

GUI (Graphic User Interface)는

사용자와 기기 간의 상호작용을 위한 기능 및 요소를 그래픽으로 제공하는 인터페이스를 의미. 사용자는 그래픽 요소를 직접 조작함으로써 기기 및 시스템을 제어.

프로토타입_와이어프레임(wireframe)

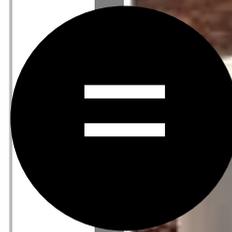
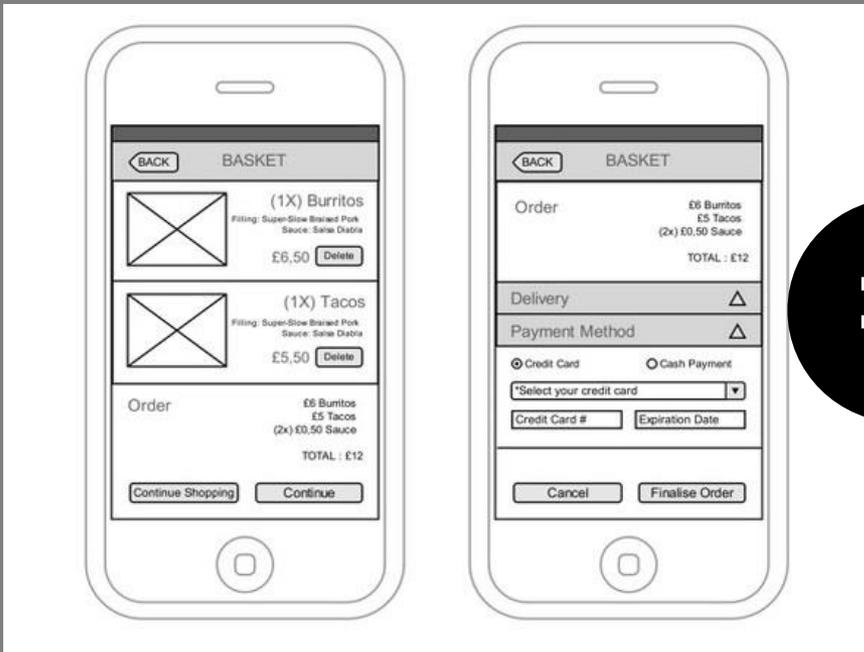
UI 디자인에서 콘텐츠의 구조를 제안하기 위해 사용되는 기본적인 비주얼 가이드.

와이어프레임은 인터페이스의 기본적인 구성요소들의 레이아웃을 그리는 것

와이어프레임은 디자인 작업이 진행되기 전에 실행

와이어 프레임은 웹 사이트 / 앱의 골격 또는 간단한 구조를 표현.

