

모바일 UX/UI 기획 및 설계실무

Mobile UX/UI Design Essential



ECONOVATION | 동준상 (Jonathan Dong)

모바일 UX/UI 기획 및 설계실무

위너스랩 UX디자인 팀장

동 준 상 (naebon1@gmail.com)

Lecture

에코노베이션
삼성멀티캠퍼스
T 아카데미

Project

두산그룹 모바일 프로젝트
삼성중공업 모바일 프로젝트
중소기업청, 직원공제회 +

저술 : 모바일 UX디자인, 모바일 프로토타입 개발

번역 : HTML5 Multimedia Development(에이콘), jQuery UI 1.8(에이콘)



강의목차

제1부

차별화된 기업경쟁력으로서
모바일 UX디자인 전략

제2부

시선을 사로잡는, 사용자 중심의
모바일 UI디자인 개발실무

강의목차

제1부

차별화된 기업경쟁력으로서
모바일 UX디자인 전략

제2부

시선을 사로잡는, 사용자 중심의
모바일 UI디자인 개발실무

강의목차

제1부

차별화된 기업경쟁력으로서
모바일 UX디자인 전략

제2부

시선을 사로잡는, 사용자 중심의
모바일 UI디자인 개발실무

차별화된 기업경쟁력으로서 모바일 UX디자인 전략

- 01 좋은 모바일 서비스를 만들기 위한 UX 디자인 전략의 개요
- 02 경쟁에서 이기기 위한 UX 디자인 기획, 리서치, 주요 산출물
- 03 플랫폼별 UX가이드라인1 - 애플 iOS의 mobile HIG
- 04 플랫폼별 UX가이드라인2 - 구글 Android의 UX Guide
- 05 플랫폼별 UX가이드라인3 - MS WP7의 UI Guideline

차별화된 기업경쟁력으로서 모바일 UX디자인 전략

- 01 좋은 모바일 서비스를 만들기 위한 UX 디자인 전략의 개요
- 02 경쟁에서 이기기 위한 UX 디자인 기획, 리서치, 주요 산출물
- 03 플랫폼별 UX가이드라인1 - 애플 iOS의 mobile HIG
- 04 플랫폼별 UX가이드라인2 - 구글 Android의 UX Guide
- 05 플랫폼별 UX가이드라인3 - MS WP7의 UI Guideline

차별화된 기업경쟁력으로서 모바일 UX디자인 전략

- 01 좋은 모바일 서비스를 만들기 위한 UX 디자인 전략의 개요
- 02 경쟁에서 이기기 위한 UX 디자인 기획, 리서치, 주요 산출물
- 03 플랫폼별 UX가이드라인1 - 애플 iOS의 mobile HIG
- 04 플랫폼별 UX가이드라인2 - 구글 Android의 UX Guide
- 05 플랫폼별 UX가이드라인3 - MS WP7의 UI Guideline

차별화된 기업경쟁력으로서 모바일 UX디자인 전략

- 01 좋은 모바일 서비스를 만들기 위한 UX 디자인 전략의 개요
- 02 경쟁에서 이기기 위한 UX 디자인 기획, 리서치, 주요 산출물
- 03 플랫폼별 UX가이드라인1 - 애플 iOS의 mobile HIG
- 04 플랫폼별 UX가이드라인2 - 구글 Android의 UX Guide
- 05 플랫폼별 UX가이드라인3 - MS WP7의 UI Guideline

차별화된 기업경쟁력으로서 모바일 UX디자인 전략

- 01 좋은 모바일 서비스를 만들기 위한 UX 디자인 전략의 개요
- 02 경쟁에서 이기기 위한 UX 디자인 기획, 리서치, 주요 산출물
- 03 플랫폼별 UX가이드라인1 - 애플 iOS의 mobile HIG
- 04 플랫폼별 UX가이드라인2 - 구글 Android의 UX Guide
- 05 플랫폼별 UX가이드라인3 - MS WP7의 UI Guideline

차별화된 기업경쟁력으로서 모바일 UX디자인 전략

- 01 좋은 모바일 서비스를 만들기 위한 UX 디자인 전략의 개요
- 02 경쟁에서 이기기 위한 UX 디자인 기획, 리서치, 주요 산출물
- 03 플랫폼별 UX가이드라인1 - 애플 iOS의 mobile HIG
- 04 플랫폼별 UX가이드라인2 - 구글 Android의 UX Guide
- 05 플랫폼별 UX가이드라인3 - MS WP7의 UI Guideline

차별화된 기업경쟁력으로서 모바일 UX디자인 전략

- 01 좋은 모바일 서비스를 만들기 위한 UX 디자인 전략의 개요
- 02 경쟁에서 이기기 위한 UX 디자인 기획, 리서치, 주요 산출물
- 03 플랫폼별 UX가이드라인1 - 애플 iOS의 mobile HIG
- 04 플랫폼별 UX가이드라인2 - 구글 Android의 UX Guide
- 05 플랫폼별 UX가이드라인3 - MS WP7의 UI Guideline

01

좋은 모바일 서비스를 만들기 위한 UX디자인 전략의 개요

01

좋은 모바일 서비스를 만들기 위한 UX디자인 전략의 개요

- 사용자경험, UX와 UX디자인의 정의

01

좋은 모바일 서비스를 만들기 위한 UX디자인 전략의 개요

- 사용자경험, UX와 UX디자인의 정의
- UX 대 UI, UX와 사용성 Usability의 비교

좋은 모바일 서비스를 만들기 위한 UX디자인 전략의 개요

- 사용자경험, UX와 UX디자인의 정의
- UX 대 UI, UX와 사용성 Usability의 비교
- UX분야의 아이콘들

UX의 정의

UX의 정의

사용, 인지, 반응

UX의 정의

사용, 인지, 반응

ISO 9241-210의 정의
사용자경험, UX란 '제품이나 시스템, 서비스를 사용하려고
예상하거나, 사용한 결과로 나타난 사람의 인지와 반응이다.'

ISO 9241-210 defines User Experience as
"a person's perceptions and responses that result from
the use or anticipated use of a product, system or service".

UX의 정의

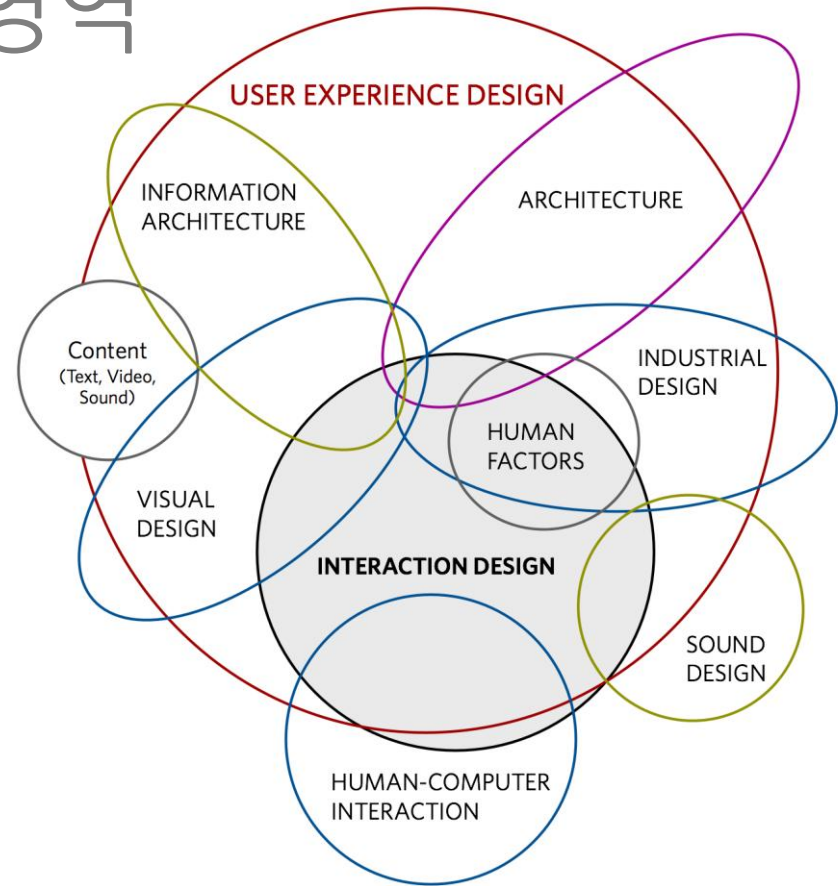
사용, 인지, 반응

ISO 9241-210의 정의

사용자경험, UX란 ‘제품이나 시스템, 서비스를 사용하려고
예상하거나, 사용한 결과로 나타난 사람의 인지와 반응이다.’

ISO 9241-210 defines User Experience as
"a person's perceptions and responses that result from
the use or anticipated use of a product, system or service".

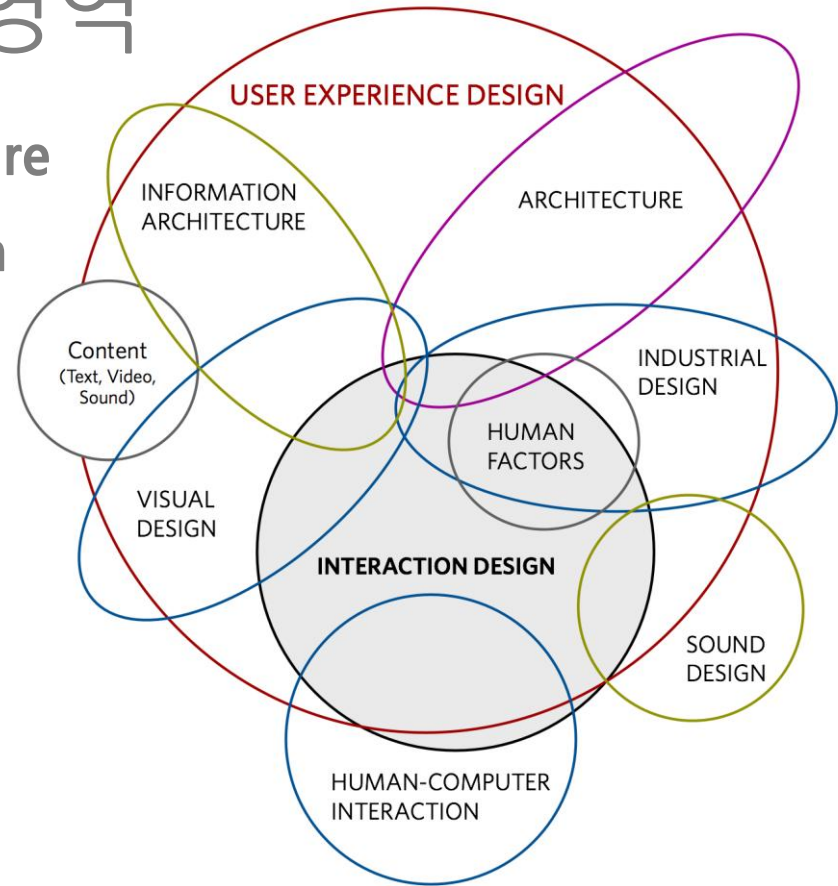
UX디자인의 영역



UX디자인의 영역

Information Architecture

HCI, Interaction Design



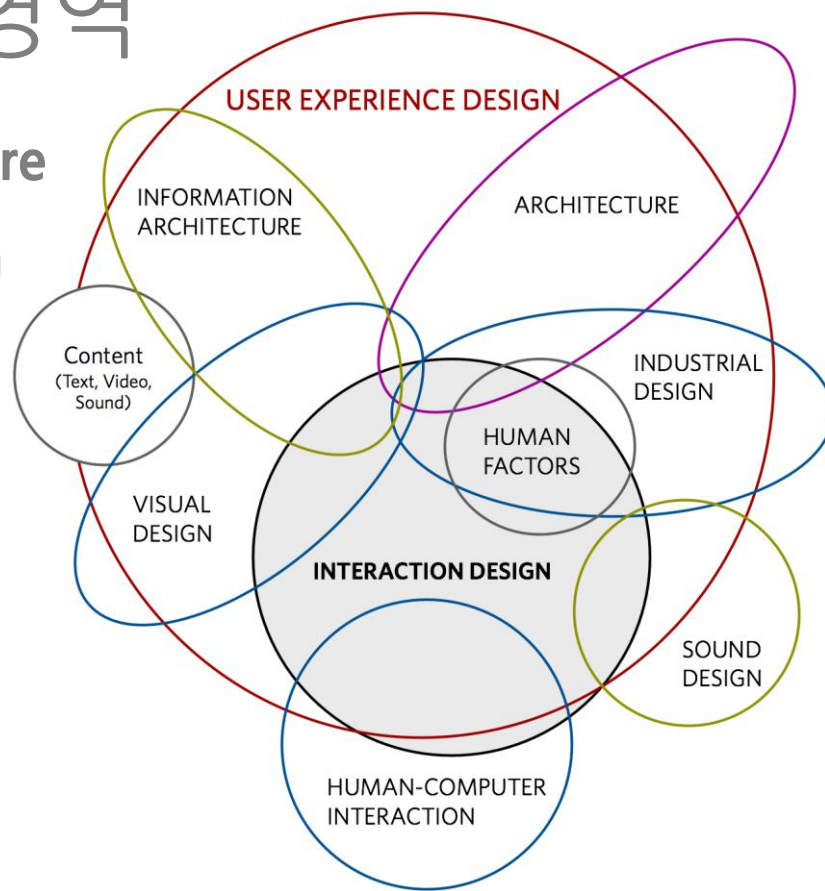
UX디자인의 영역

Information Architecture

HCI, Interaction Design

Industrial Design

Visual Design



UX디자인의 영역

Information Architecture

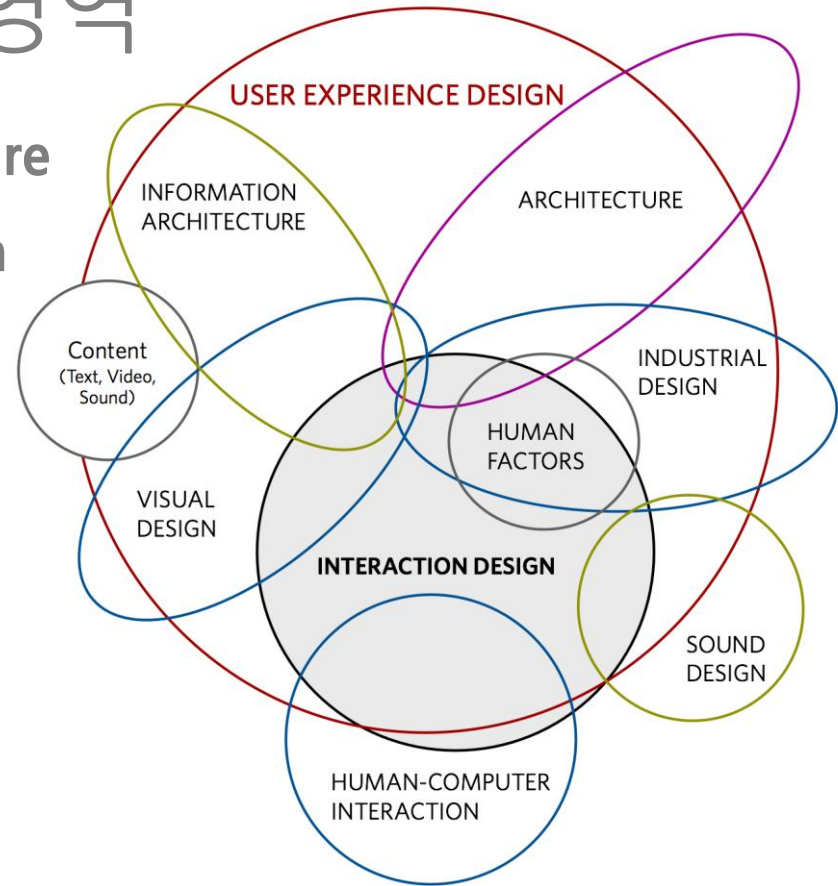
HCI, Interaction Design

Industrial Design

Visual Design

Sound Design

Content



UX디자인의 영역

Information Architecture

HCI, Interaction Design

Industrial Design

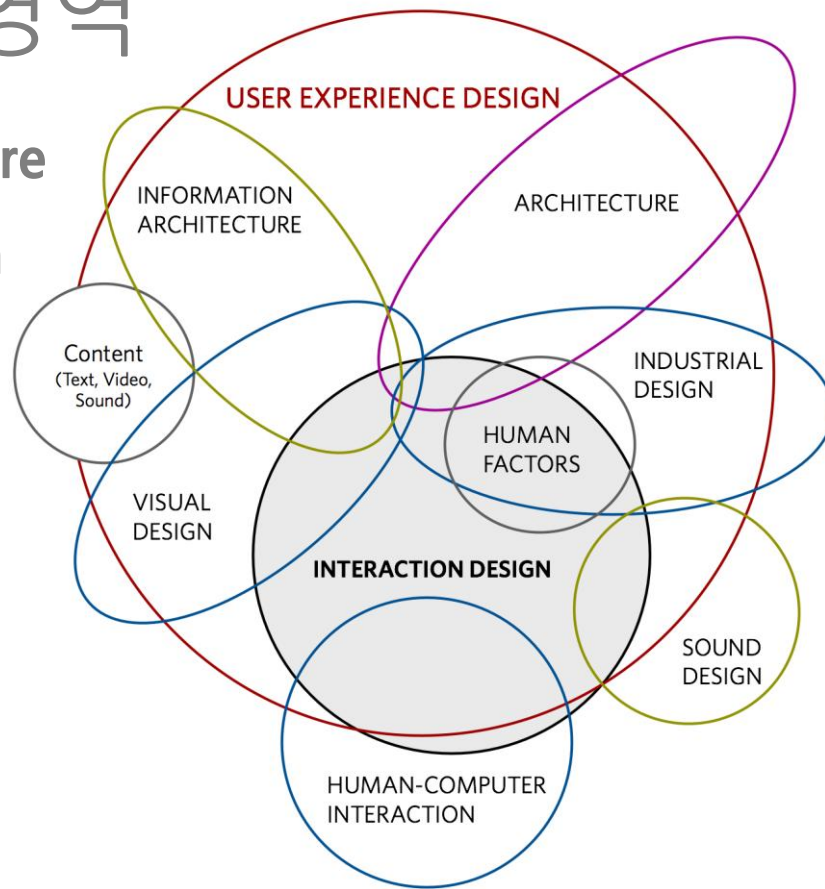
Visual Design

Sound Design

Content

Architecture

Human Factors



UX를 통해 추구하는 것

UX를 통해 추구하는 것

느낌, 실용성, 용이성, 효율성

UX를 통해 추구하는 것

느낌, 실용성, 용이성, 효율성

UX란 시스템을 사용한 사람의, 사용에 대한 느낌이다. 사람-컴퓨터 반응론(HCI)이나 제품의 소유를 통해 얻는 가치있는 사용자의 경험에 초점을 맞추는 동시에, 물건의 사용에 따르는 실용적 측면이나 사용의 용이성, 시스템의 효율성과 같은 넓은 범위를 다룬다.

