대분류 / 20 **정보통신**	중분류 / 01 **정보기술**	소분류 / 02 **정보기술개발**	세분류 / 07 **UI/UX엔지니어링**	학습모듈 / 10

10
UI/UX 가이드 제작

LM2001020710_14v1

KRIVET 한국직업능력개발원
Valueone (주)밸류원컨설팅
교육부

UI/UX엔지니어링 학습모듈

01. UI/UX 환경 분석

02. UI/UX 계획 수립

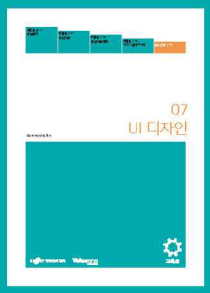
03. 사용자 리서치

04. UI/UX 요구 분석

05. UI/UX 콘셉트 기획

06. UI 아키텍처 설계

07. UI 디자인



08. UI 구현

09. UI 테스트

10. UI/UX 가이드 제작

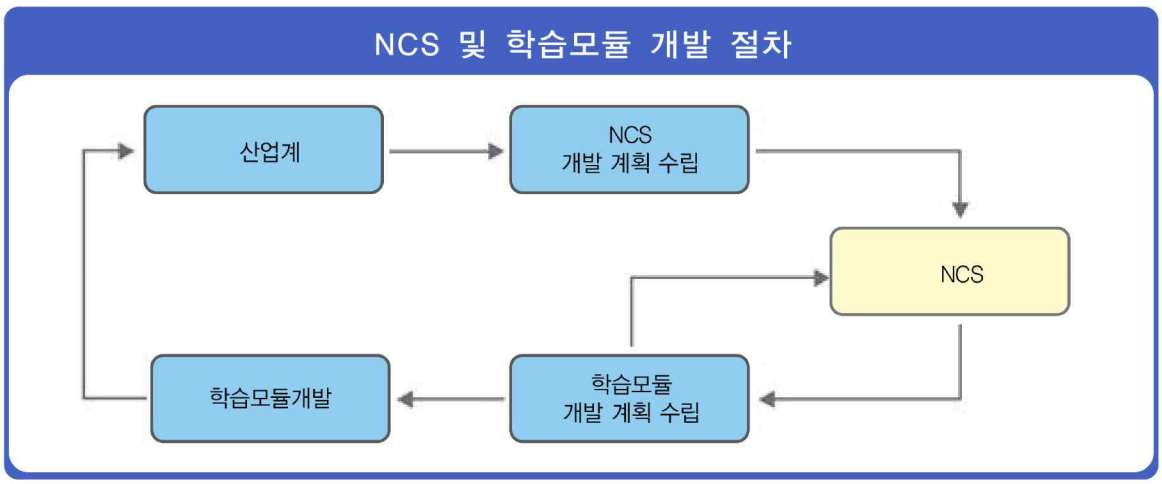
NCS 학습모듈의 이해

※ 본 학습모듈은 「NCS 국가직무능력표준」 사이트(http://www.ncs.go.kr) 에서 확인 및 다운로드 할 수 있습니다.

(1) NCS 학습모듈이란?

- 국가직무능력표준(NCS: National Competency Standards)이란 산업현장에서 직무를 수행하기 위해 요구되는 지식·기술·소양 등의 내용을 국가가 산업부문별·수준별로 체계화한 것으로 산업현장의 직무를 성공적으로 수행하기 위해 필요한 능력(지식, 기술, 태도)을 국가적 차원에서 표준화한 것을 의미합니다.

- 국가직무능력표준(이하 NCS)이 현장의 '직무 요구서'라고 한다면, **NCS 학습모듈은 NCS의 능력단위를 교육훈련에서 학습할 수 있도록 구성한 '교수·학습 자료'입니다.** NCS 학습모듈은 구체적 직무를 학습할 수 있도록 이론 및 실습과 관련된 내용을 상세하게 제시하고 있습니다.



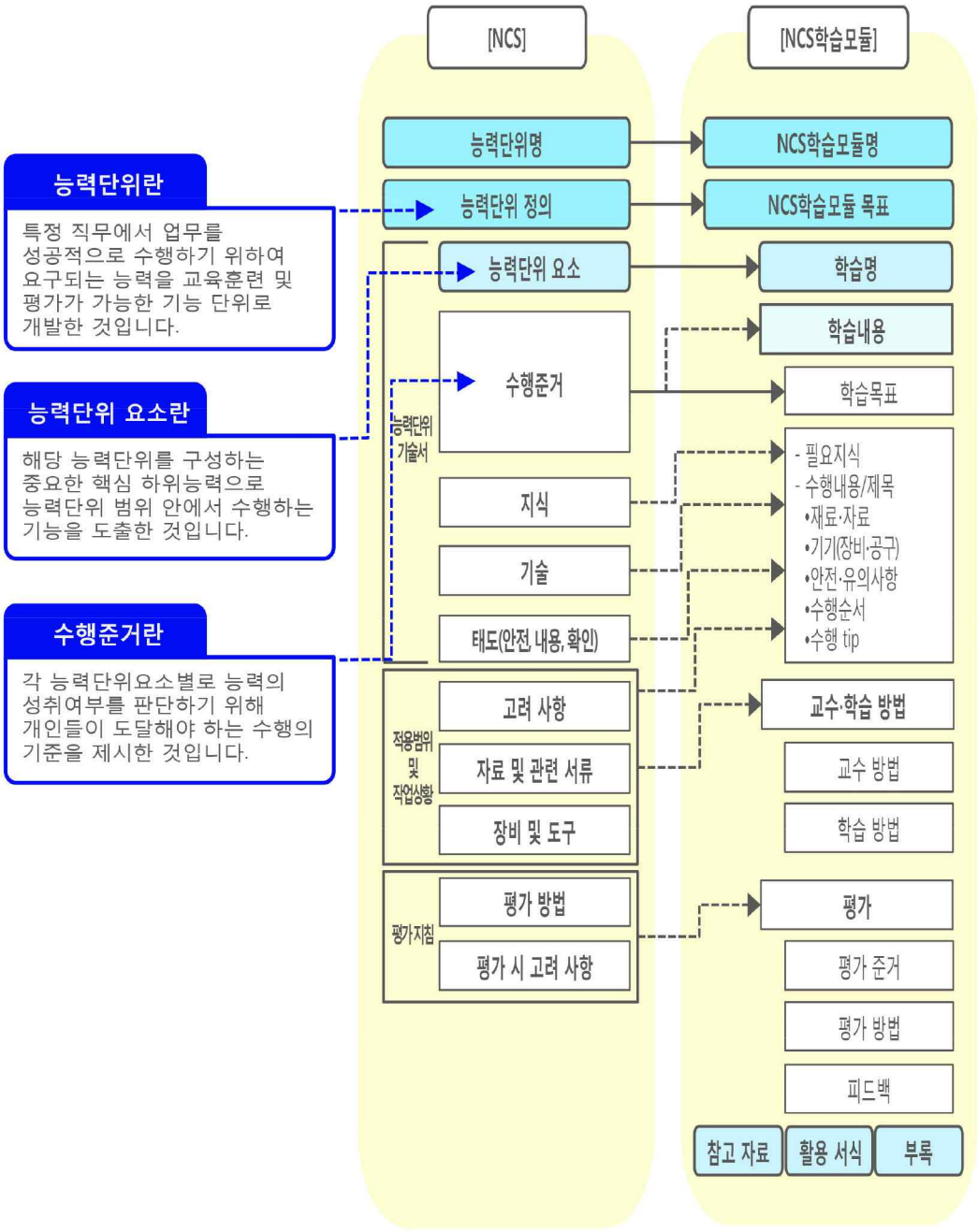
- **NCS 학습모듈은 다음과 같은 특징을 가지고 있습니다.**

  첫째, NCS 학습모듈은 산업계에서 요구하는 직무능력을 교육훈련 현장에 활용할 수 있도록 성취목표와 학습의 방향을 명확히 제시하는 가이드라인의 역할을 합니다.

  둘째, NCS 학습모듈은 특성화고, 마이스터고, 전문대학, 4년제 대학교의 교육기관 및 훈련기관, 직장교육기관 등에서 표준교재로 활용할 수 있으며 교육과정 개편 시에도 유용하게 참고할 수 있습니다.

● NCS와 NCS 학습모듈 간의 연결 체제를 살펴보면 아래 그림과 같습니다.

NCS와 NCS 학습모듈의 연결 체제



(2) NCS 학습모듈의 체계

● NCS 학습모듈은 1.학습모듈의 위치, 2.학습모듈의 개요, 3.학습모듈의 내용 체계, 4.참고 자료, 5.활용 서식/부록 으로 구성되어 있습니다.

1. NCS 학습모듈의 위치

● NCS 학습모듈의 위치는 NCS 분류 체계에서 해당 학습모듈이 어디에 위치하는지를 한 눈에 볼 수 있도록 그림으로 제시한 것입니다.

예시 : 이·미용 서비스 분야 중 네일미용 세분류

NCS-학습모듈의 위치

대분류	이용·숙박·여행·오락·스포츠
중분류	이·미용
소분류	이·미용 서비스

세분류	능력단위	학습모듈명
헤어미용	네일 샵 위생 서비스	네일숍 위생서비스
피부미용	네일 화장물 제거	네일 화장물 제거
메이크업	**네일 기본 관리**	**네일 기본관리**
네일미용	네일 랩	네일 랩
이용	네일 팁	네일 팁
	젤 네일	젤 네일
	아크릴릭 네일	아크릴 네일
	평면 네일아트	평면 네일아트
	융합 네일아트	융합 네일아트
	네일 샵 운영관리	네일숍 운영관리

학습모듈은

NCS 능력단위 1개당 1개의 학습모듈 개발을 원칙으로 합니다. 그러나 필요에 따라 고용 단위 및 교과단위를 고려하여 능력단위 몇 개를 묶어서 1개의 학습모듈로 개발할 수 있으며, NCS 능력단위 1개를 여러 개의 학습모듈로 나누어 개발할 수도 있습니다.

2. NCS 학습모듈의 개요

구 성

● NCS 학습모듈 개요는 학습모듈이 포함하고 있는 내용을 개략적으로 설명한 것으로서 학습모듈의 목표, 선수 학습, 학습모듈의 내용 체계, 핵심 용어로 구성되어 있습니다.

학습모듈의 목표	해당 NCS 능력단위의 정의를 토대로 학습목표를 작성한 것입니다.
선수 학습	해당 학습모듈에 대한 효과적인 교수·학습을 위하여 사전에 이수해야 하는 학습모듈, 학습 내용, 관련 교과목 등을 기술한 것입니다.
학습모듈의 내용 체계	해당 NCS 능력단위요소가 학습모듈에서 구조화된 방식을 제시한 것입니다.
핵심 용어	해당 학습모듈의 학습 내용, 수행 내용, 설비·기자재 등 가운데 핵심적인 용어를 제시한 것입니다.

활 용 안 내

예시 : 네일미용 세분류의 '네일 기본관리' 학습모듈

네일 기본관리 학습모듈의 개요

학습모듈의 목표

고객의 네일 보호와 미적 요구 충족을 위하여 효과적인 네일 관리로 프리에지 형태 만들기, 큐티클 정리하기, 컬러링하기, 보습제 도포하기, 마무리를 할 수 있다.

선수학습

네일숍 위생서비스(LM1201010401_14v2)

학습모듈의 내용체계

학습	학습내용	NCS 능력단위요소 코드번호	요소명칭	수준
1. 프리에지 형태 만들기	1-1. 네일 파일에 대한 이해와 활용 1-2. 프리에지 형태 파일링	1201010403_12v2.1	프리엣지 모양 만들기	3
2. 큐티클 정리하기	2-1. 네일 기본관리 매뉴얼 이해 2-2. 큐티클 관리	1201010403_14v2.2	큐티클 정리하기	3
3. 컬러링하기	3-1. 컬러링 매뉴얼 이해 3-2. 컬러링 방법 선정과 작업 3-3. 젤 컬러링 작업	1201010403_14v2.3	컬러링	3
4. 보습제 도포하기	4-1. 보습제 선정과 도포 4-2. 각질제거	1201010403_14v2.4	보습제 바르기	2
5. 네일 기본관리 마무리하기	5-1. 유분기 제거 5-2. 네일 기본관리 마무리와 정리	1201010403_14v2.5	마무리하기	3

핵심 용어

프리에지, 니퍼, 푸셔, 폴리시, 네일 파일, 스퀘어형, 스퀘어 오프형, 라운드형, 오발형, 포인트형

학습모듈의 목표는

학습자가 해당 학습모듈을 통해 성취해야 할 목표를 제시한 것으로, 교수자는 학습자가 학습모듈의 전체적인 내용흐름을 파악할 수 있도록 지도하는 것이 필요합니다.

선수학습은

교수자나 학습자가 해당 모듈을 교수 또는 학습하기 이전에 이수해야 할 학습내용, 교과목, 핵심 단어 등을 표기한 것입니다. 따라서 교수자는 학습자가 개별 학습, 자기 주도 학습, 방과 후 활동 등 다양한 방법을 통해 이수할 수 있도록 지도하는 것이 필요합니다.

핵심 용어는

학습모듈을 통해 학습되고 평가되어야 할 주요 용어입니다. 또한 당해 모듈 또는 타 모듈에서도 핵심 용어를 사용하여 학습내용을 구성할 수 있으며, 「NCS 국가직무능력표준」 사이트(www.ncs.go.kr)에서 색인(찾아보기) 중 하나로 이용할 수 있습니다.

3. NCS 학습모듈의 내용 체계

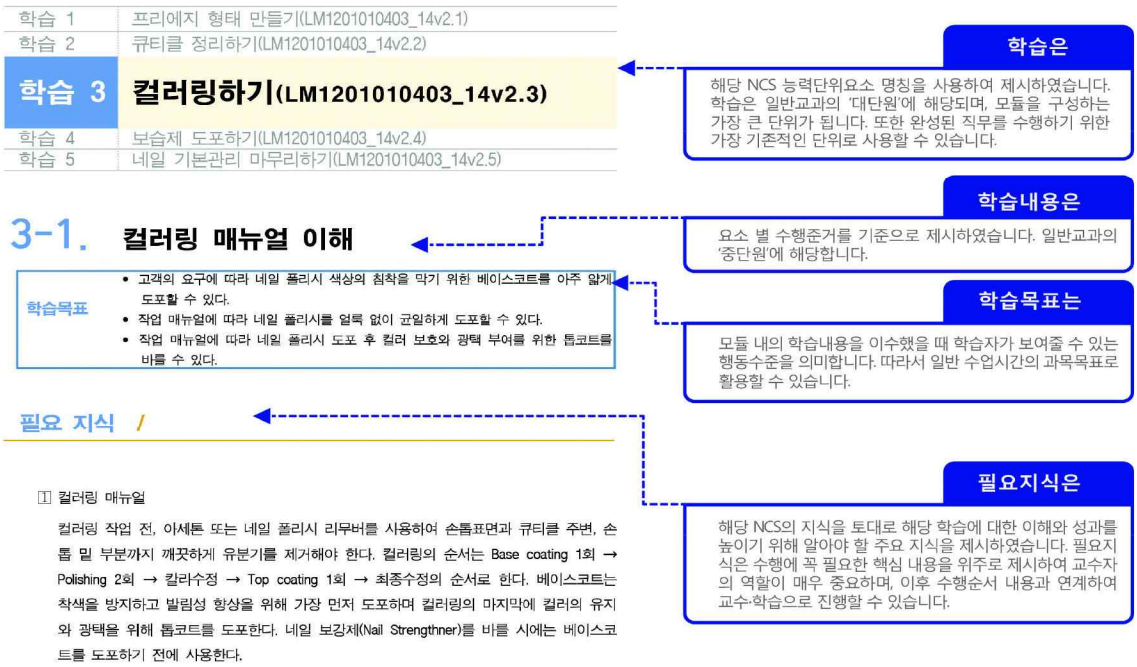
구 성

● NCS 학습모듈의 내용은 크게 학습, 학습 내용, 교수·학습 방법, 평가로 구성되어 있습니다.

학습	해당 NCS 능력단위요소 명칭을 사용하여 제시한 것입니다. 학습은 크게 학습 내용, 교수·학습 방법, 평가로 구성되며 해당 NCS 능력단위의 능력단위 요소별 지식, 기술, 태도 등을 토대로 학습 내용을 제시한 것입니다.
학습 내용	학습 내용은 학습 목표, 필요 지식, 수행 내용으로 구성하였으며, 수행 내용은 재료·자료, 기기(장비·공구), 안전·유의 사항, 수행 순서, 수행 tip으로 구성한 것입니다. 학습모듈의 학습 내용은 업무의 표준화된 프로세스에 기반을 두고 실제 산업현장에서 이루어지는 업무활동을 다양한 방식으로 반영한 것입니다.
교수·학습 방법	학습 목표를 성취하기 위한 교수자와 학습자 간, 학습자와 학습자 간의 상호작용이 활발하게 일어날 수 있도록 교수자의 활동 및 교수 전략, 학습자의 활동을 제시한 것입니다.
평가	평가는 해당 학습모듈의 학습 정도를 확인할 수 있는 평가 준거, 평가 방법, 평가 결과의 피드백 방법을 제시한 것입니다.

활 용 안 내

예시 : 네일미용 세분류의 '네일 기본관리' 학습모듈의 내용



수행 내용 / 컬러링 매뉴얼 실습하기

재료 · 자료

- 컬러링 관련 네일 미용 자료들
- 정리바구니, 베이스코트, 네일 폴리시, 톱코트, 오렌지우드스틱, 닫지면, 폴리시리무버, 디스펜서 등

기기(장비 · 공구)

- 컴퓨터, 빔 프로젝터, 스크린 등

안전 · 유의사항

- 컬러링 재료들의 냄새를 직접적으로 맡지 않도록 유의한다.
- 컬러링 제품들이 대부분 유리병에 들어 있기 때문에 깨지지 않도록 각별히 조심한다.
- 컬러링 제품들은 상온에 마르기 때문에 개봉 후 뚜껑을 잘 닫도록 한다.

수행 순서

[1] 네일 폴리시를 바르게 잡는다.

1. 손바닥에 네일 폴리시를 놓고 약지 소지를 이용하여 네일 폴리시를 잡는다.
2. 폴리시를 쥔 손의 엄지와 검지로 고객의 작업손가락을 잡는다.
3. 폴리시를 쥔 손의 중지 손가락을 곧게 펴서 받침대가 되도록 한다.
4. 반대편 손으로 네일 폴리시의 뚜껑을 열고 소지 손가락을 펴서 네일 폴리시를 쥔 중지 손가락 위에 받쳐놓는다.
5. 다양한 형태의 폴리시를 잡아본다.

수행 tip

- 흰색이 많이 섞인 네일 폴리시의 경우는 붓의 각도를 높이 세워 빠르게 브러시 작업을 해야 붓 자국이 나지 않는다.
- 컬러링은 기본 2회 정도이나 컬러에 따른 도포량과 컬러감에 따라 1-3회 사이로 증감할 수 있다.

수행 내용은

모듈에 제시한 것 중 기술(Skill)을 습득하기 위한 실습 과제로 활용할 수 있습니다.

재료·자료는

수행 내용을 수행하는데 필요한 재료 및 준비물로 실습 시 필요 준비물로 활용할 수 있습니다.

기기(장비·공구)는

수행 내용을 수행하는데 필요한 기본적인 장비 및 도구를 제시하였습니다. 제시된 기기 외에도 수행에 필요한 다양한 도구나 장비를 활용할 수 있습니다.

안전·유의사항은

수행 내용을 수행하는데 안전상 주의해야 할 점 및 유의사항을 제시하였습니다. 수행 시 유념해야 하며, NCS의 고려사항도 추가적으로 활용할 수 있습니다.

수행 순서는

실습과제의 진행 순서로 활용할 수 있습니다.

수행 tip은

수행 내용에서 수행의 수월성을 높일 수 있는 아이디어를 제시하였습니다. 따라서 수행tip은 지도상의 안전 및 유의사항 외에 전반적으로 적용되는 주안점 및 수행과제 목적에 대한 보충설명, 추가사항 등으로 활용할 수 있습니다.

학습3 교수·학습 방법

교수 방법

- 컬러링 제품의 성분과 칼라별 점도의 차이, 베이스코트와 톱코트의 역할, 폴리시 잡는 방법, 큐어링 시간 등의 내용을 화면 자료와 함께 설명한다.
- 서식지를 활용하여 네일 컬러링 방법을 그림으로 그려 보게 한 뒤, 다양한 컬러링의 매뉴얼을 그려서 숙지하도록 한다.
- 젤 컬러링 시 주의사항을 계속 숙지시키도록 하며, 큐어링 시간에 대해 작성하도록 한다.