각각은 뷰의 관계뿐만 아니라 제품의 기능을 설명하는 데 사용



Paper Prototype for Future iPhone 7

스케치보다 좀 더 사실적으로 아이디어를 표현하는 방법

신속하게 아이디어를 담을 수 있다는 측면에서 다른 프로토타이핑 작업을 위한 사전 작업



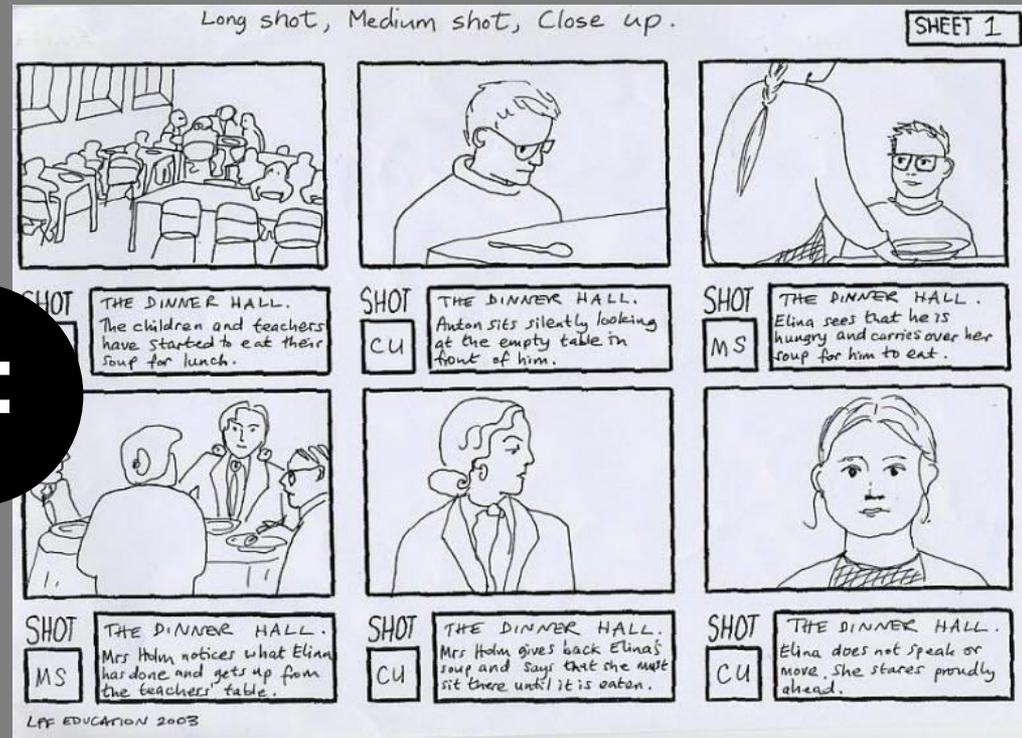
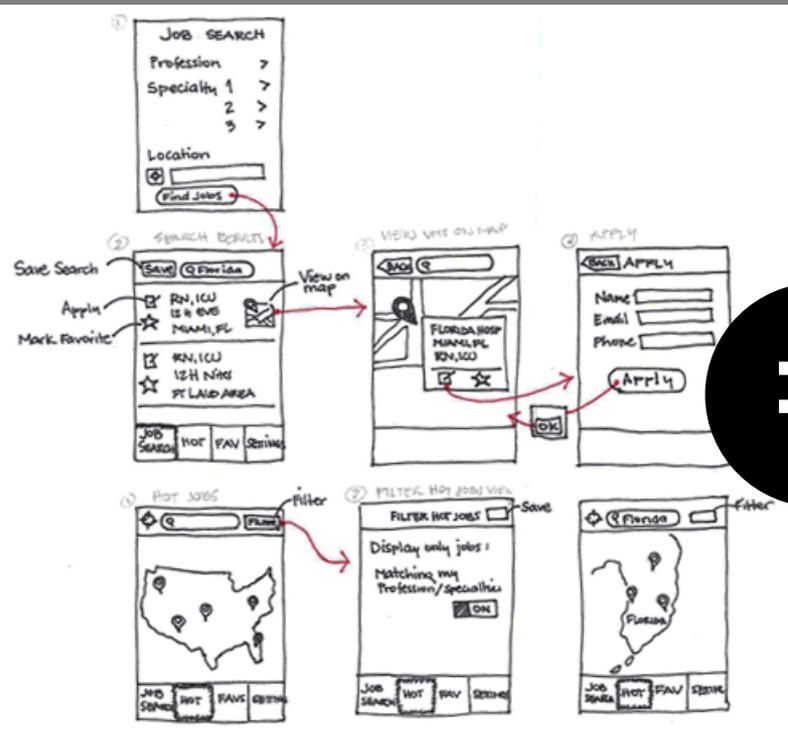
Video Prototype: Touchscreen Digital Camera

정적인 상태 뿐만 아니라 인터랙션 방식, 사용자의 행동 유도, 상태 전환 표시, 피드백, 사용자에게 의한 상태 변화 결과 등을 모두 표현



GUI Sketch Sheet: 화면흐름도

UI 스케치와 스토리보드(화면정의, **화면흐름**)는 같은 역할을 수행 단계가 수시로 바뀔 수 있고 다양한 화면을 테스트하면서 지속적으로 수정해 나가야 하는 작업과정에서 시간과 정성을 들여 깔끔한 문서를 만드는 것이 소모적일 수도 있다.



문장(text) → 핵심어(keyword) → 세분화(content)

1.
대략적인
story

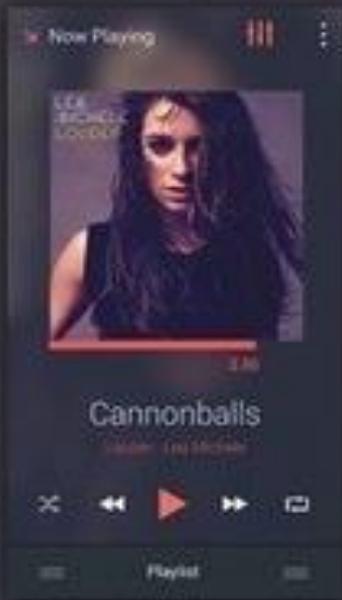
2.
단계를 나눈다.
(Keyword 와
내용 정리)

3.
단계별
화면구상
(wireframe)

