

매체 유저 인터페이스에서 플랫화 도형의 응용 연구 —모바일 사용자 인터페이스를 중심으로—

Application Research on Flat Graph in Mobile Phone Interface

이 기 항, 이 동 훈*
동서대학교 디자인전문대학원,
동서대학교 디자인전문대학원**

Li qi-hang, Lee dong-hun **
Dongseo Univ., Dongseo Univ. **

요약

인터페이스 디자인 언어 플랫 스타일로 디자인 변경에서 실현되기 시작에서 최근 많은 회사들이 휴대폰을 시작했다. 문헌 검색 및 웹 검색 후, 휴대폰 인터페이스 디자인에서 플랫화 도형과 스쿼어모피즘화 도형의 비교 목적은 플랫 디자인과 스쿼모프 디자인의 휴대폰 UI화면 응용의 특점과 원칙을 비교 분석하여 휴대폰 UI화면에서 의 플랫 도형의 우세와 열세를 발견함으로써 사용자의 편리성을 제고하는데 있다.

I. 서론

휴대폰의 보급과 더불어 휴대폰 APP이 폭발적인 발전을 가져왔고, 인터넷 기업과 전자거래상에게 보다 많은 기회를 창조하였다. 2008년 애플 앱스토어가 오픈한 이래, 여러 대기업에서 앱스토어에 자신의 앱을 내놓았고 매년마다 새로운 버전을 출시했다. 현재 휴대폰 UI화면 시장은 아직도 거대한 잠재력이 있다. 2015년 1월7일 중국의 IT업체인360휴대폰 어시스턴트에서 발표한 “중국휴대폰 앱 업계 트렌드 보고서2015”에 따르면, 휴대폰 인터넷 사용자가 점차 증가하고 휴대폰을 통한 앱 다운로드 비례가 50%를 차지하였고, 앱 UI 화면에 대한 요구가 점차 까다로워 진다고 한다.

II. 내용 및 목적

본 연구의 목적은 플랫 디자인과 스쿼모프 디자인의 휴대폰 UI화면 응용의 특점과 원칙을 비교 분석하여 휴대폰 UI화면에서 의 플랫 도형의 우세와 열세를 발견함으로써 사용자의 편리성을 제고하는데 있다.

III. 특징 및 분석

사하기 편한 휴대폰 UI화면은 일치한 형식, 일치한 스타일 그리고 보기 좋고 사용하기 편하여 사용자가 즐겨 사용하고 흥미를 둔구이 사용율을 제고할 수 있어야한다. 고객을 위한 더 좋은 서비스를 위해 휴대폰 UI화면 도형디자인 원칙은 아래와 같다.

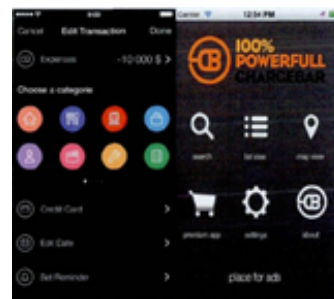
- 1) 일치성 유지 2) 사용자가 쉽게 기억할 수 있도록 함

3) 사용자 수요 만족. [1]이터페이스에서 플랫화 도형의 UI화면 응용의 특점: (1) 장식 효과 제거.플랫 디자인은 특유한 평면 형태를 갖고 있고, 무늬, 그림자, 점변 색상 등 효과를 사용하지 않고 있다.



▶▶ 그림 1. 특수한 효과 처리가 없는 플랫 디자인

(2) 간결한 아이콘. 플랫 디자이너는 흔히 간단한 도형으로 한가지 기능 모듈을 설정하는데, 매개 요소의 형태가 간결하고 쉽게 클릭할 수 있어야 하며 반드시 사용자의 터치 상황을 고려해야 한다.



▶▶ 그림 2. 플랫 디자인(검색, 메뉴, 설정등) 아이콘

(3) 색상의 사용법. 플랫 디자인의 색상은 더 밝고 산뜻하다. 보통 두가지로 분류되는데 활력이 넘치거나 혹은 무색상이다. 또한 보통 제일 순수한 색상을 사용하고 기타 색상으로 보조 효과를 이룬다.



▶▶ 그림 3. 플랫 디자인에서 자주 사용하는 배색

(4) 중시 문선 다.알 가입자 들 의 욕구 를 보 여 선 명한 시각 차원 이다. 스쿼어모피즘화 도형의 UI화면 응용의 특징 : 1.친밀감. 그림자·사각·점진적 변화하고 곡물이 다 스쿼어모피즘화 도형 디자인의 요소이다. 2.현실적인 요소. 그것은 사용자에게 실제 경험을 제공. 3.리얼리즘의 추구한, 편리한 사용 기능이 있다.[2]

표 1. 휴대폰 인터페이스 디자인에서 플랫화 도형과 스쿼어모피즘화 도형의 비교

	플랫화 도형	스쿼어모피즘화 도형
일치성 유지	단순 통합 엑스트라 수정, 일관성을 반영 없습니다	일관성을 유지하기 위해 현실적이고 상세한, 쉽게 리얼리즘
사용자가 쉽게 기억할 수 있도록 함	밝은, 맑은, 쉽게 기억 합니다	친밀감 쉽게 기억해야
사용자 수요 만족	효율성과 만족도에 대한 정보에 액세스 시각적 통일성	친밀감과 사실적인 시각 효과에 만족합니다

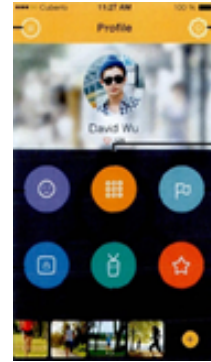
Ⅲ. 특징 및 분석

모바일 사용자 인터페이스에서 플랫화 도형 응용의 장점이 아래와 같다. 시스템 에러를 줄일 수 있다. 2)색채가 선명하다. 3)간단하고 편리하다. 모바일 사용자 인터페이스에서 플랫화 도형 응용의 단점이 아래와 같다.1) 이미지가 지나치게 추상적이다. 순수한 플랫 디자인은 제품의 기능을 제한하여 사용자 체감이 예상에 달하지 못할 때가 있다.



▶▶ 그림 4. 플랫 디자인은 초라하다는 느낌을 준다

2) 라인이 너무 간소하여 정보 전달에 오류가 발생.



▶▶ 그림 5. 식별도가 낮은 APP 플랫 디자인

V. 결론

한 APP이 사용자를 보유하려면 실용적이고 간결한 디자인이 매우 중요하다. 간단한 도형 혹은 모양새만 있고 복잡한 장식이 없는 평면 공간의 표현 수법으로서, 사용자가 제일 빠른 시간 내에 자신이 원하는 정보를 찾을 수 있다. 화면의 간결함은 내용의 합리적인 배치와 깔끔한 구도라고 할 수 있다. 화면의 매개 요소마다 사용자가 이해할 수 있고 실제 수요와 사용자의 수요와의 완벽한 결합을 이룬다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 도위장, 장소령, UI화면중의 플랫 디자인의 우너칙과 스킨[J].과학기술 홍보,2014.
[2] 모신, 조철훈. 모바일 장비의 플랫 디자인을 논함. 디자인, 2014.