학습 방법

- 컬러링을 위한 재료의 필요성과 사용방법을 숙지하고 컬러링 매뉴얼 과정에 맞추어 작업 내용을 이해한다.
- 컬러링의 다양성에 대한 용어를 숙지하고 진행과정에 맞추어 내용을 작업한다.
- 젤 컬러링 시 적합한 큐어링 시간을 선택해서 큐어링 해본다.

교수·학습 방법은

학습목표를 성취하는데 필요한 교수 방법과 학습 방법을 제시하였습니다.

교수 방법은

해당 학습활동에 필요한 학습내용, 학습내용과 관련된 학습자료명, 자료 형태, 수행내용의 진행 방식 등에 대하여 제시하였습니다. 또한 학습자의 수업참여도를 제고하기 위한 방법 및 수업진행상 유의사항 등도 제시하였습니다. 선수학습이 필요한 학습을 학습자가 숙지하였는지 교수자가 확인하는 과정으로 활용할 수도 있습니다.

학습 방법은

해당 학습활동에 필요한 학습자의 자기주도적 학습 방법을 제시하였습니다. 또한 학습자가 숙달해야 할 실기능력과 학습과정에서 주의해야 할 사항 등으로 제시하였습니다. 학습자가 학습을 이수하기 전에 반드시 숙지해야 할 기본 지식을 학습하였는지 스스로 확인하는 과정으로 활용할 수 있습니다.

학습3 평 가

평가는

해당 NCS 능력단위 평가방법과 평가 시 고려 사항을 준용하여 작성하였습니다. 교수자 및 학습자가 평가항목 별 성취수준을 확인하는데 활용할 수 있습니다.

평가 준거

- 평가자는 학습자가 학습 목표 및 평가 항목에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행하였는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.

학습내용	평가항목	성취수준 상	중	하
컬러링 매뉴얼 이해	- 고객의 요구에 따라 네일 폴리시 색상의 침착을 막기 위한 베이스코트를 아주 얇게 도포할 수 있다.			
	- 작업 매뉴얼에 따라 네일 폴리시를 얼룩 없이 균일하게 도포할 수 있다.			
	- 작업 매뉴얼에 따라 네일 폴리시 도포 후 컬러 보호와 광택 부여를 위한 톱코트를 바를 수 있다.			

평가 준거는

학습자가 해당 학습을 어느 정도 성취하였는지를 평가하기 위한 기준을 제시하고 있습니다. 학습목표와 연계하여 단위수업 시간에 평가항목 별 성취수준을 평가하는데 활용할 수 있습니다.

평가 방법

- 작업장 평가

학습내용	평가항목	성취수준 상	중	하
컬러링 매뉴얼 이해	- 고객의 요구에 따라 네일 폴리시 색상의 침착을 막기 위한 베이스코트를 아주 얇게 도포할 수 있다.			
	- 작업 매뉴얼에 따라 네일 폴리시를 얼룩 없이 균일하게 도포할 수 있다.			
	- 작업 매뉴얼에 따라 네일 폴리시 도포 후 컬러 보호와 광택 부여를 위한 톱코트를 바를 수 있다.			

평가 방법은

NCS 능력단위의 평가방법을 준용하였으며, 평가 준거에 따른 평가방법을 2개 이상 제시하였습니다. 평가방법으로는 포트폴리오, 문제해결 시나리오, 서술형 시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 체크리스트, 작업장 평가 등이 있으며, NCS의 능력단위 요소 별 수행 수준을 평가하는데 가장 적절한 방법을 선정하여 활용할 수 있습니다.

피 드 백

1. 작업장 평가
   - 작업 결과물을 확인하여 수정사항을 제시하고 수정 부분을 인지하도록 한다.

피드백은

평가 후에 학습자들에게 평가 결과를 피드백하여 부족한 부분을 알려주고, 학습 결과가 미진한 경우, 해당 부분을 다시 학습하여 학습목표를 달성하는 데 활용할 수 있습니다.

4. 참고 자료

참고자료

- 김미원(2011). 『Nail Study』. 서울: 사)한국네일지식서비스협회.
- 민방정(2015). 『미용사(네일)필기』. 서울: 에문사.
- 박은주(2014). 『네일미용』. 서울: 정담미디어.

참고자료는

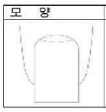
해당 학습모듈의 필요지식에 대한 출처와 인용한 참고자료 및 사이트를 제시하였습니다.

5. 활용 서식/부록

활용서식

프리에지 형태 실습지

1. 프리에지 형태의 이해

모 양	이 름	특 징
	( ) Square nail	·강한 느낌의 사각형태 ·네일의 양끝 모서리 부분이 90° 사각의 형태이다. ·( ) ·발톱의 형태 활용 ·내인성 발톱의 보정시에 적용

활용서식은

평가 서식, 실습시트 등 교수학습 시 활용 가능한 다양한 서식들로 구성하였습니다. 과제 진행에서 평가에 이르기까지 필요한 서식을 해당 학습모듈의 특성에 맞춰 개발하거나 기존의 양식을 활용하여 제시하였습니다

부록

네일 기본관리 도구와 재료 목록

목록	비고	준비
위생가운	흰색	작업자 착용
위생 마스트	흰색	작업자 착용
보호안경	투명한 렌즈 (안경으로 대체 가능)	작업자 착용
재료정리함	재질, 색상 무관	작업대

부록은

활용서식 이외에 교수·학습과정에서 참고할 수 있는 자료가 있는 경우 제시하였습니다.

[NCS-학습모듈의 위치]

대분류	정보통신
중분류	정보기술
소분류	정보기술 개발

세분류
SW아키텍처
응용SW 엔지니어링
시스템 엔지니어링
DB 엔지니어링
NW 엔지니어링
보안 엔지니어링
UI/UX 엔지니어링

능력단위	학습모듈명
UI/UX 환경 분석	UI/UX 환경 분석
UI/UX 계획 수립	UI/UX 계획 수립
사용자 리서치	사용자 리서치
UI/UX 요구 분석	UI/UX 요구 분석
UI/UX 콘셉트 기획	UI/UX 콘셉트 기획
UI 아키텍처 설계	UI 아키텍처 설계
UI 디자인	UI 디자인
UI 구현	UI 구현
UI 테스트	UI 테스트
UI/UX 가이드 제작	**UI/UX 가이드 제작**

차 례

학습모듈의 개요 ---------- 1

학습 1. UI/UX 가이드 기준 도출하기

- 1-1. UI/UX 가이드 구성 기준 수립 ---------- 3
- 1-2. UI/UX 산출물의 분류 ---------- 10
- 1-3. UI/UX 가이드 요소별 항목 정의 ---------- 14
- 교수·학습 방법 ---------- 22
- 평가 ---------- 23

학습 2. UI/UX 가이드 작성하기

- 2-1. 가이드 문서의 종류와 형식 결정 ---------- 27
- 2-2. UI/UX 가이드 목차 작성 ---------- 35
- 2-3. UI/UX 가이드 작성 ---------- 46
- 교수·학습 방법 ---------- 51
- 평가 ---------- 52

학습 3. UI/UX 가이드 공유하기

- 3-1. UI/UX 가이드 필요 대상 선정 ---------- 56
- 3-2. UI/UX 가이드 공유 ---------- 60
- 3-3. UI/UX 가이드 관리 및 운용 ---------- 65
- 교수·학습 방법 ---------- 69
- 평가 ---------- 70

참고 자료 ---------- 74

활용 서식 ---------- 75

UI/UX 가이드 제작 학습모듈의 개요

학습모듈의 목표

UI/UX 콘셉트, 콘텐츠, 정보 구조, 워크플로우, 서비스 정책, 디자인 산출물을 파악하여 SW 개발을 위한 UI/UX 가이드를 제작하고 공유할 수 있다.

선수학습

UI 디자인(2001020707_14v1), UI 구현(2001020708_14v1), UI 테스트(2001020709_14v1)

학습모듈의 내용체계

학습	학습내용	NCS 능력단위요소		
		코드번호	요소명칭	수준
1. UI/UX 가이드 기준 도출하기	1-1. UI/UX 가이드 구성 기준 수립 1-2. UI/UX 산출물의 분류 1-3. UI/UX 가이드 요소별 항목 정의	2001020710_14v1.1	UI/UX 가이드 기준 도출하기	4
2. UI/UX 가이드 작성하기	2-1. 가이드 문서의 종류와 형식 결정 2-2. UI/UX 가이드 목차 작성 2-3. UI/UX 가이드 작성	2001020710_14v1.2	UI/UX 가이드 작성하기	3
3. UI/UX 가이드 공유하기	3-1. UI/UX 가이드 필요 대상 선정 3-2. UI/UX 가이드 공유 3-3. UI/UX 가이드 관리 및 운용	2001020710_14v1.3	UI/UX 가이드 공유하기	4

핵심 용어

UI/UX 가이드, UI/UX 가이드 기준, UI/UX 산출물

학습 1	UI/UX 가이드 기준 도출하기 (LM2001020710_14v1.1)
학습 2	UI/UX 가이드 작성하기(LM2001020710_14v1.2)
학습 3	UI/UX 가이드 공유하기(LM2001020710_14v1.3)

1-1. UI/UX 가이드 구성 기준 수립

학습 목표 • UI/UX 산출물을 검토하여 가이드 구성 기준을 수립할 수 있다.

필요 지식 /

1 UI/UX 산출물

UI/UX 산출물은 전체 UI/UX 업무를 수행하는 과정에서 생성되는 산출물 중에서 SW 개발에 직접적으로 필요한, UI/UX 콘셉트, 콘텐츠, 정보 구조, 워크플로우, 서비스 정책, 디자인 산출물 등을 지칭한다.

2 UI/UX 가이드 구성 기준

UI/UX 가이드 구성 기준이란 전체 UI/UX 산출물 중에서 SW 개발에 주요하게 필요한 범주를 선정하기 위한 기준을 지칭한다.

3 국가직무능력표준 (NCS, National Competency Standards)

국가직무능력표준은 산업현장에서 직무를 수행하기 위해 요구되는 지식·기술·소양 등의 내용을 국가가 산업부문별·수준별로 체계화한 것으로, 산업현장의 직무를 성공적으로 수행하기 위해 필요한 능력(지식, 기술, 태도)을 국가적 차원에서 표준화한 것을 의미한다.

국가직무능력표준은 산업현장의 직무수요를 체계적으로 분석하여 제시함으로써 '일-교육·훈련-자격' 을 연결하는 고리, 즉 인적자원개발의 핵심 토대로서 기능한다. 국가직무능력표준은 교육훈련기관의 교육훈련과정, 직업능력개발 훈련기준 및 교재 개발 등에 활용되어 산업 수요 맞춤형 인력양성에 기여하고 있으며, 또한, 근로자를 대상으로 경력개발경로 개발, 직무기술서, 채용·배치·승진 체크리스트, 자가진단도구로 활용할 수 있다.

한국산업인력공단에서는 국가직무능력표준을 활용하여 교육훈련과정, 훈련기준, 자격종목 설계, 출제기준 등의 제·개정시 활용하고 있으며, 한국직업능력개발원에서는 국가직무능력표준을 활용하여 전문대학 및 마이스터고·특성화고의 교과과정을 개편하고 있다.

4 능력단위

능력단위는 국가직무능력표준 분류체계의 하위단위로서 국가직무능력표준의 기본 구성요소에 해당된다.

수행 내용 / UI/UX 가이드 구성 기준 수립하기

재료 · 자료

- UI/UX 계획
- UI/UX 콘셉트
- 콘텐츠
- 정보구조
- 워크플로우
- 서비스 정책
- 디자인 산출물

기기(장비 · 공구)

- 컴퓨터
- 인터넷
- 문서 작성도구

안전 · 유의사항

- UI/UX 콘셉트, 콘텐츠, 정보 구조, 워크플로우, 서비스 정책, 디자인 산출물을 파악하여 SW 개발을 위한 UI/UX 가이드를 제작하고 공유하는 업무에 적용한다.
- UI/UX 가이드 기준은 UI/UX 계획과 UI/UX 콘셉트에 제약되어 수립해야 한다.
- UI/UX 가이드는 가이드를 활용하는 구성원 누구라도 쉽게 이해할 수 있는 수준으로 기술해야 한다.
- UI/UX 가이드의 목차는 가이드를 활용하는 목적별로 빠르게 접근할 수 있도록 체계적으로 구성해야 한다.
- UI/UX 가이드의 문서의 종류와 형식은 향후 가이드의 운용 관리 측면에서 효율성과 효과성을 고려하여 결정해야 한다.
- 최근 UI/UX 가이드는 실제 구현되어 동작되도록 접근하는 경향이 있으므로 적극적으로 검토할 필요가 있다.
- UI/UX 산출물 분석 대상은 UI/UX 산출물의 최종 버전이어야 한다.
- UI/UX 산출물 분석 대상의 누락을 방지하기 위해서 전체 UI/UX 산출물 목록을 작성해야 한다.

수행 순서

1 UI/UX 산출물 목록을 작성을 위한 자료를 수집한다.

1. UI/UX 업무를 수행하는 과정에서 생성되었거나 생성될 수 있는 전체 UI/UX 산출물에 대해서 목록을 작성한다.
   (1) 과거에 UI/UX 업무를 수행하는 과정에서 생성된 산출물 리스트를 조사한다.
   (2) 조사된 리스트를 기반으로 실제 UI/UX 산출물을 수집하여 확보한다.
2. UI/UX 산출물 목록을 작성하기 위해 국가직무능력표준 UI/UX엔지니어링 세분류에 대해서 분석을 실시한다.
   (1) 국가직무능력표준 UI/UX엔지니어링의 10개 능력단위 중, UI/UX가이드라인제작을 제외한 9개 능력단위에 대해서 분석한다.
   (2) 9개 능력단위에 매핑되는 27개 능력단위요소에 대해서 UI/UX 산출물이 생성될 가능성이 있는 능력단위요소는 25개이다.

2 UI/UX 산출물 목록을 작성한다.

1. 수집된 기존 자료 및 국가직무능력표준을 참조하여 전체 UI/UX 산출물 목록을 작성한다.

(1) 국가직무능력표준 UI/UX엔지니어링의 능력단위요소를 참조하여 목록을 작성한다.

(2) 능력단위요소를 수행한 결과로서 작성되는 보고서를 전체 UI/UX 산출물의 목록으로 작성한다.

2. 각 능력단위별 능력단위요소에 대해서 대표 산출물을 도출한다.

(1) UI/UX 환경 분석 능력단위를 수행함으로서 생성되는 대표 UI/UX 산출물은 트랜드 분석 보고서, 경쟁 분석 보고서, 내부 역량 분석 보고서이다.

(2) UI/UX 계획 수립 능력단위를 수행함으로서 생성되는 대표 UI/UX 산출물은 UI/UX 계획서, UI/UX 작업 분석 보고서, 리소스 계획서이다.

(3) 사용자 리서치 능력단위를 수행함으로서 생성되는 대표 UI/UX 산출물은 사용자 리서치 계획서, 리서치 결과 보고서이다.

(4) UI/UX 요구 분석 능력단위를 수행함으로서 생성되는 대표 UI/UX 산출물은 UI/UX 콘셉트 아이디어, 패스트 프로토타입, 패스트 프로토타입 검증 결과이다.

(5) UI/UX 콘셉트 기획 능력단위를 수행함으로서 생성되는 대표 UI/UX 산출물은 UI/UX 콘셉트, 기능 리스트, 콘텐츠 기획서이다.

(6) UI 아키텍처 설계 능력단위를 수행함으로서 생성되는 대표 UI/UX 산출물은 정보 설계, 와이어 프레임, 태스크 플로우이다.

(7) UI 디자인 능력단위를 수행함으로서 생성되는 대표 UI/UX 산출물은 GUI 디자인 콘셉트, GUI 템플릿, GUI 상세 디자인이다.

(8) UI 구현 능력단위를 수행함으로서 생성되는 대표 UI/UX 산출물은 UI 설계 검토 보고서, UI 구현 표준 보고서, UI 제작 결과물이다.

(9) UI 테스트 능력단위를 수행함으로서 생성되는 대표 UI/UX 산출물은 사용성 테스트 결과 보고서, 테스트 결과보고서이다.

<표 1-1> 국가직무능력표준 기반의 25개 UI/UX 산출물

능력단위	능력단위요소	대표 UI/UX 산출물
1. UI/X 환경 분석	1. 트렌드 분석하기	1. 트렌드 분석 보고서
	2. 경쟁 분석하기	2. 경쟁 분석 보고서
	3. 내부역량 분석하기	3. 내부 역량 분석 보고서
2. UI/UX 계획 수립	4. UI/UX 계획 수립하기	4. UI/UX 계획서
	5. UI/UX 작업 분석하기	5. UI/UX 작업 분석 보고서
	6. 리소스 계획하기	6. 리소스 계획서
3. 사용자 리서치	7. 사용자 리서치 계획하기	7. 사용자 리서치 계획서
	8. 리서치 수행하기	
	9. 리서치 분석하기	8. 리서치 결과 보고서
4. UI/UX 요구 분석	10. UI/UX 콘셉트 아이디어 도출하기	9. UI/UX 콘셉트 아이디어
	11. 패스트 프로토타입 제작하기	10. 패스트 프로토타입
	12. 패스트 프로토타이핑 검증하기	11. 패스트 프로토타입 검증 결과
5. UI/UX 콘셉트 기획	13. UI/UX 콘셉트 도출하기	12. UI/UX 콘셉트
	14. 기능(Feature) 리스트 도출하기	13. 기능(Feature) 리스트
	15. 콘텐츠 기획하기	14. 콘텐츠 기획서
6. UI 아키텍처 설계	16. 정보 설계하기	15. 정보 설계
	17. 와이어프레임 작성하기	16. 와이어프레임
	18. 태스크 플로우 작성하기	17. 태스크 플로우
7. UI 디자인	19. GUI 디자인 콘셉트 도출하기	18. GUI 디자인 콘셉트
	20. GUI 템플릿 제작하기	19. GUI 템플릿
	21. GUI 상세 디자인하기	20. GUI 상세 디자인
8. UI 구현	22. UI 설계 검토하기	21. UI 설계 검토 보고서
	23. UI 구현 표준 수립하기	22. UI 구현 표준 보고서
	24. UI 제작하기	23. UI 제작 결과물
9. UI 테스트	25. 사용성 테스트 계획하기	24. 사용성 테스트 결과 보고서
	26. 사용성 테스트 수행하기	
	27. 테스트 결과 보고하기	25. 테스트 결과 보고서

3 UI/UX 산출물 중 실제 보유하고 있는 산출물을 확인한다.

1. 작성된 UI/UX 산출물 목록 중 UI/UX의 업무를 수행한 뒤에 실제 생성된 산출물에 대해서 확인한다.

2. 25개 UI/UX 산출물 목록에서, 생성된 UI/UX 산출물을 확인할 수 있는 체크리스트를 작성한다.

3. 체크리스트를 통해서, 어떠한 산출물이 생성되고, 어떠한 산출물이 생성되지 않았는지 확인한다.

4. 25개 UI/UX 산출물 목록의 대표 UI/UX 산출물에서 제시되지 않은 산출물이 있을 경우에 어느 능력단위요소에 해당하는지 검토한다.

4 UI/UX 산출물의 책임자와 버전을 파악하고 목적과 가치를 작성한다.

1. UI/UX 산출물의 최조 작성자를 확인하고, 현재 해당 산출물을 관리하는 책임자를 파악하여 기록한다.

   (1) UI/UX 산출물의 작성자와 현재의 관리자는 동일한 사람일 수도 있고, 다른 사람일 수도 있다.

   (2) 현재 UI/UX 산출물 각각에 대해서 산출물을 관리하는 책임자를 확인하고 양식에 기록한다.

2. UI/UX 산출물을 공식적으로 보관하는 영역에 접근하여 실제 산출물을 확인한다.

   (1) 산출물 문서를 보관하는 영역은 백업 장치, 권한 관리로 제한적으로 접근이 가능한 문서 보관 장치, 인터넷 상에서 접근이 가능한 클라우드 저장 장치 등 다양하다.

3. UI/UX 산출물의 생성일자 및 최종 버전을 확인한다.

   (1) UI/UX 산출물이 최조로 생성된 일자를 확인하고, 현재의 최종 버전에 대해서 확인하고 기록한다.

