, radio buttons, dropdown lists, list boxes, toggles, date field
- Navigational Components
  - breadcrumb, slider, search field, pagination, slider, tags, icons
- Informational Components
  - tooltips, icons, progress bar, notifications, message boxes, modal windows
- Containers
  - accordion

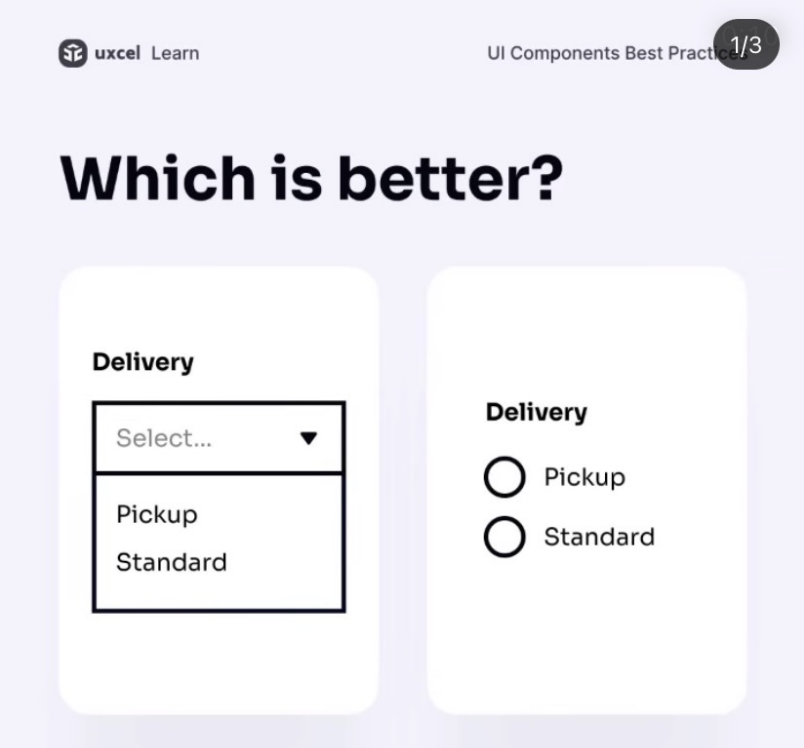
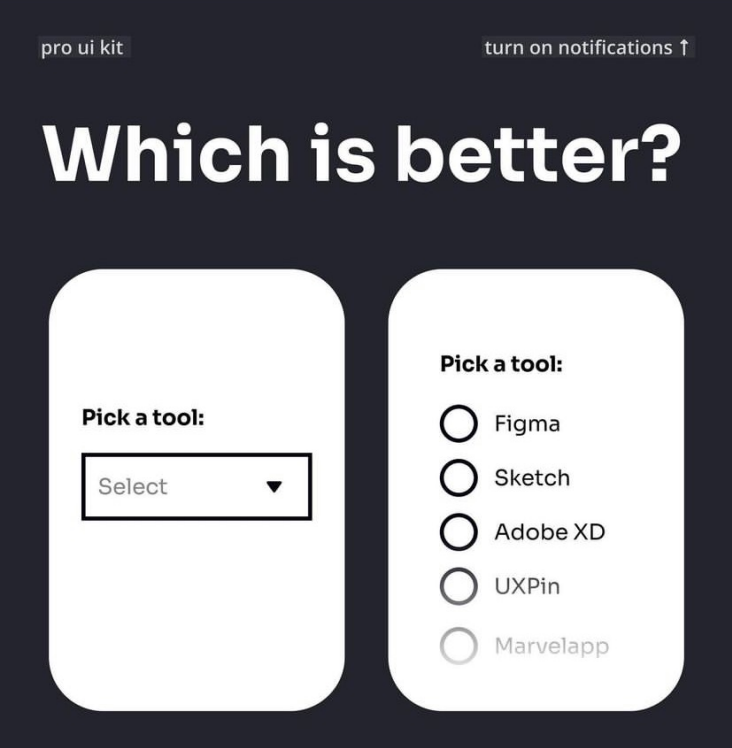
<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/user-interface-elements.html>

