#2 | THE SMASHING BOOK

Published 2011 by Smashing Magazine GmbH, Freiburg, Germany

The Smashing Book 2 was written by Matt Ward, Alexander Charchar, Francisco Inchauste, Mike Rundle, Janko Jovanovic, Christian Heilmann, Vivien Anayian, Christoph Kolb, Susan Weinschenk, Steven Bradley and the Smashing Magazine Team.

이 책의 한국어판 저작권은 저작권자와의 독점 계약으로 웹액츄얼리코리아(주)에 있습니다.
저작권법에 의해 한국 내에서 보호를 받는 저작물이므로 무단전재와 복사 · 복제를 금합니다.
이 책 내용의 전부 또는 일부를 사용하려면 반드시 저작권자와 웹액츄얼리 북스팀의 서면 동의를 받아야 합니다.

#2 THE SMASHING BOOK
스매싱북2

초판인쇄 2014년 6월 4일
초판발행 2014년 6월 12일

저자 스매싱 매거진
역자 김종광, 웹액츄얼리팀
기술감수 백성원

펴낸곳 웹액츄얼리코리아(주)
주소 서울 강남구 논현로 707 3F
전화 02-542-0411
팩스 02-541-0414
웹사이트 books.webactually.com
이메일 books@webactually.com
페이스북 fb.com/webactually
트위터 @webactually

책임편집 임훈아
교정 · 교열 이현숙
북디자인 조운희

가격 29,500원
출판등록 제321-251200900217호
ISBN 978-89-963498-7-7

※ 잘못되거나 파손된 책은 구입하신 곳에서 교환해드립니다.

#2 THE SMASHING BOOK
스매싱북2

webactually®

CONTENTS

PREFACE 8

서문 10

CHAPTER 1 **위대한 그래픽 디자인의 원칙** *매트 워드, 알렉산더 차차*

1 그래픽 디자인이란 무엇인가 16
2 디자인의 언어 18
3 시대를 초월한 사고 23
4 관계적 미니멀리즘 30
5 타이포그래피의 역할 42
6 시각적 목소리 51
7 결론 57

CHAPTER 2 **보이는 디자인 vs. 보이지 않는 디자인** *프란시스코 인카우스테*

1 보이지 않는 것 보기 68
2 사용자의 사고방식 디자인하기 77
3 디자인 패턴 84
4 결론 93

CHAPTER 3 **모바일 UX 디자인하기** *마이크 런들*

1 소프트웨어의 미래는 모바일이다 100
2 모바일 소프트웨어는 독특하다(숙달하기도 어렵다) 106
3 모바일 앱의 UI 디자인 패턴 114
4 모바일 앱의 비주얼 디자인 125
5 모바일 앱은 도전이다 135

CHAPTER 4 **스케치, 와이어프레임, 프로토타입** *얀코 요바노비치*

1 개념에서 실행까지 : 아이디어의 여정 144
2 스케치를 통한 아이디에이션 145
3 구상 방법 148
4 아이디에이션 기법 151
5 작업 도구 159
6 와이어프레임으로 형태 잡기 161
7 와이어프레임의 유형 164
8 프로토타이핑을 통한 테스트와 개선 169
9 테스트 175
10 와이어프레임의 올바른 방법 178
11 그다음 무엇을 할까 180

CHAPTER 5 **웹 개발의 주의사항** *크리스찬 하일만*

1 유지보수를 고려한 개발 188
2 HTML 194
3 CSS 204
4 자바스크립트 215
5 백엔드 코드 224
6 요약 233

CHAPTER 6 **웹 타이포그래피의 미래** *비비안 아네얀*

1 웹 타이포그래피의 진화 242
2 오픈소스 타입 운동 252
3 폰트 라이선스 255
4 현존하는 미래 258
5 웹 폰트 서비스 264
6 좋은, 나쁜, 못생긴 타이포그래피 270
7 폰트 모듈과 CSS 280
8 웹 타이포그래피에 대한 조언 290

CHAPTER 7 **UX 디자인에 게임 디자인 원칙 적용하기** *크리스토프 콜브*

1 모든 것은 과학에서 시작한다 **310**
2 게임의 이름으로 **319**
3 각본과 전략 **331**
4 명심해야 할 5가지 사항 **347**