4. UI/UX 산출물의 목적과 가치를 확인한다.

   (1) UI/UX 업무 수행과정에서 생산된 산출물을 확인하여, 산출물의 목적과 가치에 대해서 확인하고 기록한다.

   (2) UI/UX 산출물 책임자가 최초의 작성자가 아닐 경우에는 산출물의 목적과 가치 등을 확인하는 것이 쉽지 않을 수 있다.

   (3) UI/UX 산출물이 생성된지 시간이 많이 경과한 경우에는 UI/UX 산출물의 목적과 가치 등을 파악하는 것이 어렵다.

   (4) UI/UX 산출물 책임자는 UI/UX 산출물의 목적과 가치에 대해서 답변을 할 의무가 없기 때문에, 필요한 시기에 답변이 오지 않을 수도 있다.

   (5) UI/UX 산출물의 목적과 가치에 대해서 파악하기 위해서는 공식적인 루트 외에 비공식적인 루트도 동원하여 접근해야 한다.

(6) 부가적으로 당시의 히스토리, 또는 에피소드 등을 준비하면, 작성 시에 도움을 받을 수 있다.

(7) UI/UX 산출물의 버전 변경 이력, 현재 보관위치, 전자파일의 존재 여부 등에 대해서 확인한다.

<표 1-2> UI/UX 생성 산출물별 산출물의 목적 및 가치

대표 UI/UX 산출물	산출물 책임자	산출물 최종 버전	산출물 목적	산출물 가치
트랜드 동향 보고서	홍길동	1.0a	트렌드 분석	트렌드 분석
환경 분석 보고서	홍길동	1.0a	경쟁 분석	경쟁 분석
내부 역량 분석 보고서	홍길동	1.0a	내부 역량 분석	내부 역량 분석
UI/UX 기본 계획서	홍길동	1.0a	UI/UX 계획	UI/UX 계획
UI/UX 작업 분석 보고서	홍길동	1.0a	UI/UX 작업 분석	UI/UX 작업 분석
리소스 활용 계획서	홍길동	1.0a	리소스 계획	리소스 계획
사용자 리서치 계획서	홍길동	1.0a	사용자 리서치 계획	사용자 리서치 계획
리서치 결과 보고서	홍길동	1.0a	리서치 결과 분석	리서치 결과 분석
UI/UX 콘셉트 아이디어	홍길동	1.0a	UI/UX 콘셉트 도출	UI/UX 콘셉트 도출
패스트 프로토타입	홍길동	1.0a	패스트 프로토타입 도출	패스트 프로토타입 도출
패스트 프로토타입 검증 결과	홍길동	1.0a	패스트 프로토타입 검증 결과 분석	패스트 프로토타입 검증 결과 분석
UI/UX 콘셉트	홍길동	1.0a	UI/UX 콘셉트 정의	UI/UX 콘셉트 정의
기능 리스트	홍길동	1.0a	기능(feature) 리스트 도출	기능(feature) 리스트 도출
콘텐츠 기획서	홍길동	1.0a	콘텐츠 기획	콘텐츠 기획
정보 설계	홍길동	1.0a	정보 설계	정보 설계
와이어프레임	홍길동	1.0a	와이어프레임 설계	와이어프레임 설계
태스크 플로우	홍길동	1.0a	태스크 플로우 설계	태스크 플로우 설계
GUI 디자인 콘셉트	홍길동	1.0a	GUI 디자인 콘셉트 도출	GUI 디자인 콘셉트 도출
GUI 템플릿	홍길동	1.0a	GUI 템플릿 정의	GUI 템플릿 정의
GUI 상세 디자인	홍길동	1.0a	GUI 상세 디자인	GUI 상세 디자인
UI 설계 검토 보고서	홍길동	1.0a	UI 설계 검토	UI 설계 검토
UI 구현 표준 보고서	홍길동	1.0a	UI 구현 표준 검토	UI 구현 표준 검토
UI 제작 결과물	홍길동	1.0a	UI 제작 결과 확인	UI 제작 결과 확인
사용성 테스트 결과 보고서	홍길동	1.0a	사용성 테스트 분석	사용성 테스트 분석
테스트 결과 보고서	홍길동	1.0a	테스트 결과 분석	테스트 결과 분석

1-2. UI/UX 산출물의 분류

학습 목표 • 가이드 구성 기준에 따라서 요소별 항목을 분류할 수 있다.

필요 지식 /

1 UI/UX 가이드 요소별 항목

UI/UX 가이드 요소별 항목이란 UI/UX 가이드를 구성하는 콘텐츠의 구체적인 내용과 상세한 영역을 지칭한다. 예를 들면, UI/UX 콘셉트가 UI/UX 가이드 요소별 항목이며, VRIN(Valuable, Rare, Inimitable, Nonsubstitutable) 전략, 페르소나별 시나리오 등이 구체적인 내용과 상세한 영역이라고 할 수 있다.

2 UI 컨셉션

UX 컨셉의 가시화 단계에서 진행되는 주요화면에 대한 UI 컨셉 설계를 의미하며, 상세 설계 시 진행되는 UI 설계와 업무형태는 유사하지만, UX 컨셉을 가시화하고 실제 설계 전에 검증하는데 목적이 있다.

수행 내용 / UI/UX 산출물 분류하기

재료 · 자료

- UI/UX 계획
- UI/UX 콘셉트
- 콘텐츠
- 정보구조
- 워크플로우

- 서비스 정책
- 디자인 산출물
- UI/UX 산출물 목록
- UI/UX 산출물 정보 문서: UI/UX 산출물 목적, 가치, 작성 책임자, 최종 버전 등이 기술된 문서

기기(장비 · 공구)

- 컴퓨터
- 인터넷
- 문서 작성도구

안전 · 유의사항

- UI/UX 콘셉트, 콘텐츠, 정보 구조, 워크플로우, 서비스 정책, 디자인 산출물을 파악하여 SW 개발을 위한 UI/UX 가이드를 제작하고 공유하는 업무에 적용한다.
- UI/UX 가이드 구성 기준은 SW개발에 주요하게 필요한 범주를 제공할 수 있는 준거점이어야 한다.
- UI/UX 가이드 기준은 UI/UX 계획과 UI/UX 콘셉트에 제약되어 수립해야 한다.
- UI/UX 가이드는 가이드를 활용하는 구성원 누구라도 쉽게 이해할 수 있는 수준으로 기술해야 한다.
- UI/UX 가이드의 목차는 가이드를 활용하는 목적별로 빠르게 접근할 수 있도록 체계적으로 구성해야 한다.
- UI/UX 가이드의 문서의 종류와 형식은 향후 가이드의 운용 관리 측면에서 효율성과 효과성을 고려하여 결정해야 한다.
- 최근 UI/UX 가이드는 실제 구현되어 동작되도록 접근하는 경향이 있으므로 적극적으로 검토할 필요가 있다.
- UI/UX 산출물 분석 대상은 UI/UX 산출물의 최종 버전이어야 한다.
- UI/UX 산출물 분석 대상의 누락을 방지하기 위해서 전체 UI/UX 산출물 목록을 작성해야 한다.

수행 순서

1 UI/UX 산출물 목록 중 SW개발 시에 필요한 UI/UX 산출물을 확인한다.

1. 실제 SW개발 시에 활용하는 산출물과 관련된 조사 양식을 작성한다.

   (1) 대표 UI/UX 산출물, 산출물 목적, SW개발 시 필요 유무, SW개발 시 활용 용도 등의 항목을 포함하여 조사 양식을 완성한다.

   (2) 관련 전문가 및 이해 관계자를 통해 조사 양식을 검토하고, 조사 양식의 작성을 완료한다.

2. 전체 UI/UX 산출물 목록 중에서 실제 SW개발 시에 활용해야 하거나 활용 가능성이 있는 UI/UX 산출물을 선정한다.

   (1) SW 개발 시에 활용하거나 활용 가능성이 있는 UI/UX 산출물을 조사하여 조사 양식에 기록한다.

3. SW개발 시에 활용해야 하는 각각의 UI/UX 산출물에 대해서 활용 용도를 분석하여 조사 양식에 기록한다.

   (1) 리서치 결과보고서는 리서치 결과를 분석하여 SW개발에 반영하는데 활용한다.

   (2) UI/UX 콘셉트는 작성된 UI/UX 콘셉트를 분석하여 SW개발에 반영하는데 활용한다.

   (3) 기능 리스트는 SW 개발 시 해당 기능을 개발하는 근거로서 활용한다.

   (4) 콘텐츠 기획서는 기획서를 근거로 하여 콘텐츠와 관련된 SW개발을 실시한다.

   (5) 정보 설계는 SW 개발 시 개발 화면의 근거로서 활용한다.

   (6) 와이어 프레임은 SW 개발 시 개발 화면의 근거로서 활용한다.

   (7) 태스크 플로우는 SW 개발시 데이터 플로우의 근거로서 활용한다.

   (8) GUI 상세 디자인은 GUI에 대한 상세 디자인을 확인하여 SW 개발 시 반영한다.

   (9) UI 구현 표준 보고서는 UI 구현 표준을 검토하여 SW 개발 시 반영한다.

   (10) UI 제작 결과물은 UI 제작 결과물 확인 후 SW 개발 시 반영한다.

   (11) 사용성 테스트 결과보고서는 테스트 결과를 반영하여 SW를 수정하는데 반영한다.

   (12) 테스트 결과보고서는 테스트 결과를 반영하여 SW를 수정하는데 반영한다.

<표 1-3> SW개발 시 필요한 산출물 및 활용 용도 예시

대표 UI/UX 산출물	산출물 목적	SW개발시 필요 유무	SW개발시 활용 용도
트랜드 동향 보고서	트렌드 분석	X	-
환경 분석 보고서	경쟁 분석	X	-
내부 역량 분석 보고서	내부 역량 분석	X	-
UI/UX 기본 계획서	UI/UX 계획	X	-
UI/UX 작업 분석 보고서	UI/UX 작업 분석	X	-
리소스 활용 계획서	리소스 계획	X	-
사용자 리서치 계획서	사용자 리서치 계획	X	-
리서치 결과 보고서	리서치 결과 분석	O	리서치 결과 확인 후 반영
UI/UX 콘셉트 아이디어	UI/UX 콘셉트 도출	X	-
패스트 프로토타입	패스트 프로토타입 도출	X	-
패스트 프로토타입 검증 결과	패스트 프로토타입 검증 결과 분석	X	-
UI/UX 콘셉트	UI/UX 콘셉트 정의	O	UI/UX 콘셉트 확인 후 반영
기능 리스트	기능(feature) 리스트 도출	O	기능 리스트는 개발 근거
콘텐츠 기획서	콘텐츠 기획	O	콘텐츠 기획서 확인 후 반영
정보 설계	정보 설계	O	정보 설계는 개발 화면 근거
와이어프레임	와이어프레임 설계	O	와이어프레임은 개발 화면 근거
태스크 플로우	태스크 플로우 설계	O	태스크 플로우는 개발 시 데이터/시스템 플로우 근거
GUI 디자인 콘셉트	GUI 디자인 콘셉트 도출	O	GUI 디자인 확인 후 반영
GUI 템플릿	GUI 템플릿 정의	X	-
GUI 상세 디자인	GUI 상세 디자인	O	GUI 상세 디자인 확인 후 반영
UI 설계 검토 보고서	UI 설계 검토	X	-
UI 구현 표준 보고서	UI 구현 표준 검토	O	UI 구현 표준은 확인 후 반영
UI 제작 결과물	UI 제작 결과 확인	O	UI 제작 결과물 확인 후 반영
사용성 테스트 결과 보고서	사용성 테스트 분석	O	테스트 결과 반영
테스트 결과 보고서	테스트 결과 분석	O	테스트 결과 반영

1-3. UI/UX 가이드 요소별 항목 정의

학습 목표 • 요소별 항목에 따라서 UI/UX 가이드에 기술할 내역을 결정할 수 있다.

필요 지식 /

1 와이어프레임

최종적으로 화면에 표시될 컨텐츠를 간단하게 요약하여 보여주는 것으로서 색상, 타이포그래피, 이미지 등을 생략하는 경우가 많다. 도식, 청사진, 또는 프로토타입이라고 부르기도 한다.

2 태스크플로우

사용자들이 UI 혹은 웹사이트 등을 실행하는데 있어 하나의 목적을 달성해 나가는 경로나 과정을 의미한다.

3 메뉴구조도

기능정의, 요구사항정의, UX컨셉 등을 토대로 시스템 메뉴구조를 설계하며, 정보구조, 정보설계라고도 한다.

4 스토리보드 설계

화면설계서, 스토리보드 등의 이름으로 쓰여지며, 화면상의 기능과 디자인을 작업자와 커뮤니케이션 하기 위해 작성되는 문서이며, 기능에 대한 설명, 기획의도, 요구사항 등을 문서 상에 작성한다.

5 플로차트 표기법

시스템 안에서 발생하는 원재료, 문서(정보), 인간의 움직임 등에 관하여 그 문제 해결의 순서를 나타내는 도표를 의미한다.

6 메타포

개념이나 기능을 전달하기 위해 은유적 형태 등을 활용하여 친숙한 개념으로 기능의 구조나 형태를 표현한는 것을 의미한다.

6 PLC (Product Life Cycle)

하나의 제품이 시장에 도입되어 폐기되기까지의 과정을 말하며 이 수명의 장단은 제품의 성격에 따라 다르지만 대체로 도입기 -> 성장기 -> 성숙기 -> 쇠퇴기의 과정으로 나눌 수 있다.

수행 내용 / UI/UX 가이드 요소별 항목 정의하기

재료 · 자료

- UI/UX 계획
- UI/UX 콘셉트
- 콘텐츠
- 정보구조
- 워크플로우
- 서비스 정책
- 디자인 산출물
- UI/UX 가이드를 구성할 콘텐츠 목록
- 콘텐츠 가공 등의 추가 작업 관련 정보를 기술한 문서
- 추가 작업 계획서

기기(장비 · 공구)

- 컴퓨터

- 인터넷
- 문서 작성도구

안전 · 유의사항

- UI/UX 콘셉트, 콘텐츠, 정보 구조, 워크플로우, 서비스 정책, 디자인 산출물을 파악하여 SW 개발을 위한 UI/UX 가이드를 제작하고 공유하는 업무에 적용한다.
- SW 개발에 유의미한 UI/UX 가이드 요소별 항목으로 정의해야 한다.
- UI/UX 가이드 기준은 UI/UX 계획과 UI/UX 콘셉트에 제약되어 수립해야 한다.
- UI/UX 가이드는 가이드를 활용하는 구성원 누구라도 쉽게 이해할 수 있는 수준으로 기술해야 한다.
- UI/UX 가이드의 목차는 가이드를 활용하는 목적별로 빠르게 접근할 수 있도록 체계적으로 구성해야 한다.
- UI/UX 가이드의 문서의 종류와 형식은 향후 가이드의 운용 관리 측면에서 효율성과 효과성을 고려하여 결정해야 한다.
- 최근 UI/UX 가이드는 실제 구현되어 동작되도록 접근하는 경향이 있으므로 적극적으로 검토할 필요가 있다.
- UI/UX 산출물 분석 대상은 UI/UX 산출물의 최종 버전이어야 한다.
- UI/UX 산출물 분석 대상의 누락을 방지하기 위해서 전체 UI/UX 산출물에 대해서 목록을 작성해야 한다.

수행 순서

1 SW개발에 필요한 UI/UX 산출물을 필수와 선택으로 구분하여 확인한다.

1. UI/UX 산출물의 사용 목적을 고려하여 SW개발에 필수적으로 필요한 산출물인지 SW개발에 선택적으로 사용할 수 있는지 확인한다.
2. 대표 UI/UX 산출물, 산출물 목적, SW개발 필요 유무(필수/선택)을 항목으로 하는 SW개발에 필요한 UI/UX 산출물 체크리스트를 작성한다.

3. SW개발에 필요한 UI/UX 산출물 체크리스트에 산출물의 필요 유무를 고려하여 체크한다.

(1) SW개발에 필요한 UI/UX 산출물에 대해서 필수적인지 선택사항인지로 구분하여 예시를 들고 있다.

(2) 반드시 본 학습모듈에서 제시하고 있는 SW개발시 필요한 UI/UX 산출물의 필수/선택 항목을 그대로 할 필요는 없으며, 각각의 SW개발 상황에 따라서 선택하여 사용하면 된다.

(3) 본 학습모듈에서는 일반적인 상황으로 가정해서 필수/선택을 제시하고 있다.

4. 본 학습모듈에서 SW개발 시 필요한 UI/UX 산출물을 필수/선택으로 구분하는 것은 다음과 같다.

(1) SW개발 시 선택적으로 필요한 UI/UX 산출물은 트랜드 동향 보고서, 환경분석 보고서, 내부 역량 분석 보고서, UI/UX 기본 계획서, UI/UX 작업 분석 보고서, 리소스 활용 계획서, 사용자 리서치 계획서, 리서치 결과 보고서, UI/UX 콘셉트 아이디어, 패스트 프로토타입, 패스트 프로토타입 검증 결과 등이다.

(2) SW개발 시 필수적으로 필요한 UI/UX 산출물은 UI/UX 콘셉트 정의 , 기능 리스트 도출, 콘텐츠 기획, 정보 설계, 와이어프레임 설계, 태스크플로우 설계, GUI 디자인 콘셉트 도출 GUI템플릿 정의 GUI 상세 디자인, UI 설계 검토, UI 구현 표준 검토, UI 제작 결과 확인, 사용성 테스트 분석, 테스트 결과 분석 등이다.

5. SW개발에 필요한 UI/UX 산출물 체크리스트 작성을 완료하고, SW개발을 담당하는 책임자 및 담당자에게 공유한다.

2 SW 개발 목적 및 특성에 부합하는 UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목을 정의한다.

1. UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목을 도출하기 위해서 SW개발에 필수적으로 필요한 대표 UI/UX 산출물을 선별한다.

(1) SW개발에 필수적으로 필요한 UI/UX 산출물을 선별하거나, 이전 단계에서 선별한 UI/UX 산출물 리스트를 활용한다.

(2) 일반적으로, 25개 정도의 대표 산출물 중에 필요한 산출물은 몇 가지에 국한된다.

(3) 프로젝트에 따라서 달라질 수 있으나, 예를 들면 다음과 같다. 대략적인 특징은 .일반적으로는 구현과 밀접한 관련성이 높으면 선정될 가능성이 높다.

<표 1-4> UI/UX 가이드 항목별 핵심 항목 작성표 예시

대표 UI/UX 산출물	SW개발 필요 유무		UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목
	필수	선택	
UI/UX 콘셉트	O		• VRIN(Valuable, Rare, Inimitable, Nonsubstitutable) 전략 • 1순위, 2순위, 3순위 페르소나 • 페르소나별 시나리오
기능 리스트	O		• 사용자용 기능 리스트(customer feature list) • 백엔드 기능 리스트(backend feature list) • 주요 기능 및 상세 내역
콘텐츠 기획서	O		• 멘탈 모델 다이어그램 • 콘텐츠 전략 • 콘텐츠 수급 계획
정보 설계	O		• AS-IS 사이트 구조 및 TO-BE 사이트 구조 • 레이블링 가이드라인 및 TO-BE 레이블 목록 • TO-BE 분류체계
와이어프레임	O		• 화면 설계 가이드라인 • TO-BE 화면 및 정책
태스크 플로우	O		• 태스크 플로우 가이드라인 • TO-BE 태스크 플로우 및 정책
GUI 디자인 콘셉트	O		• GUI 디자인 콘셉트 • GUI 디자인 상세 내역
GUI 템플릿	O		• GUI 디자인 템플릿 및 정책
GUI 상세 디자인	O		• GUI 상세 디자인 설명

2. UI/UX 가이드 항목별 핵심 항목 작성표를 대표 UI/UX 산출물, SW개발 필요 유무(필수/선택) UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목 등의 내용을 포함하여 작성한다.
3. SW개발에 필수적으로 필요한 대표 UI/UX 산출물을 선별한 뒤에는 각각의 UI/UX 대표 산출물 별로 UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목을 파악한다.
4. UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목의 경우에도 프로젝트의 특성에 따라서 달라질 수도 있으나 일반적으로는 다음과 같다.
   (1) UI/UX 산출물 중 UI/UX 콘셉트의 UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목은 VRIN(Valuable, Rare, Inimitable, Nonsubstitutable) 전략, 1순위/2순위/3순위 페르소나, 페르소나별 시나리오 등이다.
   (2) UI/UX 산출물 중 기능리스트의 UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목은 사용자용 기능 리스트 (Customer Feature List), 백엔드 기능 리스트 (Backend Feature List), 주요 기능 및 상세 내역 등이다.