UX가 시스템을 사용하는 인간의 감정과 생각 그리고 효용에 대한 것을 다루므로 UX는 인간의 본성에 종속된 개념이며, 주변 여건이 변화함에 따라 사용의 경험 또한 역동적으로 변화하는 개념이다.

UX를 통해 추구하는 것

느낌, 실용성, 용이성, 효율성

UX란 시스템을 사용한 사람의, 사용에 대한 느낌이다. 사람-컴퓨터 반응론(HCI)이나 제품의 소유를 통해 얻는 가치있는 사용자의 경험에 초점을 맞추는 동시에, 물건의 사용에 따르는 실용적 측면이나 사용의 용이성, 시스템의 효율성과 같은 넓은 범위를 다룬다.

UX가 시스템을 사용하는 인간의 감정과 생각 그리고 효용에 대한 것을 다루므로 UX는 인간의 본성에 종속된 개념이며, 주변 여건이 변화함에 따라 사용의 경험 또한 역동적으로 변화하는 개념이다.

UX디자이너의 역할

UX디자이너의 역할

사용자경험의 기획자로서
경험의 기회를 제공

UX디자이너의 역할

사용자경험의 기획자로서 경험의 기회를 제공

사용자 경험이라는 것은 인간의 감정을 이루는 요소이므로 실제로 '디자인되어' 질 수는 없다. 대신 UX디자이너는 사용자로 하여금 특정한 경험을 할 수 있도록 경험의 기회는 제공할 수 있는 것이다.

As user experience is a subjective feeling, it cannot actually be "designed". Instead, you can design for a user experience, trying to enable certain kind of experiences.

UX디자이너의 역할

사용자경험의 기획자로서 경험의 기회를 제공

사용자 경험이라는 것은 인간의 감정을 이루는 요소이므로 실제로 ‘디자인되어’ 질 수는 없다. 대신 UX디자이너는 사용자로 하여금 특정한 경험을 할 수 있도록 경험의 기회는 제공할 수 있는 것이다.

As user experience is a subjective feeling, it cannot actually be "designed". Instead, you can design for a user experience, trying to enable certain kind of experiences.

UI, User Interface는...



UI, User Interface는...

A Place



UI, User Interface는...

A Place
Interaction



UI, User Interface는...

A Place
Interaction
Development



UX, User Experience는...



UX, User Experience는...



Feelings



UX, User Experience는...



Feelings

Easiness

Practicality

Efficiency



UX, User Experience는...



Feelings

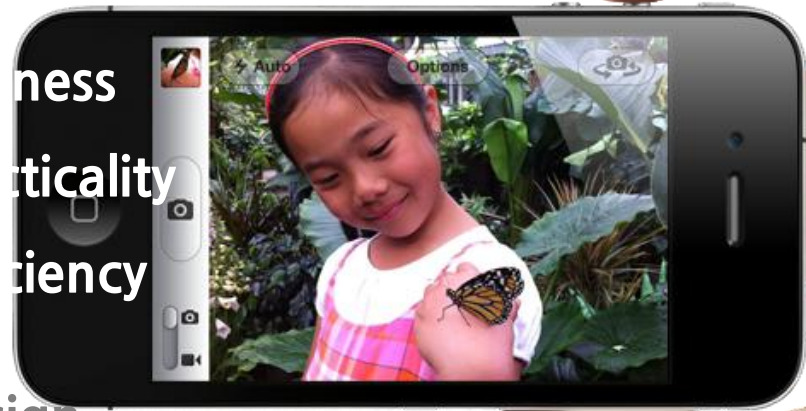
Easiness

Practicality

Efficiency

Design

(plan, strategy)



UI의 정의

UI의 정의

사람, 기기, 소통, 장소

UI의 정의

사람, 기기, 소통, 장소

사람과 기기간의 소통을 위한 산업디자인의 영역에서, UI란 사람과 기기 사이에서 소통이 일어나는 장소이다.

In the industrial design field of human-machine interaction, the user interface is (a place) where interaction between humans and machines occurs.

Usability의 정의

Usability의 정의

UI, 효과, 효율, 만족

Usability의 정의

UI, 효과, 효율, 만족

사용성이란 특정 UI의 디자인이 사용자의 정신과 육체에 영향을 미치는 정도이며, 그것을 통해 시스템 사용의 절차를 효과적, 효율적, 그리고 만족스럽게 만드는 정도를 의미한다.

Usability is the degree to which the design of a particular user interface takes into account the human psychology and physiology of the users, and makes the process of using the system effective, efficient and satisfying.

UX분야의 아이콘

UX분야의 아이콘

Donald Norman

MIT / User-centered Design



UX분야의 아이콘

Donald Norman

MIT / User-centered Design

‘일상적인 물건의 디자인’이라는 책을 통해, Norman 교수는 폭 넓은 실증적 조사를 통해, 좋은 디자인과 나쁜 디자인의 이면에 있는 인간의 심리를 설명하고, 그것을 통해 디자인 원칙을 제안한다.

그는 우리의 일상적인 삶에 있어 디자인의 중요성과 함께, 나쁜 디자인에 의해 야기되는 오류의 결과를 역설하고 있다.



UX분야의 아이콘

Donald Norman

MIT / User-centered Design

‘일상적인 물건의 디자인’이라는 책을 통해, Norman 교수는 폭 넓은 실증적 조사를 통해, 좋은 디자인과 나쁜 디자인의 이면에 있는 인간의 심리를 설명하고, 그것을 통해 디자인 원칙을 제안한다.

그는 우리의 일상적인 삶에 있어 디자인의 중요성과 함께, 나쁜 디자인에 의해 야기되는 오류의 결과를 역설하고 있다.



UX분야의 아이콘

UX분야의 아이콘

Jessy James Garret

AdaptivePath / Consultant



UX분야의 아이콘

Jessy James Garret

AdaptivePath / Consultant

Ajax



UX분야의 아이콘

Jessy James Garret

AdaptivePath / Consultant

IE5에 사용된 XMLHttpRequest가 사용성개선에 획기적인 전기가 될 수 있음을 주장

Visual Vocabulary의 개발 등 사용자의 사용성 표현과 이해에 노력



UX분야의 아이콘

Jessy James Garret

AdaptivePath / Consultant

IE5에 사용된 XMLHttpRequest가 사용성개선에 획기적인 전기가 될 수 있음을 주장

Visual Vocabulary의 개발 등 사용자의 사용성 표현과 이해에 노력



02

경쟁에서 이기기 위한
UX디자인과 주요산출물

02

경쟁에서 이기기 위한

UX디자인과 주요산출물

- 사용자요구 분석 | User Needs Analysis

02

경쟁에서 이기기 위한

UX디자인과 주요산출물

- 사용자요구 분석 | User Needs Analysis
- 콘텐츠 개발전략 문서 | Contents Strategy

02

경쟁에서 이기기 위한

UX디자인과 주요산출물

- 사용자요구 분석 | User Needs Analysis
- 콘텐츠 개발전략 문서 | Contents Strategy
- UI, 콘텐츠 디자인 문서 | UI, Contents Design

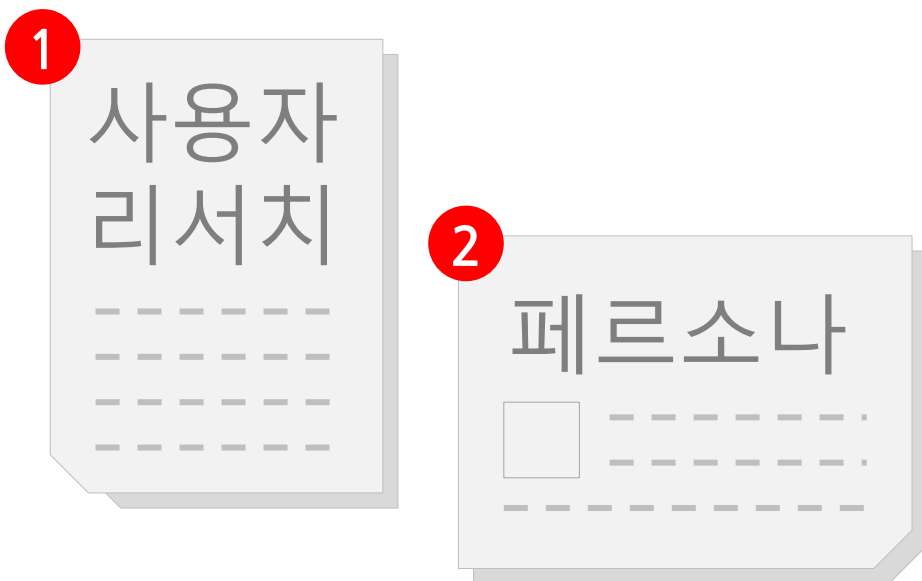
사용자 요구 분석 문서

사용자 요구 분석 문서

1



사용자 요구 분석 문서



사용자 요구 분석 문서



페르소나, Persona

페르소나, Persona

협업을 위한 사용자 정의의 방법

페르소나, Persona

협업을 위한 사용자 정의의 방법

Busy Student
Doochickee Company, Inc.



Jack Williams
Undergraduate Student

Quick Stats
Age: 21
Occupation: Student
Location: Miami, FL
Status: Single

About Jack
Jack is the an undergraduate student at the University of Miami (Florida) where he's studying international business. He holds a part-time job plus is preparing for a summer internship and needs a doochickee to help him study during his busiest times. Maximizing his efficiency will help Jack graduate a semester early so he can jump into the real-world and score his dream job faster.

User Behavior

Goals:
Find a credible doochickee
Take a demo of the doochickee to assess its effectiveness
Buy a doochickee

Actions:
Read about Doochickee Company's core products
Scope price and cost-effectiveness
Take a demo on the Doochickee Company's site
Read reviews
Purchase the doochickee via PayPal

페르소나, Persona

협업을 위한 사용자 정의의 방법

Busy Student
Doohickee Company, Inc.



Jack Williams
Undergraduate Student

Quick Stats
Age: 21
Occupation: Student
Location: Miami, FL
Status: Single

About Jack
Jack is the an undergraduate student at the University of Miami (Florida) where he's studying international business. He holds a part-time job plus is preparing for a summer internship and needs a doohickee to help him study during his busiest times. Maximizing his efficiency will help Jack graduate a semester early so he can jump into the real-world and score his dream job faster.

User Behavior

Goals:
Find a credible doohickee
Take a demo of the doohickee to assess its effectiveness
Buy a doohickee

Actions:
Read about Doohickee Company's core products
Scope price and cost-effectiveness
Take a demo on the Doohickee Company's site
Read reviews
Purchase the doohickee via PayPal

페르소나를 통해, 모바일 서비스 개발과 연관된 모든 부서원들은 타겟 사용자의 니즈를 효과적이며 쉽게 설명할 수 있으며,

이것을 바탕으로 의사결정권자들은 기획과 디자인의 유효성을 판단할 수 있다.

페르소나의 효용, 전략

페르소나의 효용, 전략

- ✓ 사용자를 명확한 실체로 표현(가정)할 수 있도록 돕는다.

페르소나의 효용, 전략

- ✓ 사용자를 명확한 실체로 표현(가정)할 수 있도록 돕는다.
- ✓ 모두에게 초점을 맞추는 대신, 특정 사용자에게 집중한다.

페르소나의 효용, 전략

- ✓ 사용자를 명확한 실체로 표현(가정)할 수 있도록 돕는다.
- ✓ 모두에게 초점을 맞추는 대신, 특정 사용자에게 집중한다.
- ✓ 선택권을 제한하여, 보다 나은 결정을 할 수 있도록 한다.


페르소나의 효용, 전략

- ✓ 사용자를 명확한 실체로 표현(가정)할 수 있도록 돕는다.
- ✓ 모두에게 초점을 맞추는 대신, 특정 사용자에게 집중한다.
- ✓ 선택권을 제한하여, 보다 나은 결정을 할 수 있도록 한다.
- ✓ 페르소나를 통해 기획팀, 디자인팀, 그리고 개발팀이 교류하며 (즐겁게) 작업할 수 있다.

페르소나의 주요항목

페르소나의 주요항목

Confident learner



Picture credits –
Nerdcoregirl, Flickr CC
<http://www.flickr.com/photos/nerdcoregirl/>

Samantha Bell

“I’d love to keep in contact with my friends”

Sam is about to go abroad for her gap year, so her parents decided to get her a new camera, to make sure she’s able to record everything she gets up to.

She likes the camera as it looks so modern, and it’s able to do so much more than a lot of her friends’ cameras.

She loves being in contact with people all the time, and finds it’s a great way to kill time like when waiting for the bus. She uses a lot of the more advanced features – panoramic shots, online upload and .

When she encounters a problem she ignores it most of the time - she’s not sure if she even got a manual with the camera. When she has trouble she can’t ignore she speaks to her friends, or goes into a camera store – she wants to be talked through the problem.

First time user

Female, 27 year old, single Student

Sam prefers to learn how to things by trying things out by herself. She isn’t worried about ‘breaking’ anything. If she does need help she would prefer to not to refer to a manual but “do it herself”.

Needs

In order of preference:

1. To share pictures with her parents
2. To share her pictures with her friends
3. To share her pictures with people she meets whilst travelling

Ideal features

- Ability to take pictures
- Ability to upload images to personal site using 3G/Wifi
- Allowing others to access her pictures remotely
- Long battery life
- Ability to name and add comments to uploaded images
- Ability to create several albums, and upload pictures to each

Frustrations

- Lack of wireless/3G access
- Slow uploads
- Low battery life
- Need to be plugged in to upload images
- Slow shutter speed
- Want to be able to name/add comments to uploaded images
- Getting online is confusing
- Creating new albums

Key attributes

Low High

Knowledge ———●————


Experience —●————

Help use —●————

Confidence —————●——

페르소나의 주요항목

Confident learner



Picture credits –
Nerdcoregirl, Flickr CC
<http://www.flickr.com/photos/nerdcoregirl/>

Samantha Bell

“I’d love to keep in contact with my friends”

Sam is about to go abroad for her gap year, so her parents decided to get her a new camera, to make sure she’s able to record everything she gets up to.

She likes the camera as it looks so modern, and it’s able to do so much more than a lot of her friends’ cameras.

She loves being in contact with people all the time, and finds it’s a great way to kill time like when waiting for the bus. She uses a lot of the more advanced features – panoramic shots, online upload and .

When she encounters a problem she ignores it most of the time - she’s not sure if she even got a manual with the camera. When she has trouble she can’t ignore she speaks to her friends, or goes into a camera store – she wants to be talked through the problem.

First time user

Female, 27 year old, single
Student

Sam prefers to learn how to things by trying things out by herself. She isn’t worried about ‘breaking’ anything. If she does need help she would prefer to not to refer to a manual but “do it herself”.

Needs

In order of preference:

1. To share pictures with her parents
2. To share her pictures with her friends
3. To share her pictures with people she meets whilst travelling

Ideal features

- Ability to take pictures
- Ability to upload images to personal site using 3G/Wifi
- Allowing others to access her pictures remotely
- Long battery life
- Ability to name and add comments to uploaded images
- Ability to create several albums, and upload pictures to each

Frustrations

- Lack of wireless/3G access
- Slow uploads
- Low battery life
- Need to be plugged in to upload images
- Slow shutter speed
- Want to be able to name/add comments to uploaded images
- Getting online is confusing
- Creating new albums

Key attributes

Low High

Knowledge ———●————

Experience —●————


Help use —●————

Confidence —————●——

1. 이름
2. 니즈
3. 시나리오

페르소나의 주요항목

Confident learner



Picture credits –
Nerdcoregirl, Flickr CC
<http://www.flickr.com/photos/nerdcoregirl/>

Samantha Bell

“I’d love to keep in contact with my friends”

Sam is about to go abroad for her gap year, so her parents decided to get her a new camera, to make sure she’s able to record everything she gets up to.

She likes the camera as it looks so modern, and it’s able to do so much more than a lot of her friends’ cameras.

She loves being in contact with people all the time, and finds it’s a great way to kill time like when waiting for the bus. She uses a lot of the more advanced features – panoramic shots, online upload and .

When she encounters a problem she ignores it most of the time - she’s not sure if she even got a manual with the camera. When she has trouble she can’t ignore she speaks to her friends, or goes into a camera store – she wants to be talked through the problem.

First time user

Female, 27 year old, single Student

Sam prefers to learn how to things by trying things out by herself. She isn’t worried about ‘breaking’ anything. If she does need help she would prefer to not to refer to a manual but “do it herself”.