CHAPTER 8 **사람들은 언제 클릭할까? : 웹 디자인과 사용자 행동의 심리학** *수잔 웨인센크*

1 인간은 사회적 동물이다 **354**
2 대부분의 결정은 무의식적으로 이루어진다 **357**
3 사람들은 어떻게 결정을 내려야 할지 불확실할 때 다른 사람들을 본다 **360**
4 사람들은 웹사이트를 신뢰할지 말지 순식간에 결정한다 **363**
5 사람들은 숙달을 통해 동기부여된다 **365**
6 사람들은 쉽게 산만해진다 **367**
7 사람들은 태생적으로 게으르다 **369**
8 사람들은 사물이 작동하는 방식에 대한 멘탈 모델을 갖고 있다 **372**
9 사람들은 실수한다 **377**
10 본다고 다 보는 것이 아니다 **380**
11 요약 **382**

CHAPTER 9 **전자상거래 웹사이트의 디자인 패턴(연구 조사)** *스티븐 브래들리*

1 조사 과정 **388**
2 이론과 우수 사례 **390**
3 정보 설계 **395**
4 내비게이션 **400**
5 색 **407**
6 결제하기 **413**
7 문의와 고객 지원 **427**
8 요약 **437**

CHAPTER 10 **(이 책과 같은) 책 만드는 방법** *〈스매싱 매거진〉 팀*

1 출판사와 할 것인가, 혼자 할 것인가 **448**
2 출판사에 아이디어 제안하기 **451**
3 콘텐츠는 도처에 널려 있다 **452**
4 혼자서 글을 쓸 필요는 없다 **454**
5 공동 저자들과의 커뮤니케이션 **456**
6 인쇄 준비 **460**
7 편집과 교정 **460**
8 레이아웃 **462**
9 이미지 형식, 해상도, 컬러 모드 **464**
10 시험 인쇄 **467**
11 최종 교정 · 교열, 레이아웃 **467**
12 책 제작, 주문 처리, 마케팅 **468**
13 eBook : 종이책의 대체 수단 **473**
14 가격 책정 **480**
15 업체를 통해 판매하기 **482**
16 주문형 인쇄(POD) **484**
17 결론 **486**

참고문헌 **488**
INDEX **497**

PREFACE

솔직히 말해서 《스매싱 북 1》은 여러 가지 면에서 좀 더 잘 만들 수 있었다. 하지만 우리는 처음 책을 만드는 과정에서 운송 시간이 너무 오래 걸렸고, 제본의 품질도 낮았던 점 등 치명적인 실수들을 겪었다. 그러나 한 가지, 책의 수준 높은 콘텐츠에 대해서는 모두가 수긍했다고 생각한다. 우리가 그런 실수들을 겪으며 분명히 알게 된 것은 소중한 독자 여러분께 빚을 졌기에 《스매싱 북 2》는 역시 높은 수준의 콘텐츠로, 출판 과정의 오류 없이 제공해드려야겠다는 점이었다.

우리는 《스매싱 북 2》를 《스매싱 북 1》보다 모든 면에서 더 훌륭하게 만들고 싶었다. 더 흥미로운 주제를 더 많은 분량으로 다루었으며, 하드커버와 사철 제본, 더 개선된 타이포그래피, 멋진 가름끈을 쓰고 싶었다. 그리고 이 모든 것을 《스매싱 북 1》과 같은 가격으로 제공하고 싶었다. 마침내 우리는 이 모든 것을 정확하게 이루어냈다.

《스매싱 북 2》의 각 장을 장식하고 있는 환상적인 삽화들은 호주의 화가인 이잉 루Yiying Lu의 작품이다. 그녀는 트위터에서 서비스 장애 시 나타나는 고래fail whale 그림의 작가로, 매우 창의적이고 높이 평가되는 일러스트레이터이다.

이 책에 언급된 모든 참고문헌과 자료는 온라인에 정리해놓은 링크를 통해[1] 손쉽게 찾아볼 수 있다.

스매싱 북 2 : 로스트 파일 The Lost Files *

처음에는 더 많은 내용을 실을 계획이었다.

1. 웹 디자인 비즈니스의 골칫거리와 대응법 – 스파이더 슈나이더Speider Schneider
2. 웹 디자인 커뮤니티 : 우리는 어디로 가고 있는가? – 폴 스크리븐스Paul Scrivens
3. 궁극의 웹 디자인 질문지와 체크리스트 – 캣 네빌Kat Neville
4. 유명 디자이너들의 전문적 조언(인터뷰) – 스티븐 스넬Steven Snell

그러나 분량의 한계로 이 글을 책에 다 싣지 못했다. 대신 《스매싱 북 2》를 구매하는 모든 독자들께 무료 보너스 전자도서로 '로스트 파일'을 공개하기로 했다.