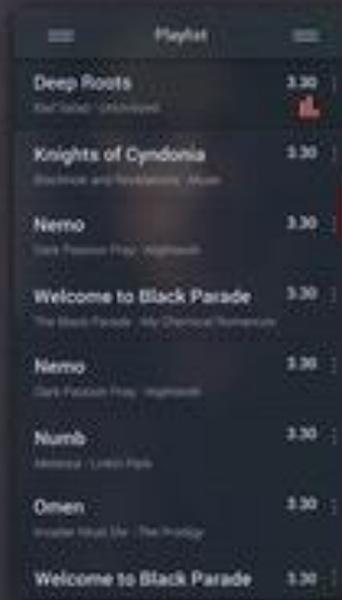
4.
오픈소스

5.
기능과 콘텐츠에
적합한
레이아웃

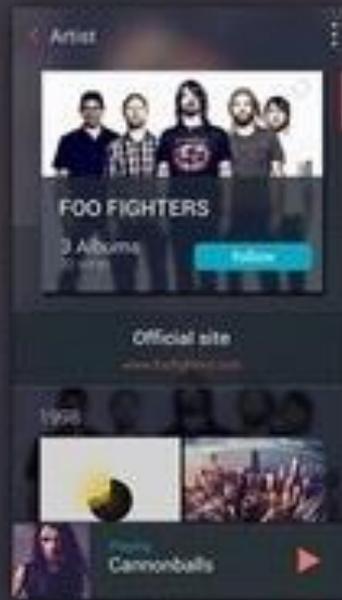
6.
전체와 각단계가
일관적인 구성



재생화면



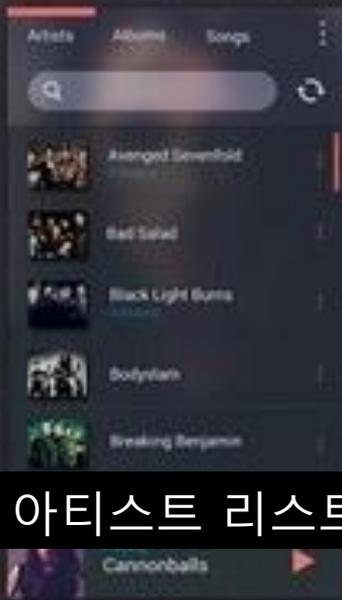
플레이리스트



아티스트



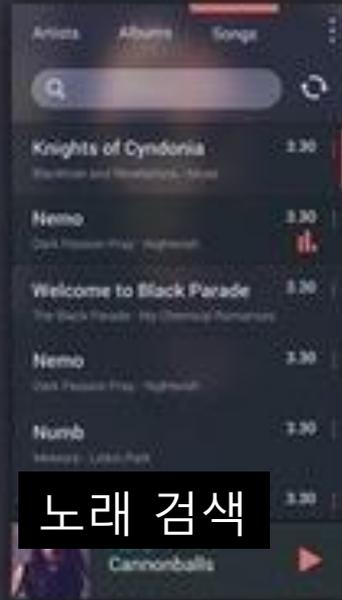
앨범



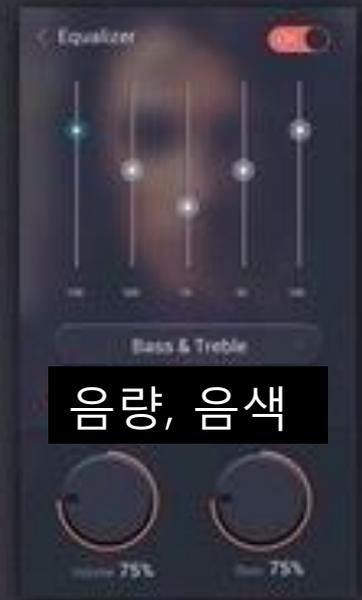
아티스트 리스트



앨범 리스트



노래 검색

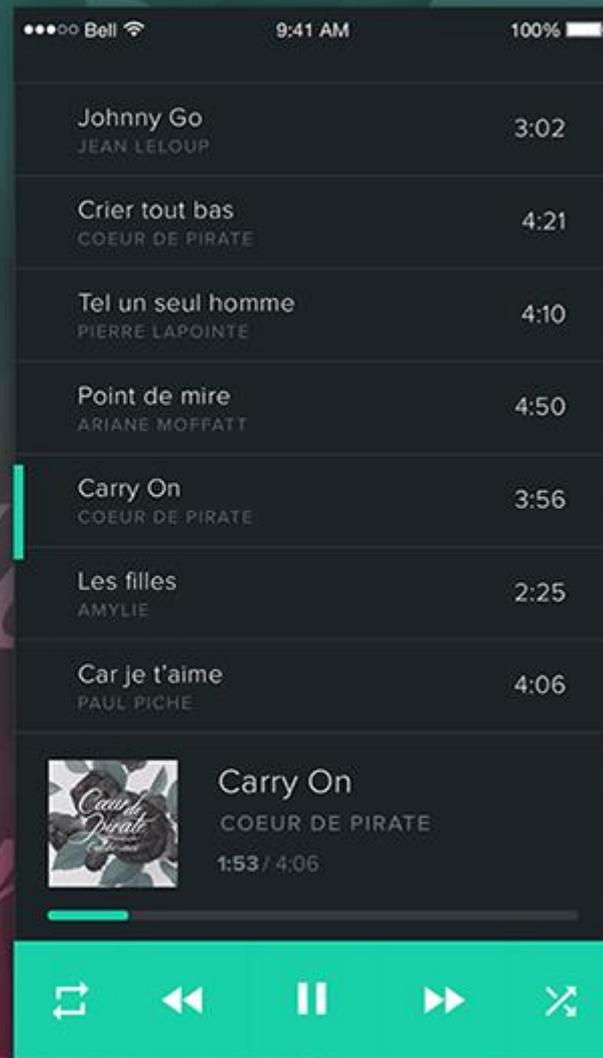


음량, 음색

재생화면



플레이리스트



Music Interface 요소 (기능, 콘텐츠)를 나열



재생제목 / 음악 이미지

가수/ 작곡가/ 작사자

이전/ 재생(정지)/ 다음 . 재생시간. 재생바 . 볼륨조절

재생목록 / 순번/ 가수/ 노래제목 / 더보기

Music Interface 요소(기능, 콘텐츠)