(3) UI/UX 산출물 중 콘텐츠 기획서의 UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목은 멘탈 모델 다이어그램, 콘텐츠 전략, 콘텐츠 수급 계획 등이다.

(4) UI/UX 산출물 중 정보 설계의 UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목은 AS-IS 사이트 구조 및 TO-BE 사이트 구조, 레이블링 가이드라인 및 TO-BE 레이블 목록, TO-BE 분류체계 등이다.

(5) UI/UX 산출물 중 와이어프레임의 UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목은 화면 설계 가이드라인, TO-BE 화면 및 정책 등이다.

(6) UI/UX 산출물 중 태스크 플로우의 UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목은 태스크 플로우 가이드라인, TO-BE 태스크 플로우 및 정책 등이다.

(7) UI/UX 산출물 중 GUI 디자인 콘셉트의 UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목은 GUI 디자인 콘셉트, GUI 디자인 상세 내역 등이다.

(8) UI/UX 산출물 중 GUI 템플릿의 UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목은 GUI 디자인 템플릿 및 정책 등이다.

(9) UI/UX 산출물 중 GUI 상세 디자인의 UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목은 GUI 상세 디자인 설명 등이다.

5. 파악된 UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목을 UI/UX 가이드 항목별 핵심 항목 작성표에 작성한다.

6. UI/UX 가이드 항목별 핵심 항목 작성표에 작성된 내용을 검토하고, 이해관계자들에게 공유한다.

3 대표 UI/UX 산출물의 가공에 대해서 정의하고, 가공 결정 체크리스트를 작성한다.

1. 대표 UI/UX 산출물의 가공에 대해서 정의하고, 산출물을 가공하였다고 판단할 수 있는 결정 근거를 수립한다.

(1) 산출물의 가공 결정 근거로는 가이드라인을 추가하는 것을 들 수 있다.

(2) 산출물의 가공 결정 근거로는 추가 상세 설명을 들 수 있다.

(3) 산출물의 가공 결정 근거로는 관련 정책 명시를 들 수 있다.

2. UI/UX 산출물 가공 결정 체크리스트를 작성한다.

(1) SW개발에 필요 여부를 필수와 선택으로 체크하는 항목을 포함하여 체크리스트를 작성한다.

(2) 산출물을 가공하였다고 판단할 수 있는 결정 근거로서 꼽힌 가이드라인 추가, 추가 상세 설명, 관련 정책 명시 등을 포함하여 체크리스트를 작성한다.

4 대표 UI/UX 산출물 별로 산출물의 가공 유무를 구분한다.

1. 대표 UI/UX 산출물 별로 산출물의 내용에 대한 가공이 없이 활용할 수 있는 것을 확인한다.

   (1) UI/UX 산출물 가공 결정 체크리스트에 산출물의 내용에 대한 가공 없이 활용할 수 있는 경우 가공 유무에 **"x"** 표시를 한다.

2. 대표 UI/UX 산출물 별로 산출물의 내용에 대해서 가공을 하여 활용할 수 있는 것을 확인한다.

   (1) UI/UX 산출물 가공 결정 체크리스트에 산출물의 내용에 대한 가공을 통해 활용할 수 있는 경우 가공 유무에 **"o"** 표시를 한다.

   (2) 산출물 가공 결정 근거에서 가이드라인의 추가를 통한 산출물의 가공인지 확인하고 **"o"** 표시의 체크를 한다.

   (3) 산출물 가공 결정 근거에서 추가적인 상세 설명을 통한 산출물의 가공인지 확인하고 **"o"** 표시의 체크를 한다.

   (4) 산출물 가공 결정 근거에서 관련 정책이 명시를 통한 산출물의 가공인지 확인하고 **"o"** 표시의 체크를 한다.

3. UI/UX 산출물 가공 결정 체크리스트에 가공 여부 및 가공 결정 근거에 대해서 기록을 하고, 관련 이해관계자들에게 공유한다.

5 최종 결정한 콘텐츠 목록과 콘텐츠 가공 등의 추가 작업 관련 정보를 작성한다

1. 추가 작업 필요 시, 작업 일정, 작업자, 협업구조 등의 관련 계획을 수립한다.

<표 1-5> UI/UX 산출물 가공 계획 예시

대표 UI/UX 산출물	산출물 가공 유무	산출물 가공 계획		
		작업 일정	담당자	협업 구조
트랜드 동향 보고서				
환경 분석 보고서				
내부 역량 분석 보고서				
UI/UX 기본 계획서				
UI/UX 작업 분석 보고서				
리소스 활용 계획서				
사용자 리서치 계획서				
리서치 결과 보고서	O	2015.03.01.~03.15	홍길동	영업부서
UI/UX 콘셉트 아이디어				
패스트 프로토타입				
패스트 프로토타입 검증 결과				
UI/UX 콘셉트				
기능 리스트				
콘텐츠 기획서				
정보 설계				
와이어프레임				
태스크 플로우				
GUI 디자인 콘셉트				
GUI 템플릿				
GUI 상세 디자인				
UI 설계 검토 보고서				
UI 구현 표준 보고서				
UI 제작 결과물				
사용성 테스트 결과 보고서	O	2015.03.01.~03.15	김영희	품질담당
테스트 결과 보고서				

학습 1 교수·학습 방법

교수 방법

- UI/UX 산출물 분석 대상의 누락을 방지하기 위해서 전체 UI/UX 산출물 목록을 작성하도록 교육해야 한다.
- UI/UX 가이드 구성 기준은 S/W개발에 주요하게 필요한 범주를 제공할 수 있도록 훈련해야 한다.
- S/W 개발에 유의미한 UI/UX 가이드 요소별 항목으로 정의할 수 있도록 지도해야 한다.

학습 방법

- UI/UX 산출물 분석 대상의 누락이 발생하지 않도록 전체 UI/UX 산출물을 확인하고, 상세하게 목록을 작성해야 한다.
- UI/UX 가이드 구성 기준 수립 시 SW개발에 주요하게 필요한 범주를 정의할 수 있도록 이해관계자의 요구사항을 정확하게 파악하고, 수립된 기준은 이해관계자 대상으로 충분히 설명하여 이해를 높이도록 해야 한다.
- S/W 개발에 실제적인 UI/UX 가이드 요소별 항목을 정의할 수 있도록 다양한 사례 연구를 해야 하고, 이해관계자의 요구사항을 반영할 수 있도록 노력해야 한다.

학습 1 평 가

평가 준거

- 평가자는 학습자가 수행 준거 및 평가 시 고려사항에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행하였는지를 평가해야 한다.

- 평가자는 다음사항을 평가한다.

학습내용	평가항목	성취수준		
		상	중	하
UI/UX 가이드 구성 기준 수립	- UI/UX 산출물을 검토하여 가이드 구성 기준을 수립할 수 있다.			
UI/UX 산출물의 분류	- 가이드 구성 기준에 따라서 요소별 항목을 분류할 수 있다.			
UI/UX 가이드 요소별 항목 정의	- 요소별 항목에 따라서 UI/UX 가이드에 기술할 내역을 결정할 수 있다.			

평가 방법

- 문제해결 시나리오

학습내용	평가항목	성취수준		
		상	중	하
UI/UX 가이드 구성 기준 수립	- UI/UX 산출물 목록 중 실제 보유하고 있는 산출물의 확인 여부			
	- UI/UX 산출물의 책임자와 버전을 파악하는 방법			
	- UI/UX 산출물의 목적과 가치에 대한 이해			
UI/UX 산출물의 분류	- UI/UX 산출물 목록 중 SW개발 시에 필요한 UI/UX 산출물을 확인하는 방법			
UI/UX 가이드 요소별 항목 정의	- 대표 UI/UX 산출물의 가공에 대해서 정의하고, 가공 결정 체크리스트를 작성하는 방법			
	- 대표 UI/UX 산출물 별로 산출물의 가공 유무를 구분하는 방법			

• 사례 연구

학습내용	평가항목	성취수준		
		상	중	하
UI/UX 가이드 구성 기준 수립	- UI/UX 산출물의 책임자와 버전을 파악하는 방법			
	- UI/UX 산출물의 목적과 가치에 대한 이해			
UI/UX 산출물의 분류	- UI/UX 산출물 목록 중 SW개발 시에 필요한 UI/UX 산출물을 확인하는 방법			
UI/UX 가이드 요소별 항목 정의	- SW개발 목적 및 특성에 부합하는 UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목을 정의하는 방법			
	- 대표 UI/UX 산출물의 가공에 대해서 정의하고, 가공 결정 체크리스트를 작성하는 방법			

• 평가자 질문

학습내용	평가항목	성취수준		
		상	중	하
UI/UX 가이드 구성 기준 수립	- UI/UX 산출물 목록을 작성하기 위해 자료를 수집하는 방법			
	- UI/UX 산출물을 이해하고 UI/UX 산출물 목록을 작성하는 방법			
UI/UX 산출물의 분류	- UI/UX 산출물 목록 중 SW개발 시에 필요한 UI/UX 산출물을 확인하는 방법			
UI/UX 가이드 요소별 항목 정의	- SW개발에 필요한 UI/UX 산출물을 필수와 선택으로 구분하는 방법			
	- 대표 UI/UX 산출물 별로 산출물의 가공 유무를 구분하는 방법			

● 평가자 체크리스트

학습내용	평가항목	성취수준		
		상	중	하
UI/UX 가이드 구성 기준 수립	- UI/UX 산출물 목록을 작성하기 위해 자료를 수집하는 방법			
	- UI/UX 산출물을 이해하고 UI/UX 산출물 목록을 작성하는 방법			
	- UI/UX 산출물 목록 중 실제 보유하고 있는 산출물의 확인 여부			
	- UI/UX 산출물의 책임자와 버전을 파악하는 방법			
	- UI/UX 산출물의 목적과 가치에 대한 이해			
UI/UX 산출물의 분류	- UI/UX 산출물 목록 중 SW개발 시에 필요한 UI/UX 산출물을 확인하는 방법			
UI/UX 가이드 요소별 항목 정의	- SW개발에 필요한 UI/UX 산출물을 필수와 선택으로 구분하는 방법			
	- SW개발 목적 및 특성에 부합하는 UI/UX 가이드 요소별 핵심 항목을 정의하는 방법			
	- 대표 UI/UX 산출물의 가공에 대해서 정의하고, 가공 결정 체크리스트를 작성하는 방법			
	- 대표 UI/UX 산출물 별로 산출물의 가공 유무를 구분하는 방법			

● 구두 발표

학습내용	평가항목	성취수준		
		상	중	하
UI/UX 가이드 구성 기준 수립	- UI/UX 산출물 목록을 작성하기 위해 자료를 수집하는 방법			
UI/UX 산출물의 분류	- UI/UX 산출물 목록 중 SW개발 시에 필요한 UI/UX 산출물을 확인하는 방법			
UI/UX 가이드 요소별 항목 정의	- SW개발에 필요한 UI/UX 산출물을 필수와 선택으로 구분하는 방법			

피 드 백

1. 문제해결 시나리오
   - UI/UX 가이드 기준을 도출하는 과정에서 이슈 발생 시 근본원인을 파악하고 대처하는 요령 등에 대해 문제 해결 시나리오를 통해 평가하고 미흡한 부분은 재교육할 수 있도록 한다.
2. 사례 연구
   - UI/UX 가이드 기준 도출에 대한 이해도를 평가하는 항목으로, 실습 또는 기존 케이스 연구를 통해서 결과를 리포트로 제출하도록 지도한다.
3. 평가자 질문
   - 성취수준 미달자는 UI/UX 가이드 기준 도출 관련 이해와 절차에 대한 리포트를 제출하도록 지도한다.
4. 평가자 체크리스트
   - 기준 점수 미달자에 대해서는 교육 성취수준을 개별 통보하고 미흡한 분야에 대해 리포트를 제출하게 하여 교육성과를 높이도록 한다.
5. 구두 발표
   - 구두발표를 위해 작성된 자료를 검토하고, 핵심적인 내용을 추출하여 적절한 시간 내에 발표하도록 지도한다.

학습 1	UI/UX 가이드 기준 도출하기(LM2001020710_14v1.1)
학습 2	**UI/UX 가이드 작성하기 (LM2001020710_14v1.2)**
학습 3	UI/UX 가이드 공유하기(LM2001020710_14v1.3)

2-1. 가이드 문서의 종류와 형식 결정

학습 목표 • 가이드에 대한 문서의 종류와 형식을 결정할 수 있다

필요 지식 /

[1] UI/UX 가이드

SW개발에 필요한 UI/UX 전략 및 설계 내역을 상세하게 작성한 문서이다. SW개발 및 관계자가 필요에 의해서 누구라도 접근해서 즉시 활용할 수 있어야 하므로, 이해하고 쉽게 기술을 해야 한다. 또한, UI/UX 전략 및 설계 내역에 대해서 누락 없이 충분히 객관적으로 기술되어야 한다.

[2] GUI 가이드문서

완성된 GUI 디자인을 개발자에게 전달하게 되면, 개발자는 GUI 이미지를 전달 받아서 구현하는 과정에 필요한 GUI 디자인 가이드라인 문서이다. 완성된 디자인을 각각의 구성 요소의 해당되는 영역을 컷팅하여, 그 이미지 소스에 대한 위치값과 크기값을 안내하기 위한 문서이다.

[3] 인터랙션 디자인

인터랙션 디자인(interaction design, IxD)은 인간이 제품이나 서비스를 사용하면서 상호간 작용하는 것을 용이하게 하는 디자인분야이다. 주로 인간과 컴퓨터 상호작용을 디자인 하는 것으로 동적인 예술 전시물을 관람객과 상호작용하게 하는 예술인 인터랙션 아트 혹은 미디어 아트와는 구분된다. 보다 좁게는 컴퓨터에 의해 작동되는 전자 제품, 시스템의 행동과 사용자의 행동간의 상호작용을 용이하게 하는 기술이자 응용예술 분야이다.

컴퓨터의 발달에 따라 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)가 등장한 이후 급속도로 발전되었으며 1990년 디자인 회사인 IDEO의 사장 빌 모그리지에 의해 용어가 사용되면서 널리 퍼지게 되었다. 모그리지는 디자인 작업을 하며 이전의 제품디자인, 커뮤니케이션디자인이나 그래픽디자인으로는 구분되기 힘들고 과학과 기술만으로는 해결하기 힘든 여러 디자인 문제에 부딪히게 되었으며 이를 해결하기 위한 새로운 디자인 분야로서 인터랙션 디자인이 필요하다고 주장하였다. 많은 부분에 있어 물리적인 디자인 영역보다는 소프트웨어와 전산학의 영역과 같이 일하게 되었으며 무엇보다 사용자에 대한 이해가 가장 필요한 부분이다.

기본적인 바탕학문으로는 인지 심리학, 전산학과 관련이 깊으며 이러한 분야에서 나온 멘탈 모델, 매핑, 메타포, 어포던스등의 개념들이 인터랙션 디자인을 구성하는 기본이 되었다. 인간 중심의 디자인, 사용성과 접근성은 인터랙션 디자인이 추구하는 주요 목표이며 좋은 인터랙션 디자인을 하기 위해 사용자 조사등을 통한 연구와 테스트를 거쳐서 완성된다.

수행 내용 / 가이드 문서의 종류와 형식 결정하기

재료・자료

- UI/UX 계획
- UI/UX 콘셉트
- 서비스 정책
- 디자인 산출물
- UI/UX 가이드를 구성할 콘텐츠 목록
- 전체 UI/UX 산출물 목록
- UI/UX 산출물 정보 문서
- UI/UX 가이드 구성 기준
- UI/UX 가이드를 구성할 콘텐츠 목록
- 콘텐츠 가공 등의 추가 작업 관련 정보를 기술한 문서
- 추가 작업 계획서

- UI/UX 가이드 요소별 항목

기기(장비 · 공구)

- 컴퓨터
- 인터넷
- 문서 작성도구
- 필기도구, 노트 등

안전 · 유의사항

- UI/UX 콘셉트, 콘텐츠, 정보 구조, 워크플로우, 서비스 정책, 디자인 산출물을 파악하여 SW 개발을 위한 UI/UX 가이드를 제작하고 공유하는 업무에 적용한다.
- SW개발에 유의미한 UI/UX 가이드 요소별 항목으로 정의해야 한다.
- UI/UX 가이드 기준은 UI/UX 계획과 UI/UX 콘셉트에 제약되어 수립해야 한다.
- UI/UX 가이드는 가이드를 활용하는 구성원 누구라도 쉽게 이해할 수 있는 수준으로 기술해야 한다.
- UI/UX 가이드의 목차는 가이드를 활용하는 목적별로 빠르게 접근할 수 있도록 체계적으로 구성해야 한다.
- UI/UX 가이드의 문서의 종류와 형식은 향후 가이드의 운용 관리 측면에서 효율성과 효과성을 고려하여 결정해야 한다.
- 최근 UI/UX 가이드는 실제 구현되어 동작되도록 접근하는 경향이 있으므로 적극적으로 검토할 필요가 있다.
- UI/UX 산출물 분석 대상은 UI/UX 산출물의 최종 버전이어야 한다.
- UI/UX 산출물 분석 대상의 누락을 방지하기 위해서 전체 UI/UX 산출물에 대해서 목록을 작성해야 한다.

- UI/UX 가이드의 문서의 종류와 형식은 향후 가이드의 운용 관리 측면에서 효율성과 효과성을 고려하여 결정해야 한다.
- 최근 UI/UX 가이드는 실제 구현되어 동작되도록 접근하는 경향이 있으므로 적극적으로 검토할 필요가 있다.

수행 순서

1 UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식의 개요에 대해서 이해한다.

1. UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식을 결정하기 위해, 다양한 UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식을 우선 파악한다.
   (1) 기존에 작성되었던 UI/UX 가이드 문서를 확보하여, 일반적으로 어떠한 문서 종류와 형식으로 작성되었는지 확인한다.
   (2) UI/UX 가이드 문서가 아닌 다른 문서들을 확보하여, 일반적으로 문서의 종류별 형식에 대해서 확인한다.
   (3) 문서의 종류와 형식에 대해서 정의 및 분석이 되어 있는 기본적인 자료들을 확보하여 이해한다.
2. 일반적으로 UI/UX 가이드 문서의 작성에 활용되고 있는 문서의 종류와 형식은 다음과 같다.
   (1) 워드 작성 프로그램으로 작성된 UI/UX 가이드 문서
   (2) 프리젠테이션 프로그램으로 작성된 UI/UX 가이드 문서
   (3) 스프레드시트 프로그램으로 작성된 UI/UX 가이드 문서
   (4) PDF 프로그램으로 작성된 UI/UX 가이드 문서
   (5) 웹사이트의 페이지로 작성된 UI/UX 가이드 문서
   (6) 기타 문서 종류로 작성된 UI/UX 가이드 문서
3. 다양한 문서의 종류와 형식 중에서 1개 또는 그 이상을 복수로 선택하여 UI/UX 가이드 문서를 작성하는데 활용한다.
   (1) UI/UX 가이드 문서는 1개 또는 1개 이상의 문서 종류를 선택하여 작성하는데 활용할 수 있다.
   (2) 복수의 문서 종류를 선택하여 작성하는 경우에는 각 문서간에 정보의 변형이 발생하지 않도록 유의해야 한다.

2 UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식을 결정하기 위한 기준을 설정한다.

1. 다양한 문서의 종류와 형식 중에서 UI/UX 가이드 문서를 작성하는데 활용하기 위한 문서의 종류와 형식을 결정하기 위한 결정 기준에 대해서 파악한다.

(1) 문서의 종류와 형식 결정 기준 중에서 기존 문서의 종류는 결정 기준에 어떠한 영향을 주는지에 대해서 이해한다.

(가) 기존에 제작된 전체 산출물 또는 핵심 산출물을 작성한 문서의 종류에 따라서 UI/UX 가이드 문서의 종류를 결정하는데 큰 영향을 받는다.

(나) 기존 산출물의 문서 종류와 다른 종류로 선택을 하면 그만큼 리소스와 비용이 상승하기 때문이다.

(2) 문서의 종류와 형식 결정 기준 중에서 추후 재가공성은 결정 기준에 어떠한 영향을 주는지에 대해서 이해한다.

(가) 추후에 기존 UI/UX 산출물들을 응용하여 문서 작성에 활용하는 것이 수월해야 한다.