이 책에 대한 여러분의 의견을 리뷰, 댓글, 이메일로 알려주시길 바란다. 여러분의 신뢰와 지지에 감사드리며, 그것은 우리에게 그 무엇과도 바꿀 수 없는 소중한 가치임을 말하고 싶다.

비탈리 프리드먼Vitaly Friedman,

스벤 렌나르츠Sven Lennartz 및 스매싱 패밀리

* '로스트 파일'은 웹액츄얼리 웹사이트에서 다운로드하실 수 있습니다. books.webactually.com

서문

웹 디자인 분야에서 가장 영향력 있는 온라인 매거진으로 평가받는 〈스매싱 매거진〉. 온라인 심층기사 중 독자에게 꼭 전달하고 싶은 가치 있는 내용만 모아 책으로 펴낸 것이 《스매싱 북》입니다. 《스매싱 북 1》 출간 후, 이 책을 우리말로 만날 수 있는 것만으로도 기쁘다는 좋은 평을 주신 독자들이 많았습니다. 그러나 웹액츄얼리의 첫 작업이었던지라 쏟았던 애정에 비해 아쉬움이 많았습니다.

오랫동안 준비해온 《스매싱 북 2》. 출간이 늦어진 만큼 모든 면에서 한층 업그레이드된 모습으로 독자를 찾아갑니다. 《스매싱 북 1》은 그동안 아무도 제대로 정의해 주지 않았던 모던 웹 디자인의 기본적인 요소들을 다루었습니다. 《스매싱 북 2》는 이에 나아가 디자인 일반, 인문학, 심리학 등 다양한 학문으로부터 출발한 웹 디자인 원리를 더욱 깊게 다루고 있습니다. 그래픽 디자인의 원칙을 바탕으로 한 '시대를 초월한 디자인' 개념을 필두로 와이어프레임과 프로토타입에 대한 정의와 비교, 게임이론을 적용한 UX 디자인의 원리, 사용자 행동에 대한 심리학적 접근, 전자상거래 웹사이트의 생생한 분석 사례 등을 담고 있습니다.

웹사이트 제작 전반에 걸친 지식을 모두 10개의 장에 담아낸 《스매싱 북 2》는 (감히) 무라카미 하루키의 단편 모음을 읽는 듯합니다. 각 장의 주제는 명확하게 서로 다르지만, 우리가 항상 다루는 웹의 요소들을 다른 시각으로 보고 더 깊게 생각하도록 사고의 폭을 넓혀줍니다. 일시적인 유행에 편승한 디자인과 그래픽 디자인 원칙에 기반한 시대를 초월한 디자인을 구별할 수 있는 개념을 장착시켜 줍니다.

〈스매싱 매거진〉의 영향력은 바로 여기에서 나옵니다. 그들은 전 세계 웹 디자인 각 분야에서 최고 실력을 가진 프로그래머·디자이너들과의 끈끈한 네트워킹을 통해 현재 가장 이슈가 되는 주제들을 끌어냅니다. 이를 기반으로 웹이 발전할 수 있는 방향을 제시하고 실무자의 행동을 제안합니다. 웹 디자인을 이끄는 미디어로서 주요한 역할을 해내고 있습니다.

웹 디자인은 이제 시각적, 기술적 차원을 넘어 이야기되고 있습니다. 커뮤니케이션을 위한 가장 기본적인 수단이자, 사용자의 감성을 표현하는 '미디어'의 역할까지 하고 있습니다. 단순하게 코드만 많이 익히거나, 의미 없이 부여된 사진·일러스트·타이포그래피로는 사용자의 기대치를 따라가기 벅찬 시기가 온 것입니다. 웹의 기본 원리를 이해하기 위해 가장 필요한 준비 자세는 '사용자/인간'을 이해하고 탐구하는 것입니다. 《스매싱 북 2》는 그 방법을 여러분에게 안내합니다.

이 책이 나오기까지 많은 분의 수고와 노력이 있었습니다. 저희 회사에 대한 신뢰 하나로 끝까지 출판을 기다려준 독일의 〈스매싱 매거진〉팀에 가장 깊은 감사를 드립니다.