이전/재생제목 / 재생목록
재생시간(현재). 재생바 . 총시간
재생컨트롤 버튼

음악 이미지

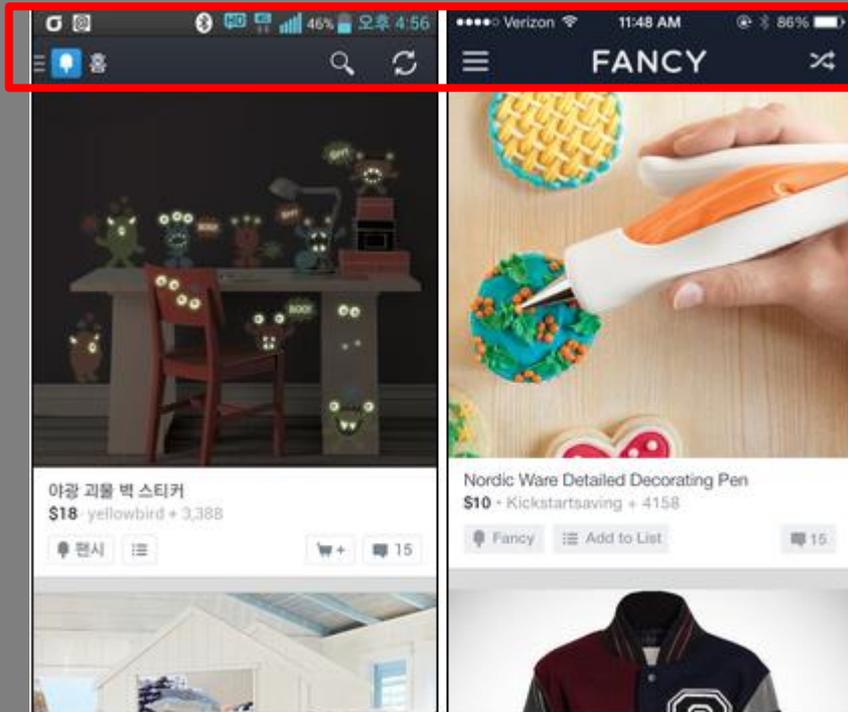
이전/ 재생(정지)/ 다음 .
재생바

GUI의 구성 요소

GUI는 레이아웃, 바, 뷰, 아이콘과 버튼, 상호작용과 피드백, 타이포그래피, 색상 등의 요소로 구성

네비게이션 바 / 액션 바 (Navigation bar / Action bar)

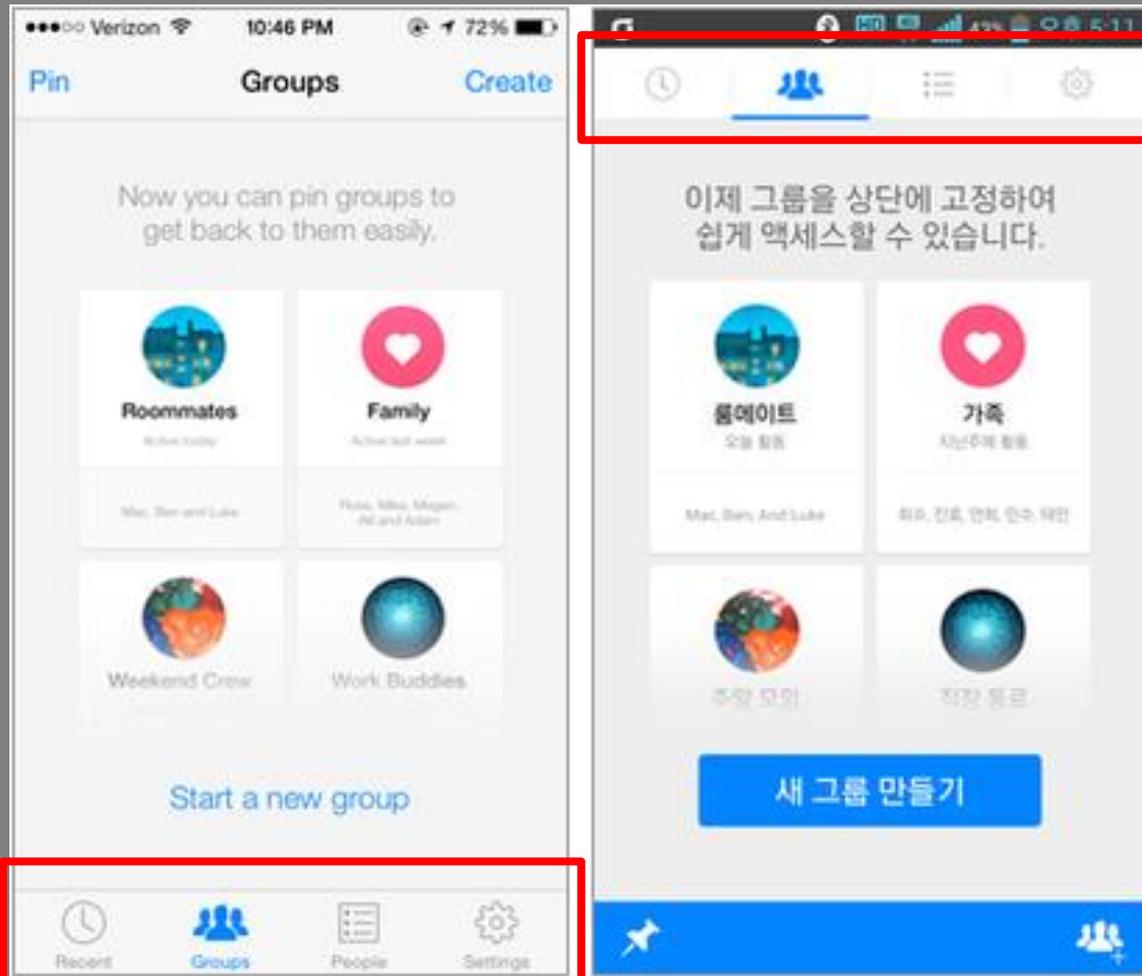
iOS에서는 좌측에 네비게이션 버튼, 우측에 기능 버튼, 중앙에 타이틀(해당 경로)의 형태로 구성되고, 안드로이드에서는 좌측에 네비게이션 버튼과 앱 아이콘+타이틀(해당 경로)을 두고 우측에 여러 개의 기능 버튼으로 구성.