# User Interface - Component

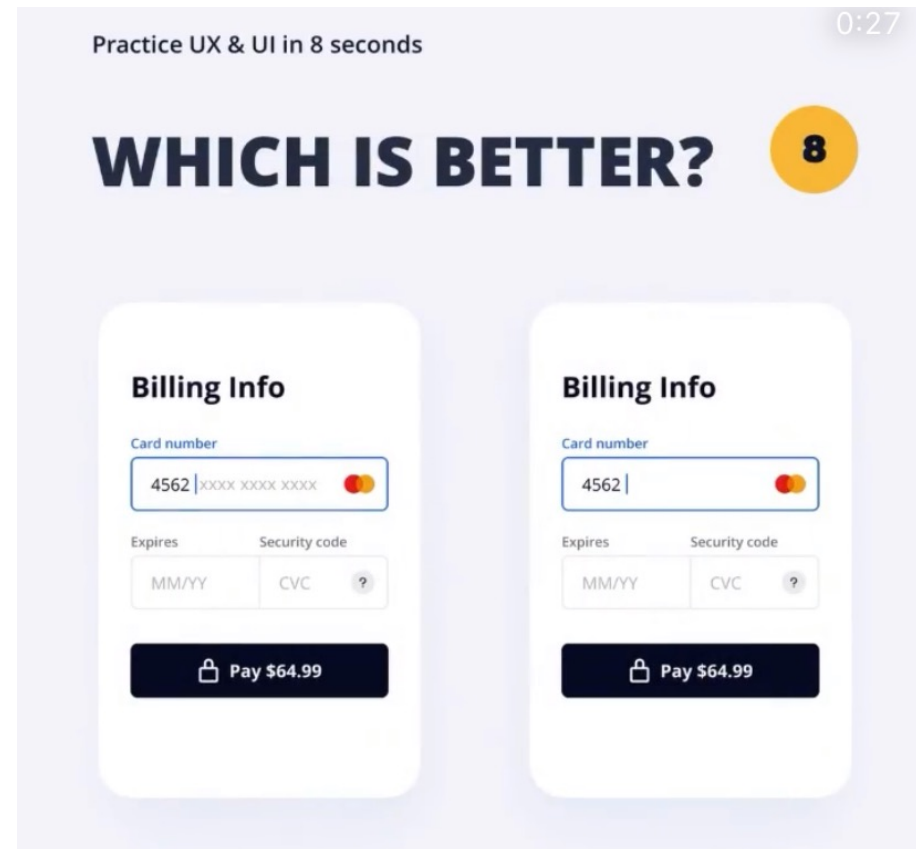
- Input Controls

- buttons, text fields, checkboxes, radio buttons, dropdown lists, list boxes, toggles, date field
- 사용자가 input을 입력할 수 있다는 직관을 줄 수 있도록 만들 것
- 어떤 정보를 입력할 수 있는지 확실하게 드러나야 함

# User Interface - Component



# User Interface - Component





# User Interface - Component

- Navigational Components
  - breadcrumb, slider, search field, pagination, slider, tags, icons
  - 유저의 현재 위치를 직관적으로 알 수 있도록 할 것