Needs

In order of preference:

1. To share pictures with her parents
2. To share her pictures with her friends
3. To share her pictures with people she meets whilst travelling

Ideal features

- Ability to take pictures
- Ability to upload images to personal site using 3G/Wifi
- Allowing others to access her pictures remotely
- Long battery life
- Ability to name and add comments to uploaded images
- Ability to create several albums, and upload pictures to each

Frustrations

- Lack of wireless/3G access
- Slow uploads
- Low battery life
- Need to be plugged in to upload images
- Slow shutter speed
- Want to be able to name/add comments to uploaded images
- Getting online is confusing
- Creating new albums

Key attributes

	Low	High
Knowledge		
Experience		
Help use		
Confidence		


Webcredible – user experience research & design

March 2010

1. 이름
2. 니즈
3. 시나리오
4. 기능
5. 행동
6. 인용

페르소나의 주요항목

Confident learner



Picture credits –
Nerdcoregirl, Flickr CC
<http://www.flickr.com/photos/nerdcoregirl/>

Samantha Bell

“I’d love to keep in contact with my friends”

Sam is about to go abroad for her gap year, so her parents decided to get her a new camera, to make sure she’s able to record everything she gets up to.

She likes the camera as it looks so modern, and it’s able to do so much more than a lot of her friends’ cameras.

She loves being in contact with people all the time, and finds it’s a great way to kill time like when waiting for the bus. She uses a lot of the more advanced features – panoramic shots, online upload and .

When she encounters a problem she ignores it most of the time - she’s not sure if she even got a manual with the camera. When she has trouble she can’t ignore she speaks to her friends, or goes into a camera store – she wants to be talked through the problem.

First time user

Female, 27 year old, single
Student

Sam prefers to learn how to things by trying things out by herself. She isn’t worried about ‘breaking’ anything. If she does need help she would prefer to not to refer to a manual but “do it herself”.

Needs

In order of preference:

1. To share pictures with her parents
2. To share her pictures with her friends
3. To share her pictures with people she meets whilst travelling

Ideal features

- Ability to take pictures
- Ability to upload images to personal site using 3G/Wifi
- Allowing others to access her pictures remotely
- Long battery life
- Ability to name and add comments to uploaded images
- Ability to create several albums, and upload pictures to each

Frustrations

- Lack of wireless/3G access
- Slow uploads
- Low battery life
- Need to be plugged in to upload images
- Slow shutter speed
- Want to be able to name/add comments to uploaded images
- Getting online is confusing
- Creating new albums

Key attributes

Low High

Knowledge ———●————

Experience —●————


Help use —●————

Confidence —————●——

1. 이름
2. 니즈
3. 시나리오
4. 기능
5. 행동
6. 인용
7. 통계
8. 기술
9. 정보
10. 사진

페르소나의 주요항목

Confident learner



Picture credits –
Nerdcoregirl, Flickr CC
<http://www.flickr.com/photos/nerdcoregirl/>

Samantha Bell

"I'd love to keep in contact with my friends"

Sam is about to go abroad for her gap year, so her parents decided to get her a new camera, to make sure she's able to record everything she gets up to.

She likes the camera as it looks so modern, and it's able to do so much more than a lot of her friends' cameras.

She loves being in contact with people all the time, and finds it's a great way to kill time like when waiting for the bus. She uses a lot of the more advanced features – panoramic shots, online upload and .

When she encounters a problem she ignores it most of the time - she's not sure if she even got a manual with the camera. When she has trouble she can't ignore she speaks to her friends, or goes into a camera store – she wants to be talked through the problem.

First time user

Female, 27 year old, single
Student

Sam prefers to learn how to things by trying things out by herself. She isn't worried about "breaking" anything. If she does need help she would prefer to not to refer to a manual but "do it herself".

Needs

In order of preference:

1. To share pictures with her parents
2. To share her pictures with her friends
3. To share her pictures with people she meets whilst travelling

Ideal features

- Ability to take pictures
- Ability to upload images to personal site using 3G/Wifi
- Allowing others to access her pictures remotely
- Long battery life
- Ability to name and add comments to uploaded images
- Ability to create several albums, and upload pictures to each

Frustrations

- Lack of wireless/3G access
- Slow uploads
- Low battery life
- Need to be plugged in to upload images
- Slow shutter speed
- Want to be able to name/add comments to uploaded images
- Getting online is confusing
- Creating new albums

Key attributes

Low High

Knowledge —●—

Experience —●—

Help use —●—

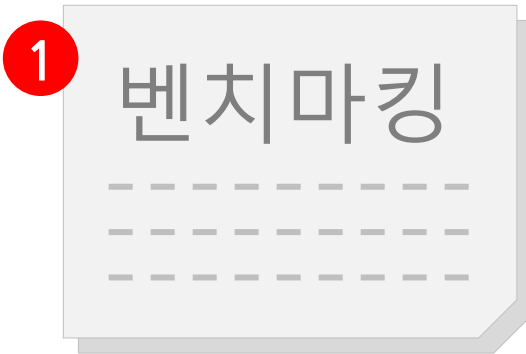
Confidence —●—

Webcredible – user experience research & design March 2010

1. 이름
2. 니즈
3. 시나리오
4. 기능
5. 행동
6. 인용
7. 통계
8. 기술
9. 정보
10. 사진

컨텐츠 개발 전략 문서

컨텐츠 개발 전략 문서



컨텐츠 개발 전략 문서



컨텐츠 개발 전략 문서



컨셉모델, Concept Model

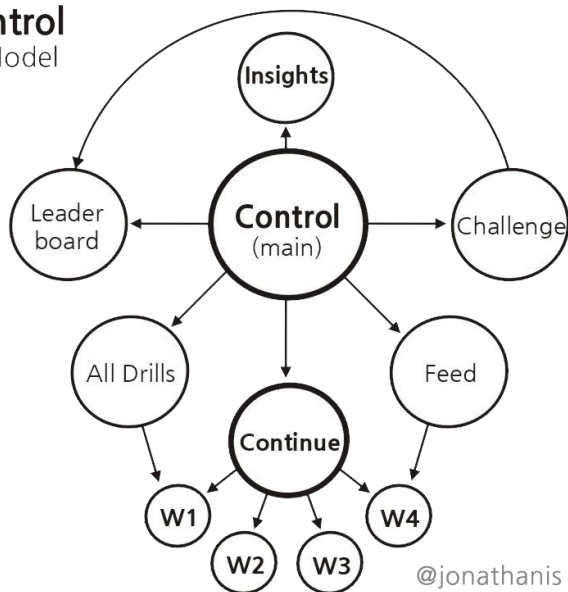
컨셉모델, Concept Model

아이디어의 시각화, 공유의 방식

컨셉모델, Concept Model

아이디어의 시각화, 공유의 방식

Nike Control
Concept Model

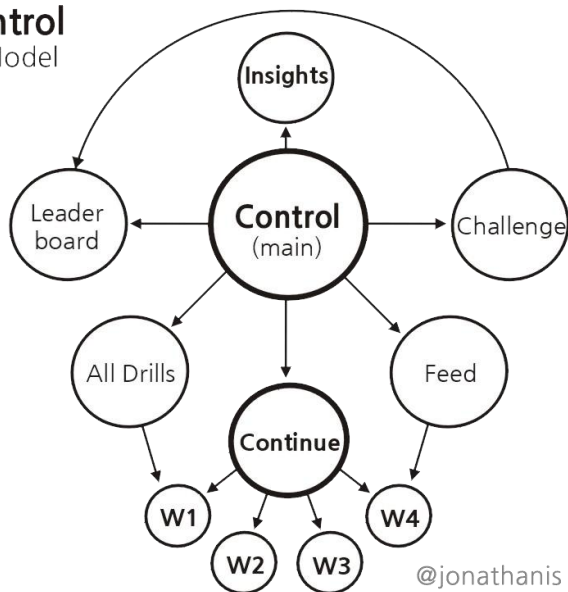


@jonathanis

컨셉모델, Concept Model

아이디어의 시각화, 공유의 방식

Nike Control
Concept Model



리서치결과를 반영하여 페르
소나를 작성하고, 경쟁기업과
경쟁앱에 대한 벤치마킹이
끝났다면, 그 결과를 다른 부
서의 팀원들과 공유할 수 있
는 언어로 표현한다.

이때 사용되는 언어로 적합
한 것이 바로 아이디어를 시
각화한 컨셉모델이다.

컨셉모델의 작성

한 장의 종이 위에 모든 아이디어를 기록



문맥 Context 에 맞지 않는 요소를 제거



Contents로 적당하지 않은 요소를 제거



마지막까지 남은 요소를 Diagram으로 표현

컨셉모델의 작성

한 장의 종이 위에 모든 아이디어를 기록



문맥 Context 에 맞지 않는 요소를 제거



Contents로 적당하지 않은 요소를 제거



마지막까지 남은 요소를 Diagram으로 표현

컨셉모델의 작성

한 장의 종이 위에 모든 아이디어를 기록



문맥 Context 에 맞지 않는 요소를 제거



Contents로 적당하지 않은 요소를 제거



마지막까지 남은 요소를 Diagram으로 표현

컨셉모델의 작성

한 장의 종이 위에 모든 아이디어를 기록



문맥 Context 에 맞지 않는 요소를 제거



Contents로 적당하지 않은 요소를 제거



마지막까지 남은 요소를 Diagram으로 표현

컨셉모델의 작성

한 장의 종이 위에 모든 아이디어를 기록



문맥 Context 에 맞지 않는 요소를 제거



Contents로 적당하지 않은 요소를 제거



마지막까지 남은 요소를 Diagram으로 표현

UI, 콘텐츠 디자인 문서

UI, 콘텐츠 디자인 문서

1

플로우차트

UI, 콘텐츠 디자인 문서

1

플로우차트

2

와이어
프레임

UI, 콘텐츠 디자인 문서

1

플로우차트

2

와이어
프레임

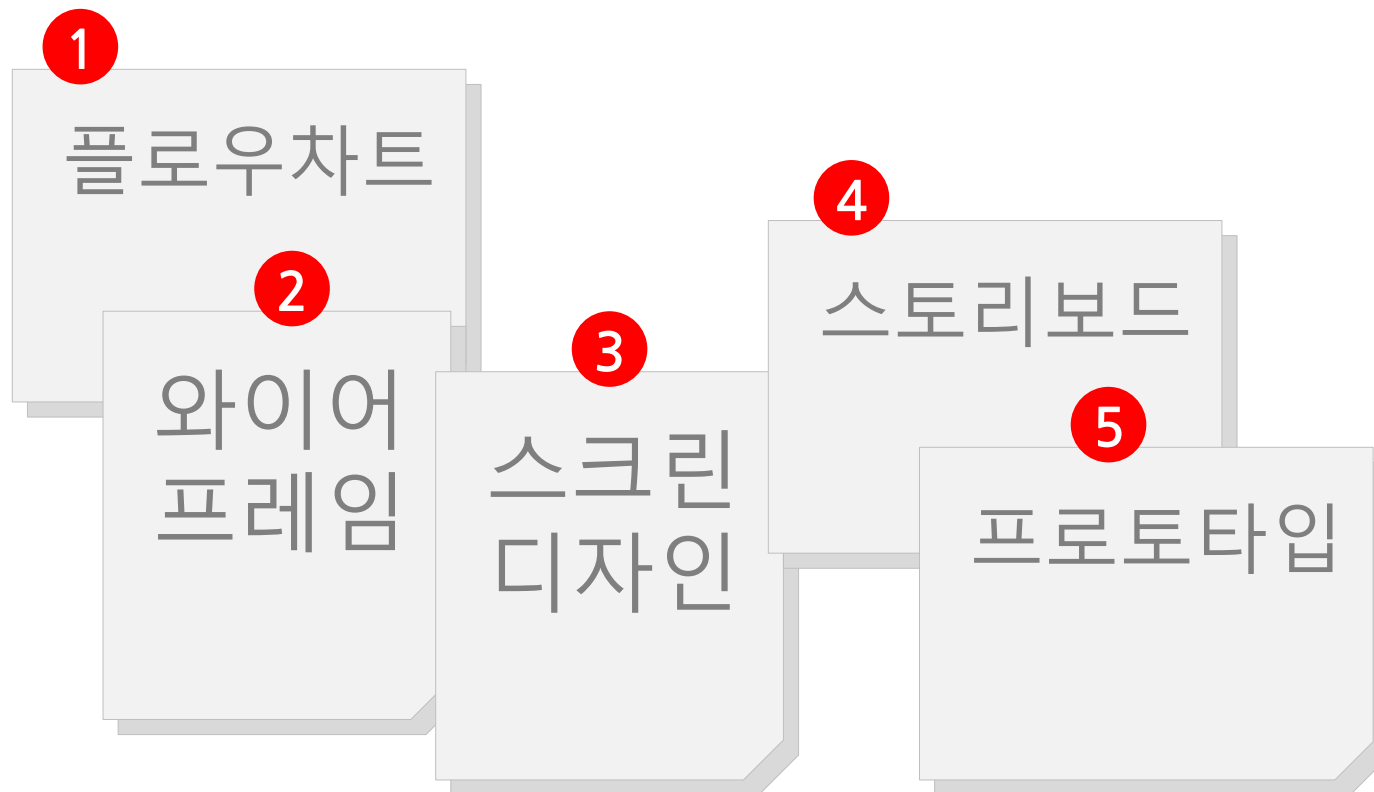
3

스크린
디자인

UI, 콘텐츠 디자인 문서



UI, 콘텐츠 디자인 문서



와이어프레임, Wireframe

와이어프레임, Wireframe

구체화되고 확정된 콘텐츠를 배치

와이어프레임, Wireframe

구체화되고 확정된 콘텐츠를 배치



와이어프레임, Wireframe

구체화되고 확정된 콘텐츠를 배치



컨셉모델과 콘텐츠인벤토리를 통해 시각화되고 구체화된 아이디어를 실제 목적기기 Target Device에 배치합니다.



콘텐츠에 적합한 레이아웃이나 문맥에 맞는 버튼의 사이즈를 결정하는데 중요한 역할을 담당합니다.

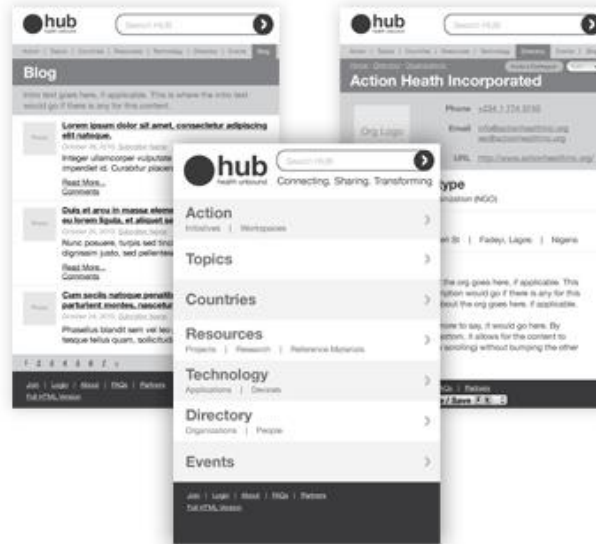
스크린 디자인, Screen Design

스크린 디자인, Screen Design

**컬러, 폰트, 그리고 그래픽 요소를
통해 Content-Context-Brand를 강조**

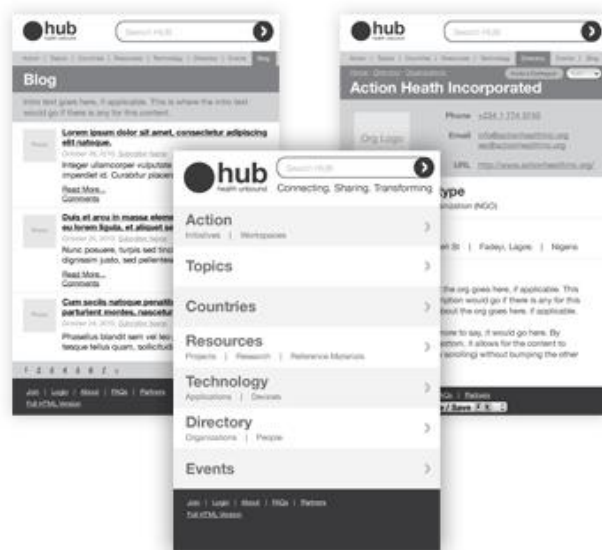
스크린 디자인, Screen Design

컬러, 폰트, 그리고 그래픽 요소를
통해 Content-Context-Brand를 강조



스크린 디자인, Screen Design

컬러, 폰트, 그리고 그래픽 요소를 통해 Content-Context-Brand를 강조



모바일의 특성을 반영한 앱 스크린을 구현하는데 기본적인 목적을 두고,

차별화를 위한 색상과 글꼴, 이미지요소를 화면에 적용하여 보다 높은 사용성을 제공

03

플랫폼별 UX디자인 가이드라인1

애플 iOS의 mobile HIG

03

플랫폼별 UX디자인 가이드라인1

애플 iOS의 mobile HIG

- iOS 플랫폼의 UX디자인 가이드라인 - mobile HIG의 주요 내용 정리

플랫폼별 UX디자인 가이드라인1

애플 iOS의 mobile HIG

- iOS 플랫폼의 UX디자인 가이드라인 - mobile HIG의 주요 내용 정리
- iOS의 UX디자인 특성이 반영된 모바일 앱 베스트3

Human Interface Principles

Human Interface Principles

1. 미적 조화 Aesthetic Integrity

a measure of how well the appearance of the app integrates with its function

Human Interface Principles

1. 미적 조화 Aesthetic Integrity

a measure of how well the appearance of the app integrates with its function

2. 일관성 Consistency

an application that takes advantage of the standards and paradigms people are comfortable with iOS standards / uniform terminology and style / consistent with its earlier versions

Human Interface Principles

1. 미적 조화 Aesthetic Integrity

a measure of how well the appearance of the app integrates with its function

2. 일관성 Consistency

an application that takes advantage of the standards and paradigms people are comfortable with iOS standards / uniform terminology and style / consistent with its earlier versions

3. 조작성 Direct Manipulation

Use gestures / Rotate or otherwise move
Can see that their actions have immediate, visible results

Human Interface Principles

Human Interface Principles

4. 반응성 Feedback

The built-in iOS applications respond to every user action with some perceptible change

Human Interface Principles

4. 반응성 Feedback

The built-in iOS applications respond to every user action with some perceptible change

5. 은유성 Metaphors

The classic example of a software metaphor is the folder

Human Interface Principles

4. 반응성 Feedback

The built-in iOS applications respond to every user action with some perceptible change

5. 은유성 Metaphors

The classic example of a software metaphor is the folder

6. 통제성 User Control

Users feel more in control of an app when behaviors and controls are familiar and predictable.