(나) 실제로 가끔씩 추후에 기존 산출물을 활용하는 것이 불가능하거나 상당히 힘든 경우가 발생하곤 한다.

(다) 특정한 SW에서만 구동되는 특수 문서의 종류를 선택하면 해당 SW가 없는 경우 문제가 발생할 수 있다.

(3) 문서의 종류와 형식 결정 기준 중에서 공유성은 결정 기준에 어떠한 영향을 주는지에 대해서 이해한다.

(가) 산출물은 추후에 문서 작성 등을 위해 필요할 때 언제든지 쉽게 접근할 수 있어야 한다.

(나) 보안 등급이 높지 않은 상태임에도 불구하고 접근성이 떨어지거나 관련 절차가 복잡하다면, 공유의 가치는 희박하다고 판단해야 한다.

<표 2-1> 문서의 종류와 형식 결정 기준 예시

문서의 종류와 형식	결정 기준		
	기존 문서의 종류	추후 재가공성	공유성
워드 작성 프로그램의 문서	O	O	O
프리젠테이션 프로그램의 문서	O	O	O
스프레이드시트 프로그램의 문서	O	X	O
PDF 프로그램의 문서	O	X	O
웹사이트의 페이지	O	X	O
기타 문서 종류			

2. 다양한 문서의 종류와 형식 중에서 UI/UX 가이드 문서를 작성하는데 활용하기 위한 문서의 종류와 형식을 결정하기 위한 결정 기준을 설정한다.

(1) 설정된 UI/UX 가이드 문서를 작성하는데 활용하기 위한 문서의 종류와 형식을 결정하는데 필요한 기준을 확인한다.

(2) 문서의 종류와 형식을 결정하는 결정 기준에는 여러 가지가 있을 수 있으며, 예를 들면 다음과 같다.

(3) 문서의 종류와 형식을 결정하는 기준 중에서 기존 문서의 종류를 확인하려면 아래의 표를 참조하도록 한다.

(가) 워드 작성 프로그램(WP), 프리젠테이션 프로그램(PT), 스프레이드시트 프로그램(SS), PDF 프로그램(PD), 웹사이트의 페이지(SP), 기타 문서 종류(OD) 이다.

(나) 실제 보유 UI/UX 산출물들이 기존에 어떠한 문서의 종류로 작성이 되었는지 쉽게 파악할 수 있도록 작성되어 있다.

(다) 하나의 대표 UI/UX 산출물은 한 종류의 문서로 작성이 되어 있을 수도 있지만, 여러 종류의 문서로 작성이 되어 있을 수 있다.

<표 2-2> UI/UX 산출물 기존 문서 종류 예시

대표 UI/UX 산출물	SW개발 필요 유무		기존 문서 종류					
	필수	선택	WP	PT	SS	PD	SP	OD
트랜드 동향 보고서		O	O					
환경 분석 보고서		O	O	O		O		
내부 역량 분석 보고서		O	O	O				
UI/UX 기본 계획서		O		O				
UI/UX 작업 분석 보고서		O		O				
리소스 활용 계획서		O						
사용자 리서치 계획서		O	O	O				
리서치 결과 보고서		O		O	O			
UI/UX 콘셉트 아이디어		O			O			
패스트 프로토타입		O			O			
패스트 프로토타입 검증 결과		O	O	O	O			
UI/UX 콘셉트	O		O					

기능 리스트	O	O					
콘텐츠 기획서	O	O			O		
정보 설계	O	O	O				
와이어프레임	O	O	O				
태스크 플로우	O		O				
GUI 디자인 콘셉트	O		O	O			
GUI 템플릿	O		O	O			
GUI 상세 디자인	O		O				O
UI 설계 검토 보고서	O		O				
UI 구현 표준 보고서	O	O	O				
UI 제작 결과물	O	O	O				
사용성 테스트 결과 보고서	O	O	O	O			
테스트 결과 보고서	O			O			

(4) 일반적으로 기존 산출물 문서의 종류는 워드 작성 프로그램과 프리젠테이션 프로그램이다.

(가) 최근에는 접근 용이성이나 재사용성 등을 고려하여 웹사이트의 페이지로 만드는 경우도 증가하고 있다.

(나) 문서 작성 프로그램으로 작성된 산출물은 보안, 복제 방지 등의 이유로 인해 PDF로 추가적으로 작성하는 경우가 많다.

(5) 기존 산출물인 대표 UI/UX 산출물의 문서 종류와 동일하더라도 문제가 발생할 수 있는 예외사항에 대해서 사전에 확인한다.

(가) 워드 작성 프로그램이나 프리젠테이션 프로그램을 활용하여도 페이지나 슬라이드에 활용하는 콘텐츠가 특수한 SW의 포맷이면, 문서의 종류를 선택하는 과정이 의미가 없을 수 있다.

(나) 상황에 따라서 불가피하게 활용하는 경우가 있다면, 다른 작업자가 쉽게 접근하여 변경이 가능하도록 조치와 설명이 필연적으로 있어야 한다.

3 UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식을 결정한다.

1. UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식을 최종적으로 결정하기 전에 검토해야 할 사항을 확인한다.

(1) UI/UX 가이드 문서는 방대한 양으로 구성되는 것이 일반적이기 때문에 문서 관리의 효율성을 반드시 고려해야 한다.

(2) 이러한 UI/UX 가이드 문서의 특징들은 문서의 종류와 형식을 결정하는 데에도 지대한 영향을 미친다.

2. UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식을 최종적으로 결정하기 전에 검토해야 할 사항은 다음과 같다.

(1) 문서에 적용된 고유의 스타일을 쉽게 변경 및 수정하여 작성할 수 있도록 되어 있어야 한다.

(2) 문서에 포함되어 있는 이미지나 표, 출처 등의 인덱스나 각주 등이 자동으로 변경될 수 있어야 한다.

(3) 검색이 용이해야 한다.

(4) 이해와 적용이 빠르도록 동작 가능하고, 즉시 소스를 활용할 수 있는 방향성을 고려할 필요가 있다.

(5) 공유 대상이 국소적이지 않은 경우에는 접근성을 최우선할 필요가 있다.

3. 프로젝트 초기에 산출물 문서의 종류를 공식적으로 결정하는 것이 추후 가이드 작성 때 효율성과 효과성을 높일 수 있다.

(1) 프로젝트 초기에 산출물의 종류와 형식을 결정하지 못하면, 가치가 떨어지는 단순한 문서 종류의 전환 작업을 진행하게 된다.

4 UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식을 결정한 결과를 문서화한다.

1. 최종적으로 문서의 종류와 형식을 결정하였다면, 사전에 정의된 양식의 문서를 작성하야 문서화한다.

(1) 문서화를 통해 어느 정도의 작업량와 비용을 투입해야 하는지 파악하기 용이하다.

2-2. UI/UX 가이드 목차 작성

학습 목표 • 도출된 가이드 기준에 따라서 가이드의 목차를 결정할 수 있다.

필요 지식 /

1 사용자 중심 디자인

사용자 중심 디자인 (User Centered Design, UCD)는 사용자가 원하고 필요로 하는 것에 대해 사용자의 한계 능력과 상황에 맞추어 디자인 프로세스를 통해 사용자를 중심으로 사고하여 만들어 내는 인터페이스, 서비스, 제품 디자인의 철학적 접근 방법이자 디자인 사상이다. 디자인의 각 단계에서 인간을 중심으로 하는 집중적인 관심과 연구가 이루어지며 최종적 단계에서의 결과물인 디자인은 인간 사용자의 편의와 복지의 실현에 초점을 맞추게 된다.

이를 위해 각 단계의 디자인 문제 해결과정에서 디자이너는 사용자가 어떻게 사용하고 있고 어떻게 사용하게 될지에 대한 분석과 예상을 하는 디자인 리서치를 통해 디자인을 만들어 나가게 되는데 이때 실제의 세상에서 행해지는 실제 사용자의 행태와 환경을 이해하는 것이 필수적이다. 다른 디자인 사상과 많은 차이점을 보이는 것은 사용자로 하여금 시스템이나 기능에 맞추어 적응하게 하거나 학습하도록 유도하기보다는 특히 사용자가 무엇을 할 수 있고, 무엇을 원하고, 무엇을 할 필요가 있는지에 따른 사용자 인터페이스의 최적화를 통해 디자인 이상을 현실화하는 노력에 있다.

2 목차

목차는 책이나 서류 등에서 항목 제목과 해당 쪽 번호를 차례대로 적은 목록으로서, 해당되는 내용을 간략하게 파악하거나, 쉽게 찾아 볼 수 있도록 작성한 것이다. 책이나 글 등에서 벌여 적어 놓은 항목을 뜻하는 차례와 비슷하게 쓰인다. 보통 책표지 다음에 목차를 먼저 넣고, 그 다음에 머리말이나 작가 소개와 본문이 자리잡으며, 문서나 책 내용이 많은 경우 중간에 하위 목차를 따로 또 넣기도 한다.

3 색인

소장 기록에 포함되어 있는 정보를 검색할 수 있도록 추출한 용어 리스트를 뜻한다. 색인의 유형은 통제 색인과 자연어 색인으로 나눌 수 있다. 통제 색인은 텍스트에 나타난 개념을 통제된 어휘로 변환하여 색인어를 부여하는 방식이고, 자연어 색인은 텍스트에 표현된 용어를 그대로 색인어로 추출하는 방식이다. 색인은 기계가 자동으로 추출하는 방식과 해당 전문가가 부여하는 방식으로도 나눌 수 있다. 한편, 권말 색인은 주로 책 뒷부분에 위치하며, 그 책에서 다루는 주제어, 이름 등을 쉽게 참조하도록 하기 위해 자모순으로 배열하는 것이 일반적이다.

4 색인 작성

정보의 검색을 용이하게 하기 위하여 기록에 대한 접근점이 될 용어를 정하고 적용하는 과정을 뜻한다. 색인은 개념의 조합이 이루어지는 시점에 따라 전조합 색인(pre-coordinate indexing)과 후조합 색인(post-coordinate indexing)으로 나눌 수 있다. 색인을 작성할 때 조합이 이루어지면 전조합 색인이고, 색인어를 미리 조합하지 않고 검색 시 이용자가 조합하여 사용하도록 한다면 후조합 색인이다. 전조합 색인의 대표적인 예는 주제명 표목이고, 후조합 색인의 예는 디스크립터이다.

5 색인 목록

기록철 단위로 당해 철에 포함되어 있는 건의 목록을 말한다. 일반 문서류의 경우, 총괄 항목으로 기록물 철의 제목・분류 번호・생산 연도를 기재하여야 하며, 기록건별로 일자・등록번호・제목・보낸 기관・받은 기관・쪽 표시・전자 문서 여부 등을 기재하여 관리하여야 한다.

6 시소러스

데이터 검색을 위한 키워드(색인어)간의 관계, 즉 동의어, 하위어(下位語 : 그 색인어에 속하는 용어), 관련어 등의 관계를 나타낸 사전을 시소러스라고 한다. 시소러스를 사용해서 검색하는 것을 포괄검색이라고 하며, 그것은 사용하는 키워드에 관계하는 기사를 될 수 있는 대로 많이 꺼내기 위해서 또는 이용자가 사용하는 키워드와 데이터 베이스 중에서 사용되고 있는 키워드와의 벗어남을 조정하여 검색효율을 높이기 위해서 행해진다.

수행 내용 / UI/UX 가이드 목차 작성하기

재료 · 자료

- UI/UX 계획
- UI/UX 콘셉트
- 서비스 정책
- 디자인 산출물
- UI/UX 가이드를 구성할 콘텐츠 목록
- 전체 UI/UX 산출물 목록
- UI/UX 산출물 정보 문서
- UI/UX 가이드 구성 기준
- UI/UX 가이드를 구성할 콘텐츠 목록
- 콘텐츠 가공 등의 추가 작업 관련 정보를 기술한 문서
- 추가 작업 계획서
- UI/UX 가이드 요소별 항목
- 결정한 문서의 종류와 형식 그리고 관련 데이터

기기(장비 · 공구)

- 컴퓨터
- 인터넷
- 문서 작성도구

안전 · 유의사항

- UI/UX 콘셉트, 콘텐츠, 정보 구조, 워크플로우, 서비스 정책, 디자인 산출물을 파악하여 SW 개발을 위한 UI/UX 가이드를 제작하고 공유하는 업무에 적용한다.

- SW 개발에 유의미한 UI/UX 가이드 요소별 항목으로 정의해야 한다.
- UI/UX 가이드 기준은 UI/UX 계획과 UI/UX 콘셉트에 제약되어 수립해야 한다.
- UI/UX 가이드는 가이드를 활용하는 구성원 누구라도 쉽게 이해할 수 있는 수준으로 기술해야 한다.
- UI/UX 가이드의 목차는 가이드를 활용하는 목적별로 빠르게 접근할 수 있도록 체계적으로 구성해야 한다.
- UI/UX 가이드의 문서의 종류와 형식은 향후 가이드의 운용 관리 측면에서 효율성과 효과성을 고려하여 결정해야 한다.
- 최근 UI/UX 가이드는 실제 구현되어 동작되도록 접근하는 경향이 있으므로 적극적으로 검토할 필요가 있다.
- UI/UX 산출물 분석 대상은 UI/UX 산출물의 최종 버전이어야 한다.
- UI/UX 산출물 분석 대상의 누락을 방지하기 위해서 전체 UI/UX 산출물에 대해서 목록을 작성해야 한다.
- UI/UX 가이드의 목차는 가이드를 활용하는 목적별로 빠르게 접근할 수 있도록 체계적으로 구성해야한다.

수행 순서

[1] UI/UX 가이드라인 사례에 대해서 분석하기 위한 사전 조사를 실시한다.

1. 기존에 다른 기업 등에서 작성되어 있는 UI/UX 가이드라인에 대해서 조사하고 자료를 수집한다.
   (1) 기존의 UI/UX 가이드라인을 분석하면, 실제 작성할 UI/UX 가이드라인의 목차 방향성을 수립하는데 참조할 수 있다.
   (2) 기존의 UI/UX 가이드라인의 구성, 목차, 주요 컨텐츠를 분석하기 위해서 자료를 확보한다.
2. 수집된 UI/UX 가이드라인 자료들을 정리하고, 현재 UI/UX 가이드라인 작성에 활용할 수 있는 자료들을 선별한다.
   (1) 수집된 자료들에서 UI/UX 가이드라인의 목차 등의 구성이 적절하게 갖추어져 있는지 확인하고, 구성이 빠진 자료들은 제외한다.

(2) 수집된 자료들에서 현재 작업하고자 하는 프로젝트의 성격과 거리가 있는 프로젝트의 UI/UX 가이드라인 자료들은 제외한다.

(3) 현재 UI/UX 가이드라인 자료를 작성하기 위해 활용할 수 있는 자료들을 선별하여 확정한다.

2 애플의 OS X 사람 중심의 인터페이스 가이드라인(OS X Human Interface Guidelines)에 대해서 분석한다.

1. OS X 사람 중심의 인터페이스 가이드라인의 목차는 다음과 같다.

(1) OS X 사람 중심의 인터페이스 가이드라인의 주요 목차는 UI 디자인 기본 요소, 디자인 전략, 메뉴, 윈도우, 컨트롤 및 뷰, 기술, 아이콘 및 이미지 디자인, 문서 관리 이력 등이 있다.

(2) UI 디자인 기본 요소의 세부 목차로는 Designing for Yosemite, App Styles and Anatomy, Starting and Stopping, Modality, Interoperability, Feedback and Assistance, Interaction and Input, Animation, Branding, Color and typography, Icon and Graphics, Terminology and Wording, Integrating with OS X 등이 있다.

(3) 디자인 전략의 세부 목차로는 Design Principles과 User-Centered Design이 있다.

(가) Design Principles의 세세부 목차로는 Mental model, Metaphors, Explicit and Implied actions, Direct Manipulation, User Control, Feedback and communication, Consistency, Forgiveness, Aesthetic Integrity 등이 있다.

(나) User-Centered Design의 세세부 목차로는 Know your audience, Analyze user tasks, Build prototypes, Do user testing, Focus on solutions not features 등이 있다.

2. OS X 사람 중심의 인터페이스 가이드라인의 특징을 고려할 때 목차의 구성은 다음과 같은 사항으로 접근할 필요가 있다.

(1) UI/UX의 사상과 디자인 전략을 명시해서 전체를 관통하는 맥락을 이해할 수 있도록 해야 한다.

(2) 가이드라인은 사용자 중심 디자인(UCD)의 프로세스를 적용하였다는 것을 정확하게 기술하여 이해시킬 필요가 있다.

(3) 중요하고 공통적인 UI 요소는 사용성의 원리를 충분히 반영하여 가이드라인을 만들었다는 것을 적시하고, 제작할 때 상세하게 활용할 수 있도록 기술할 필요가 있다.

(4) 개별적인 UI 요소는 최대한 상세하고, 정확하게 기술할 필요가 있다.

<표 2-3> 사람 중심의 인터페이스 가이드라인 목차

주요 목차	세부 목차	세세부 목차
UI 디자인 기본 요소 (UI Design Basics)		
	Designing for Yosemite	
	App Styles and Anatomy	
	Starting and Stopping	
	Modality	
	Interoperability	
	Feedback and Assistance	
	Interaction and Input	
	Animation	
	Branding	
	Color and typography	
	Icon and Graphics	
	Terminology and Wording	
	Integrating with OS X	
디자인 전략 (Design Strategies)		
	Design Principles	
		Mental model
		Metaphors
		Explicit and Implied actions
		Direct Manipulation
		User Control
		Feedback and communication
		Consistency
		Forgiveness
		Aesthetic Integrity
	User-Centered Design	
		Know your audience
		Analyze user tasks
		Build prototypes
		Do user testing
		Focus on solutions not features
메뉴 (Menu)		
윈도우 (Windows)		
컨트롤 및 뷰 (Controls and Views)		
기술 (OS X Technologies)		
아이콘 및 이미지 디자인 (Icon and Image Design)		
문서 관리 이력 (Revision History)		

수행 tip

- 애플사의 가이드라인 명칭은 '사람 중심의(human)' 표현이 반드시 들어간다. 이것은 사람의 특성과 제약을 기반으로 디자인을 접근했고, 그렇게 가이드라인을 준수해야 한다는 가치를 내포하고 있다.
- 디자인 전략 중에 '디자인 원리' 에는 '위대한 소프트웨어 디자인(Great software design)' 이라는 표현이 등장한다. 즉, 애플사가 궁극적으로 추구하는 비전이 무엇인지를 잘 보여주는 표현이라고 할 수 있다.

3 기초적인 HIG 가이드라인(The elementary Human Interface Guidelines)에 대해서 분석한다.

1. 기초적인 HIG 가이드라인의 목차는 다음과 같다.

(1) OS X 사람 중심의 인터페이스 가이드라인의 주요 목차는 Design Philosophy, User Workflow, Desktop Integration, Container Widgets, UI Toolkit Elements, Icons, Text 등이 있다.

(2) Design Philosophy의 세부 목차로는 What Design Is Not Concision Avoid Configuration Minimal Documentation 등이 있다.

(3) User Workflow의 세부 목차로는 First-Launch Experience Normal Launch Always Provide An Undo Always Saved Closing Background Tasks 등이 있다.

(4) Desktop Integration의 세부 목차로는 App Launchers Contractor Dock Integration System Indicators 등이 있다.

(5) Container Widgets의 세부 목차로는 Windows Popovers Toolbars 등이 있다.

(6) UI Toolkit Elements의 세부 목차로는 Widget Concepts Infobars Welcome Screen Source List Buttons AppMenu Search Fields Checkboxes & Switches Notebooks 등이 있다.

(7) Icons의 세부 목차로는 Style Launcher Icons MimeTypes Actions Size and Alignment 등이 있다.

(8) Text의 세부 목차로는 Writing Style Language Capitalization Punctuation Using Ellipsis Naming Menu Items 등이 있다.

<표 2-4> 기초적인 HIG 가이드라인

주요 목차	세부 목차
Design Philosophy	
	What Design Is Not
	Concision
	Avoid Configuration
	Minimal Documentation
User Workflow	
	First-Launch Experience
	Normal Launch
	Always Provide An Undo
	Always Saved
	Closing
	Background Tasks
Desktop Integration	
	App Launchers
	Contractor
	Dock Integration
	System Indicators
Container Widgets	
	Windows
	Popovers
	Toolbars
UI Toolkit Elements	
	Widget Concepts
	Infobars
	Welcome Screen
	Source List
	Buttons
	AppMenu
	Search Fields
	Checkboxes & Switches
	Notebooks
Icons	
	Style
	Launcher Icons
	MimeTypes
	Actions
	Size and Alignment
Text	
	Writing Style
	Language
	Capitalization
	Punctuation
	Using Ellipsis
	Naming Menu Items

2. 기초적인 HIG 가이드라인의 목차를 분석해보면 다음과 같은 특징을 확인해볼 수 있다.