# User Interface - Component

**Which is better?**

Level 1 > Level 2 > Level 3 > Level 4 **A**

**8**

Level 1 > Level 2 > Level 3 > Level 4 **B**

**Which is better?**

< Page 22 of 64 > **A**

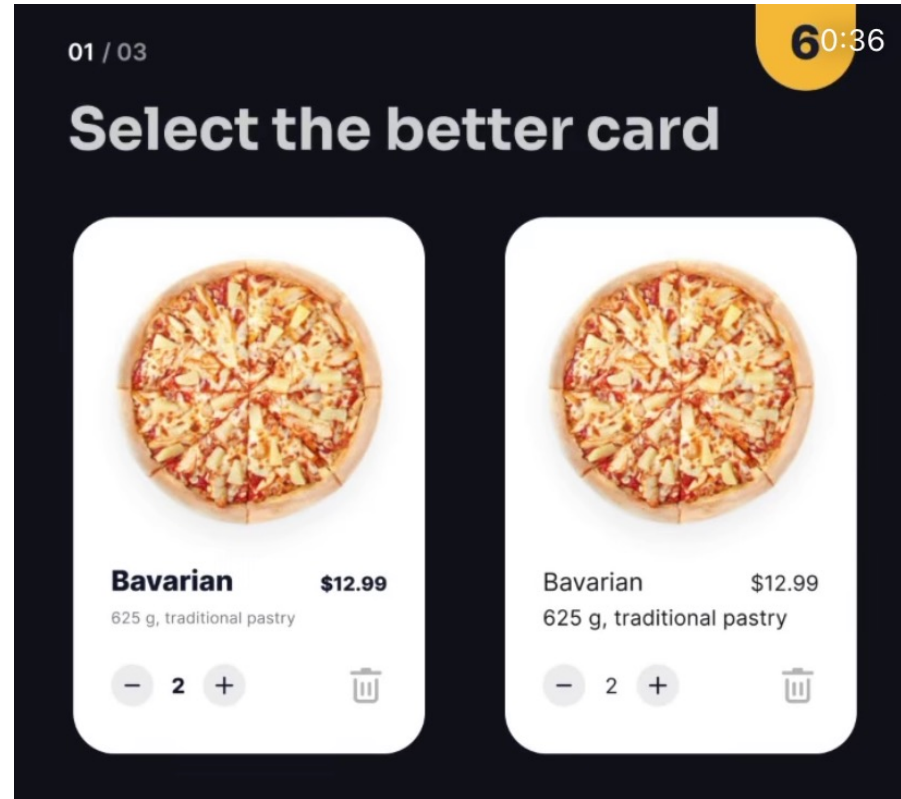
**8**

22 of 64 pages < > **B**

# User Interface - Component

- Informational Components
  - tooltips, icons, progress bar, notifications, message boxes, modal windows
  - 중요한 정보와 그렇지 않은 정보를 구분하기
  - 간결하게! (1~2가지의 스타일을 사용하기)

# User Interface - Component



# User Interface – Layout

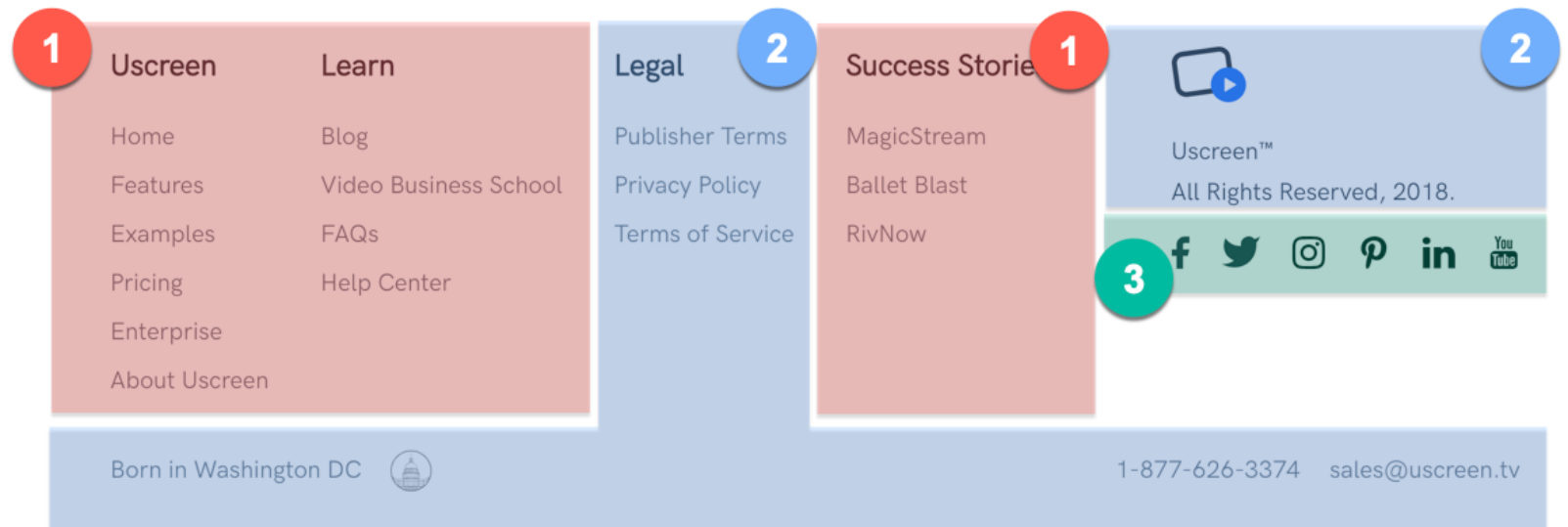
- Header
  - brand identity: logo, brand name lettering
  - links to basic categories of website content
  - links to the most important social networks
  - switch of the languages in case of multi-lingual interface
  - search field
  - links to interaction with the product such as trial version, downloading from the AppStore etc.