Human Interface Principles

Human Interface Principles

앱사용의 목적에 맞게 커스터마이징
Tailor Customization to the Task

Human Interface Principles

앱사용의 목적에 맞게 커스터마이징 Tailor Customization to the Task

최고의 아이폰앱은 명확한 목적과 편리한
사용성이 균형을 이룬 인터페이스를 제공한다.

The best iOS apps balance UI customization
with clarity of purpose and ease of use.

Human Interface Principles

앱사용의 목적에 맞게 커스터마이징 Tailor Customization to the Task

최고의 아이폰앱은 명확한 목적과 편리한
사용성이 균형을 이룬 인터페이스를 제공한다.

The best iOS apps balance UI customization
with clarity of purpose and ease of use.



Human Interface Principles

Human Interface Principles

현실에 존재하는 기기를 앱으로 창조

Human Interface Principles

현실에 존재하는 기기를 앱으로 창조

실제 도구의 사용방법을 안다면,
같은 기능의 앱 역시 즉시 사용할 수 있도록 한다.

Instantly know how to use the app

Human Interface Principles

현실에 존재하는 기기를 앱으로 창조

실제 도구의 사용방법을 안다면,
같은 기능의 앱 역시 즉시 사용할 수 있도록 한다.

Instantly know how to use the app



Human Interface Principles

Human Interface Principles



Human Interface Principles



1. 최우선순위의 임무에 집중
Focus on the Primary Task

Human Interface Principles



1. 최우선순위의 임무에 집중
Focus on the Primary Task
2. 사용자 중시 콘텐츠를 상단에.
Elevate the Content People Care

Human Interface Principles



1. 최우선순위의 임무에 집중
Focus on the Primary Task
2. 사용자 중시 콘텐츠를 상단에.
Elevate the Content People Care
3. 중요도 순으로 상단에서 하단으로
Think Top Down

Human Interface Principles



1. 최우선순위의 임무에 집중
Focus on the Primary Task
2. 사용자 중시 콘텐츠를 상단에.
Elevate the Content People Care
3. 중요도 순으로 상단에서 하단으로
Think Top Down
4. 앱 사용 위한 명확한 방법을 제공
Give People a Logical Path

Human Interface Principles

Human Interface Principles



Human Interface Principles



5. 사용법은 쉽고, 분명하게
Make Usage Easy and Obvious

Human Interface Principles



5. 사용법은 쉽고, 분명하게
Make Usage Easy and Obvious

6. 이해하기 쉬운 단어로 라벨링
Use User-Centric Terminology

Human Interface Principles



5. 사용법은 쉽고, 분명하게
Make Usage Easy and Obvious

6. 이해하기 쉬운 단어로 라벨링
Use User-Centric Terminology

7. 사용자 입력에 따른 노력을 최소화
Minimize the Effort for User Input

Human Interface Principles



5. 사용법은 쉽고, 분명하게
Make Usage Easy and Obvious

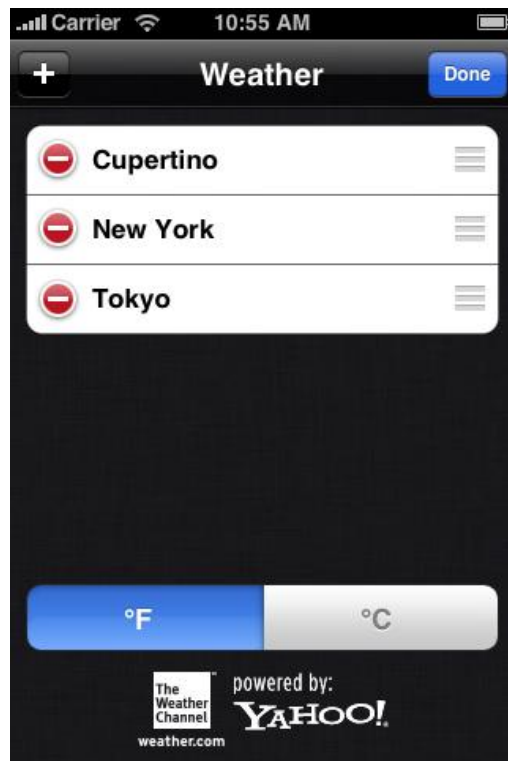
6. 이해하기 쉬운 단어로 라벨링
Use User-Centric Terminology

7. 사용자 입력에 따른 노력을 최소화
Minimize the Effort for User Input

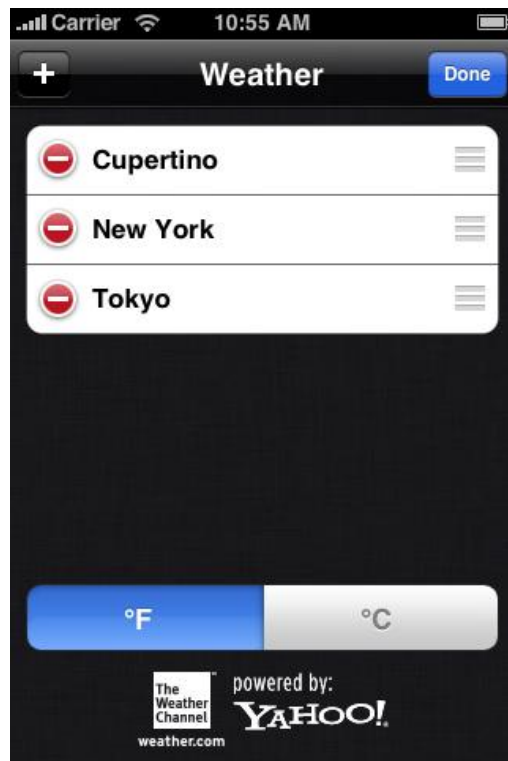
8. 협업과 연결성을 보장
Collaboration & Connectedness

Human Interface Principles

Human Interface Principles

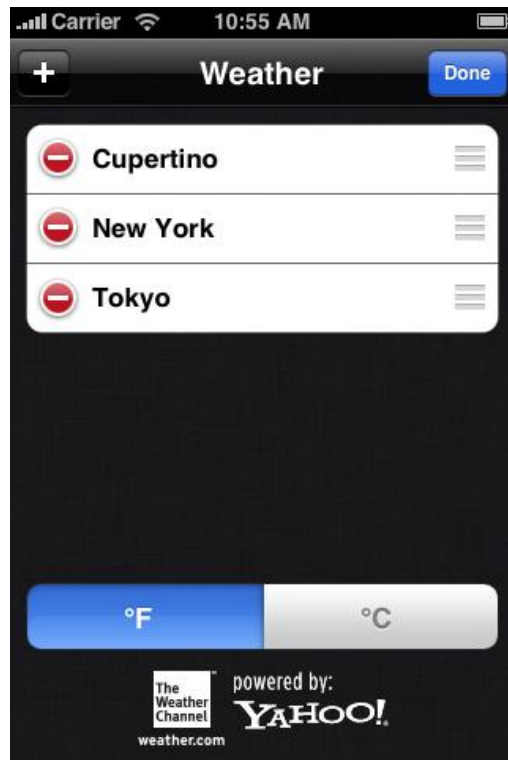


Human Interface Principles



9. 사용자에게 의한 세팅은 간소화
De-emphasize Settings

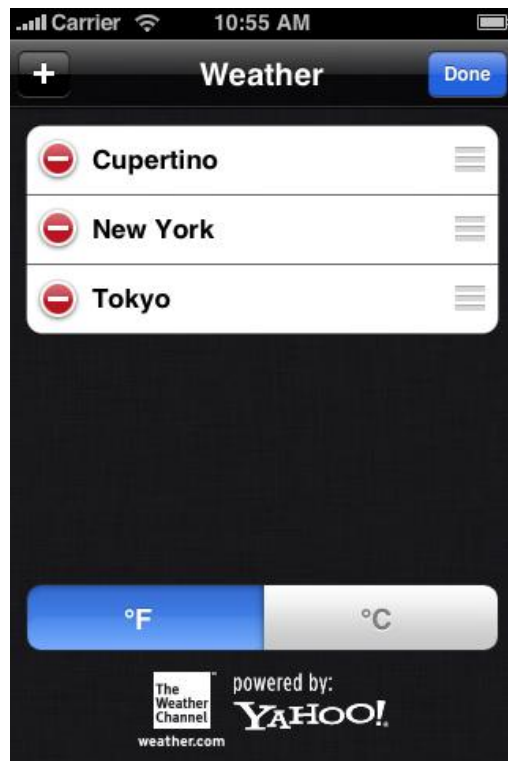
Human Interface Principles



9. 사용자에게 의한 세팅은 간소화
De-emphasize Settings

10. 세팅 옵션은 메인화면에 노출
Configuration options
in the main user interface

Human Interface Principles

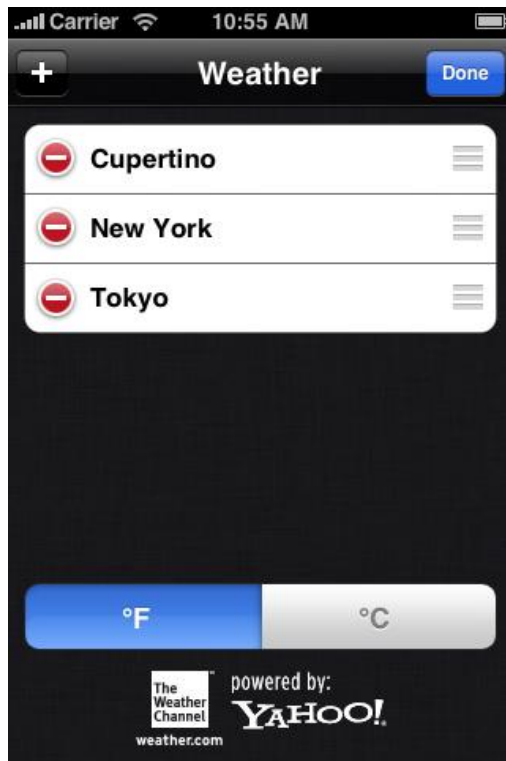


9. 사용자에게 의한 세팅은 간소화
De-emphasize Settings

10. 세팅 옵션은 메인화면에 노출
Configuration options
in the main user interface

11. 브랜딩을 위한 통일된
로고, 컬러, 폰트를 사용

Human Interface Principles



9. 사용자에게 의한 세팅은 간소화
De-emphasize Settings

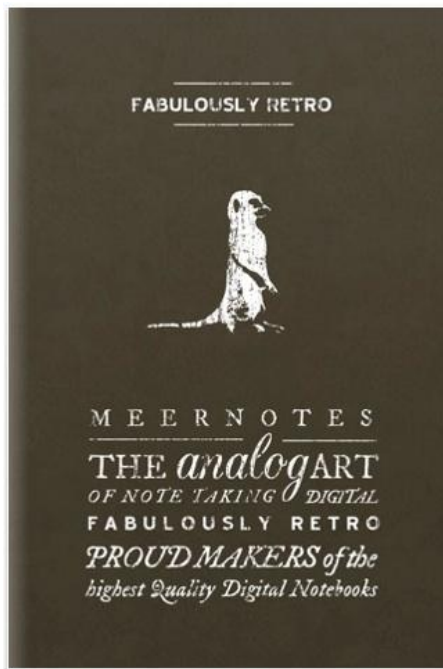
10. 세팅 옵션은 메인화면에 노출
Configuration options
in the main user interface

11. 브랜딩을 위한 통일된
로고, 컬러, 폰트를 사용

12. 쉽게 찾을 수 있는 인덱스 목록
Make Search Quick and Indexes

Human Interface Principles

Human Interface Principles



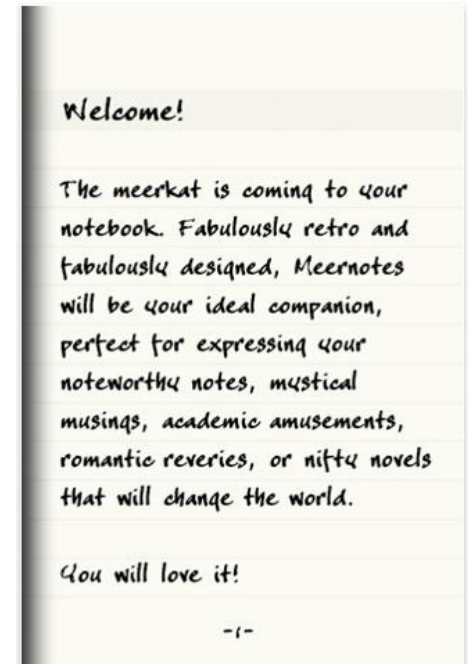
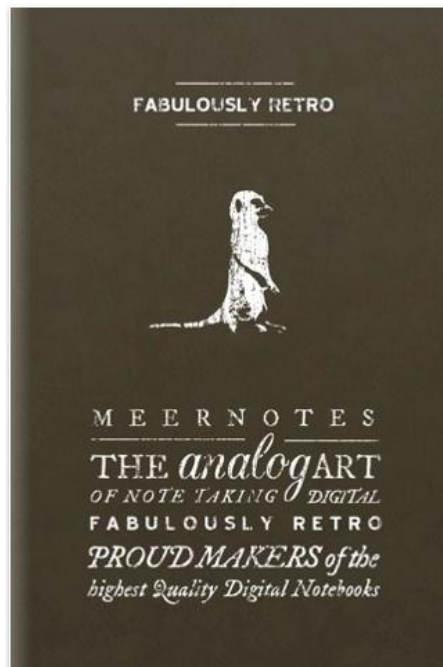
meernotes