(1) UI 디자인을 관통하는 철학을 명시하고 있다.

(2) 인터렉션 디자인(interaction design)의 중요 요소인 워크 플로우(user workflow)을 기술하고 있다.

(3) UI 디자인의 주요 영역을 상세하게 설명하고 있다.

3. HIG 가이드라인의 특징을 고려할 때 목차의 구성은 다음과 같은 사항으로 접근할 필요가 있다.

(1) UI/UX의 철학을 명시하여 제반사항의 의사결정을 할 경우, 중심축이 될 수 있도록 제공할 필요가 있다.

(2) 인터랙션 디자인이 사용성에서 차지하는 비중이 상당히 큰 것을 감안하여 명시한 것이 중요하다.

4 UI/UX 산출물에 대해서 분석한다.

1. UI/UX 산출물의 사례 분석을 통해서, UI/UX 가이드라인 목차의 대략적인 방향성을 수립한다.

2. 수립된 UI/UX 가이드라인 목차의 대략적인 방향성을 기반으로 가이드라인으로 활용할 산출물을 분석한다.

(1) UI/UX 산출물을 분석하는 양식은 아래의 표를 활용한다.

(2) 전체 산출물 중에 실제 활용할 산출물 대상으로 사례 분석에서 확인한 내역을 참조하여 분석한다.

5 UI/UX 가이드라인의 목차를 작성한다.

1. 사례 분석과 기존 산출물 분석을 완료한 후에 UI/UX 가이드라인의 목차를 작성한다.

2. UI/UX 가이드라인의 목차를 작성하기 위해서 전체 산출물 목록에서 어떤 내용을 어떤 순서로 활용할 것인지를 명시해야 한다.

3. 목차의 핵심 카테고리를 정리한다.

<표 2-5> 산출물 분석 예시

능력단위	능력단위요소	대표 UI/UX 산출물	실제 활용할 산출물	산출물 분석
1. UI/X 환경 분석	1. 트렌드 분석하기	1. 트렌드 분석 보고서		
	2. 경쟁 분석하기	2. 경쟁 분석 보고서		
	3. 내부역량 분석하기	3. 내부 역량 분석 보고서		
2. UI/UX 계획 수립	4. UI/UX 계획 수립하기	4. UI/UX 계획서		
	5. UI/UX 작업 분석하기	5. UI/UX 작업 분석 보고서		
	6. 리소스 계획하기	6. 리소스 계획서		
3. 사용자 리서치	7. 사용자 리서치 계획하기	7. 사용자 리서치 계획서		
	8. 리서치 수행하기			
	9. 리서치 분석하기	8. 리서치 결과 보고서		
4. UI/UX 요구 분석	10. UI/UX 콘셉트 아이디어 도출하기	9. UI/UX 콘셉트 아이디어		
	11. 패스트 프로토타입 제작하기	10. 패스트 프로토타입		
	12. 패스트 프로토타이핑 검증하기	11. 패스트 프로토타입 검증 결과		
5. UI/UX 콘셉트 기획	13. UI/UX 콘셉트 도출하기	12. UI/UX 콘셉트	O	UI/UX 콘셉트 분석
	14. 기능(Feature) 리스트 도출하기	13. 기능(Feature) 리스트	O	기능 리스트 분석
	15. 콘텐츠 기획하기	14. 콘텐츠 기획서	O	콘텐츠 기획 내용 분석
6. UI 아키텍처설계	16. 정보 설계하기	15. 정보 설계	O	정보 설계 분석
	17. 와이어프레임 작성하기	16. 와이어프레임	O	와이이프레임 분석
	18. 태스크 플로우 작성하기	17. 태스크 플로우	O	태스크 플로우 분석
7. UI 디자인	19. GUI 디자인 콘셉트 도출하기	18. GUI 디자인 콘셉트	O	GUI 디자인 콘셉트 분석
	20. GUI 템플릿 제작하기	19. GUI 템플릿	O	GUI 템플릿 분석
	21. GUI 상세 디자인하기	20. GUI 상세 디자인	O	GUI 상세 디자인 분석
8. UI 구현	22. UI 설계 검토하기	21. UI 설계 검토 보고서	O	UI 설계 검토 내역 분석
	23. UI 구현 표준 수립하기	22. UI 구현 표준 보고서	O	UI 구현 표준 내역 분석
	24. UI 제작하기	23. UI 제작 결과물	O	UI 제작 결과물 분석
9. UI 테스트	25. 사용성 테스트 계획하기	24. 사용성 테스트 결과 보고서	O	사용성 테스트 결과 분석
	26. 사용성 테스트 수행하기			
	27. 테스트 결과 보고하기	25. 테스트 결과 보고서	O	테스트 결과 내역 분석

<표 2-6> 목차 핵심 카테고리 작성 예시

목차 핵심 카테고리	능력단위	능력단위요소	대표 UI/UX 산출물
1. 철학	없음	없음	없음
2. 전략	3. 사용자 리서치	7. 사용자 리서치 계획하기	7. 사용자 리서치 계획서
		8. 리서치 수행하기	
		9. 리서치 분석하기	8. 리서치 결과 보고서
	4. UI/UX 요구 분석	10. UI/UX 콘셉트 아이디어 도출하기	9. UI/UX 콘셉트 아이디어
		11. 패스트 프로토타입 제작하기	10. 패스트 프로토타입
		12. 패스트 프로토타이핑 검증하기	11. 패스트 프로토타입 검증 결과
	5. UI/UX 콘셉트 기획	13. UI/UX 콘셉트 도출하기	12. UI/UX 콘셉트
		14. 기능(Feature) 리스트 도출하기	13. 기능(Feature) 리스트
		15. 콘텐츠 기획하기	14. 콘텐츠 기획서
3. 사용성 원칙 4. 공통 UI 요소 규정 5. 핵심 워크플로우	6. UI 아키텍처 설계	16. 정보 설계하기	15. 정보 설계
		17. 와이어프레임 작성하기	16. 와이어프레임
		18. 태스크 플로우 작성하기	17. 태스크 플로우
	7. UI 디자인	19. GUI 디자인 콘셉트 도출하기	18. GUI 디자인 콘셉트
		20. GUI 템플릿 제작하기	19. GUI 템플릿
		21. GUI 상세 디자인하기	20. GUI 상세 디자인
6. 동작 가능한 UI 요소	8. UI 구현	22. UI 설계 검토하기	21. UI 설계 검토 보고서
		23. UI 구현 표준 수립하기	22. UI 구현 표준 보고서
		24. UI 제작하기	23. UI 제작 결과물

2-3. UI/UX 가이드 작성

학습 목표 • 결정된 종류, 형식, 목차에 따라서 UI/UX 가이드를 작성할 수 있다.

필요 지식 /

1 컨셉모델

컨셉모델은 여러 가지 추상적인 컨셉들 사이의 관계를 보여주는 다이어그램이며, 다양한 아이디어들을 간편하게 시각화하여 표현할 수 있는 유용한 방법으로, 아이디어를 잘 전달하는 것 뿐만 아니라 생각의 과정을 효율적으로 이끌어준다. 또한 문서의 작성자에게 뿐만 아니라, 문서를 활용하는 사람들에게도 그 프로젝트를 시작하기까지 생각해본 적 없었던 복잡한 아이디어들과 관계들을 고민해 볼 수 있는 기회가 된다.

2 멘탈모델

사람들의 행동 동기, 사고 과정 뿐 만 아니라, 그들이 행동하는 감성적, 철학적 배경에 대해서도 깊이 이해할 수 있도록 대표 사용자들에게서 수집된 에스노그래피 자료를 의미상 가까운 것끼리 모아 놓은 친화도 기법으로 사람들이 대상 제품을 어떻게 사용하고 싶어하는지 이해하기 위해 사람들이 하는 행동들의 패턴을 찾고, 그 패턴을 정리한다.

3 템플릿

템플릿이란, 어떤 도식이나 서식에서 자주 사용되는 기본 골격. 스프레드시트에서 각종 데이터 처리를 위해 표의 일정한 구조를 만들어 놓고 사용자가 데이터를 입력만 하면 되도록 해 놓은 것이 한 예이다.

다른 의미로는 그래픽 프로그램에서 자주 사용하기 위해 미리 정해 놓은 그림이나 이미지의 일정한 패턴, 시스템 플로차트에 사용되는 기호들을 표현하기 쉽도록 기호의 표준 모양을 파놓은 자, 자주 사용되는 명령어를 따로 저장해 놓은 목록 등이 있다.

4 마스터 파일

어떤 작업에 기본이 되는 파일. 마스터 파일이란 데이터 처리를 위해 필요한 항목을 모두 갖고 있는 파일로 어느 기간을 통하여 거의 변화하지 않는 데이터를 기록해 두는 파일이다. 급여 계산을 예로 하면, 사원 코드, 기본급, 부양 가족, 부양 공제, 직무 수당 등 사원마다의 「장부」에 상당하는 항목을 모두 기록하고 있다. 여기에 대해 잔업 실적 등 월 단위로 발생하는 데이터를 넣은 트랜잭션 파일(transaction file)이 있으며, 이들 두 개의 파일을 대조시키면서 급여 계산을 처리한다. 이 처리에서 마스터 파일의 갱신(updation)이 행해진다. 특히 사무 처리에 있어서는 대개의 업무에 이 마스터 파일이 있으며, 거기에 대하여 트랜잭션 파일이 존재한다.

수행 내용 / UI/UX 가이드 작성하기

재료 · 자료

- UI/UX 계획
- UI/UX 콘셉트
- 서비스 정책
- 디자인 산출물
- UI/UX 가이드를 구성할 콘텐츠 목록
- 전체 UI/UX 산출물 목록
- UI/UX 산출물 정보 문서
- UI/UX 가이드 구성 기준
- UI/UX 가이드를 구성할 콘텐츠 목록
- 콘텐츠 가공 등의 추가 작업 관련 정보를 기술한 문서
- 추가 작업 계획서
- UI/UX 가이드 요소별 항목

- 결정한 문서의 종류와 형식 그리고 관련 데이터
- 목차 핵심 카테고리

기기(장비 · 공구)

- 컴퓨터
- 인터넷
- 문서 작성도구

안전 · 유의사항

- UI/UX 콘셉트, 콘텐츠, 정보 구조, 워크플로우, 서비스 정책, 디자인 산출물을 파악하여 SW 개발을 위한 UI/UX 가이드를 제작하고 공유하는 업무에 적용한다.
- SW 개발에 유의미한 UI/UX 가이드 요소별 항목으로 정의해야 한다.
- UI/UX 가이드 기준은 UI/UX 계획과 UI/UX 콘셉트에 제약되어 수립해야 한다.
- UI/UX 가이드는 가이드를 활용하는 구성원 누구라도 쉽게 이해할 수 있는 수준으로 기술해야 한다.
- UI/UX 가이드의 목차는 가이드를 활용하는 목적별로 빠르게 접근할 수 있도록 체계적으로 구성해야 한다.
- UI/UX 가이드의 문서의 종류와 형식은 향후 가이드의 운용 관리 측면에서 효율성과 효과성을 고려하여 결정해야 한다.
- 최근 UI/UX 가이드는 실제 구현되어 동작되도록 접근하는 경향이 있으므로 적극적으로 검토할 필요가 있다.
- UI/UX 산출물 분석 대상은 UI/UX 산출물의 최종 버전이어야 한다.
- UI/UX 산출물 분석 대상의 누락을 방지하기 위해서 전체 UI/UX 산출물에 대해서 목록을 작성해야 한다.
- UI/UX 가이드는 가이드를 활용하는 구성원 누구라도 쉽게 이해할 수 있는 수준으로 기술해야 한다.

수행 순서

1 UI/UX 가이드의 템플릿 작성을 위해 마스터 작업을 실시한다.

1. 가이드를 작성하고 수정하는 작업을 2명 이상이 수행할 수 있기 때문에 최초의 템플릿 작업은 마스터 작업부터 시작해야한다.
2. 마스터 작업과 관련이 있는 슬라이스 종류에 대해서 파악하고, 마스터 작업을 위한 슬라이드를 구성한다.
   (1) 마스터 작업과 관련이 있는 슬라이드는 경우에 따라 조금씩 달라질 수는 있지만, 기본적으로 다음과 같은 슬라이드 종류로 구성한다.
      (가) 겉표지 슬라이드 구성
      (나) 목차 슬라이드 구성
      (다) 섹션 표지 슬라이드 구성
      (라) 콘텐츠 슬라이드 구성
   (2) 마스터 작업을 위한 슬라이드를 작성한다.
3. 마스터 슬라이드를 구성하는 주요한 구성요소와 주요한 스타일의 종류에 대해서 파악하고, 구성요소별 스타일을 작성한다.
   (1) 마스터 슬라이드를 구성하는 주요한 구성요소를 확인한다.
      (가) 머리말
      (나) 꼬리말
      (다) 타이틀
      (라) 헤드라인
      (마) 콘텐츠 타이틀
      (바) 콘텐츠
   (2) 마스터 슬라이드를 구성하는 주요한 스타일의 종류를 확인한다.
      (가) 머리말 스타일
      (나) 꼬리말 스타일
      (다) 타이틀 스타일
      (라) 헤드라인 스타일
      (마) 콘텐츠 타이틀 스타일

(바) 콘텐츠 스타일

(3) 각각의 스타일을 작성한다.

4. 마스터 슬라이드의 구성을 완료한다.

5. 콘텐츠 슬라이드의 유형을 구분하고, 유형별로 템플릿을 만든다.

2 UI/UX 가이드 작성 규정을 수립한다.

1. UI/UX 가이드 문서를 활용할 대상의 수준을 파악하는 것이 UI/UX 가이드를 작성하는 규정을 수립하는 첫 번째 작업이다.

2. 업무를 처음 시작하는 작업자인 경우에도 UI/UX 가이드를 읽고 쉽게 이해할 수 있도록 하는 것이 중요하다.

3. UI/UX 가이드를 작성하는 규정을 통해 가장 쉽고, 판단 기준을 정확하게 제시하며, 즉시 활용 가능하도록 작성하는 것이 필요하다.

학습 2 교수·학습 방법

교수 방법

- UI/UX 가이드의 문서의 종류와 형식은 향후 가이드의 운용 관리 측면에서 효율성과 효과성을 고려하여 결정할 수 있도로 지도해야 한다.
- 최근 UI/UX 가이드는 실제 구현되어 동작되도록 접근하는 경향이 있으므로 적극적으로 검토하여 지도할 필요가 있다.
- UI/UX 가이드의 목차는 가이드를 활용하는 목적별로 빠르게 접근할 수 있도록 체계적으로 지도해야 한다.
- UI/UX 가이드는 가이드를 활용하는 구성원 누구라도 쉽게 이해할 수 있는 수준으로 기술하도록 지도해야 한다.

학습 방법

- UI/UX 가이드의 문서의 종류와 형식은 향후 가이드의 운용 관리 측면에서 효율성과 효과성을 고려하여 작성할 수 있도록 노력해야 한다.
- UI/UX 가이드의 목차는 가이드를 활용하는 목적별로 빠르게 접근할 수 있도록 체계적으로 작성할 수 있도록 노력해야 한다.
- UI/UX 가이드는 가이드를 활용하는 구성원 누구라도 쉽게 이해할 수 있는 수준으로 기술할 수 있도록 반복적인 노력을 해야 한다.

학습 2 평 가

평가 준거

- 평가자는 학습자가 수행 준거 및 평가 시 고려사항에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행하였는지를 평가해야 한다.

- 평가자는 다음사항을 평가한다.

학습내용	평가항목	성취수준 상	중	하
가이드 문서의 종류와 형식 결정	- 가이드에 대한 문서의 종류와 형식을 결정할 수 있다			
UI/UX 가이드 목차 작성	- 도출된 가이드 기준에 따라서 가이드의 목차를 결정할 수 있다.			
UI/UX 가이드 작성	- 결정된 종류, 형식, 목차에 따라서 UI/UX 가이드를 작성할 수 있다. 결정할 수 있다.			

평가 방법

- 문제해결 시나리오

학습내용	평가항목	성취수준 상	중	하
가이드 문서의 종류와 형식 결정	- UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식의 개요에 대한 이해 능력			
	- UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식을 결정하기 위한 기준을 설정하는 방법			
UI/UX 가이드 목차 작성	- UI/UX 가이드라인 사례를 분석하기 위한 사전조사를 실시하는 방법			
	- UI/UX 가이드라인의 목차를 작성하고 목차의 핵심 카테고리를 정리하는 방법			
UI/UX 가이드 작성	- UI/UX 가이드의 템플릿 작성을 위해 마스터 작업을 실시하는 방법			

• 사례 연구

학습내용	평가항목	성취수준 상	중	하
가이드 문서의 종류와 형식 결정	- UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식을 결정하기 위한 기준을 설정하는 방법			
UI/UX 가이드 목차 작성	- UI/UX 가이드라인 사례를 분석하기 위한 사전조사를 실시하는 방법			
	- UI/UX 산출물에 대해서 분석하는 방법			
UI/UX 가이드 작성	- UI/UX 가이드의 템플릿 작성을 위해 마스터 작업을 실시하는 방법			
	- UI/UX 가이드 작성 규정을 수립하는 방법			

• 평가자 질문

학습내용	평가항목	성취수준 상	중	하
가이드 문서의 종류와 형식 결정	- UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식의 개요에 대한 이해 능력			
	- UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식을 결정하는 절차에 대한 이해			
UI/UX 가이드 목차 작성	- 사람 중심의 인터페이스 가이드라인에 대한 이해			
	- 기초적인 HG 가이드라인에 대한 이해			
	- UI/UX 산출물에 대해서 분석하는 방법			
UI/UX 가이드 작성	- UI/UX 가이드 작성 규정을 수립하는 방법			

● 평가자 체크리스트

학습내용	평가항목	성취수준 상	중	하
가이드 문서의 종류와 형식 결정	- UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식의 개요에 대한 이해 능력			
	- UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식을 결정하기 위한 기준을 설정하는 방법			
	- UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식을 결정하는 절차에 대한 이해			
UI/UX 가이드 목차 작성	- UI/UX 가이드라인 사례를 분석하기 위한 사전조사를 실시하는 방법			
	- 사람 중심의 인터페이스 가이드라인에 대한 이해			
	- 기초적인 HG 가이드라인에 대한 이해			
	- UI/UX 산출물에 대해서 분석하는 방법			
	- UI/UX 가이드라인의 목차를 작성하고 목차의 핵심 카테고리를 정리하는 방법			
UI/UX 가이드 작성	- UI/UX 가이드의 템플릿 작성을 위해 마스터 작업을 실시하는 방법			
	- UI/UX 가이드 작성 규정을 수립하는 방법			

● 구두발표

학습내용	평가항목	성취수준 상	중	하
가이드 문서의 종류와 형식 결정	- UI/UX 가이드 문서의 종류와 형식을 결정하는 절차에 대한 이해			
UI/UX 가이드 목차 작성	- 사람 중심의 인터페이스 가이드라인에 대한 이해			
	- 기초적인 HG 가이드라인에 대한 이해			
	- UI/UX 산출물에 대해서 분석하는 방법			
UI/UX 가이드 작성	- UI/UX 가이드 작성 규정을 수립하는 방법			‘

피 드 백

1. 문제해결 시나리오
   - UI/UX 가이드 기준을 도출하는 과정에서 이슈 발생 시 근본원인을 파악하고 대처하는 요령 등에 대해 문제 해결 시나리오를 통해 평가하고 미흡한 부분은 재교육할 수 있도록 한다.
2. 사례 연구
   - UI/UX 가이드 기준 도출에 대한 이해도를 평가하는 항목으로, 실습 또는 기존 케이스 연구를 통해서 결과를 리포트로 제출하도록 지도한다.
3. 평가자 질문
   - 성취수준 미달자는 UI/UX 가이드 기준 도출 관련 이해와 절차에 대한 리포트를 제출하도록 지도한다.
4. 평가자 체크리스트
   - 기준 점수 미달자에 대해서는 교육 성취수준을 개별 통보하고 미흡한 분야에 대해 리포트를 제출하게 하여 교육성과를 높이도록 한다.
5. 구두 발표
   - 구두발표를 위해 작성된 자료를 검토하고, 핵심적인 내용을 추출하여 적절한 시간 내에 발표하도록 지도한다.