Navbar Home Link Disabled

Search

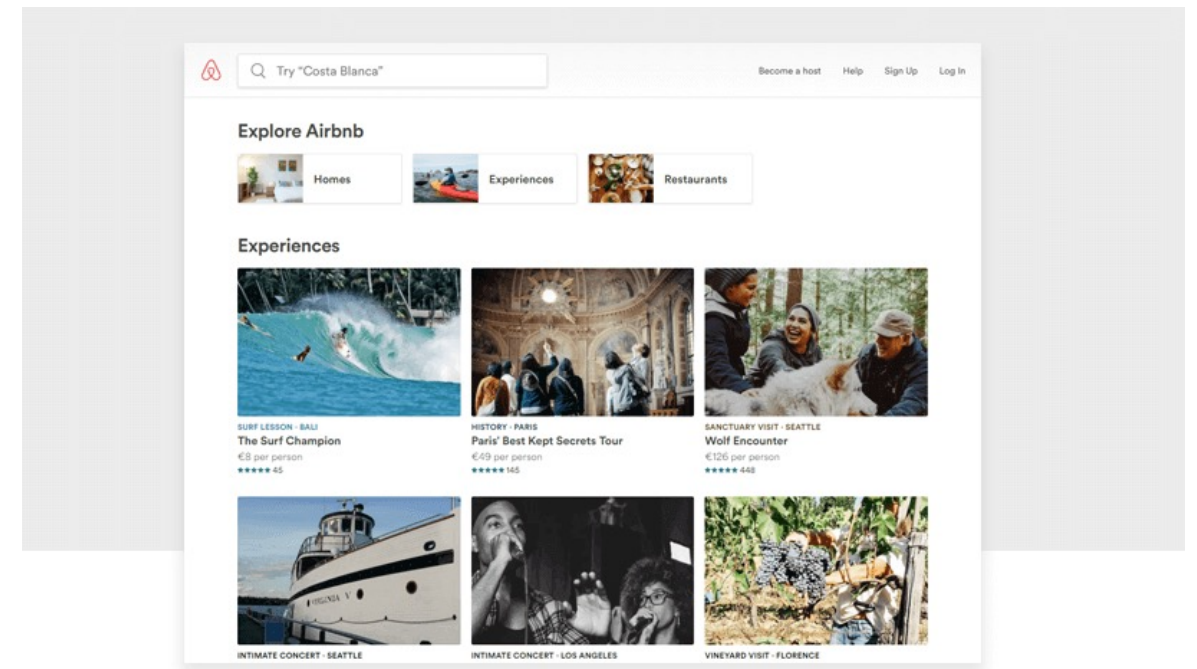
# User Interface - Layout

- Footer
  - (1) secondary-task content
  - (2) utility content
  - (3) social-media links