Human Interface Principles



meernotes

Human Interface Principles



meernotes

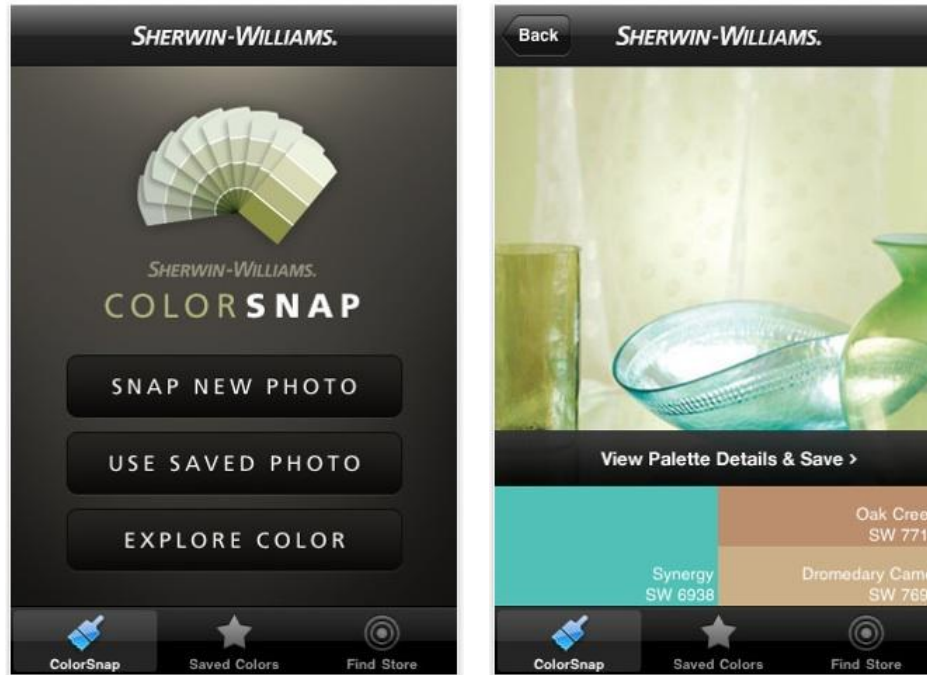
Human Interface Principles

Human Interface Principles



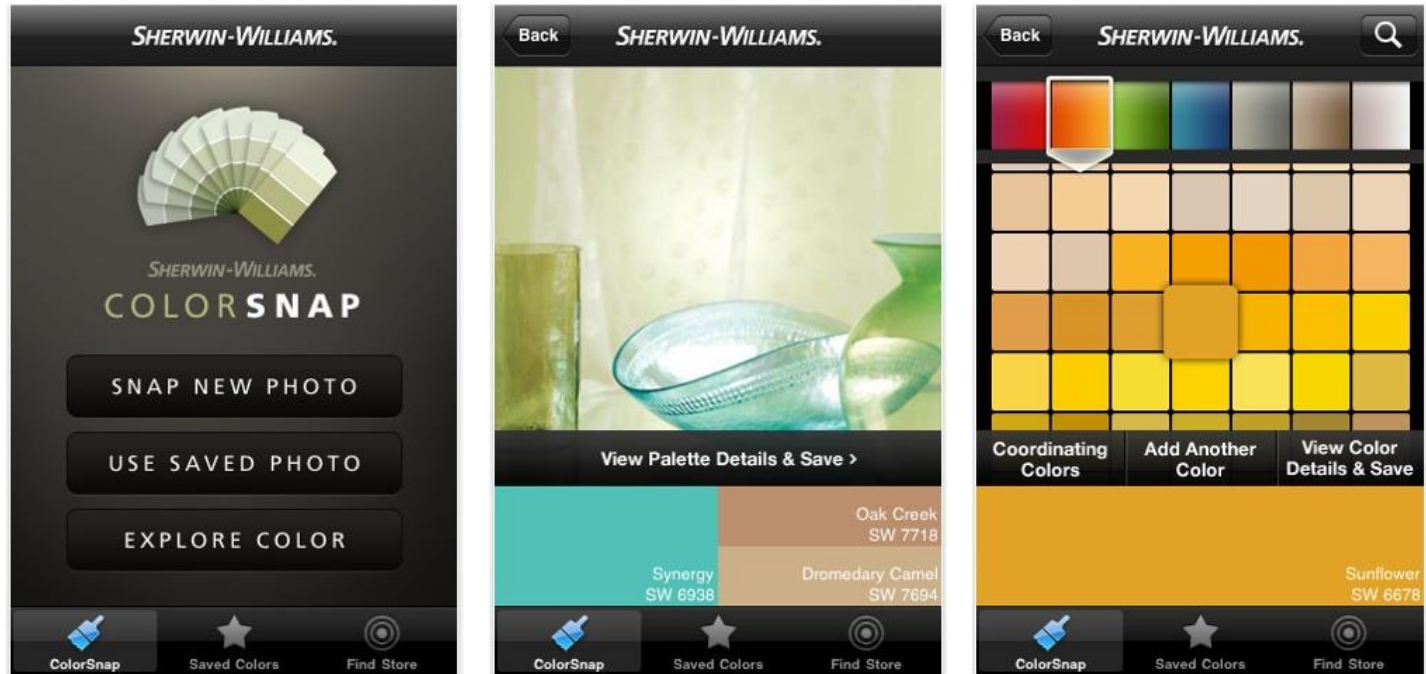
colorsnap

Human Interface Principles



colorsnap

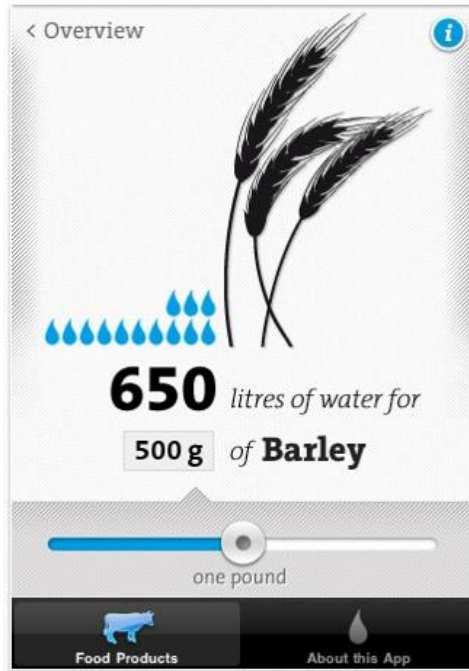
Human Interface Principles



colorsnap

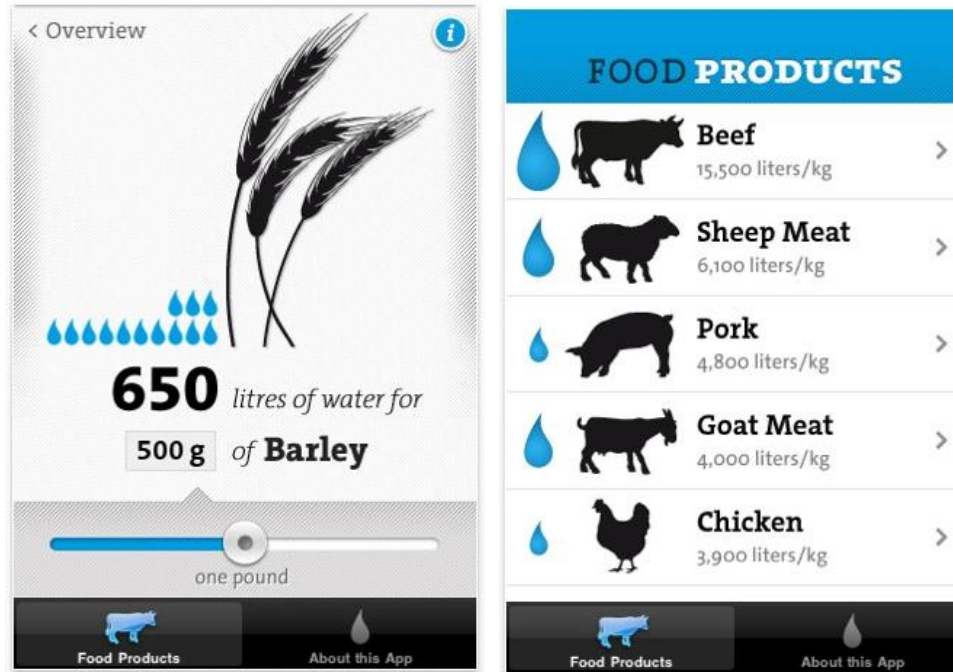
Human Interface Principles

Human Interface Principles



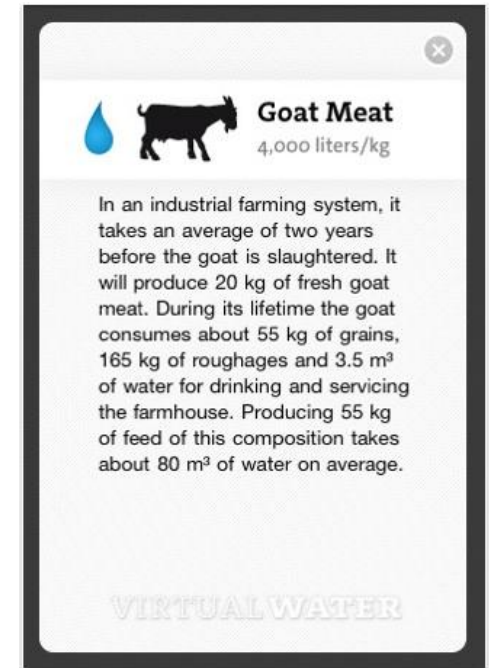
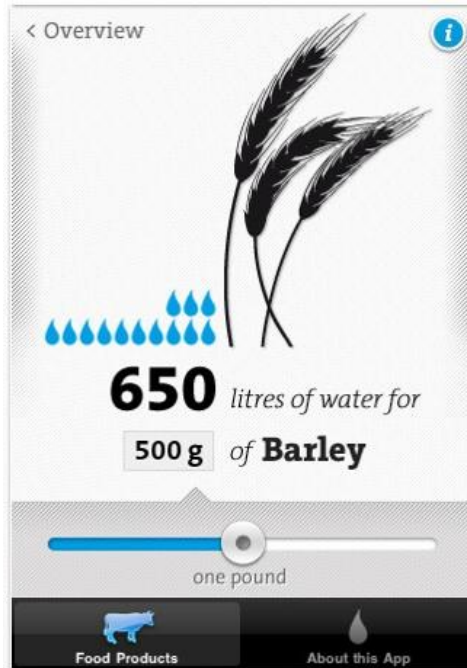
VirtualWater

Human Interface Principles



VirtualWater

Human Interface Principles



VirtualWater

Human Interface Principles

Human Interface Principles



iOrgel

Human Interface Principles



iOrgel

Human Interface Principles



iOrgel

Human Interface Principles

Human Interface Principles



LogMeIn

Human Interface Principles



LogMeIn

Human Interface Principles



LogMeIn

04

플랫폼별 UX디자인 가이드라인2

구글 **Android**의 I/O Guide

04

플랫폼별 UX디자인 가이드라인2

구글 Android의 I/O Guide

- Android 플랫폼의 UX디자인 가이드라인 - 2011 I/O Conference의 주요 내용 정리

플랫폼별 UX디자인 가이드라인2

구글 Android의 I/O Guide

- Android 플랫폼의 UX디자인 가이드라인 - 2011 I/O Conference의 주요 내용 정리
- Android의 UX디자인 특성이 반영된 모바일 앱 베스트3

Good UX를 위한 권장사항

Good UX를 위한 권장사항



Aldiko

Good UX를 위한 권장사항



Aldiko

Good UX를 위한 권장사항



Aldiko

각 플랫폼의 디자인 가이드라인 알기

Good UX를 위한 권장사항



Aldiko

각 플랫폼의 디자인 가이드라인 알기

크고, 명확하게 알 수 있는 버튼과 아이템

Good UX를 위한 권장사항



Aldiko

각 플랫폼의 디자인 가이드라인 알기

크고, 명확하게 알 수 있는 버튼과 아이템

다양한 스크린을 대비한 그래픽요소

Good UX를 위한 권장사항



Aldiko

각 플랫폼의 디자인 가이드라인 알기

크고, 명확하게 알 수 있는 버튼과 아이템

다양한 스크린을 대비한 그래픽요소

적절한 마진, 패딩 사용 (미적, 기능적 이유)

Good UX를 위한 권장사항



Aldiko

각 플랫폼의 디자인 가이드라인 알기

크고, 명확하게 알 수 있는 버튼과 아이템

다양한 스크린을 대비한 그래픽요소

적절한 마진, 패딩 사용 (미적, 기능적 이유)

뷰, 액티비티 스택의 적절한 관리

Good UX를 위한 권장사항



Aldiko

각 플랫폼의 디자인 가이드라인 알기

크고, 명확하게 알 수 있는 버튼과 아이템

다양한 스크린을 대비한 그래픽요소

적절한 마진, 패딩 사용 (미적, 기능적 이유)

뷰, 액티비티 스택의 적절한 관리

가로-세로 화면전환에 대한 대응책

Good UX를 위한 권장사항



Aldiko

각 플랫폼의 디자인 가이드라인 알기

크고, 명확하게 알 수 있는 버튼과 아이템

다양한 스크린을 대비한 그래픽요소

적절한 마진, 패딩 사용 (미적, 기능적 이유)

뷰, 액티비티 스택의 적절한 관리

가로-세로 화면전환에 대한 대응책

통일감을 위한 테마, 스타일, 컬러의 준비

Principles for Good UI

Principles for Good UI



Google
Voice

Principles for Good UI



Google
Voice

○ 사용자에게 집중

Principles for Good UI



Google
Voice

- 사용자에게 집중
- 필요한 것들이 잘 보이도록

Principles for Good UI



Google
Voice

- 사용자에게 집중
- 필요한 것들이 잘 보이도록
- 개발도중에도 사용자의견을 반영

Principles for Good UI



Google
Voice

- 사용자에게 집중
- 필요한 것들이 잘 보이도록
- 개발도중에도 사용자의견을 반영
- 사용자의 행동, 상황, 반응을 예측

Principles for Good UI



Google
Voice

- 사용자에게 집중
- 필요한 것들이 잘 보이도록
- 개발도중에도 사용자의견을 반영
- 사용자의 행동, 상황, 반응을 예측
- 사용자가 오류를 만들더라도 정상 작동하도록

UI 원칙 1. 사용자에게 집중

UI 원칙1.사용자에게 집중

Speed		0	km/h
Total Distance	Max Speed	66.03	145.80
		km	km/h
Total Time	Average Speed	55:18	71.64
			km/h
Moving Time	Average Moving Speed	52:30	75.46
			km/h
Elevation	Elevation Gain	-	442
		m	m
Min Elevation	Max Elevation	148	288
		m	m
Min Grade	Max Grade	-3.5%	3.9%
Latitude	Longitude	-	-

My Tracks

UI 원칙1.사용자에게 집중



Speed	- km/h
Total Distance	Max Speed
66.03 km	145.80 km/h
Total Time	Average Speed
55:18	71.64 km/h
Moving Time	Average Moving Speed
52:30	75.46 km/h
Elevation	Elevation Gain
- m	442 m
Min Elevation	Max Elevation
148 m	288 m
Min Grade	Max Grade
-3.5%	3.9%
Latitude	Longitude
-	-

사용자를 파악하라
(나이, 기술수준, 문화, 장애 등)

My Tracks

UI 원칙1.사용자에게 집중

Speed	androidfreeware.net	- km/h
Total Distance	66.03 km	Max Speed
		145.80 km/h
Total Time	55:18	Average Speed
		71.64 km/h
Moving Time	52:30	Average Moving Speed
		75.46 km/h
Elevation	-m	Elevation Gain
		442m
Min Elevation	148m	Max Elevation
		288m
Min Grade	-3.5%	Max Grade
		3.9%
Latitude	-	Longitude
		-

My Tracks

사용자를 파악하라
(나이, 기술수준, 문화, 장애 등)

'사용자 최우선'의 마음가짐으로 디자인하라 (꼭 해야 할 일만 하려고 한다)

UI 원칙1.사용자에게 집중



Speed	- km/h
Total Distance	66.03 km
Max Speed	145.80 km/h
Total Time	55:18
Average Speed	71.64 km/h
Moving Time	52:30
Average Moving Speed	75.46 km/h
Elevation	-m
Elevation Gain	442m
Min Elevation	148m
Max Elevation	288m
Min Grade	-3.5%
Max Grade	3.9%
Latitude	-
Longitude	-

My Tracks

사용자를 파악하라
(나이, 기술수준, 문화, 장애 등)

'사용자 최우선'의 마음가짐으로 디자인하라 (꼭 해야 할 일만 하려고 한다)

실제 사용자를 대상으로 개발
초기부터, 가급적 자주 테스트하라

UI 원칙2. 필요한 것이 잘 보이도록

UI 원칙2. 필요한 것이 잘 보이도록



Kayak

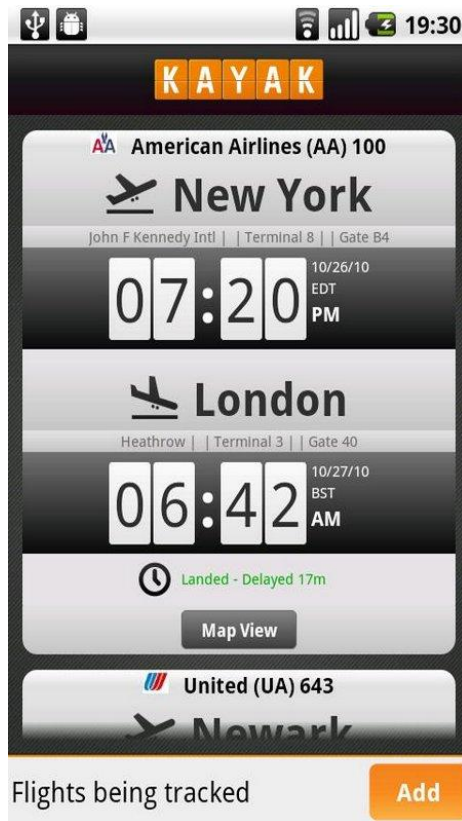
UI 원칙2. 필요한 것이 잘 보이도록



Kayak

사용자가 가장 자주 사용하는 기능은 앱을 실행즉시 보이고, 사용할 수 있도록 한다.

UI 원칙2. 필요한 것이 잘 보이도록



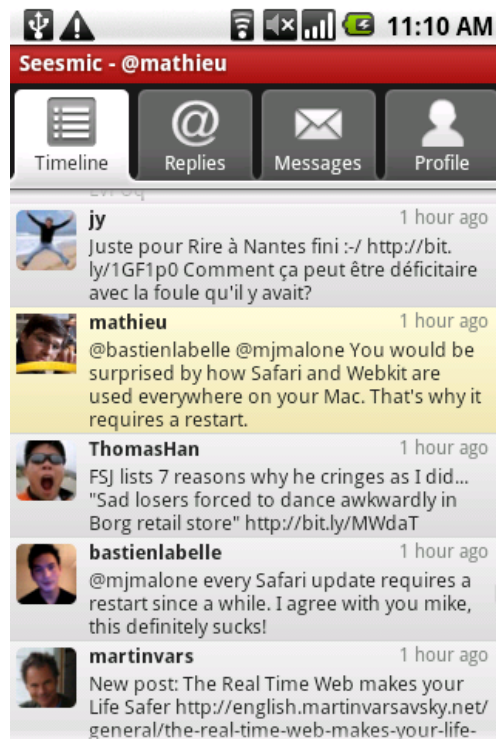
Kayak

사용자가 가장 자주 사용하는 기능은 앱을 실행즉시 보이고, 사용할 수 있도록 한다.

부가적인 기능은 메뉴버튼속에 숨겨서 보이지 않도록 한다.