학습 1	UI/UX 가이드 기준 도출하기(LM2001020710_14v1.1)
학습 2	UI/UX 가이드 작성하기(LM2001020710_14v1.2)

학습 3 UI/UX 가이드 공유하기 (LM2001020710_14v1.3)

3-1. UI/UX 가이드 필요 대상 선정

학습 목표

- UI/UX 가이드가 필요한 대상을 문서 보안 규정에 따라서 선정할 수 있다.

필요 지식 /

1 보안 규정

기업에서 비즈니스 활동을 수행하는 과정에서 생산되는 모든 문서에 대해서, 문서별로 보안 등급을 설정하고, 개인별로는 보안 문서를 열람할 수 있는 등급 권한을 부여하다. 이를 통해, 해당 권한을 확보한 자에 한정하여 문서를 열람할 수 있게 하여 보안을 강화하는 것이다. 그러므로 열람자 또는 작업자는 항상 자신의 권한을 확인하고 접근하는 것이 필요하다.

수행 내용 / UI/UX 가이드 필요 대상 선정하기

재료 · 자료

- UI/UX 계획, UI/UX 콘셉트
- 서비스 정책
- 디자인 산출물
- UI/UX 가이드를 구성할 콘텐츠 목록
- 전체 UI/UX 산출물 목록

- UI/UX 산출물 정보 문서
- UI/UX 가이드 구성 기준
- UI/UX 가이드를 구성할 콘텐츠 목록
- 콘텐츠 가공 등의 추가 작업 관련 정보를 기술한 문서
- 추가 작업 계획서
- UI/UX 가이드 요소별 항목
- 결정한 문서의 종류와 형식 그리고 관련 데이터
- 목차 핵심 카테고리
- UI/UX 가이드

기기(장비 · 공구)

- 컴퓨터, 인터넷
- 문서 작성도구

안전 · 유의사항

- UI/UX 콘셉트, 콘텐츠, 정보 구조, 워크플로우, 서비스 정책, 디자인 산출물을 파악하여 SW 개발을 위한 UI/UX 가이드를 제작하고 공유하는 업무에 적용한다.
- SW 개발에 유의미한 UI/UX 가이드 요소별 항목으로 정의해야 한다.
- UI/UX 가이드 기준은 UI/UX 계획과 UI/UX 콘셉트에 제약되어 수립해야 한다.
- UI/UX 가이드는 가이드를 활용하는 구성원 누구라도 쉽게 이해할 수 있는 수준으로 기술해야 한다.
- UI/UX 가이드의 목차는 가이드를 활용하는 목적별로 빠르게 접근할 수 있도록 체계적으로 구성해야 한다.
- UI/UX 가이드의 문서의 종류와 형식은 향후 가이드의 운용 관리 측면에서 효율성과 효과성을 고려하여 결정해야 한다.
- 최근 UI/UX 가이드는 실제 구현되어 동작되도록 접근하는 경향이 있으므로 적극적으로 검토할

필요가 있다.

- UI/UX 산출물 분석 대상은 UI/UX 산출물의 최종 버전이어야 한다.
- UI/UX 산출물 분석 대상의 누락을 방지하기 위해서 전체 UI/UX 산출물에 대해서 목록을 작성해야 한다.
- UI/UX 가이드는 가이드를 활용하는 구성원 누구라도 쉽게 이해할 수 있는 수준으로 기술해야 한다.

수행 순서

① UI/UX 가이드 공유를 위해, 기존에 개발되어 있는 문서 보안 규정을 확보하거나, 기존에 개발이 되어 있지 않을 경우, 문서 보안 규정을 개발한다.

1. 조직 내부적으로 기존에 개발되어 관리되고 있는 문서 관련 보안 규정을 확보하여 분석한다.
   (1) 조직 내부에서 문서관련 보안 규정을 관리하고 있는 부서와 담당자가 누구인지를 확인한다.
   (2) 문서 관련 보안 규정을 관리하는 담당자를 통해서, 가장 최근에 개정된 문서 보안 규정을 확보한다.
   (3) 문서 관련 보안 규정을 관리하는 담당자를 통해서, 문서 보안 규정에 대해서 간략하게 설명을 듣고 이해한다.
   (4) 문서 보안 규정의 개정 이력을 확인하고, 주요 개정 항목에 대해서 확인한다.
2. 조직 내부에 기존에 개발되어 관리 중인 문서 관련 보안 규정이 없을 경우에는 문서 보안 규정을 개발한다.
   (1) 조직 내부에서 암묵적으로 문서를 관리하는 방법 및 절차를 대략적으로 조사하여 정리한다.
   (2) 문서 보안 규정을 개발하여 운영 중인 기업에서 벤치마킹을 통해, 문서 보안 규정의 초안을 개발한다.
   (3) 문서 보안 규정의 초안을 검토하여 문서 보안 규정을 개발을 완료한다.

3. 조직의 규모 및 조직에서 생산되는 문서의 종류가 크지 않을 경우, 문서 보안 규정이 없더라도 UI/UX 가이드를 공유를 할 수 있다.

(1) UI/UX 가이드를 내부적으로만 공유하고, 조직 외부로 유출되지 않는 정도로만 관리한다.

[2] 제작된 UI/UX 가이드에 보안 관련 이슈가 있는지 확인하고, 어느 정도의 보안 수준인지에 대해서 확인한다.

1. 제작된 UI/UX 가이드에 보안 관련 이슈가 있는지 확인한다.

(1) 과거에 UI/UX 가이드를 공유하는 과정에서 발생하였던 보안 관련 이슈에 대해서 확인하여, 어떠한 유형의 이슈가 있었는지 검토한다.

(2) UI/UX 가이드의 콘텐츠 중에서, 보안적으로 문제가 될 가능성이 있는 콘텐츠가 존재하는지 확인한다.

(3) UI/UX 가이드의 콘텐츠 중에서, 외부에 유출되면 문제가 발생할 가능성이 있는 콘텐츠가 있는지 확인한다.

2. 보안 관련 이슈가 존재한다면 어느 정도의 수준인지에 대해서 확인한다.

(1) UI/UX 가이드를 공유하는 과정에서 발생할 수 있는 보안 이슈가 어느 정도인지 확인한다.

(2) 제작된 UI/UX 가이드에서 보안적으로 문제가 될 만한 콘텐츠를 삭제하여도 전체적인 UI/UX 가이드의 구성상 문제가 없는지 확인한다.

[3] 문서 보안 규정에 따라서, 제작된 UI/UX 가이드를 공유할 대상 또는 조직을 선정한다.

1. 문서 보안 규정에서 제시하는 접근 권한을 기반으로, UI/UX 가이드를 공유할 대상 및 조직을 선정한다.

2. UI/UX 가이드에 보안 관련 이슈가 없을 경우, 굳이 UI/UX 가이드를 공유하는 대상자를 제한할 필요는 없다.

3-2. UI/UX 가이드 공유

학습 목표	• 선정된 가이드 공유 대상자에게 문서 보안 규정을 준수할 수 있는 최적화된 공유 방법을 결정하여 배포할 수 있다.

필요 지식 /

1 보안 목표 명세서

평가를 신청하려는 정보 보호 시스템에 해당하는 보호 프로파일(PP)의 보안 요구 사항을 기초로 시스템 사용 환경, 보안 환경, 보안 요구 사항, 보안 기능 명세 등을 서술한 문서를 의미한다.

2 전자화 문서

종이 문서나 그 밖에 전자적 형태로 작성되지 않은 문서를 정보 처리 시스템이 처리할 수 있는 형태로 변환한 문서를 의미한다.(전자거래기본법 제5조 제2항).

수행 내용 / UI/UX 가이드 공유하기

재료 · 자료

- UI/UX 계획
- UI/UX 콘셉트
- 서비스 정책
- 디자인 산출물
- UI/UX 가이드를 구성할 콘텐츠 목록
- 전체 UI/UX 산출물 목록

- UI/UX 산출물 정보 문서
- UI/UX 가이드 구성 기준
- UI/UX 가이드를 구성할 콘텐츠 목록
- 콘텐츠 가공 등의 추가 작업 관련 정보를 기술한 문서
- 추가 작업 계획서
- UI/UX 가이드 요소별 항목
- 결정한 문서의 종류와 형식 그리고 관련 데이터
- 목차 핵심 카테고리
- UI/UX 가이드

기기(장비 · 공구)

- 컴퓨터, 인터넷
- 문서 작성도구

안전 · 유의사항

- UI/UX 콘셉트, 콘텐츠, 정보 구조, 워크플로우, 서비스 정책, 디자인 산출물을 파악하여 SW 개발을 위한 UI/UX 가이드를 제작하고 공유하는 업무에 적용한다.
- SW 개발에 유의미한 UI/UX 가이드 요소별 항목으로 정의해야 한다.
- UI/UX 가이드 기준은 UI/UX 계획과 UI/UX 콘셉트에 제약되어 수립해야 한다.
- UI/UX 가이드는 가이드를 활용하는 구성원 누구라도 쉽게 이해할 수 있는 수준으로 기술해야 한다.
- UI/UX 가이드의 목차는 가이드를 활용하는 목적별로 빠르게 접근할 수 있도록 체계적으로 구성해야 한다.
- UI/UX 가이드의 문서의 종류와 형식은 향후 가이드의 운용 관리 측면에서 효율성과 효과성을 고려하여 결정해야 한다.
- 최근 UI/UX 가이드는 실제 구현되어 동작되도록 접근하는 경향이 있으므로 적극적으로 검토할

필요가 있다.

- UI/UX 산출물 분석 대상은 UI/UX 산출물의 최종 버전이어야 한다.
- UI/UX 산출물 분석 대상의 누락을 방지하기 위해서 전체 UI/UX 산출물에 대해서 목록을 작성해야 한다.
- UI/UX 가이드는 가이드를 활용하는 구성원 누구라도 쉽게 이해할 수 있는 수준으로 기술해야 한다.

수행 순서

[1] 제작된 UI/UX 가이드를 문서 보안 규정을 준수하면서 공유 및 활용하는 방안에 대한 계획을 수립한다.

1. UI/UX 가이드를 공유하는 역할을 수행하며, 관리하는 담당자를 선정하고, 담당자의 역할과 책임을 명확히 한다.
   (1) UI/UX 가이드를 공유하는 담당자를 선정하기 위한 기준을 마련한다.
   (2) UI/UX 가이드를 공유하는 담당자는 UI/UX 가이드를 개발하는데 참여한 인원을 가장 우선순위로 두고 선정한다.
   (3) UI/UX 가이드를 공유하는 담당자가 어떠한 역할을 수행해야 하는지와 책임에 대해서 명확히 한다.
2. UI/UX 가이드를 문서 보안 규정을 준수하면서 사내 구성원들 및 관련 이해 관계자들에게 공유하기 위한 방안을 수립한다.
   (1) UI/UX 가이드를 공유하기 위해, 다른 기업들은 어떠한 방안을 마련하여 수행하고 있는지 조사한다.
   (2) 기존의 사내에서 문서 보안 규정을 준수하면서 문서를 공유하는 방법으로 어떠한 방안들이 사용되었는지를 파악하고 각각의 방안에 대해서 장단점을 비교 분석한다.
   (3) 문서 보안 규정을 준수하면서 UI/UX 가이드를 공유하기 위한 방안들을 선정하고, 각각의 방안의 세부적인 방법을 수립한다.
   (4) UI/UX 관련 임원, 각 팀장 등이 참여하는 검토회의를 실시하여 UI/UX 가이드 공유 계획에 대해서 검토를 실시한다.

[2] 제작된 UI/UX 가이드를 문서 보안 규정을 준수하면서 공유하는 방안을 결정한다.

1. 일반적으로 문서를 공유하기 위한 방법을 결정할 때 고려해야 할 사항에 대해서 사전에 체크할 수 있도록 한다.

(1) 기업에서 제작되는 문서 또는 공유되는 문서들은 다양한 언어가 활용되므로, 어떠한 언어로 공유할 것인지 결정을 해야 하며, 만약 필요하면 번역 작업을 진행해서 공유해야 하는 경우, 사내외 번역 가능한 제반 사항을 체크하고, 공유할 수 있는 조치가 필요하다.

(2) 문서를 열람할 수 있는 다양한 프로그램 중에 어느 정도의 범주까지 지원할 것인가를 결정해야 하며, 상황에 따라서 저작권의 이슈가 발생할 수도 있고, 버전이 맞지 않아서 열람이 힘든 경우도 있을 수 있기 때문에 상세하게 조치를 취해야 한다.

(3) 어플리케이션을 설치해야만 열람할 수 있도록 할 것인지도 고려해야 하며, 만일 이런 경우, 보안 프로그램이 가동된 이후에만 열람할 수도 있도록 하는 조치를 통상 취하는데, 업무의 효율성 등을 고려하여 결정해야 한다.

(4) 엔터프라이즈 문서 공유 웹사이트를 활용할 수도 있는데, 이 경우 접근성 등은 향상되나 보안성이 약해지는 단점이 있으므로 어느 정도 수준의 보안가 가능한 지 검토하여 접근해야 한다.

(5) 출력 및 캡처 제한을 활용하여 출력을 통제하거나 캡처가 불가능하도록 조치할 수 있으며, 출력이 하였다고 하더라도 회수 프로세스를 보유한 경우, 관련 제반의 조치가 필요하다.

2. 문서 보안 규정을 준수하면서 UI/UX 가이드를 공유하는 방안을 결정한다.

(1) 그룹웨어, 이메일, SNS 등 온라인을 통해서 UI/UX 가이드 문서를 공유하는 방법에 대해서 검토한다.

(2) 인쇄물, 오프라인 회의, 오프라인 게시판 등을 통해서 UI/UX 가이드 문서를 공유하는 방법에 대해서 검토한다.

(3) 설명회, 세미나 교육 등을 통해서 UI/UX 가이드 문서를 공유하는 방법에 대해서 검토한다.

3 제작된 UI/UX 가이드를 문서 보안 규정을 준수하면서 공유한다.

1. 문서 보안 규정에 따라 대상자로 선정된 직원에게 UI/UX 가이드를 그룹웨어, 이메일, SNS 등 온라인을 통해서 공유하고, 업무 수행 시에 이를 참조할 수 있도록 한다.

(1) 사내 그룹웨어를 통해서 대상 직원에게 UI/UX 가이드를 공유한다.

(2) 사내 이메일을 통해서 대상 직원에게 UI/UX 가이드를 공유한다.

(3) SNS 등을 통해서 대상 직원에게 UI/UX 가이드 제작이 완료되었음을 알리고 관련 자료는 그룹웨어나 이메일을 통해 받아볼 수 있도록 한다.

2. 문서 보안 규정에 따라 대상자로 선정된 직원에게 UI/UX 가이드를 인쇄제작물, 오프라인 외의, 오프라인 게시판 등을 통해서 공유하고, 업무 수행 시에 이를 참조할 수 있도록 한다.

(1) 문서 보안 규정에 따라 대상자로 선정된 직원에게 UI/UX 가이드를 공유하기 위해 인쇄하여 배포한다.

(2) 오프라인 게시판, 팀 회의 등 대상 직원에게 UI/UX 가이드를 공유 할 수 있는 방안이 있으면 공유하도록 한다.

3. 문서 보안 규정에 따라 대상자로 선정된 직원에게 UI/UX 가이드를 효과적으로 활용할 수 있도록 설명회를 개최한다.

(1) 문서 보안 규정에 따라 대상자로 선정된 직원에게 UI/UX 가이드 설명회가 계획 중에 있음을 알린다.

(2) UI/UX 가이드 설명회 일자와 장소를 확정하고, 이를 대상자에게 공지하여 설명회에 참석하도록 한다.

(3) UI/UX 가이드 설명회를 실시할 내부 직원을 섭외하고, UI/UX 가이드 설명회를 실시하기 위한 자료를 개발하도록 한다.

4. 문서 보안 규정에 따라 대상자로 선정된 직원에게 UI/UX 가이드를 효과적으로 활용할 수 있도록 교육을 실시한다.

(1) 문서 보안 규정에 따라 대상자로 선정된 직원에게 UI/UX 가이드 교육이 계획 중에 있음을 알린다.

(2) 문서 보안 규정에 따라 대상자로 선정된 직원들의 일정을 확인하여 교육일시를 확정하고 교육을 실시할 장소를 확보한다.

(3) UI/UX 가이드 교육 실시할 내부 강사를 섭외하고, UI/UX 가이드 교육을 실시하기 위한 자료를 개발하도록 한다.

(4) 교육 완료 후 결과보고서를 작성한다.

3-3. UI/UX 가이드 관리 및 운용

학습 목표	• UI/UX 가이드의 배포 이후 문서 열람자에게 보완 사항을 접수 받아서 문서 관리 지침에 따라서 체계적으로 관리 및 운용할 수 있다.

필요 지식 /

1 문서 관리

관련된 업무에 활용하기 위해 문서를 효율적으로 관리 하는 것을 의미한다. 이 경우 문서는 컴퓨터의 하드디스크, 서버의 데이터 스토리지 등에 보관되며, 담당자가 지정되어 관리한다.

2 전자 문서

전자 기록의 한 유형으로서, 컴퓨터 등 정보 처리 능력을 가진 장치, 특히 워드 프로세서 등 문서 작성기에 의하여 전자적인 형태로 작성, 송 · 수신 또는 저장되는 문서를 가리킨다.

3 전자 문서 관리 시스템

전자 문서 관리 시스템은 기업과 기업 내 사용자들이 문서를 만들거나 종이 문서를 전자 문서의 형태로 변환한 뒤, 저장·편집·출력·처리할 수 있게 해주며, 텍스트 형태 뿐만 아니라 이미지·비디오·오디오 형태의 문서를 관리할 수 있게 해준다. 전자 문서 관리 시스템은 대체로 다중 데이터베이스에 대한 통일된 시각을 제공하며, 종이 문서를 읽어 들이기 위한 스캐너, 종이로 출력하기 위한 프린터, 저장 장치, 그리고 문서를 저장하고 있는 데이터베이스를 관리하기 위한 컴퓨터 서버와 서버 프로그램 등을 포함할 수도 있다.

전자 문서 관리는 청구서, 주문서, 사진, 전화 인터뷰, 비디오 뉴스 클립 등과 같은 많은 양의 문서들을 변환하고 저장하려는 기업에 필요하다. 전자 문서 관리는 다른 응용 프로그램들과 결합되거나 통합될 수 있으며, 작업 흐름 관리 접근 방식과 결합될 수도 있다. 데이터 획득을 위한 장치에는 문서 이미지 및 광학 문자 판독 장치를 포함할 수 있다. 우리나라 정부 기관 및 공무원의 행정 사무를 정한 법령(대통령령)인 사무 관리 규정은 전자 문서 시스템을 “문서의 기안·검토·협조·결재·등록·시행·분류·편철·보관·보존·이관·접수·배부·공람·검색·활용 등 문서의 모든 처리 절차가 전자적으로 처리되는 시스템” (제3조)으로 정의하고 있다.

수행 내용 / UI/UX 가이드 관리 및 운용하기

재료 · 자료

- UI/UX 계획
- UI/UX 콘셉트
- 서비스 정책
- 디자인 산출물
- UI/UX 가이드를 구성할 콘텐츠 목록
- 전체 UI/UX 산출물 목록
- UI/UX 산출물 정보 문서
- UI/UX 가이드 구성 기준
- UI/UX 가이드를 구성할 콘텐츠 목록
- 콘텐츠 가공 등의 추가 작업 관련 정보를 기술한 문서
- 추가 작업 계획서
- UI/UX 가이드 요소별 항목
- 결정한 문서의 종류와 형식 그리고 관련 데이터
- 목차 핵심 카테고리
- UI/UX 가이드

기기(장비 · 공구)

- 컴퓨터
- 인터넷
- 문서 작성도구

안전 · 유의사항

- UI/UX 콘셉트, 콘텐츠, 정보 구조, 워크플로우, 서비스 정책, 디자인 산출물을 파악하여 SW 개발을 위한 UI/UX 가이드를 제작하고 공유하는 업무에 적용한다.
- SW 개발에 유의미한 UI/UX 가이드 요소별 항목으로 정의해야 한다.
- UI/UX 가이드 기준은 UI/UX 계획과 UI/UX 콘셉트에 제약되어 수립해야 한다.
- UI/UX 가이드는 가이드를 활용하는 구성원 누구라도 쉽게 이해할 수 있는 수준으로 기술해야 한다.
- UI/UX 가이드의 목차는 가이드를 활용하는 목적별로 빠르게 접근할 수 있도록 체계적으로 구성해야 한다.
- UI/UX 가이드의 문서의 종류와 형식은 향후 가이드의 운용 관리 측면에서 효율성과 효과성을 고려하여 결정해야 한다.
- 최근 UI/UX 가이드는 실제 구현되어 동작되도록 접근하는 경향이 있으므로 적극적으로 검토할 필요가 있다.
- UI/UX 산출물 분석 대상은 UI/UX 산출물의 최종 버전이어야 한다.
- UI/UX 산출물 분석 대상의 누락을 방지하기 위해서 전체 UI/UX 산출물에 대해서 목록을 작성해야 한다.
- UI/UX 가이드는 가이드를 활용하는 구성원 누구라도 쉽게 이해할 수 있는 수준으로 기술해야 한다.