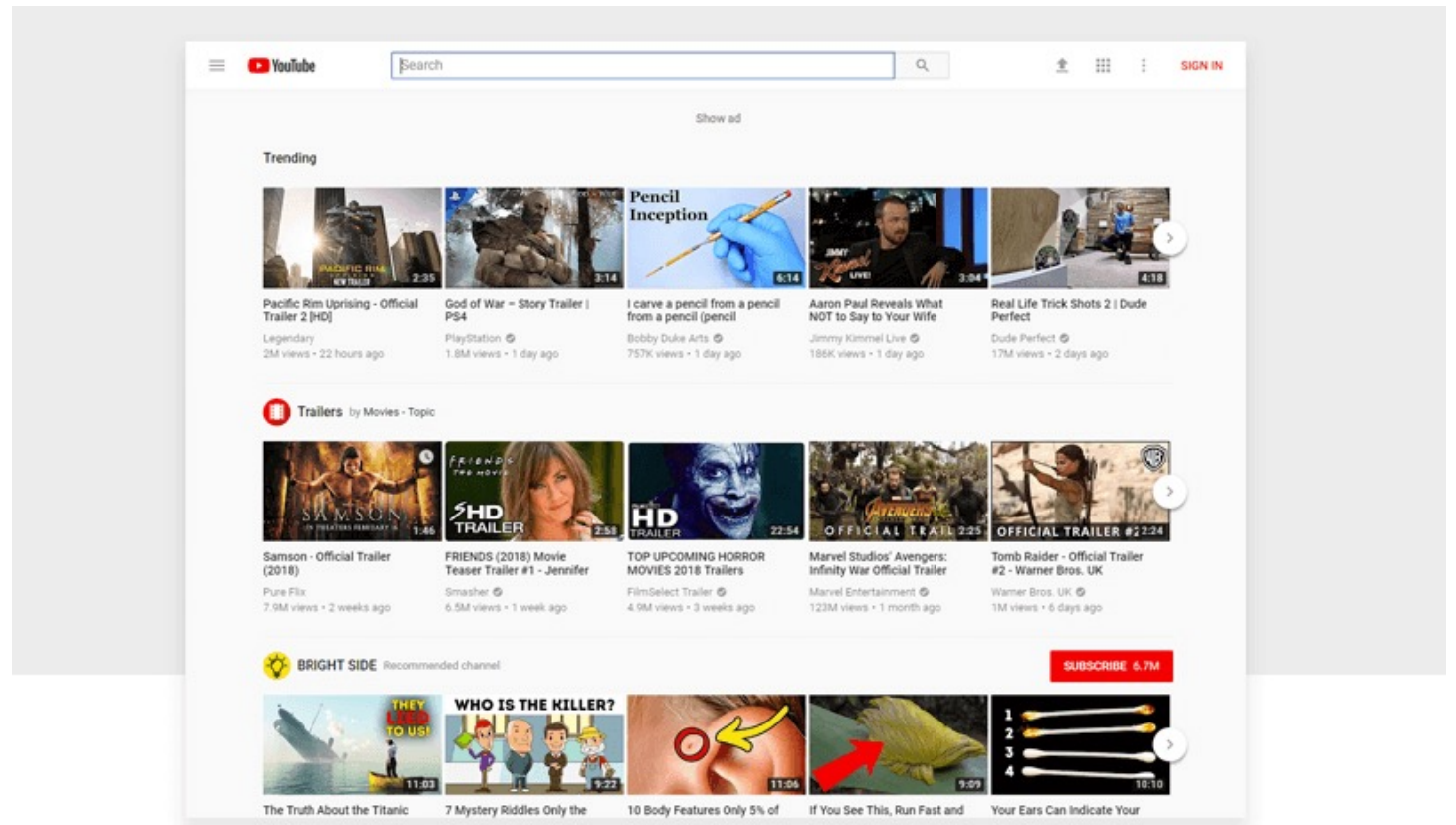
# User Interface - Layout

- Card
  - text + image
  - Same hierarchical content of different type and length
  - Interactive content