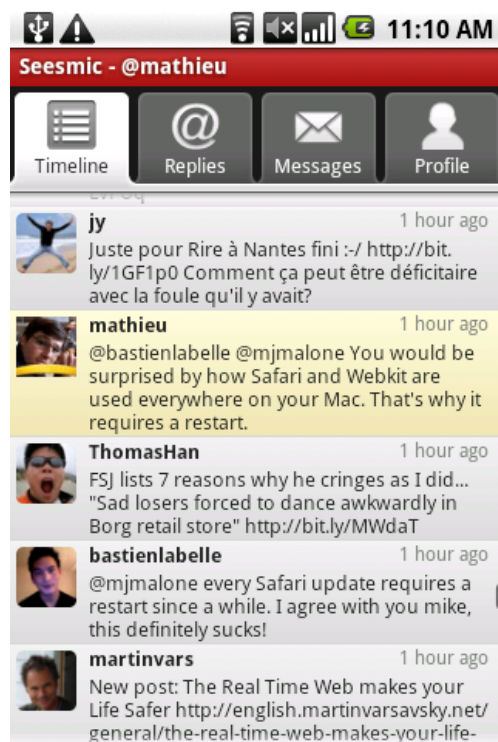
UI 원칙3. 사용자가 터치결과를 알도록

UI 원칙3. 사용자가 터치결과를 알도록



Seesmic

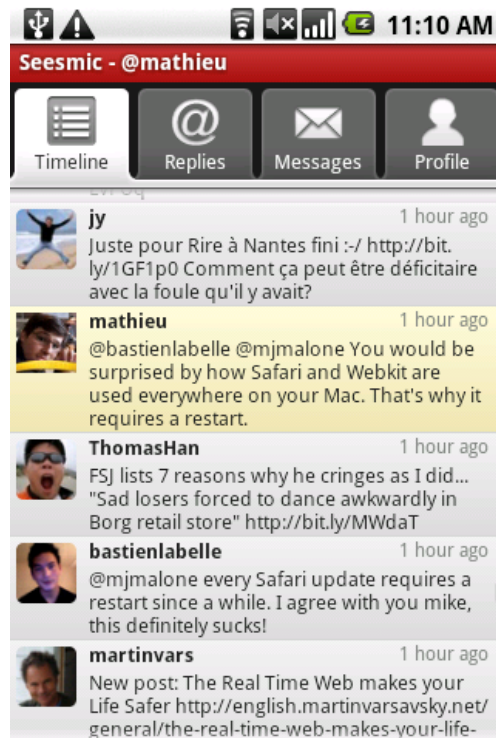
UI 원칙3. 사용자가 터치결과를 알도록



Seesmic

모든 UI요소에 최소
4단계의 반응과정을 부여
(default, disabled, focused, pressed)

UI 원칙3. 사용자가 터치결과를 알도록

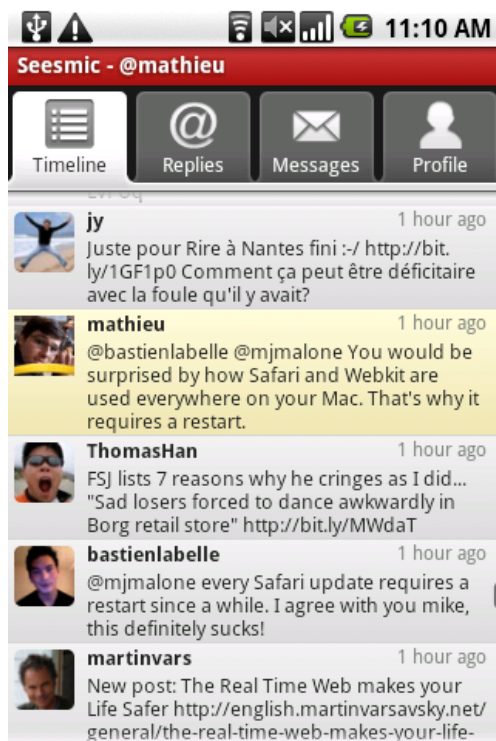


Seesmic

모든 UI요소에 최소
4단계의 반응과정을 부여
(default, disabled, focused, pressed)

사용자 행동의 결과는 명확하게
보여지도록

UI 원칙3. 사용자가 터치결과를 알도록



Seesmic

모든 UI요소에 최소
4단계의 반응과정을 부여
(default, disabled, focused, pressed)

사용자 행동의 결과는 명확하게
보여지도록

다운로드 등의 임무에는 진행상황
표시하기

UI 원칙4. 사용자 행동, 상황, 반응 예측

UI 원칙4. 사용자 행동, 상황, 반응 예측



Evernote

UI 원칙4. 사용자 행동, 상황, 반응 예측



Evernote

사용자가 기대하는 바
(인터랙션, 관련정보, 반응 등)를
제공

UI 원칙4. 사용자 행동, 상황, 반응 예측



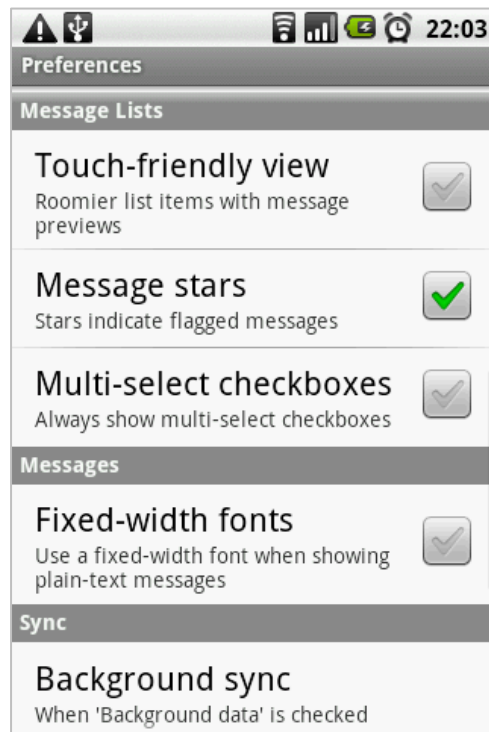
Evernote

사용자가 기대하는 바
(인터랙션, 관련정보, 반응 등)를
제공

터치 아이템은 한 눈에 보기에
터치가 가능한 것으로 보이도록

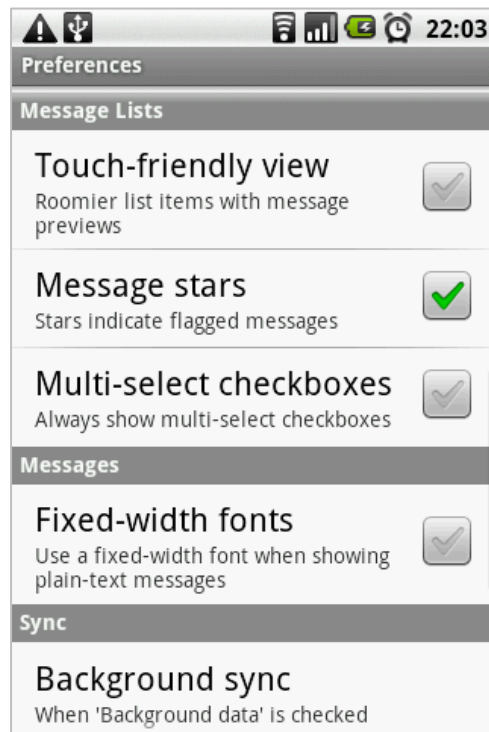
UI 원칙5. 사용자가 오류를 만들지 않도록

UI 원칙5. 사용자가 오류를 만들지 않도록



K9 Email

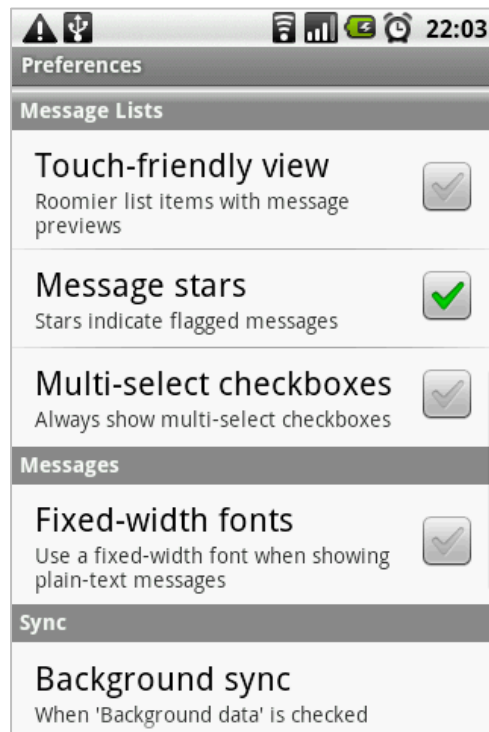
UI 원칙5. 사용자가 오류를 만들지 않도록



사용자가 사용할 필요가 없는
부분은 disabled

K9 Email

UI 원칙5. 사용자가 오류를 만들지 않도록

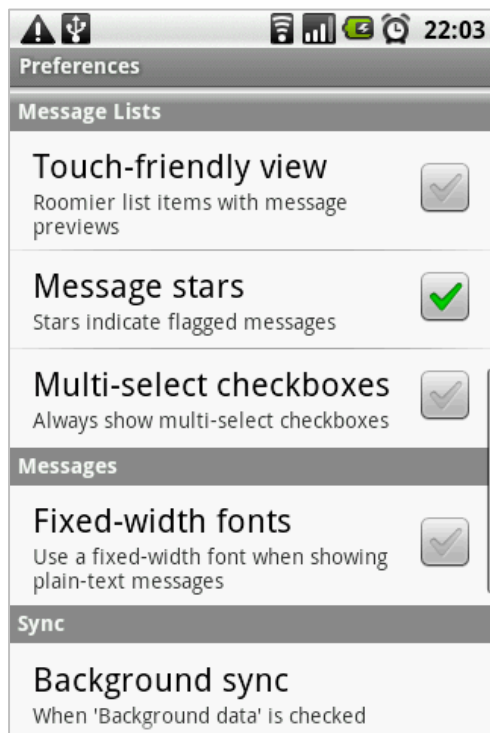


K9 Email

사용자가 사용할 필요가 없는
부분은 disabled

돌이킬 수없는 액션은
그 수를 제한적으로

UI 원칙5. 사용자가 오류를 만들지 않도록



K9 Email

사용자가 사용할 필요가 없는
부분은 disabled

돌이킬 수 없는 액션은
그 수를 제한적으로

확인 창을 통해 'undo'할 수 있도록

Android UI Guideline

Android UI Guideline



EasyTether

Android UI Guideline



EasyTether



Astro

Android UI Guideline



EasyTether



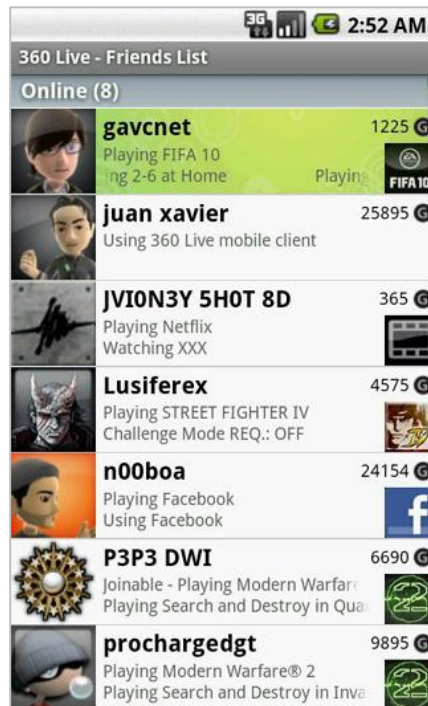
Astro



Spotify

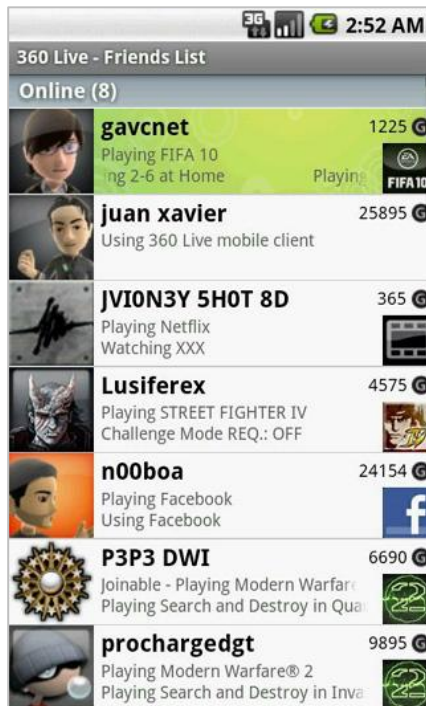
Android UI Guideline

Android UI Guideline

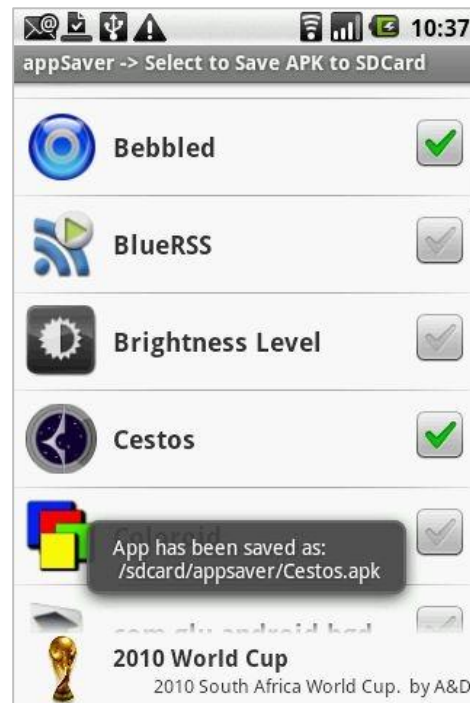


360 Live

Android UI Guideline

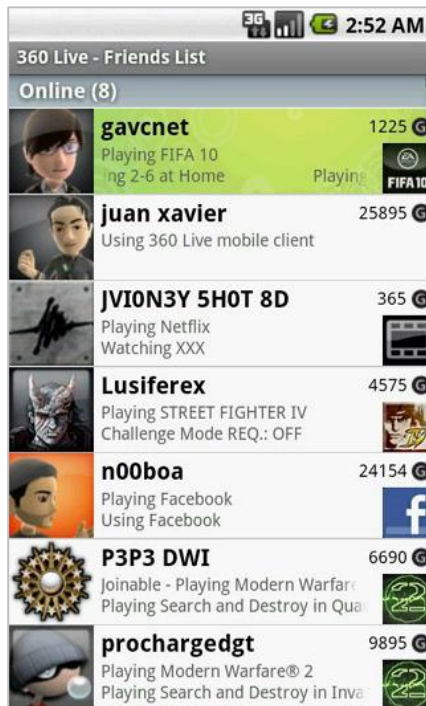


360 Live

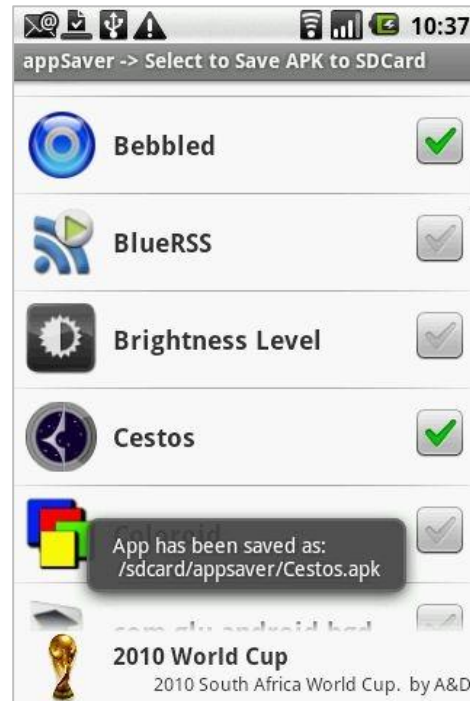


appSaver

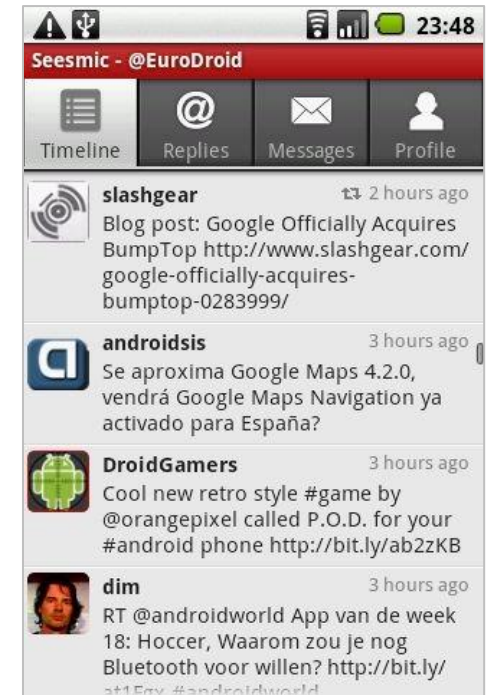
Android UI Guideline



360 Live



appSaver



Seesmic

Android UI Guideline

Android UI Guideline



Foursquare

Android UI Guideline



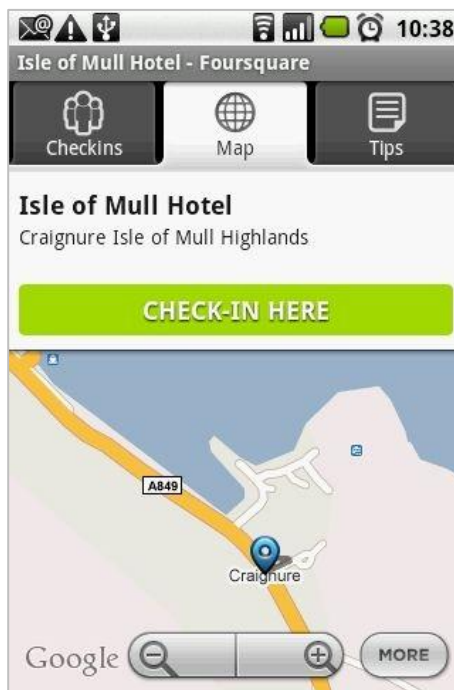
Foursquare

The screenshot shows the Document to Go app interface displaying a spreadsheet titled 'Sheet To Go - Sales Numbers.xls'. The status bar at the top shows icons for signal, battery, and time (9:56 PM). The spreadsheet has a formula bar at the top showing 'E13 =SUM(E3:E12)'. The spreadsheet data is as follows:

	A	B	C	D	E
1	ACME Worldwide Unit Sales				
2	Part #	Jan	Feb	Mar	Q1 TOTAL
3	Anvils				
4	A15001	443	565	731	1739
5	A16002	121	332	56	509
6	A17003	29	102	78	209
7	A18004	78	345	34	457
8	A19005	34	7	78	119
9	A19006	345	423	453	1221
10	A19007	678	567	453	1698
11	A19008	456	356	561	1373
12	A19009	890	780	125	1795
13	Total	3074	3477	2569	9120
14	Jet motors				
15	E21005	45	87	43	175
16	E22006	3	56	43	102
17	E23007	34	21	98	153
18	E24008	12	67	25	104
19	E25009	14	3	2	19
20	E25010	345	6766	453	7564
21	E25011	678	999	453	2130