<http://www.kimdirector.co.kr/bbs/view.php?no=387&id=webdesign>

탭 바 (Tab bar)

iOS에서는 탭 바를 하단에 두며 아이콘+텍스트의 형태로 구성되고, 안드로이드에서는 탭 바를 상단에 두며 텍스트 레이블 또는 아이콘으로 구성됩니다.

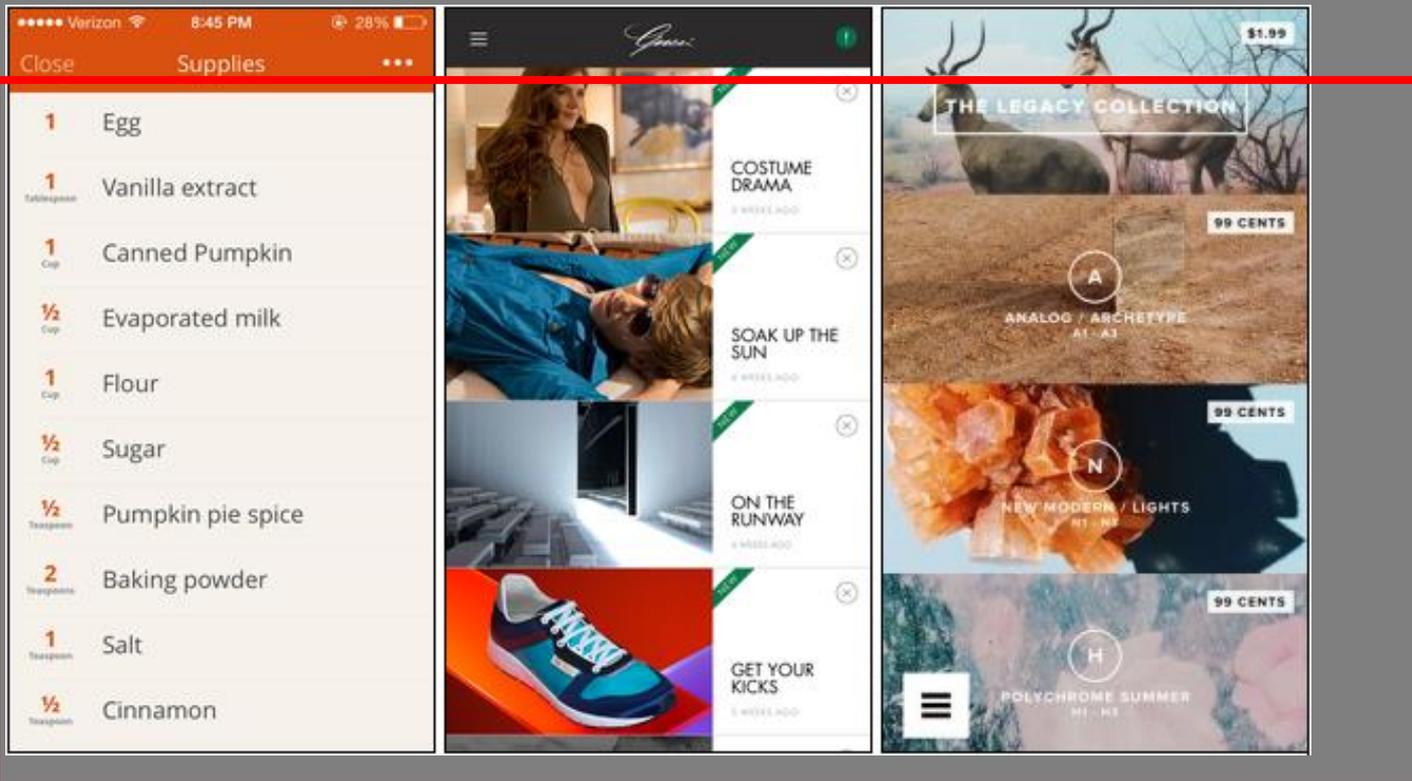


뷰 (View)

뷰는 PC의 창(window)과 같은 역할로, 화면상에 정보가 표현되는 영역.

뷰는 아이콘이나 버튼, 메뉴, 텍스트, 이미지, 멀티미디어 등 다양한 형태의 구성요소와 콘텐츠를 보여주는 하나의 창.