# User Interface - Layout

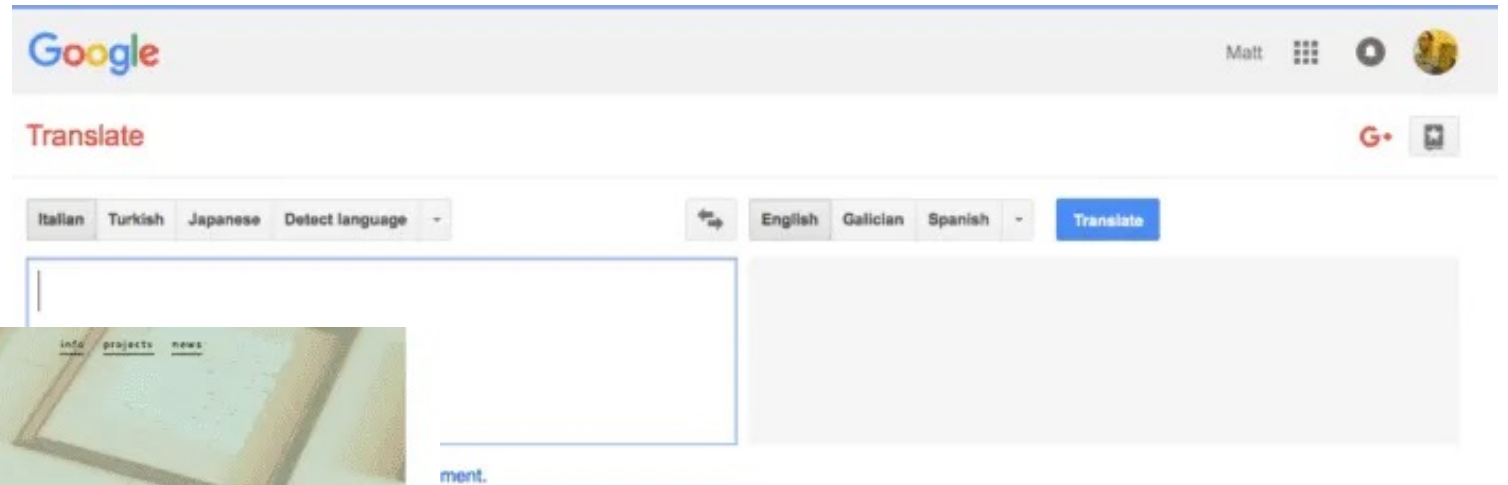
- Grid
  - Consistency 강조





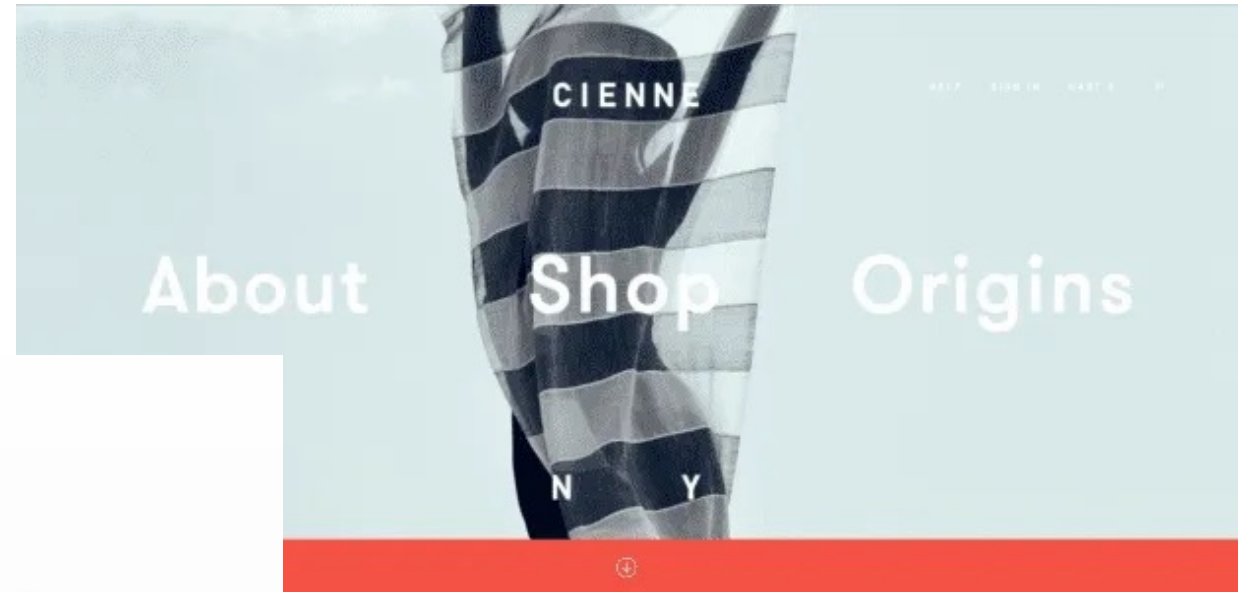
# User Interface - Layout

- Split-Screen
  - 좌우로 화면을 나누어 사용



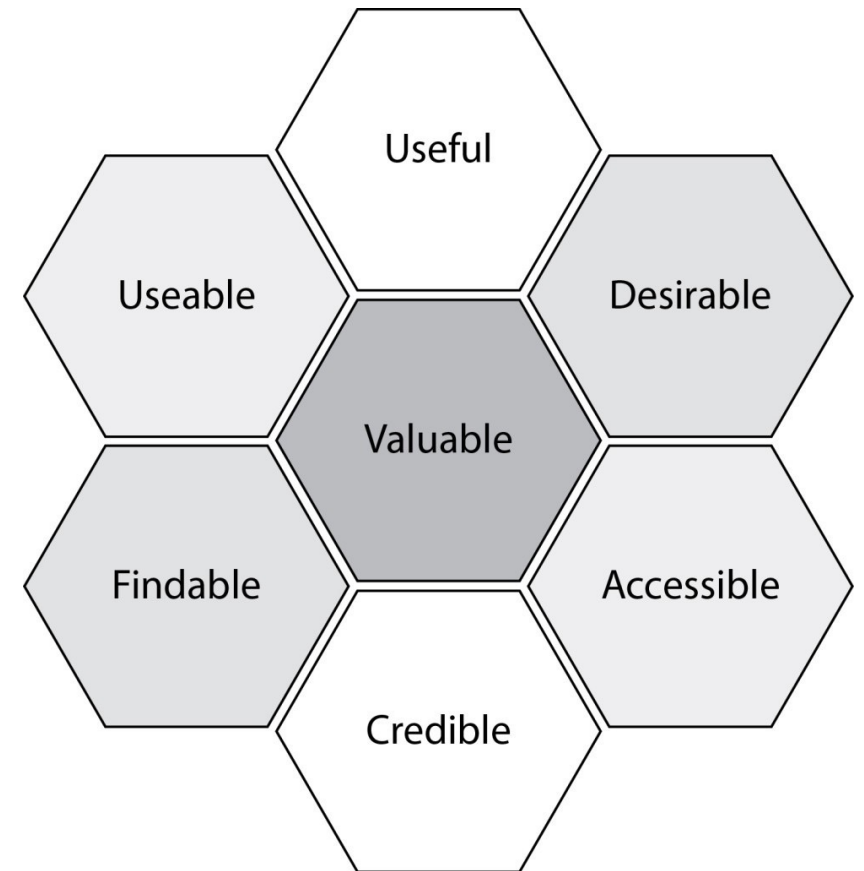
# User Interface - Layout

- Container-free
  - 짝 채우는, 자유로운 디자인



# User Experience

- Peter Morville's User Experience Honeycomb
  - 사용하기 쉬워야 한다(usable)
  - 유용해야 한다(useful)
  - 매력적이어야 한다(desirable)
  - 접근성이 좋아야 한다(accessible)
  - 신뢰할 수 있어야 한다(credible)
  - 발견 가능해야 한다(findable)
  - 가치 있어야 한다(valuable)