웹액츄얼리의 출판 목적은 단 하나입니다. 여러분의 웹 디자인 작업과 실무에 조금이나마 발전적인 방향을 제시해 좀 더 나은 웹사이트를 만드는 데 도움이 되는 것입니다. 즐기면서 만드는 웹 디자인을 위해! 파이팅입니다.

웹액츄얼리 북스팀

CHAPTER 1

위대한 그래픽 디자인의 원칙

매트 워드 + 알렉산더 차차

그래픽 디자인의 의미, 좋은 디자인과 위대한 디자인의 차이점, 시대를 초월한 디자인, 관계적인 미니멀리즘, 대비, 공간, 긴장감의 중요성, 타이포그래피, 시각적 목소리

prologue

CHAPTER
1

우리가 웹 디자이너로서 하는 일에 대해 퍼져 있는 선입견에도 불구하고 한 가지 진실이 있다. 그것은 바로 웹 디자인과 그래픽 디자인은 동의어가 아니라는 것이다. 두 분야는 밀접하게 관련되어 있고 여러 가지 면에서 통하는 것이 사실이다. 그러나 특정 영역에서는 뚜렷이 구별되기 때문에 각각 고유의 장점과 이론을 바탕으로 고려되어야 한다. 두 분야 간의 주요 차이점 중 하나를 닉 하스Nick Haas는 자신의 블로그 도입부에서 매우 명쾌하게 설명했다.[1] 그에 따르면 디자이너가 해야 할 일은 다음과 같다.

"디자이너는 인쇄 매체와 웹 미디어 모두에서 효과적으로 커뮤니케이션해야 하지만 이 두 분야는 별개이며 동등하지 않다는 것을 깨달아야 한다. 그래픽 디자이너와 웹 디자이너의 뚜렷한 차이점을 이해하면 다음 프로젝트를 진행하거나 디자인하는 접근 방식에 도움이 될 것이다."

두 분야의 차이점에 대한 하스의 견해는 분명히 일정 부분 사실이지만(그는 글의 나머지 부분에서도 훌륭한 주장을 전개하고 있다), 인쇄물과 웹의 암묵적 차이점이 지나치게 단순화된 부분도 없지 않다. 어쨌든 우리가 웹 디자인에서 사용하는 개념 중 많은 부분은 그보다 훨씬 역사가 긴 그래픽 디자인에서 유래한 것이다. 여백white space, 대비contrast, 색채 이론color theory, 그리드grid 등 인쇄의 세계에 기원를 두고 있는 이 개념들은 오늘날 전 세계 웹 디자이너들의 언어가 되어 인쇄와 웹의 경계를 흐릿하게 만들고 있다.

이번 장에서는 현대적인 웹 디자인과 관련된 그래픽 디자인의 몇 가지 주요 개념을 살펴볼 것이다. 또한 디자인 행위 자체를 불러일으키는 수많은 중요 요소와 방법론을 살펴보고, 나아가 단순히 좋은 디자인과 진정으로 위대한 디자인의 차이점을 살펴볼 것이다. 이 구분은 때로 애매하지만 언제나 중요한 의미를 갖는다.

1
그래픽 디자인이란 무엇인가
What is Graphic Design?

웹 디자인 세계에서 그래픽 디자인의 역할에 대해 이야기하려면 먼저 그래픽 디자인이 무엇인지 정확하게 이해해야 한다. 그래픽 디자인의 정의를 먼저 내린 후에야 이 주제에 대해 자세히 살펴볼 수 있을 것이다.

그렇다면 우리가 '그래픽 디자인'이라 부르는 이것은 정확하게 무엇일까? 캐서린 매코이Katherine McCoy는 "그래픽 디자인은 예술인가? 과학인가? 비즈니스인가? 수공예인가? 아니면 언어인가?"라는 질문을 던지면서 그래픽 디자인이 지닌 다면적 특성을 언급했다. 그녀는 확실하게 답을 말하지는 않았지만 그래픽 디자인이 탄생한 맥락을 살펴봄으로써 그래픽 디자인의 개념을 간단히 설명했다.