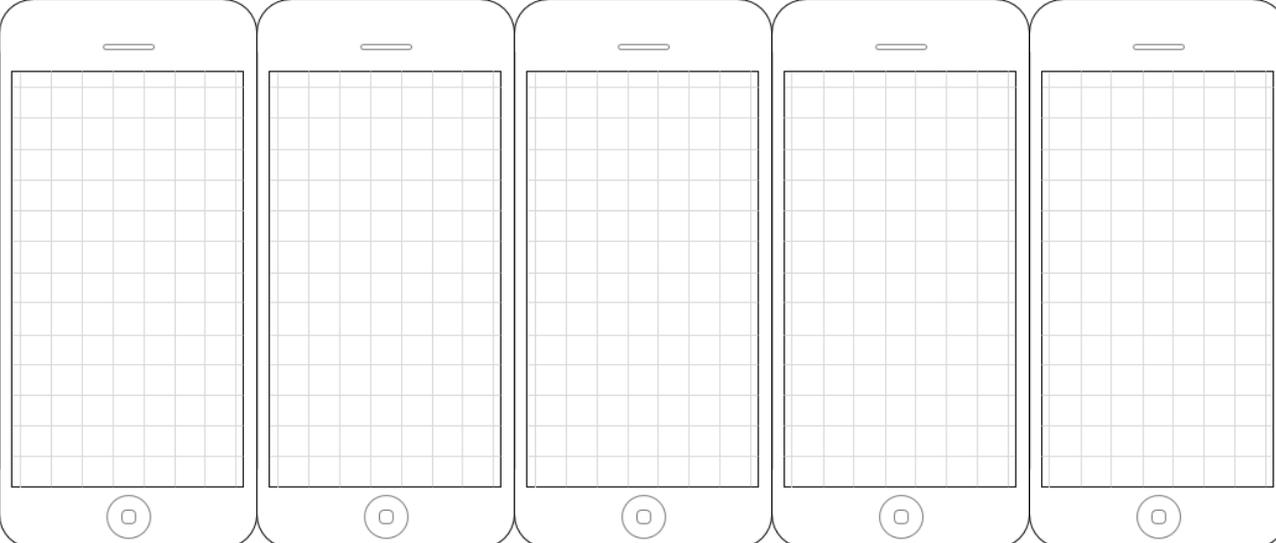
뷰의 형태는 리스트, 그리드, 카드 형태 등 다양한 형태로 표현



화면구성 (기능과 콘텐츠 배치)

콘텐츠, 기능, 형태 등을 사용 목적과 목표에 따라 얼마나 적합하게 배치
정보 우선 순위와 중요도에 따라서 시선의 흐름 및 동선을 잘 파악
링크와 입력, 클릭에 따라 화면이 어떻게 변하는지(이동 하는지)를 한 번에 볼 수 있도록 작성

Menu /	Drafter /	Project Nononi App UI Sheet Page 5		
Code 00	Code 00	Code 00	Code 00	Code 00
Title /	Title /	Title /	Title /	Title /



| Description (화면설명) |
|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |

플랫디자인이란

실제와 같은 시각적인 요소를 배제한 평평한 요소의 디자인

실사와 복잡한 그래픽 효과를 배제하고 컬러와 상징 아이콘 등을 활용하여 직관적인 인식이 가능하도록 구성하는 디자인 방식 또는 UI.

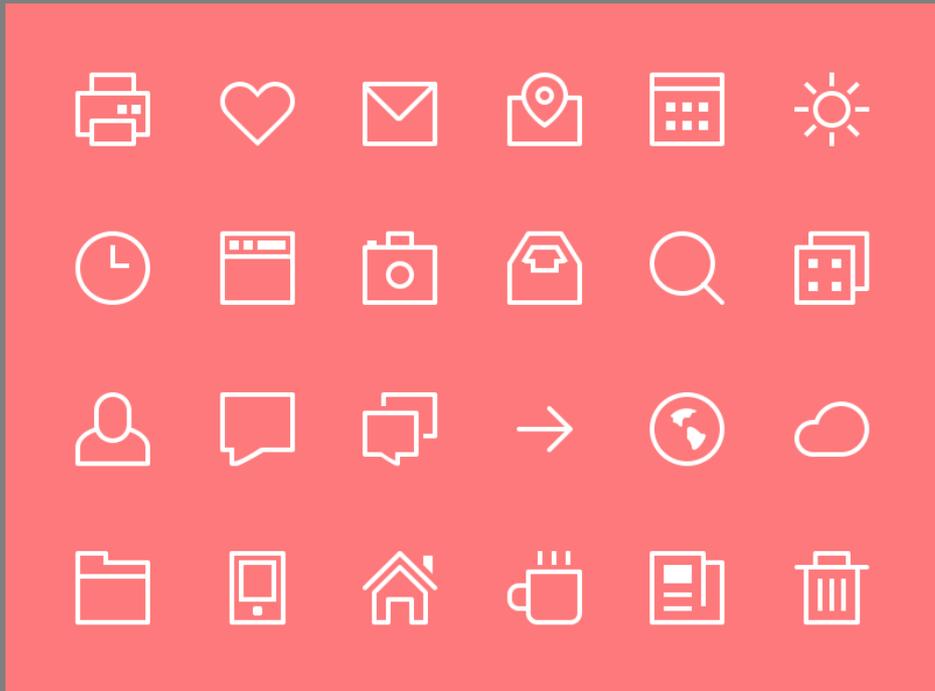
복잡한 요소를 배제하고 기본적인 요소들인 레이아웃, 대비, 색상 폰트 등을 이용하는 디자인 트렌드.

Windows8과 iOS7이 보급되면서 급격히 늘어났다.