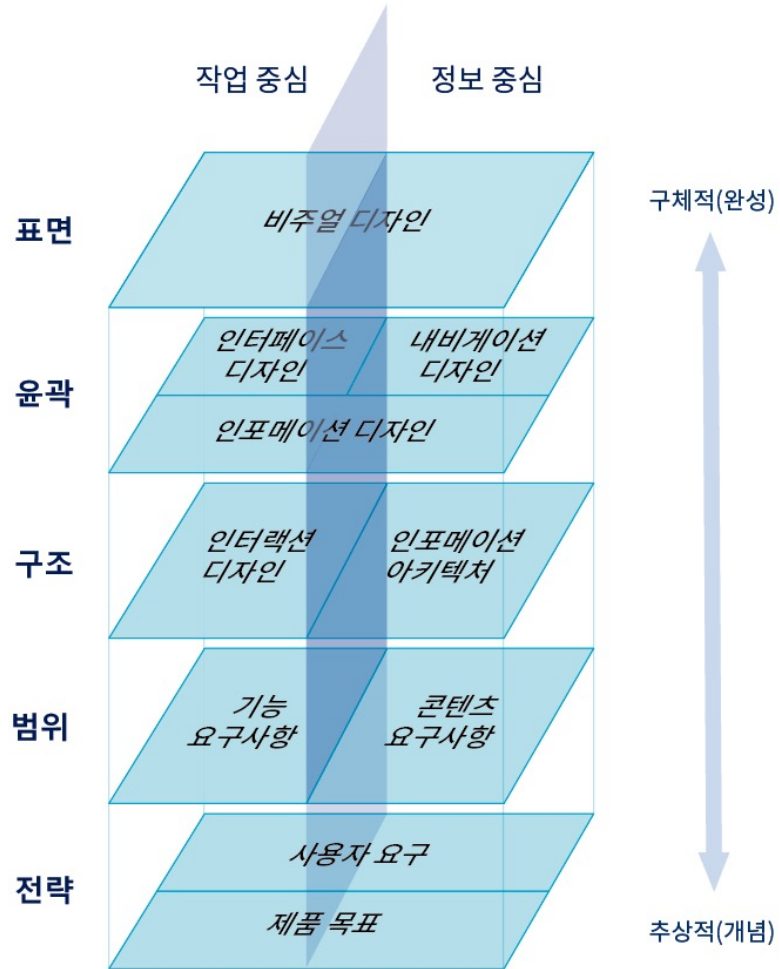
# User Experience

- 10 Usability Heuristics for User Interface Design by Jakob Nielsen
  - 1.알기 쉬운 시스템 상태  
적절한 피드백을 통해 적절한 시간에 사용자에게 "무슨 일이 일어나고 있는지 " 알려주기
  - 2. 실제 사용 환경에 적합한 시스템  
시스템은 시스템 지향 언어가 아닌 사용자 언어(사용자에게 친숙한 문구, 개념)를 사용하여 소통
  - 3. 사용자에게 자유와 주도권 제공  
사용자는 종종 실수를 하기 때문에 쉬운 "비상구"를 제공하기 (실행 취소 및 재실행)
  - 4. 일관성과 표준화  
동일한 상황에서 서로 다른 말, 상태를 UI에 구현하지 않기 → Guideline이 필요
  - 5. 오류 예방  
좋은 오류 메시지를 준비하는 것보다 처음부터 주의 깊게 디자인하여 문제 발생을 방지하는 것이 좋음

# User Experience

- 10 Usability Heuristics for User Interface Design by Jakob Nielsen
  - 6. 기억을 불러오지 않고 보는 것만으로 이해할 수 있는 디자인  
사용자가 시스템과 상호 작용을 하면서 정보를 기억하지 않도록 하기 → 언제든지 볼 수 있거나 쉽게 찾을 수 있어야 함
  - 7. 유연성과 효율성  
사용자가 자주 실행하는 기능은 사용자가 직접 효율화를 조정할 수 있도록 하기
  - 8. 심플하고 아름다운 디자인  
사용자와 시스템간의 대화에서는 상관없거나 불필요한 정보는 제거하기
  - 9. 사용자가 오류를 인식하고 진단하고 복구할 수 있도록 지원  
오류 메시지는 코드가 아닌 일반적인 언어로 표현하고, 문제를 정확히 지적하고, 해결책을 제안하기
  - 10. 도움말과 설명서 준비  
시스템이 설명서 없이도 사용할 수 있다면 더할 나위없이 좋지만, 그래도 도움말 및 설명서는 필요함