그래픽 디자인은 산업혁명 이후 커뮤니케이션 요구에 대한 자연스러운 반응으로서, 대량생산의 산물을 당시 팽창하고 있던 소비사회에 판매할 목적으로 고안되었다.[2] 이런 관점에서 그래픽 디자인은 광고를 지원하기 위한 창조적 행위로 이해할 수 있다. 이것은 완벽한 정의는 아니지만 모든 그래픽 디자인에 적용되는 가장 중요한 요소를 암시한다고 할 수 있다. 그것은 바로 '커뮤니케이션'이다.

그래픽 디자인은 그것이 어떤 형태이든 궁극적으로는 시각적 커뮤니케이션 활동이다. 이것은 타이포그래피, 일러스트, 형태, 색상 등 다양한 요소를 통해 실현된다. 그러나 보는 이에게 정보를 효과적으로(때로는 즉각적으로) 전달해야 한다는 커뮤니케이션 목적은 변하지 않는다.

따라서 의도하는 메시지를 가장 효과적으로 전달하기 위해서는 디자인 프로세스에 매우 신중하고 적절한 그래픽 요소를 반드시 포함해야 한다. 이 점은 출판 디자인에서도 그렇듯이 웹 디자인에도 적용된다.

우리는 '그래픽'이라는 단어를 강조하고 있다. 여기서 말하고 있는 주제이니까. 그러나 그래픽 커뮤니케이션 자체가 웹 디자인의 전 영역, 즉 사용자 인터페이스UI 디자인, 사용자 경험UX 디자인과 같은 면을 다 설명하지 못한다는 것을 우리는 알고 있다. 디자인의 이런 국면들은 분명히 서로 연관되어 있지만 각각 다른 기능을 수행하며 독립적으로 존재하는 것이다.

UI와 UX는 시스템 디자인의 기능에 보다 가까우며 사용성 및 반응에 초점을 둔다. 사용자가 시스템을 이해할 수 있는가? 사용자가 경로를 찾아내고 쉽게 이해할 수 있는가? 수행하고자 하는 작업을 신속하고 쉽게 해낼 수 있는가? 시스템이 사용자에게 긍정적인 경험을 제공하는가? 이 문제들은 그래픽 디자인 자체보다 UI와 UX에 더 적용되는 질문들이다.

그래픽 디자인은 분명히 UI, UX 디자인 분야에 기여하며 이후 논의할 많은 기법을 통해 그 분야의 일부분으로 간주될 수도 있다. 그러나 웹 디자인에서 그래픽 디자인의 역할을 온전히 이해하기 위해서는 그래픽 디자인(의미의 시각적 전달 장치)을 그 자체로 고찰해야 한다. 나아가 그래픽 디자인의 풍요롭고 흥미로운 역사를 이해해야 한다. 이를 바탕으로 우리는 웹 디자인을 더 정확하게 파악할 수 있다.

2
디자인의 언어
The Language of Design

디자인은 페이지 위에 그려진 선, 형태, 이미지 이상의 의미를 지닌다. 그 안에는 풍부한 시각적 언어가 포함되어 있다. 따라서 그 역사를 깊이 탐구해볼수록 선대의 사람들이 이토록 아름다운 시각적 산문에 어떻게 기여했고 정의를 내리고 깊이를 더했는지 알 수 있다. 디자인의 본질과 응용에 관한 이론들이 발전함에 따라 그것이 설명하고 있는 시각적 언어도 함께 진화했다. 오늘날 이 언어는 이 분야 거장들의 수없이 많은 시도와 실험, 기록과 수정, 입증과 해석을 통한 풍부한 이론들 속에 견고하게 뿌리를 내리고 있다.

우리가 이 언어를 잘 파악하면 할수록 그래픽 디자인의 사례를 더 잘 평가하고, 무엇을 남기고 무엇을 버려야 할지 본능적으로 더욱 쉽게 알아차릴 수 있을

● 그리드의 발전은 세 가지의 서로 다른 디자인 표현을 이끌어냈다. 첫 번째는 '반데그라프 규칙(Van de Graaf canon)'에 기초한 형태. 두 번째는 단순한 모듈형 그리드. 세 번째는 기하학적 기반의 실험적 구성.

것이다. 그래픽 디자인의 범위를 더 넓게 접할수록, 그리고 시각적 언어에 대한 우리의 이해가 더욱 정교할수록 이런 본능은 진화한다. 문학 분야와 마찬가지로, 디자인의 역사에는 즐기고 연구하며 배울 수 있는 고전이 많다.