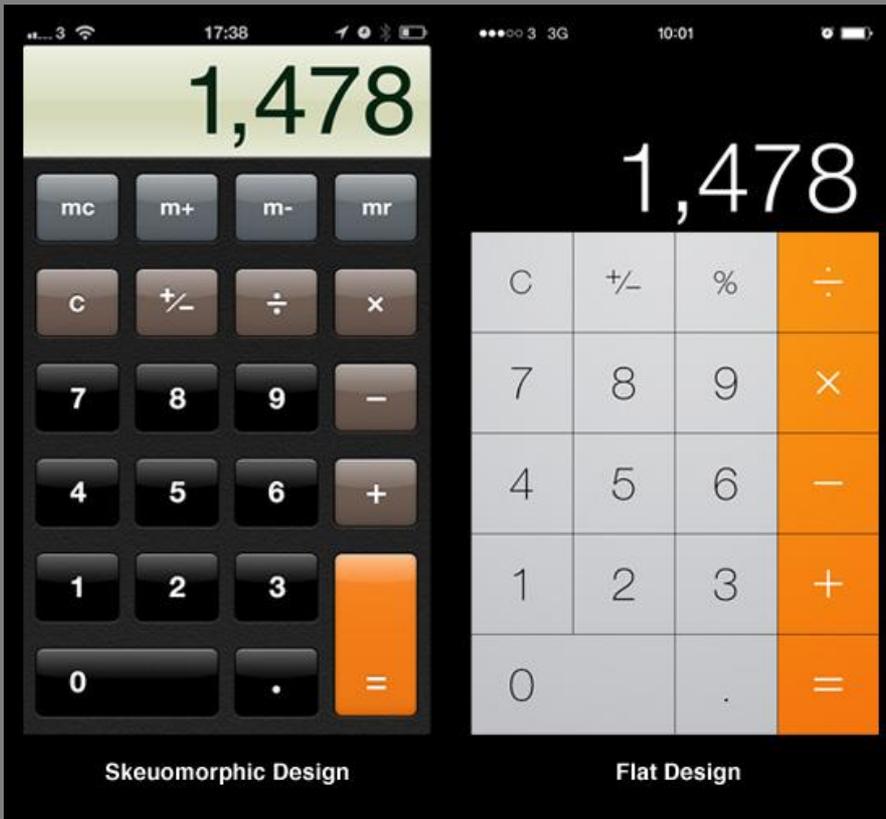
심플한 아이콘

버튼 및 아이콘은 가장 단순하고 간단한 모양.
사각형, 원과 같은 기본적인 도형의 형태에서
배치, 컬러, 형태의 변화 정도로만 디자인으로 구성



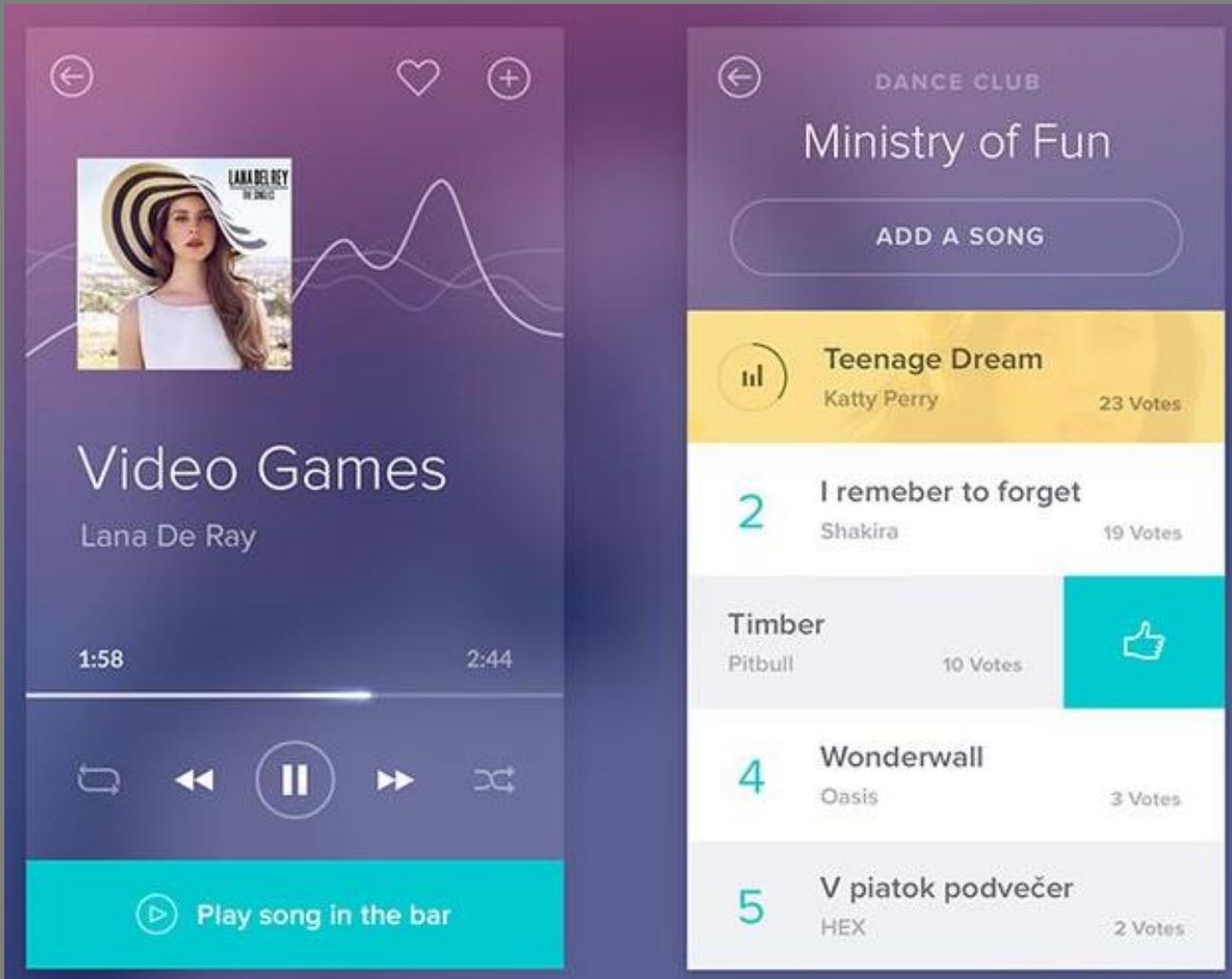
배제된 효과

이미지 프레임이나 아이콘 등 모든 요소에 그림자, 입체감, 그라데이션 등 깊이감을 나타내는 디자인 효과를 쓰지 않는다