Document to Go

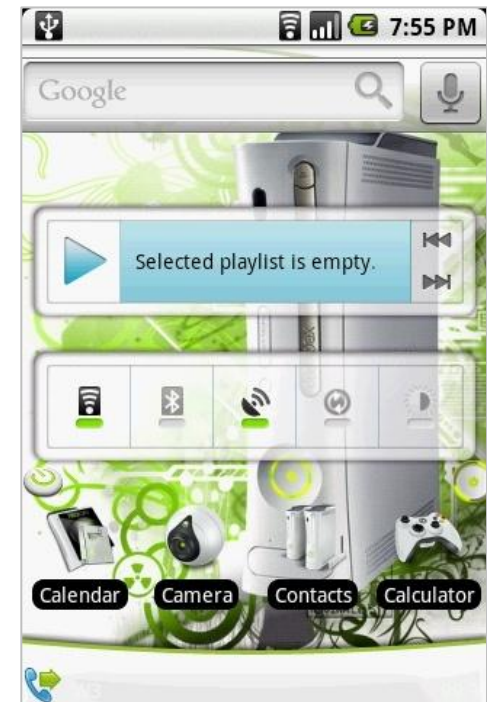
Android UI Guideline



Foursquare



Document to Go



Open Home

05

플랫폼별 UX디자인 가이드라인3

MS **WP7**의 UI Guideline

플랫폼별 UX디자인 가이드라인3

MS **WP7**의 UI Guideline

- WindowsPhone7 플랫폼의 UX디자인 가이드라인 - MSDN UI 가이드라인 정리

MS WP7의 UI Guideline

- WindowsPhone7 플랫폼의 UX디자인 가이드라인 - MSDN UI 가이드라인 정리
- WindowsPhone7의 UX디자인 특성이 반영된 모바일 앱 베스트3



UX Concept - Metro



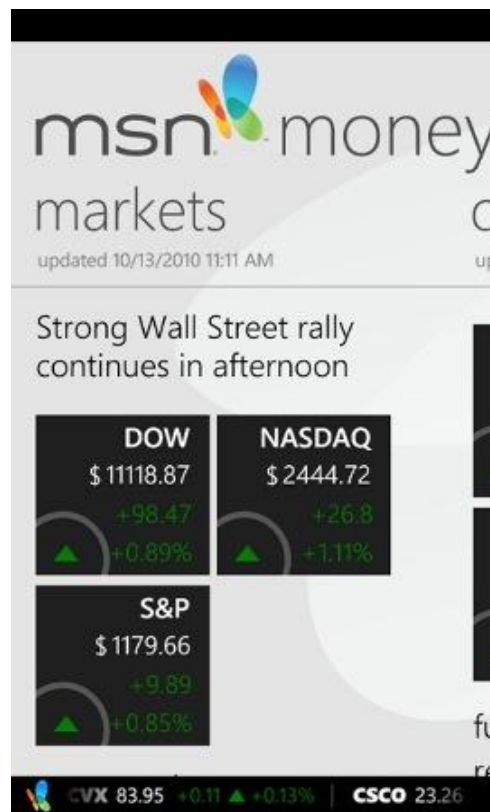
UX Concept - Metro

UI Element - Tile

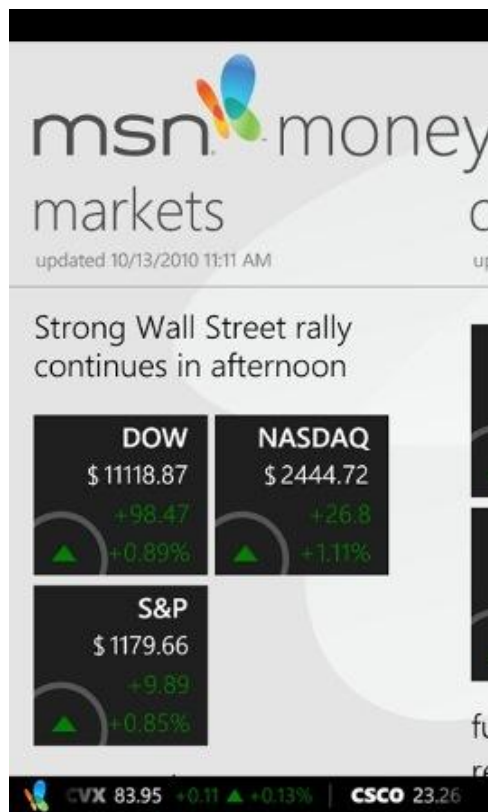


Metro design | Be Modern

Metro design | Be Modern



Metro design | Be Modern



minimal &
undecorated

Modern design in a touch application is undecorated, free of chrome elements, and minimally designed

Metro design | “On the Go” Capable

Metro design | “On the Go” Capable



Metro design | “On the Go” Capable

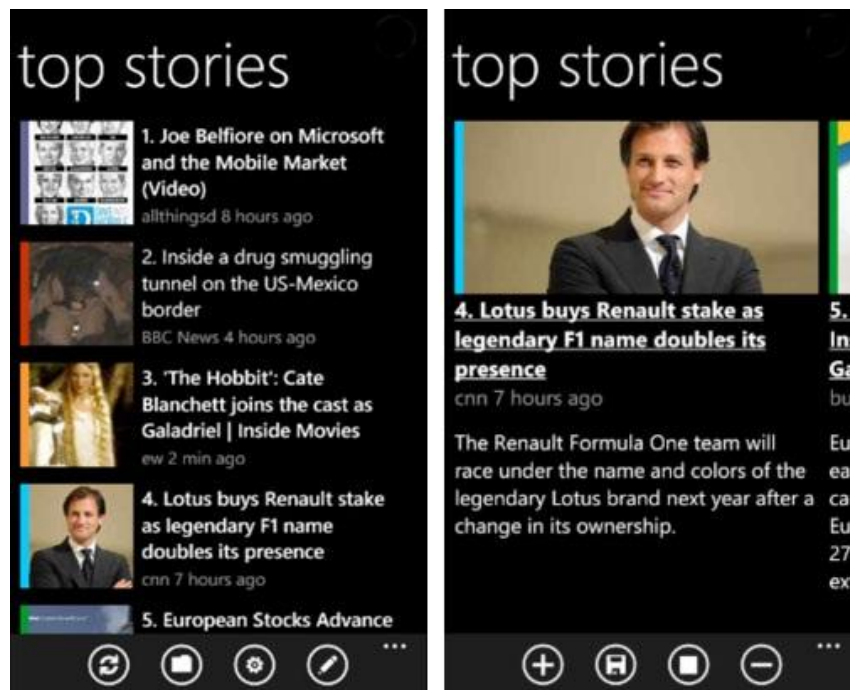


simple &
quick-use

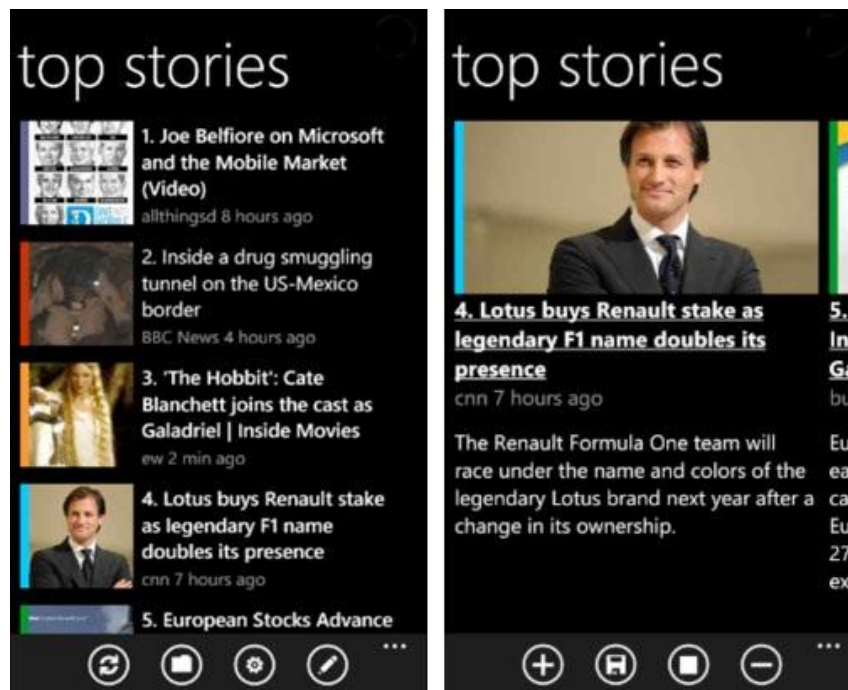
Focus on simple, quick-use scenarios.
Just a few spare moments to do what
users need to do.

Metro design | Be Clean

Metro design | Be Clean



Metro design | Be Clean

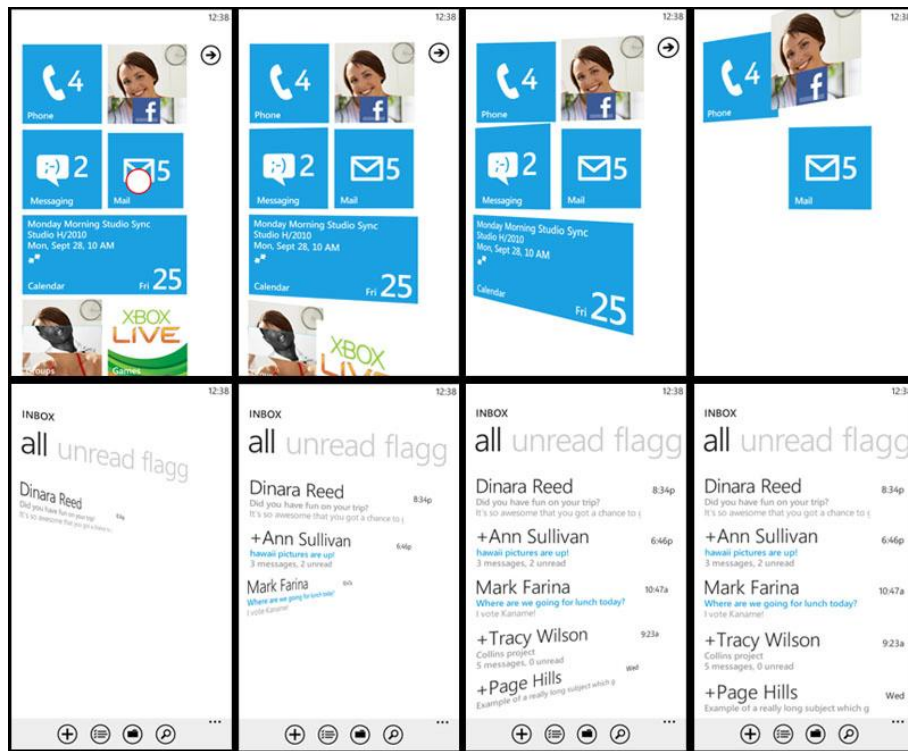


succinct
& intuitive

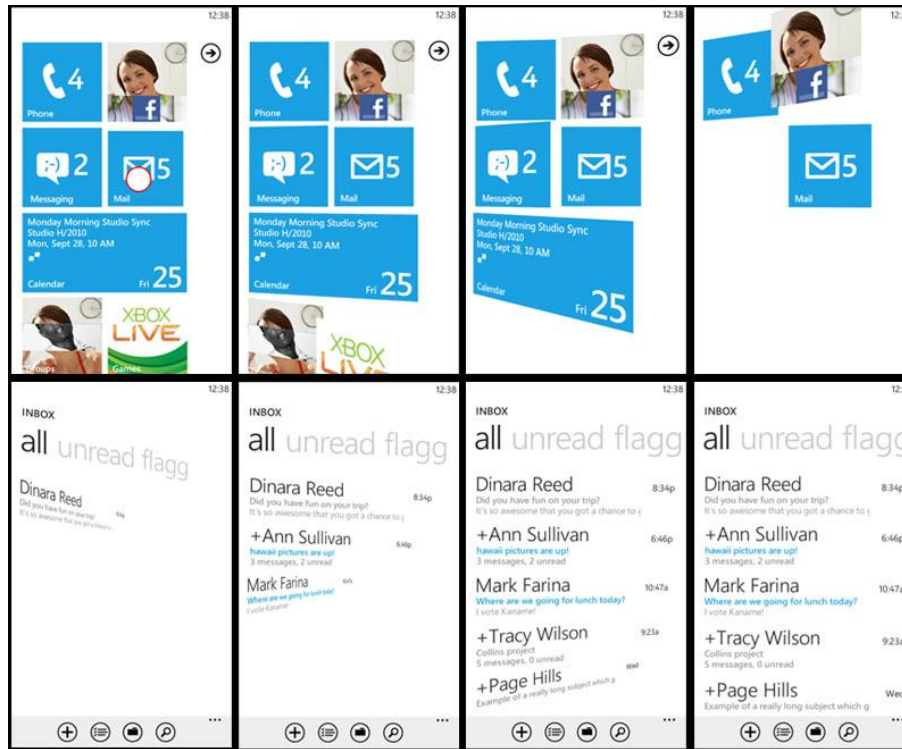
Use space around content and make labels succinct, intuitive.

Metro design | **Be in Motion**

Metro design | Be in Motion



Metro design | Be in Motion

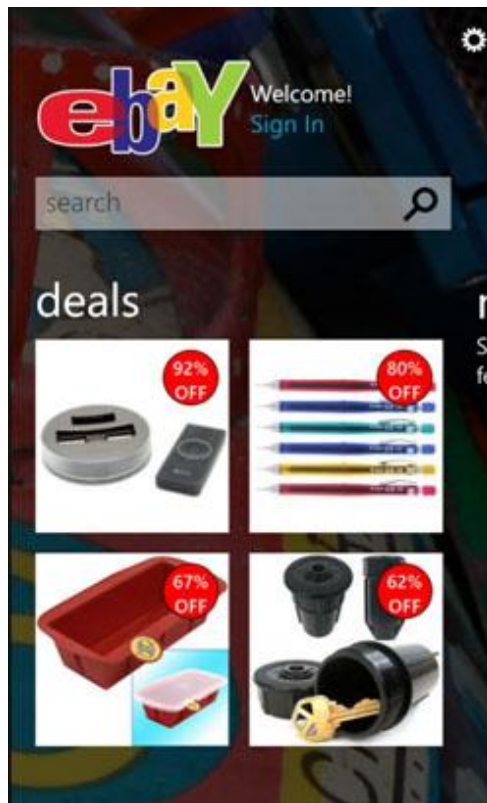


flexible &
interactive

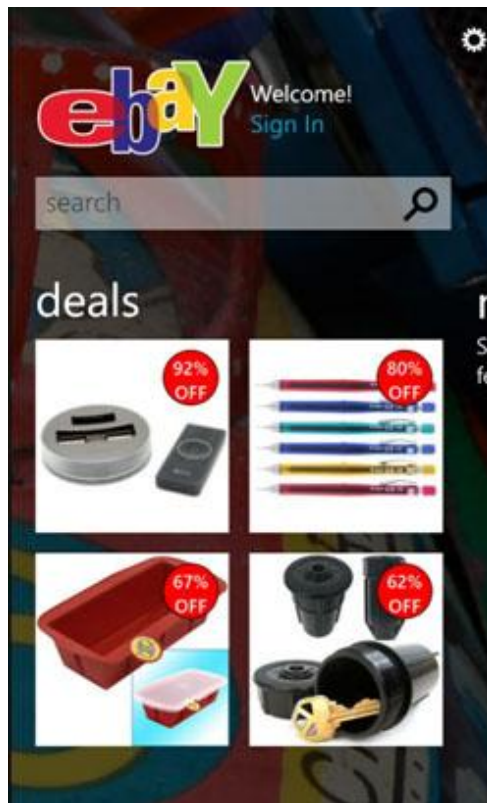
Create the impression of tangibility by objects flexible & interactive.

Metro design | Be Simple, Readable

Metro design | Be Simple, Readable



Metro design | Be Simple, Readable

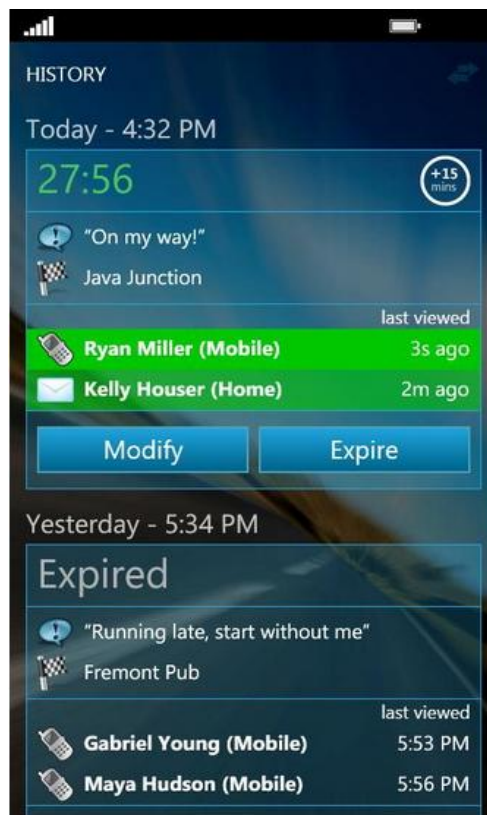


and
minimalistic

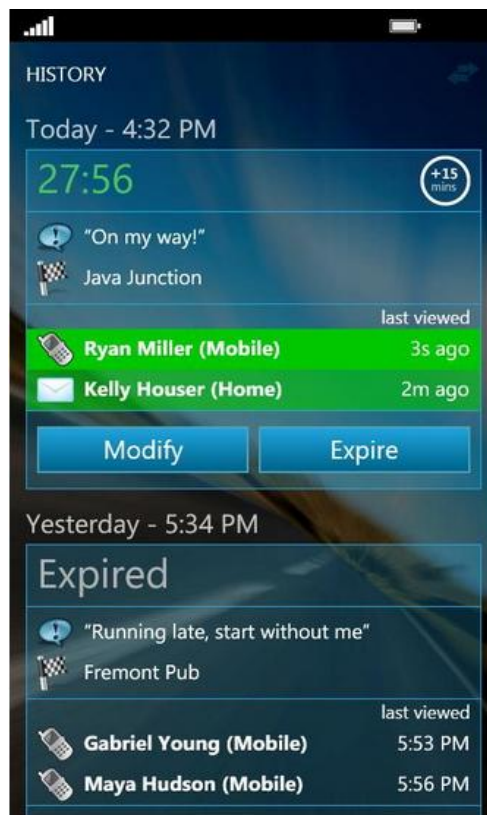
Keep each screen as focused as possible and eliminate any extra clutter.