그리드를 생각해보자. 디자인에서 그리드의 기능을 이해하기 위해 수많은 연구와 노력이 있어왔다. 그리드는 디자인의 구조를 잡는 데 사용되었다. 그것은 시처럼 간결하고 때로는 오페라처럼 웅장하다. 그러나 아직도 많은 사람이 단지 '깔끔해 보인다'는 이유로 이미지와 텍스트를 줄 맞추면서 노크노크 조크* 같은 저차원적 수준의 세련도에 만족하며 작업하고 있다. 디자인의 역사를 이해하는 것은 우리로 하여금 이런 수준 낮은 상황을 피할 수 있도록 해준다.

역사와 이론의 중요성

디자인을 볼 때면 우리는 언제나 각각 다르게 표현된 디자인 언어를 읽게 된다. 그리고 여러 이론과 철학의 산물인 어휘가 콘텐츠에 구조를 부여하는 방식에 점점 더 익숙해진다. 디자이너로서 우리 한 사람, 한 사람은 역사의 흐름을 거쳐서 흘러와 남은 모든 족적, 모든 이론을 지니고 있는 "뛰어난 혈통의 계승자" 3)다.

이 분야의 위대한 실천가들은 이 언어를 가장 잘 표현할 수 있는 방법에 대해 자신만의 독창적인 철학과 이론을 발전시켜왔다. 우리는 그들이 남긴 고유한 유산을 통해(책으로든 다른 형식으로든) 그들이 자신들의 작품을 어떻게 정당화했는지 배울 수 있다. 한 디자이너의 작품 중 예제를 충분히 분석하고, 동시대인들과 그 영향 관계를 탐구해보면 다른 것과 구별되는 분명한 사고의 패턴을 발

* **knockknock joke** : knock, knock로 시작하는 문답식 말장난.

견할 수 있다.

예를 들어 디자인 분야에서 가장 영향력 있는 사상가인 폴 랜드Paul Rand는 누구와도 구별되는 독특한 사상을 가지고 있었다. 그의 글을 대충만 읽어봐도 라슬로 모홀리나기Laszlo Moholy-Nagy가 얼마나 큰 영향을 끼쳤는지 알 수 있다. 라슬로 모홀리나기의 한마디 말은 폴 랜드로 하여금 "책과 에세이, 특히 미학 관련 서적을 탐독하도록 했다. 그는 라슬로 모홀리나기의 《새로운 시각The New Vision》과 존 듀이John Dewey의 《경험으로서의 예술Art As Experience》에서 영감을 받아 자신만의 사상을 발전시키게 되었다."[4)]

폴 랜드로부터 퍼져 나가는 이 대략적 관계도는 맥락을 보여주고, 한 점에서 출발해 역사적이고 철학적인 줄기가 어떻게 뻗어나가는지 알 수 있게 해준다. 이런 식의 훈련을 통해 우리는 어떤 책을 공부하고 어떤 디자이너들을 연구해야 하는지 알 수 있다. 그들 간의 연관성과 새롭게 발견되는 사실들은 학습을 추진시키고 앞으로 나아갈 수 있게 해준다. 따라서 우리는 폴 랜드의 작품뿐만 아니라 모홀리나기의 《새로운 시각》과 존 듀이의 《경험으로서의 예술》도 알아야 한다. 이런 책들이 폴 랜드처럼 위대한 디자이너에게 그렇게 큰 영향을 끼쳤다면, 이는 분명히 중요한 의미를 지니는 것이므로 경시할 수 없는 것이다.

이렇게 풍족한 선물을 받고 그 역사를 지금 우리가 갖고 있는 생각이나 문제와 무관한 것이라고 치부해서는 안 된다. 어떤 언어가 가장 탁월하게 구사되는 것을 들어보지도 않고 어떻게 그 언어로 말을 한다고 할 수 있겠는가. "디자인은 내용과 형식의 편집이다"[5)]라고 한다면, 어떤 디자인을 보거나 어떤 디자인 철학을 읽는다는 것은 결국 시대를 막론하고 시각적 언어가 어떻게 각기 다른 요구들에 맞게 적응해왔는지 살펴보는 일이 될 것이다.

이를 위해 우리는 위대한 거장들의 디자인을 연구하고 그들의 정신을 들여다본다. 그러나 이런 노력은 그들이 선택한 활자, 이미지, 모양을 단순히 흉내 내는 것 이상이어야 한다. 그보다는 각 요소들(및 요소들의 관계)을 진정으로 이해하

● 폴 랜드로부터 퍼져 나가는 이 대략적 관계도는 한 점을 시작으로 역사적, 철학적 줄기가 어떻게 뻗어 나가는지 맥락을 보여준다. 그들 간의 연관성 및 새롭게 발견되는 사실들은 우리의 학습을 더욱 추진시키고 앞으로 나아갈 수 있게 해준다.

