

window sphone7하고 iphone의 터치스크린 인터페이스 디자인의 비교분석

The Comparative Analysises with the Interface Design for Touch-sensitive Screen Of window sphone7 and iphone

범정수

동서대학교 디자인 & IT 대학원 비주얼 디자인

Fan tingxiu

Dongseo University Design & IT Institute

요약

iphone이 가져다주는 핸드폰 사용자의 체험, 제일 처음으로 제일 많은 스마트폰 시스템 windows mobile의 개명, 새로운 개방적인 스마트폰 시스템 android의 출시, 스마트폰 및 그의 인터페이스 디자인이 가져온 새로운 사용자 체험은 사람들의 눈길을 끄는 화제로 되었습니다. 핸드폰 시장에서 스마트폰의 지위가 날이 갈수록 중요해 짐에 따라 , iphone이 가져다주는 핸드폰 사용자의 체험, 제일 처음으로 제일 많은 스마트폰 시스템 windows mobile의 개명, 새로운 개방적인 스마트폰 시스템 android의 출시, 스마트폰 및 그의 인터페이스 디자인이 가져온 새로운 사용자 체험은 사람들의 눈길을 끄는 화제로 되었습니다. 본문에서는 최신 발표한 Windows Mobile시스템의 WPhone7와 Iphone의 핸드폰 인터페이스를 사용하는데 대하여 비교하고 분석하여 미래 핸드폰 인터페이스의 발전 방향과 사용자의 요구 방향에 대하여 탐구 하였습니다.

I. 서론

1.1 연구배경

스마트폰의 유행은 이미 하나의 높은 소비의 열기만 더해졌을 뿐만이 아니라 소비자의 다원화적인 요구의 체현으로 되었습니다. iPhone의 출현은 새로운 터치스크린 핸드폰 시장을 이끌었고, 여러 큰 회사에서 내놓은 터치스크린 스마트폰은 인터페이스 디자인에서 모두 모방하거나 iPhone의 터치 스크린 인터랙티브 디자인 방안을 계속한 것이 많았습니다.

1.2 연구의 목적과 의미

Windows Mobile는 역사가 제일 유구한 스마트폰 시스템입니다. Iphone는 새로운 핸드폰 체험을 창립한 새

로운 스마트폰입니다. 두 핸드폰의 시스템 및 핸드폰 인터페이스 디자인의 특점과 우세를 비교하여 미래 핸드폰과 핸드폰 인터페이스의 발전 방향과 사용자의 요구 방향에 대해 총결지었습니다.

II. 본론

2.1 인터페이스의 체험 분석

iphone은 대형적인 여러곳 터치 스크린과 선진적인 새로운 소프트웨어를 기초로한 전신적인 사용자 인터페이스 입니다. iphone 인터페이스의 제일 큰 특점은 바로 전체 이미지 인터페이스를 직감적으로 조작 할수있다는 것입니다. 비록 문자 성분이10%도 안되지만 고 논리성 도상을 구비하고 있으며, 예를들면 대기 화면의

화살표 로고, 사용자는 자연적으로 화면에서 흔들어 줄 것인데 이것이 바로 화면 잠금을 취소하는 방법입니다. iPhone의 터치 스크린은 「Multi-touch」 조작 방식을 채용하여 사용자는 동시에 왼손, 오른손으로 조작할 수 있습니다. 예를들면, 두 손가락으로 그림을 밖으로 끌어 내면 그림을 확대할 수 있어 조작이 자연적으로 편리해 집니다.[1]

wphone7은 익숙한 Windows 바탕화면을 개인 설비에 확장하였으며, "이동 버전 Windows"로 네트워크, 개인 컴퓨터와 핸드폰의 우세를 한몸에 집중하여 사람들로 하여금 언제 어디서나 갖고싶은 체험을 향수할 수 있게 하였습니다. Windows Phone는 바탕화면 정제, 아이콘 드래그, 슬라이드 컨트롤 등 시리즈의 전위적인 조작 체험들을 갖고 있습니다. UI 는 Zune 원소를 인입하고 Hubs라고 불리는 개념을 가입하여 더 이상은 정지 상태가 아니라 동적인 대기 상태로 바꾸었습니다. People Hub은 사람을 중심으로한 디자인으로서 연락인은 많은 응용중에 포함되어 있습니다. 예를들면 MSN, facWindows Phonebook, 전화, 이메일과 사진들은 사람을 통하여 응용 되는 것들을 연계 시킬 수 있습니다.[2]