수행 순서

① UI/UX 가이드 공유 결과에 대해 보고서를 작성한다.

1. UI/UX 가이드를 공유하는 방안 및 실제 공유 결과를 정리한다.
   (1) UI/UX 가이드를 대상자들에게 공유하였던 방안들에 대해서 정리한다.
   (2) UI/UX 가이드를 대상자들에게 공유하는 과정에서 발생한 문제점 및 이슈 사항들을 정리한다.
2. UI/UX 가이드의 공유 결과를 종합하여 결과보고서를 작성한다.

2 UI/UX 가이드를 공유한 인원에게 UI/UX 가이드에 대한 피드백을 받는다.

1. UI/UX 가이드에 대해서 공유 대상자들로부터 피드백을 받는 방법과 절차를 수립한다.

(1) UI/UX 가이드를 공유하는 과정에서 피드백을 받고자 하는 핵심적인 분야 및 항목을 설정한다.

(2) UI/UX 가이드 공유 대상자들이 피드백을 용이하게 할 수 있도록, 피드백 양식을 마련하고, 피드백을 할 수 있는 충분한 시간을 부여한다.

(3) 필요시 UI/UX 가이드 공유 대상자들과 UI/UX 가이드에 대한 의견을 교환하면서, 공유 대상자들의 피드백을 유도해낸다.

(4) UI/UX 가이드 공유 대상자들로부터 피드백을 받고, 이를 정리하는 절차를 정리한다.

2. UI/UX 가이드를 공유하는 대상자들에게 공유하는 방법에 따라, 공유방법에 적합한 피드백을 받는다.

(1) 그룹웨어, 이메일, SNS 등 온라인을 통해서 UI/UX 가이드 문서를 공유한 대상자들로부터 UI/UX 가이드의 개선점, UI/UX 적용상의 문제점 등에 대해서 온라인으로 피드백을 받는다.

(2) 인쇄물, 오프라인 회의, 오프라인 게시판 등을 통해서 UI/UX 가이드 문서를 공유한 대상자들로부터 UI/UX 가이드의 개선점, UI/UX 적용상의 문제점 등에 대해서 온라인으로 피드백을 받는다.

(3) 설명회, 세미나 교육 등을 통해서 UI/UX 가이드 문서를 공유한 대상자들로부터 UI/UX 가이드의 개선점, UI/UX 적용상의 문제점 등에 대해서 온라인으로 피드백을 받는다.

3 피드백의 결과를 정리하여, UI/UX 가이드에 반영하여 보완한다.

1. 여러 가지 절차 및 방법을 통해 도출된 피드백을 유형별로 정리한다.
2. 정리된 피드백이 UI/UX 가이드에 반영하여 보완할 수 있는 것인지, 불필요한 것인지 결정한다.
3. 유용한 피드백은 UI/UX 가이드에 반영하여 보완한다.

학습 3 교수·학습 방법

교수 방법

- UI/UX 가이드의 안전한 공유를 위해, 문서보안규정의 중요성을 충분하게 인식할 수 있도록 지도해야 한다.
- UI/UX 가이드의 내용 중 보안 관련 이슈를 식별해 낼 수 있도록 지도한다.
- 문서보안 규정을 준수하면서, 개발된 UI/UX 가이드가 필요한 대상을 적절하게 선정할 수 있도록 교육해야 한다.
- UI/UX 가이드를 공유하는 타당한 방안을 결정할 수 있도록 지도해야 한다.
- UI/UX 가이드 배포 이후 체계적인 관리가 가능하도록 다양한 지도가 필요하다.

학습 방법

- 실제 기업에서 활용하고 있는 문서보안규정 샘플을 활용하여, 안전한 UI/UX 가이드의 공유에 대해서 학습할 수 있도록 한다.
- UI/UX 가이드가 필요한 대상을 적합하게 선정하도록 접근한다.
- 문서보안 규정을 준수하면서, 개발된 UI/UX 가이드를 공유할 대상을 선정하는 실습을 실시하도록 한다.
- UI/UX 가이드를 공유하는 타당한 방안을 결정할 수 있도록 적극적으로 노력한다.
- UI/UX 가이드 배포 이후 체계적인 관리가 가능하도록 검토한다.
- UI/UX 가이드의 공유를 통해 수집된 피드백을 분석하여, 필요한 제안에 대해서는 UI/UX 가이드에 반영할 수 있도록 학습한다.

학습 3 평 가

평가 준거

- 평가자는 학습자가 수행 준거 및 평가 시 고려사항에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행하였는지를 평가해야 한다.

- 평가자는 다음사항을 평가한다.

학습내용	평가항목	성취수준		
		상	중	하
UI/UX 가이드 필요 대상 선정	- UI/UX 가이드가 필요한 대상을 문서 보안 규정에 따라서 선정할 수 있다.			
UI/UX 가이드 공유	- 선정된 가이드 공유 대상자에게 문서 보완 규정을 준수할 수 있는 최적화된 공유 방법을 결정하여 배포할 수 있다.			
UI/UX 가이드 관리 및 운용	- UI/UX 가이드의 배포 이후 문서 열람자에게 보완 사항을 접수 받아서 문서 관리 지침에 따라서 체계적으로 관리 및 운용할 수 있다.			

평가 방법

- 문제해결 시나리오

학습내용	평가항목	성취수준		
		상	중	하
UI/UX 가이드 필요 대상 선정	- UI/UX 가이드에 보안 관련 이슈가 있는지 확인하는 방법			
	- 문서 보안 규정에 따라, UI/UX 가이드를 공유할 대상 및 조직을 선정하는 방법			
UI/UX 가이드 공유	- 제작된 UI/UX 가이드를 문서 보안 규정을 준수하면서 공유하는 방안을 결정하는 절차			
	- 제작된 UI/UX 가이드를 문서 보안 규정을 준수하면서 공유하는 절차			
UI/UX 가이드 관리 및 운용	- UI/UX 가이드 공유 결과에 대해서 보고서를 작성하는 방법			
	- UI/UX 가이드를 공유한 인원에게 UI/UX 가이드에 대한 피드백을 받는 방법			
	- 피드백의 결과를 정리하여, UI/UX 가이드에 반영하여 보완하는 방법			

• 사례 연구

학습내용	평가항목	성취수준		
		상	중	하
UI/UX 가이드 필요 대상 선정	- UI/UX 가이드의 공유를 위해, 문서 보안 규정을 개발하는 방법			
	- 문서 보안 규정에 따라, UI/UX 가이드를 공유할 대상 및 조직을 선정하는 방법			
UI/UX 가이드 공유	- 제작된 UI/UX 가이드를 공유 및 활용하는 방안에 대한 계획을 수립하는 방법			
	- 제작된 UI/UX 가이드를 문서 보안 규정을 준수하면서 공유하는 방안을 결정하는 절차			
	- 제작된 UI/UX 가이드를 문서 보안 규정을 준수하면서 공유하는 절차			
UI/UX 가이드 관리 및 운용	- UI/UX 가이드 공유 결과에 대해서 보고서를 작성하는 방법			
	- 피드백의 결과를 정리하여, UI/UX 가이드에 반영하여 보완하는 방법			

• 평가자 질문

학습내용	평가항목	성취수준		
		상	중	하
UI/UX 가이드 필요 대상 선정	- UI/UX 가이드의 공유를 위해, 문서 보안 규정에 대한 이해 여부			
UI/UX 가이드 공유	- 제작된 UI/UX 가이드를 공유 및 활용하는 방안에 대한 계획을 수립하는 방법			
	- 제작된 UI/UX 가이드를 문서 보안 규정을 준수하면서 공유하는 절차			
UI/UX 가이드 관리 및 운용	- UI/UX 가이드를 공유한 인원에게 UI/UX 가이드에 대한 피드백을 받는 방법			
	- 피드백의 결과를 정리하여, UI/UX 가이드에 반영하여 보완하는 방법			

• 평가자 체크리스트

학습내용	평가항목	성취수준 상	중	하
UI/UX 가이드 필요 대상 선정	- UI/UX 가이드의 공유를 위해, 문서 보안 규정에 대한 이해 여부			
	- UI/UX 가이드의 공유를 위해, 문서 보안 규정을 개발하는 방법			
	- UI/UX 가이드에 보안 관련 이슈가 있는지 확인하는 방법			
	- 문서 보안 규정에 따라, UI/UX 가이드를 공유할 대상 및 조직을 선정하는 방법			
UI/UX 가이드 공유	- 제작된 UI/UX 가이드를 공유 및 활용하는 방안에 대한 계획을 수립하는 방법			
	- 제작된 UI/UX 가이드를 문서 보안 규정을 준수하면서 공유하는 방안을 결정하는 절차			
	- 제작된 UI/UX 가이드를 문서 보안 규정을 준수하면서 공유하는 절차			
UI/UX 가이드 관리 및 운용	- UI/UX 가이드 공유 결과에 대해서 보고서를 작성하는 방법			
	- UI/UX 가이드를 공유한 인원에게 UI/UX 가이드에 대한 피드백을 받는 방법			
	- 피드백의 결과를 정리하여, UI/UX 가이드에 반영하여 보완하는 방법			

• 구두 발표

학습내용	평가항목	성취수준 상	중	하
UI/UX 가이드 필요 대상 선정	- UI/UX 가이드의 공유를 위해, 문서 보안 규정에 대한 이해 여부			
	- UI/UX 가이드의 공유를 위해, 문서 보안 규정을 개발하는 방법			
	- UI/UX 가이드에 보안 관련 이슈가 있는지 확인하는 방법			
	- 문서 보안 규정에 따라, UI/UX 가이드를 공유할 대상 및 조직을 선정하는 방법			
UI/UX 가이드 공유	- 제작된 UI/UX 가이드를 공유 및 활용하는 방안에 대한 계획을 수립하는 방법			
	- 제작된 UI/UX 가이드를 문서 보안 규정을 준수하면서 공유하는 방안을 결정하는 절차			
	- 제작된 UI/UX 가이드를 문서 보안 규정을 준수하면서 공유하는 절차			
UI/UX 가이드 관리 및 운용	- UI/UX 가이드 공유 결과에 대해서 보고서를 작성하는 방법			
	- UI/UX 가이드를 공유한 인원에게 UI/UX 가이드에 대한 피드백을 받는 방법			

피 드 백

1. 문제해결 시나리오
   - UI/UX 가이드 기준을 도출하는 과정에서 이슈 발생 시 근본원인을 파악하고 대처하는 요령 등에 대해 문제 해결 시나리오를 통해 평가하고 미흡한 부분은 재교육할 수 있도록 한다.
2. 사례 연구
   - UI/UX 가이드 기준 도출에 대한 이해도를 평가하는 항목으로, 실습 또는 기존 케이스 연구를 통해서 결과를 리포트로 제출하도록 지도한다.
3. 평가자 질문
   - 성취수준 미달자는 UI/UX 가이드 기준 도출 관련 이해와 절차에 대한 리포트를 제출하도록 지도한다.
4. 평가자 체크리스트
   - 기준 점수 미달자에 대해서는 교육 성취수준을 개별 통보하고 미흡한 분야에 대해 리포트를 제출하게 하여 교육성과를 높이도록 한다.
5. 구두 발표
   - 구두발표를 위해 작성된 자료를 검토하고, 핵심적인 내용을 추출하여 적절한 시간 내에 발표하도록 지도한다.

참고자료

- 기록학용어사전, 한국기록학회, 역사비평사
- 기술인문융합창작소, UX기반 기술인문융합 프레임워크와 방법
- 김경홍(2014). 『UX디자인 제품과 서비스, 기획부터 개발까지』. 길벗.
- 정보통신산업진흥원 SW공학센터(2013). 사용자 중심 소프트웨어 개발을 위한 UI/UX 참조모델 가이드.
- 지식경제용어사전, 산업통상자원부, 대한민국정부
- 컴퓨터인터넷IT용어대사전, 전산용어사전편찬위원회, 일진사
- 한국기업교육학회, HRD용어사전

UI/UX 생성 산출물 체크리스트 양식

능력 단위	능력단위요소	대표 UI/UX 산출물	생성 여부	생성된 산출물 명칭
1. UI/X 환경 분석	1. 트렌드 분석하기	1. 트렌드 분석 보고서	O	트랜드 동향 보고서
	2. 경쟁 분석하기	2. 경쟁 분석 보고서	O	환경 분석 보고서
	3. 내부역량 분석하기	3. 내부 역량 분석 보고서	O	내부 역량 분석 보고서
2. UI/UX 계획 수립	4. UI/UX 계획 수립하기	4. UI/UX 계획서	O	UI/UX 기본 계획서
	5. UI/UX 작업 분석하기	5. UI/UX 작업 분석 보고서	O	UI/UX 작업 분석 보고서
	6. 리소스 계획하기	6. 리소스 계획서	O	리소스 활용 계획서
3. 사용자 리서치	7. 사용자 리서치 계획하기	7. 사용자 리서치 계획서	O	사용자 리서치 계획서
	8. 리서치 수행하기		-	-
	9. 리서치 분석하기	8. 리서치 결과 보고서	O	리서치 결과 보고서
4. UI/UX 요구 분석	10. UI/UX 콘셉트 아이디어 도출하기	9. UI/UX 콘셉트 아이디어	O	UI/UX 콘셉트 아이디어
	11. 패스트 프로토타입 제작하기	10. 패스트 프로토타입	O	패스트 프로토타입
	12. 패스트 프로토타이핑 검증하기	11. 패스트 프로토타입 검증 결과	O	패스트 프로토타입 검증 결과
5. UI/UX 콘셉트 기획	13. UI/UX 콘셉트 도출하기	12. UI/UX 콘셉트	O	UI/UX 콘셉트
	14. 기능(Feature) 리스트 도출하기	13. 기능 리스트	O	기능 리스트
	15. 콘텐츠 기획하기	14. 콘텐츠 기획서	O	콘텐츠 기획서
6. UI 아키텍처 설계	16. 정보 설계하기	15. 정보 설계	O	정보 설계
	17. 와이어프레임 작성하기	16. 와이어프레임	O	와이어프레임
	18. 태스크 플로우 작성하기	17. 태스크 플로우	O	태스크 플로우
7. UI 디자인	19. GUI 디자인 콘셉트 도출하기	18. GUI 디자인 콘셉트	O	GUI 디자인 콘셉트
	20. GUI 템플릿 제작하기	19. GUI 템플릿	O	GUI 템플릿
	21. GUI 상세 디자인하기	20. GUI 상세 디자인	O	GUI 상세 디자인
8. UI 구현	22. UI 설계 검토하기	21. UI 설계 검토 보고서	O	UI 설계 검토 보고서
	23. UI 구현 표준 수립하기	22. UI 구현 표준 보고서	O	UI 구현 표준 보고서
	24. UI 제작하기	23. UI 제작 결과물	O	UI 제작 결과물
9. UI 테스트	25. 사용성 테스트 계획하기	24. 사용성 테스트 결과 보고서	O	사용성 테스트 결과 보고서
	26. 사용성 테스트 수행하기		-	
	27. 테스트 결과 보고하기	25. 테스트 결과 보고서	O	테스트 결과 보고서

SW개발에 필요한 UI/UX 산출물 체크리스트

대표 UI/UX 산출물	산출물 목적	SW개발 필요 유무	
		필수	선택
트랜드 동향 보고서	트렌드 분석		
환경 분석 보고서	경쟁 분석		
내부 역량 분석 보고서	내부 역량 분석		
UI/UX 기본 계획서	UI/UX 계획		
UI/UX 작업 분석 보고서	UI/UX 작업 분석		
리소스 활용 계획서	리소스 계획		
사용자 리서치 계획서	사용자 리서치 계획		
리서치 결과 보고서	리서치 결과 분석		
UI/UX 콘셉트 아이디어	UI/UX 콘셉트 도출		
패스트 프로토타입	패스트 프로토타입 도출		
패스트 프로토타입 검증 결과	패스트 프로토타입 검증 결과 분석		
UI/UX 콘셉트	UI/UX 콘셉트 정의		
기능 리스트	기능(feature) 리스트 도출		
콘텐츠 기획서	콘텐츠 기획		
정보 설계	정보 설계		
와이어프레임	와이어프레임 설계		
태스크 플로우	태스크 플로우 설계		
GUI 디자인 콘셉트	GUI 디자인 콘셉트 도출		
GUI 템플릿	GUI 템플릿 정의		
GUI 상세 디자인	GUI 상세 디자인		
UI 설계 검토 보고서	UI 설계 검토		
UI 구현 표준 보고서	UI 구현 표준 검토		
UI 제작 결과물	UI 제작 결과 확인		
사용성 테스트 결과 보고서	사용성 테스트 분석		
테스트 결과 보고서	테스트 결과 분석		

UI/UX 산출물 가공 결정 체크리스트

대표 UI/UX 산출물	SW개발 필요 유무		산출물 가공 유무	산출물 가공 결정 근거		
	필수	선택		가이드라인 추가	추가 상세 설명	관련 정책 명시
트랜드 동향 보고서						
환경 분석 보고서						
내부 역량 분석 보고서						
UI/UX 기본 계획서						
UI/UX 작업 분석 보고서						
리소스 활용 계획서						
사용자 리서치 계획서						
리서치 결과 보고서						
UI/UX 콘셉트 아이디어						
패스트 프로토타입						
패스트 프로토타입 검증 결과						
UI/UX 콘셉트						
기능 리스트						
콘텐츠 기획서						
정보 설계						
와이어프레임						
태스크 플로우						
GUI 디자인 콘셉트						
GUI 템플릿						
GUI 상세 디자인						
UI 설계 검토 보고서						
UI 구현 표준 보고서						
UI 제작 결과물						
사용성 테스트 결과 보고서						
테스트 결과 보고서						

대표 UI/UX 산출물의 문서 종류 체크리스트

대표 UI/UX 산출물	기존 문서 종류						확정된 문서 종류
	WP	PT	SS	PD	SP	OD	
트랜드 동향 보고서	O						
환경 분석 보고서	O	O		O			
내부 역량 분석 보고서	O	O					
UI/UX 기본 계획서		O					
UI/UX 작업 분석 보고서		O					
리소스 활용 계획서							
사용자 리서치 계획서	O	O					
리서치 결과 보고서		O	O				
UI/UX 콘셉트 아이디어			O				
패스트 프로토타입			O				
패스트 프로토타입 검증 결과	O	O	O				
UI/UX 콘셉트	O						
기능 리스트	O						
콘텐츠 기획서	O			O			
정보 설계	O	O					
와이어프레임	O	O					
태스크 플로우		O					
GUI 디자인 콘셉트		O	O				
GUI 템플릿		O	O				
GUI 상세 디자인		O				O	
UI 설계 검토 보고서		O					
UI 구현 표준 보고서	O	O					
UI 제작 결과물	O	O					
사용성 테스트 결과 보고서	O	O	O				
테스트 결과 보고서			O				

NCS 학습모듈 개발진

(대표집필자)	(집필진)	(검토진)

(공동개발기관)	(연구기관)	
김제호(밸류원컨설팅)	옥준필(한국직업능력개발원)	
	김상진(한국직업능력개발원)	
	김성남(한국직업능력개발원)	
	김지영(한국직업능력개발원)	
	문한나(한국직업능력개발원)	
	김나래(한국직업능력개발원)	*표시는 NCS 개발진임

※ 본 학습모듈은 자격기본법 시행령 제8조 국가직무능력표준의 활용에 의거하여 개발하였으며 저작권법 25조에 따라 관리됩니다.

※ 본 학습모듈은 http://www.ncs.go.kr에서 확인 및 **다운로드할** 수 있습니다.

www.ncs.go.kr