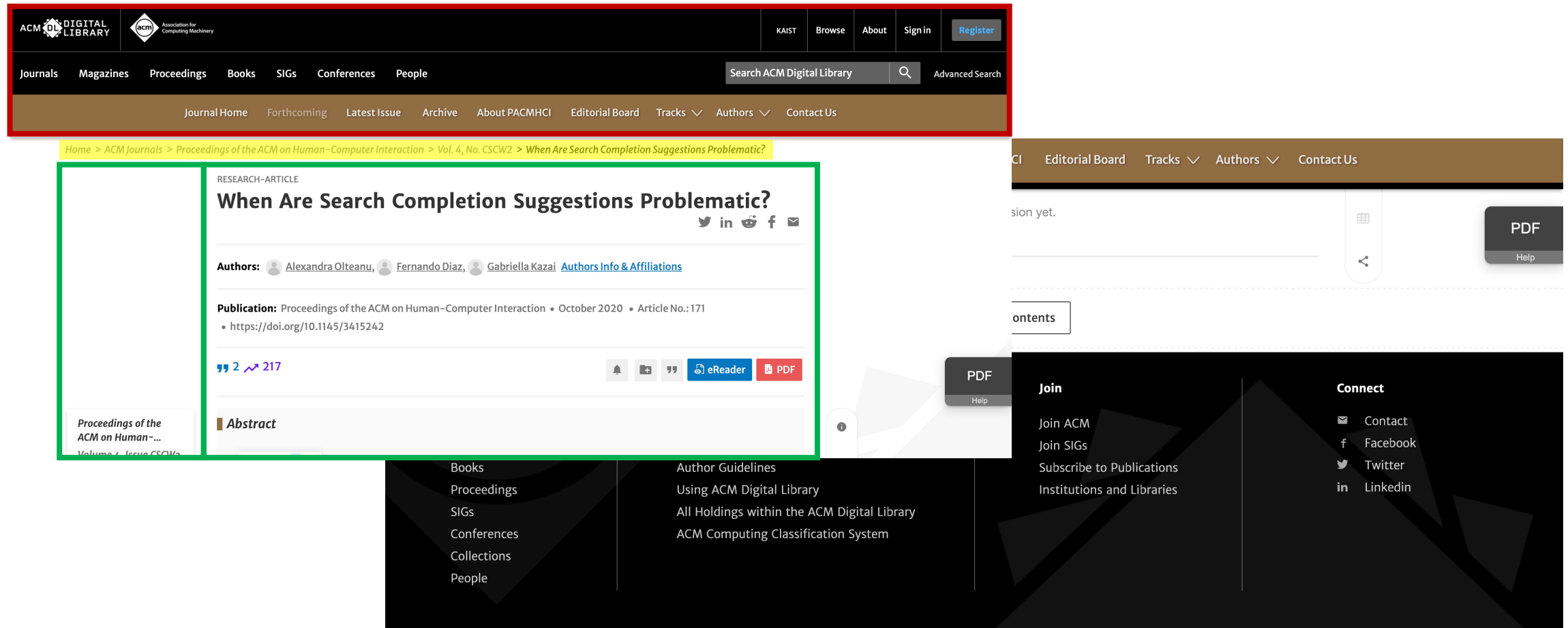
# User Experience – The Elements of User Experience by Garrett



<http://www.jjg.net/elements/pdf/elements.pdf>

# TODO

- #1) UI component/layout 분석해보기



# TODO

- #2) good/bad user experience 1개씩 찾아오기
- #3) Figma Desktop App, Zeplin 설치
  - <https://www.figma.com/>
  - <https://zeplin.io/>
  - 참고) <https://www.adobe.com/kr/products/xd.html>



# References

- <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/user-interface-elements.html>
- <https://www.uxpin.com/studio/blog/web-layout-best-practices-12-timeless-ui-patterns-explained/>
- <https://medium.com/@danewesolko/peter-morvilles-user-experience-honeycomb-904c383b6886>
- <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- <http://www.jjg.net/elements/pdf/elements.pdf>

# The End