고 주어진 공간 내에 정렬할 수 있어야 한다. 매체가 무엇이든 그들의 아이디어를 길잡이 삼아 우리만의 이야기를 위한 시각적 문법을 만들어야 한다.

디자인의 역사와 이론을 연구하다 보면 자신의 통찰력을 디자인 언어에 기꺼이 나누어준 수많은 위대한 거장들과 만나게 된다. 요셉 뮐러-브로크만Josef Müller-Brockmann(그리드 관련), 얀 치홀트Jan Tschichold(구성 관련), 볼프강 바인가르트Wolfgang Weingart(타이포그래피 관련)가 남긴 저작들을 선물처럼 소중히 여겨야 한다. 이 연구들은 어떤 디자인을 보았을 때 시각적인 매력을 볼 수 있게 해주었다. 즉, 우리로 하여금 더 깊게 관통해서 그것이 매력적으로 보이는 이유가 무엇인지 이해할 수 있도록 해준다.

좋은good 디자이너는 디자인의 역사를 외우고 있어 누가 언제 어떤 기념비적인 업적을 세웠는지 말할 수 있다. 하지만 위대한great 디자이너는 그런 기념비적인 사건이 처음에 어떻게 해서 생겨났는지를 이해하고 있다. 다음 장에서는 시대

를 뛰어넘는 디자인, 미니멀리즘, 이미지, 타이포그래피, 시각적 목소리 등의 개념에 대해 살펴볼 것이며, 이것이 그래픽 디자인 예술에 미치는 다양한 효과에 대해 논의할 것이다.

3
시대를 초월한 사고
Timeless Thinking

시대 초월성timelessness에 대해 평가할 때에는 언제나 취향, 탐색 능력, 품질 등의 관점에서 디자인을 고찰하게 된다. 그럼으로써 그 디자인(또는 그 디자인의 요소들)이 10년, 20년, 50년 후에 어떻게 보일지 예견할 수 있다. 일시적인 유행에 영합하는 요소들은 점차 사라지지만 근본적으로 견실한 요소들은 그 예리함을 계속 유지해나간다.

이런 훈련을 통해 디자이너는 주어진 솔루션이 진정으로 콘텐츠에 어울리는지, 또는 그것이 매우 보편적이어서 다른 어떤 프로젝트에도 적용될 수 있는지 생각하게 된다. 이런 고민을 거듭하다 보면 시간이 지나면서 낡아 보이는 작업과 품질이 유지되는 작업을 더욱 잘 구별할 수 있다. 시대에 구애받지 않는 디자인은 일시적 효과를 위한 눈속임에 의지하지 않는다. 그보다는 좋은 아이디어 전달에 전적으로 집중한다.

일시적 디자인 vs. 시대를 초월한 디자인

시대에 구애받지 않는 디자인을 이해하기 위해 그 반대편, 즉 일시적 디자인에 대해 생각해보자. 특정 그룹에 어필하기 위해 혹은 유행하는 분위기에 편승하기

디자인의 언어를 이해하기 위한 지금까지의 모든 논의는
그 언어가 가장 잘 표현된 것을 들어보지 않는다면
무의미할 것이다.

타이포그래피와 구성

도서명	저자	국내 출간
The Elements of Typographic Style	Robert Bringhurst	
Thinking With Type	Ellen Lupton	엘렌 럽튼 《타이포그래피 들여다보기》 비즈앤비즈, 2013
Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop	Timothy Samara	티모시 사마라 《그리드를 넘어서》 안그라픽스, 2006
Grid Systems in Graphic Design (Rastersysteme fur die visuelle Gestaltung)	Josef Müller–Brockmann	요셉 뮐러 브로크만 《그리드 시스템》 동일출판사, 1989
Wolfgang Weingart: My Way to Typography	Wolfgang Weingart	
The New Typography	Jan Tschichold	얀 치홀트 《타이포그래픽 디자인》 안그라픽스, 2006
Typographie: A Manual of Design	Emil Ruder	에밀 루더 《타이포그래피》 안그라픽스, 2001
The Graphic Artist and His Design Problems	Josef Müller–Brockmann	
Graphic Design Manual: Principles and Practice	Armin Hofmann	
Geometry of Design: Studies in Proportion and Composition	Kimberly Elam	킴벌리 일램 《디자인 기하학》 비즈앤비즈, 2005
Grid System: Principles of Organizing Type	Kimberly Elam	
Typographic Systems of Design	Kimberly Elam	킴벌리 일램 《그리드 디자인 어드밴스》 비즈앤비즈, 2008