2.2 인터페이스의 체험 비교



▶▶ 그림 1. iPhone과 wphone7 인터페이스

1)잠금 해제:iphone:처음으로 손동작으로 식별하여 잠금 해제할 수 있는 장치를 제작해냈고, 아이콘은 형상이 간단하며, 사용자로 하여금 조작하는데 쉽게 이해할 수 있게 하였습니다. Wphone7: 손동작으로 식별하여 잠금 해제하는 똑같은 장치로서 동작이 간단하지만 처음으로 조작하는 자는 이해하기 어렵습니다. 2)주 메뉴: iPhone: 기능 메뉴 그리드, 핸드폰 기능 메뉴 레이아웃을 돌파할 수 없습니다. Wphone7: 예전의 디자인 스타일을 완전히 뒤집었고 더는 소프트웨어 아이콘의 단조

로운 배열이 아니며 동적인 live tiles을 채용하여 사용자가 자신이 정의할 수 있게끔 되었습니다. 3)연락인 리스트: iPhone:사용자로 하여금 간편하게 조회와 옆측란 첫번째 자모 빨리 찾기를 할수 있어 간단하고 실용적입니다. Wphone7: 연락인에 그림을 증가하여 페이지에 나타나는 수량을 감소 하였고 제품에 인성 디자인을 증가 하였습니다. 4)연락인 명함:iphone은 명함과 똑같습니다. 데이터에 편중하였습니다(전화 번호, 이메일 등). Wphone7은 동작이 더욱 중요해 졌습니다(전화 걸기, 메시지 보내기등). 5)음악 메뉴: iPhone사용자는 직접 선택하여 재생할수 있고 아이콘도 간단하고 명확합니다. Wphone7: 사용자는재상 조작을 직접 진행할 수 없습니다. 그러나 인터페이스 원소는 간단합니다. 6)그림 메뉴:iphone: 직접 그림 사진첩에 들어가 조작을 진행할 수 있고, 그림 리스트의 매개 앨범에 섬네일이 있어 사용자가 간편하게 선택할 수 있게 되어있고 간단 명료하고 이해하기 쉽습니다. Wphone7:직접 조작할수 없고 인터페이스 원소도 적습니다. 7) 기타 부품 인터페이스(전자 계산기로 예를들): iPhone은 모든 메뉴에서 스타일이 모두 통일을 유지하였으며 아이콘도 간단하고 이해하기 쉬우며, 색상 과도도 자연스럽습니다. 사용자로 하여금 자연스럽게 사용 기능들을 조작할 수 있게 합니다. wphone7의 인터페이스는 간단한 스타일을 추구하였고, 과다한 인터페이스 원소가 없지만 때로는 전체 인터페이스가 너무 단조로워 보입니다.

III. 결론

새로운 스마트폰 및 인터페이스 디자인에 더욱 많은 새로운 사용자 체험을 가입하여, 사용자의 요구에 더욱 중심을 돌렸습니다. 핸드폰의 새로운 기술의 발전은 더욱 많은 핸드폰에 새로운 공능을 증가 하였고, 더욱 많은 새로운 사용자 체험을 지지 하였습니다. 미래 핸드폰 및 인터페이스의 추세는 아래와 같이 총결 지을 수 있습니다: 1) 핸드폰을 조작하는데 더욱 빠르게 더욱 간편하게 익숙할수 있게 되었고, 핸드폰 조작 인터페이스와 PC 모니터 인터페이스가 더욱 가까워 졌습니다. 2) 여러곳의 터치 및 사용자가 쉽게 이해할 수 있는 손동작 조작입니다. 예를들면 손가락의 움직임으로 그림을 전환 할 수 있어 사용자가 자연스럽게 조작을 실현할 수 있습니다. 3) 실물과 같은 아이콘. 각 시스템의

아이콘 디자인은 모두 아주 형상적이므로 사용자가 보기만해도 그중의 함의를 알수가 있습니다. 4) 아주 멋진 인터페이스의 전환 효과. 이런 효과는 인터페이스의 과도로 하여금 더욱 자연스럽게 할 수 있을 뿐만이 아니라 동시에 사용자에게 정확한 피드백 정보를 제공해주어, 사용자로 하여금 교호의 형식을 쉽게 이해하고 기억하게 합니다. 5) 전감기의 사용. 많은 핸드폰에서는 온도 전감기, 중력 전감기, 광감 전감기 등을 사용하여 많은 인터페이스의 자아 적응 조작을 완성하였으며 사용자에게 더욱 인성화 되게 하였습니다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] Jake Lin, <http://procoder.cnblogs.com>
- [2] Zhang wei, windows phone7 is coming, E01 pp.01, 2010.03.01