Metro design | Be Innovative

Metro design | Be Innovative



Metro design | Be Innovative



drastical
differences

Design principles between the desktop and mobile platforms are drastically different, and you should use the appropriate principles for each.

Metro design | **Be Consistent**

Metro design | Be Consistent



Metro design | Be Consistent



interact within
consistency

Consistent in how users interact with it for things like navigating, changing settings, performing list deletions, and other interactions

Metro design | **Be Authentic**

Metro design | Be Authentic



Metro design | Be Authentic

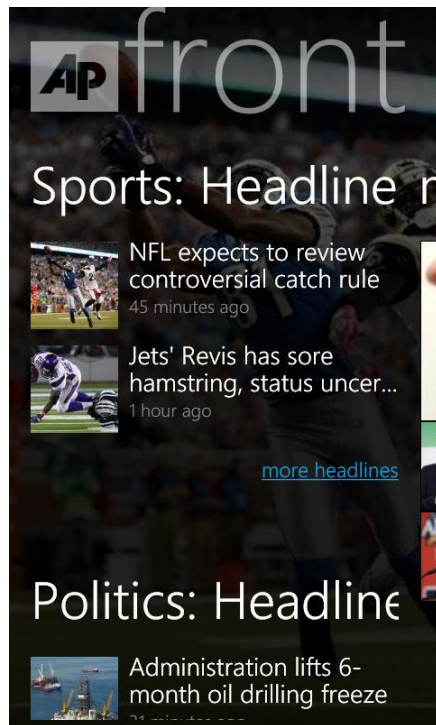


high-quality
visual elements

While remaining clean and modern, your application should also employ its own color scheme and high-quality visual elements that showcase its functionality and distinguish it from other applications.

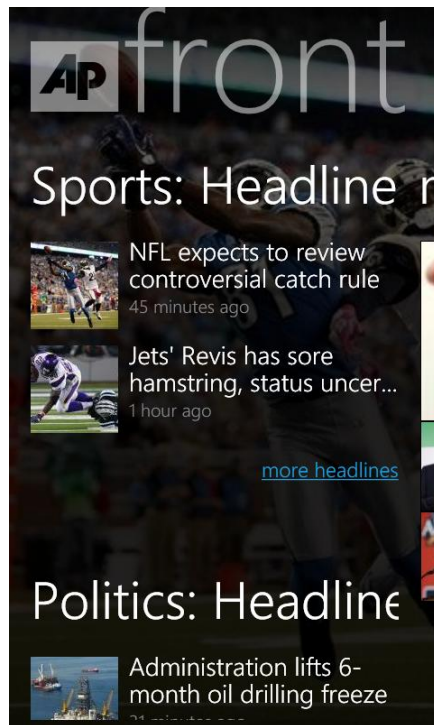
WindowsPhone7 UI Guideline

WindowsPhone7 UI Guideline

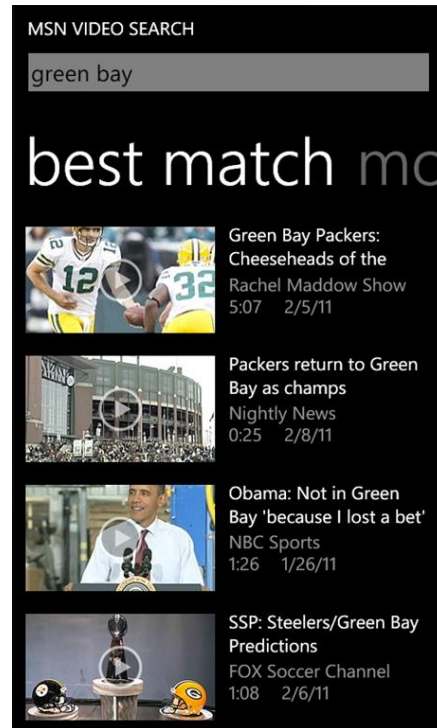


AP News

WindowsPhone7 UI Guideline

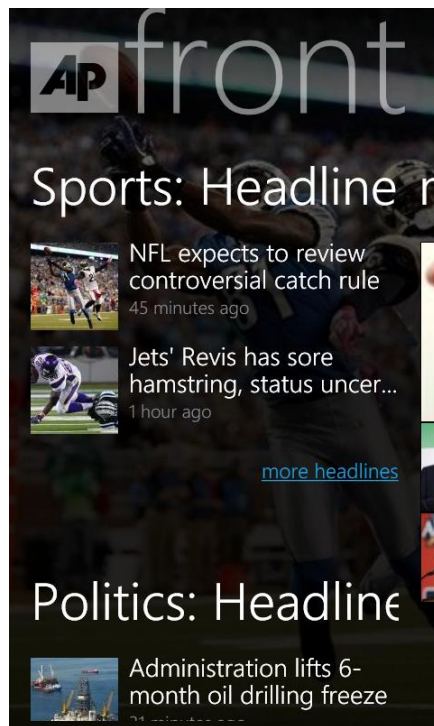


AP News

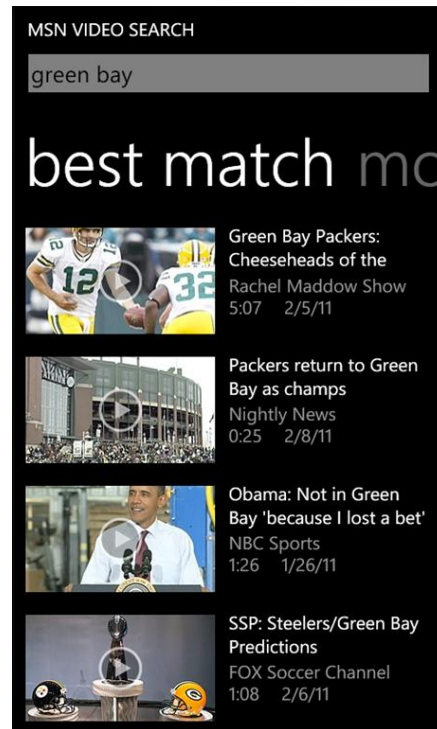


MSN Video

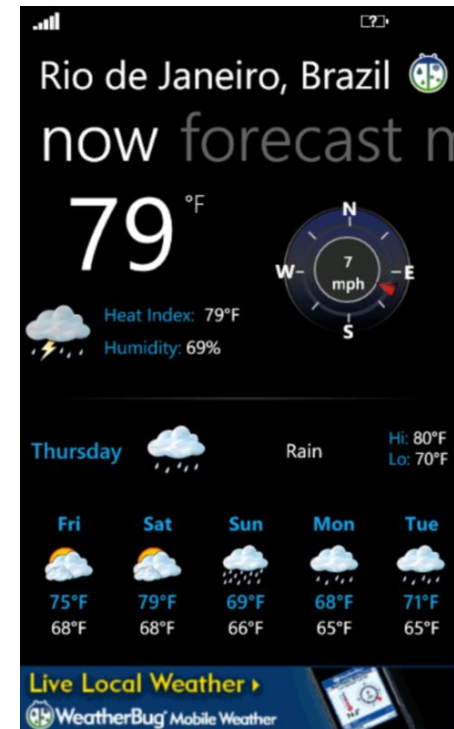
WindowsPhone7 UI Guideline



AP News



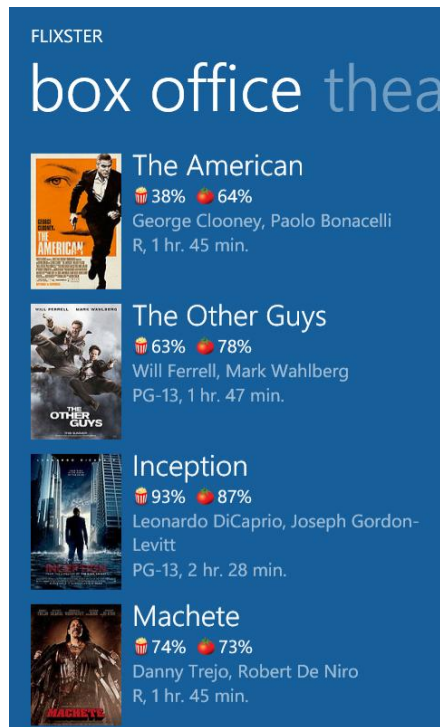
MSN Video



Weather Bug

WindowsPhone7 UI Guideline

WindowsPhone7 UI Guideline

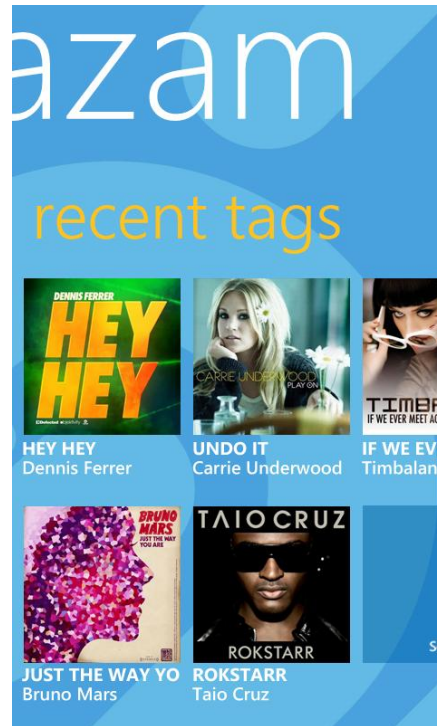


Flixter

WindowsPhone7 UI Guideline



Flixter

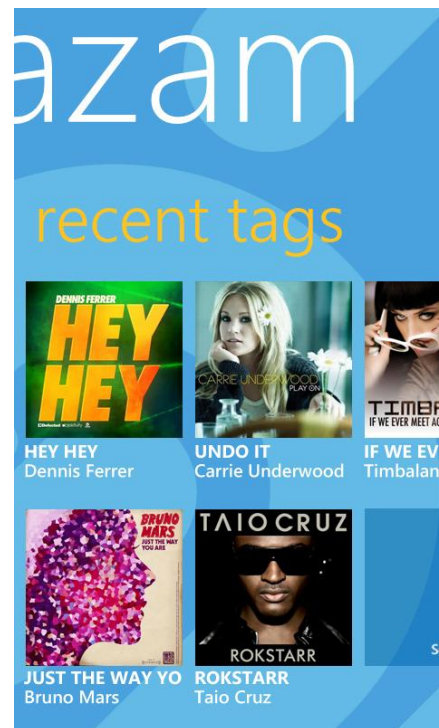


Shazam

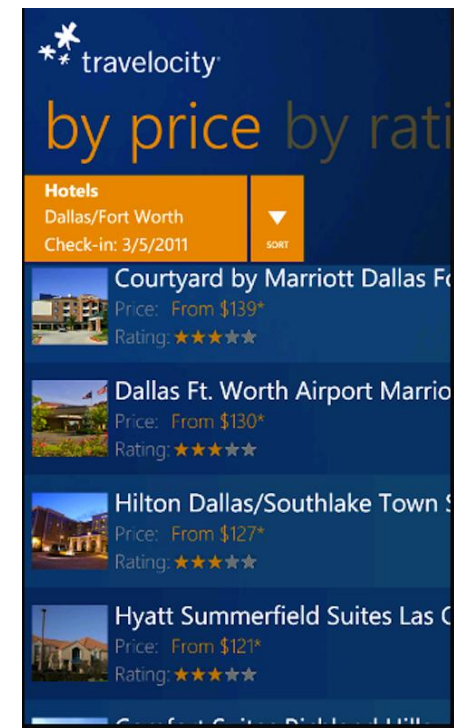
WindowsPhone7 UI Guideline



Flixter



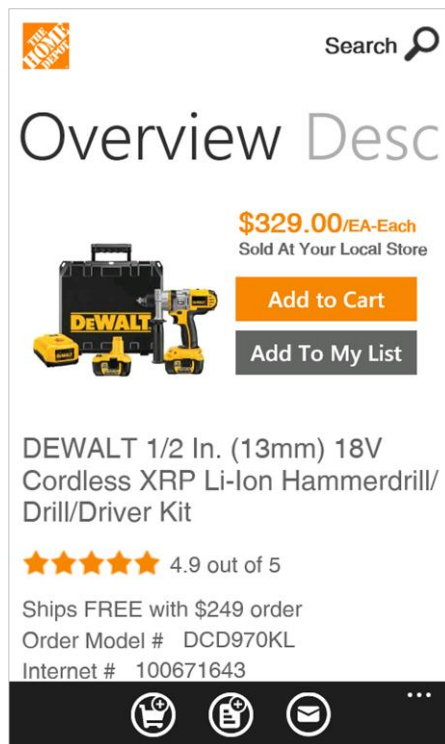
Shazam



travelocity

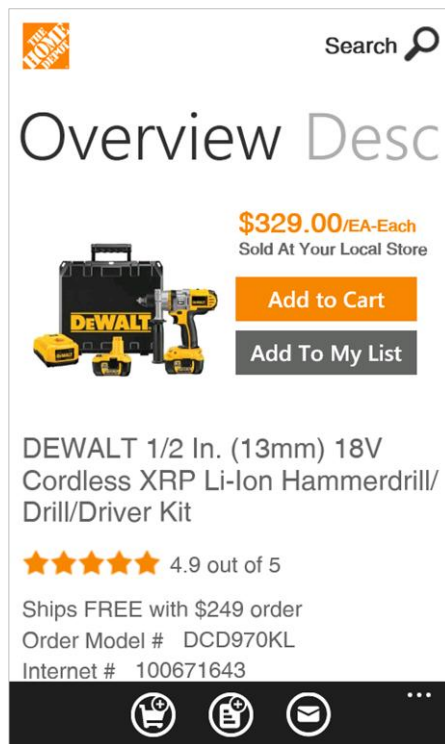
WindowsPhone7 UI Guideline

WindowsPhone7 UI Guideline

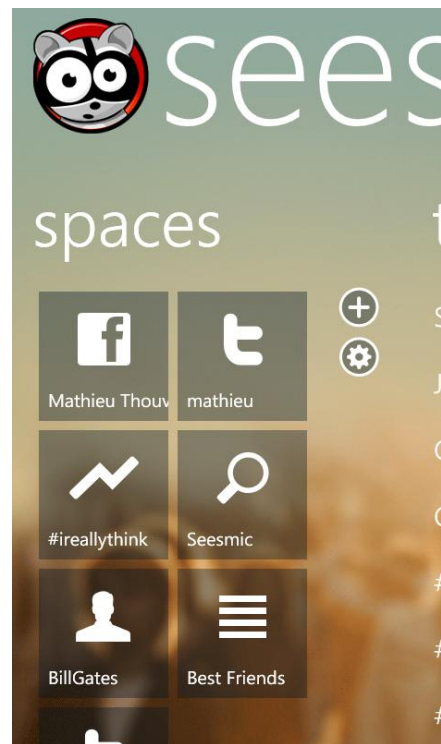


Home-Depot

WindowsPhone7 UI Guideline

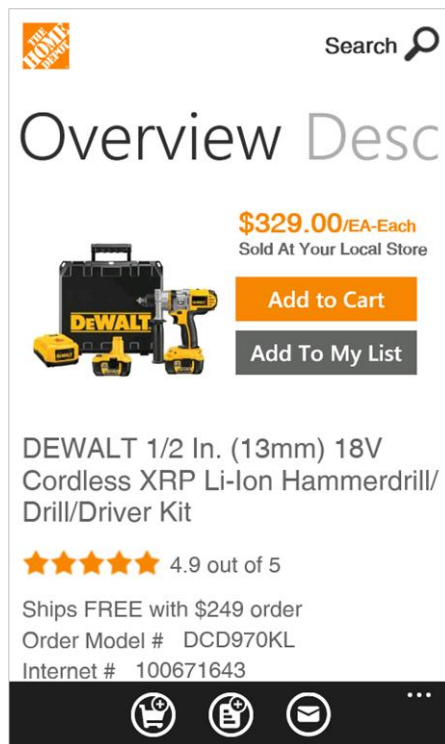


Home-Depot

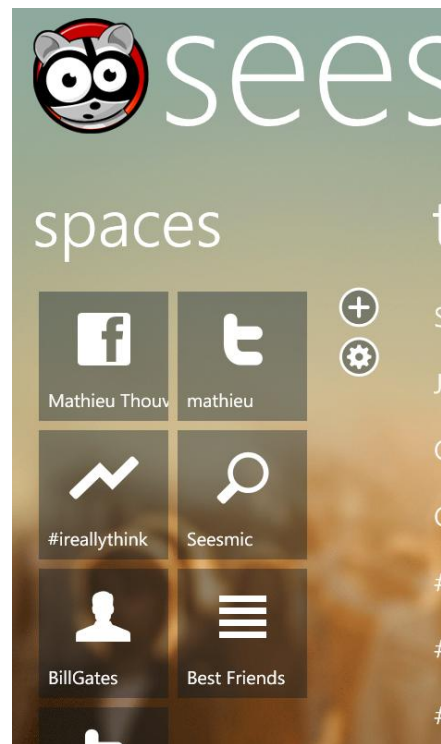


Seesmic

WindowsPhone7 UI Guideline



Home-Depot



Seesmic



photobucket

모바일 UX/UI 기획 및 설계실무

Mobile UX/UI Design Essential

제1부 끝 | 수고하셨습니다.