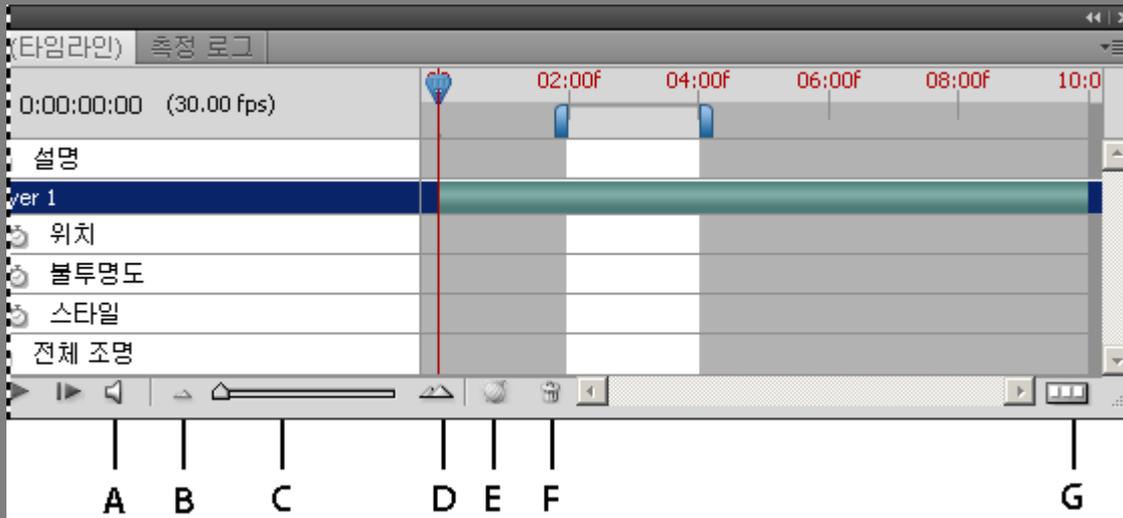
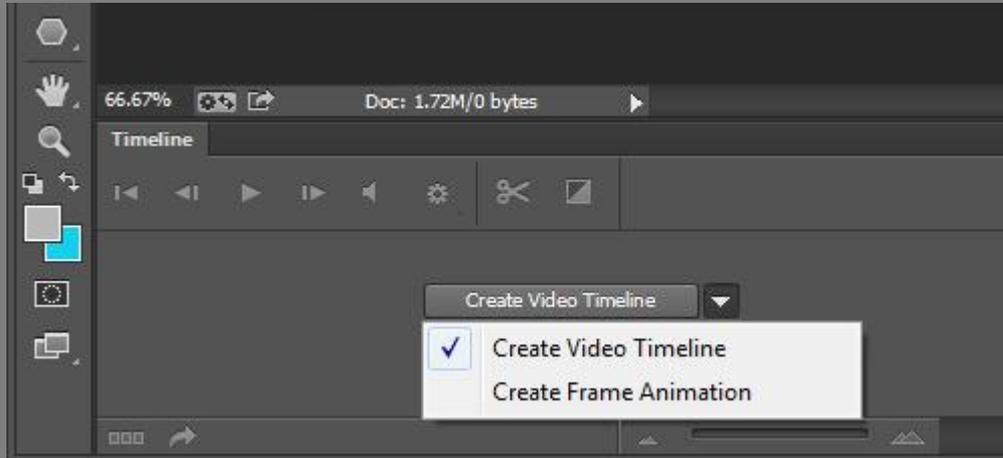


타이포그래피

가독성이 뛰어나고 비주얼과 대담하고 간단한 스타일을 가지고 있는 폰트를 사용



Photoshop's Timeline Animation -



A. 오디오 재생 사용 가능 B. 축소 C. 확대/축소 슬라이더 D. 확대 E. 유니언 스킨 전환 F. 키프레임 삭제 G. 프레임 애니메이션으로 변환