역사

도서명	저자	국내 출간
Meggs' History of Graphic Design	Philip B. Meggs and Alston W. Purvis	필립 B. 멕스 《그래픽 디자인의 역사》 미진사, 2011
Graphic Design: A Concise History	Richard Hollis	리처드 홀리스 《그래픽 디자인의 역사》 시공아트, 2000
The Story of Graphic Design: From the Invention of Writing to the Birth of Digital Design	Patrick Cramsie	
Graphic Design History	Steven Heller and Georgette Ballance	
Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920–1965	Richard Hollis	리처드 홀리스 《스위스 그래픽》 세미콜론, 2007

인물

도서명	저자	국내 출간
Paul Rand	Steven Heller	
Paul Rand: Conversations with Students	Michael Kroeger	마이클 크뢰거 《폴 랜드와의 대화》 워크룸, 2009
Active Literature: Jan Tschichold and New Typography	Christopher Burke	크리스토퍼 버크 《능동적 도서–얀 치홀트와 새로운 타이포그래피》 워크룸, 2013
Make It Bigger	Paula Scher	
Vignelli From A to Z	Massimo Vignelli	
Josef Müller–Brockmann: Pioneer of Swiss Graphic Design	Lars Müller	

이론 · 견해 · 사상

도서명	저자	국내 출간
The Essential Principles of Graphic Design	Debbie Millman	
Art as Experience	John Dewey	존 듀이 《경험으로서의 예술》 책세상, 2003
How to Be a Graphic Designer Without Losing Your Soul	Adrian Shaughnessy	아드리안 쇼네시 《영혼을 잃지 않는 디자이너 되기》 세미콜론, 2007
Paul Rand: A Designer's Art	Paul Rand	폴 랜드 《그래픽 디자인 예술 : 폴 랜드》 안그라픽스, 1998
Looking Closer (Books 1–5)	various contributing authors, edited by Michael Beirut, Steven Heller, William Drenttel, DK Holland, and others	
It's Not How Good You Are, It's How Good You Want to Be: The World's Best Selling Book	Paul Arden	
Whatever You Think, Think the Opposite	Paul Arden	폴 아덴 《생각을 뒤집어라》 김앤김북스, 2007
On Book Design	Richard Hendel	리처드 헨델 《북디자인 이야기》 국민출판, 2005

매트 워드 Matt Ward, 1981

“ 디자인이란 무언가를 예뻐 보이게 만드는 것
그 이상의 일이다. 시각적 문제에 관해
목적에 맞고 의도한 해결책을 공들여 제작하는 일이다. ”

매트 워드는 캐나다 온타리오 대학에서 영문학 석사 학위를 받았다. 독학으로 시각 디자이너의 꿈을 이룬 매트는 꽤 많은 백엔드 작업과 프론트엔드 코딩을 결합해서 작업한다. 그는 4년간 출판업에 종사했고, 10년간 온라인에서 경력을 쌓았다. 가장 좋아하는 색은 그때그때 상황에 맞는 적절한 색이다. 아내와 딸을 즐겁게 해주지 않아도 되는 자유시간에는 독서, 기타 연주, 비디오 게임을 즐긴다.

독자들에게 전하는 메시지 : 절대, 절대로 배움을 멈추지 말라. 배움은 당신이 더 나아지도록 도와주는 유일한 방법이다. 현재 원하는 만큼 좋지 않을 수도 있지만 어제보다 좋아졌다면 그것이 발전이다. 계속해서 나아가라.

알렉산더 차차 Alexander Charchar, 1985

“ 과정이 결과보다 더 중요하다는 것을 깨달아야 한다.
최종 결과는 수백 번의 작은 결정과 아이디어가
만들어내는 완성품이다.
이것을 잘 묶어낼수록 결과는더 좋아진다. ”

알렉산더 차차는 호주 멜버른에서 태어났으며, 스윈번 대학을 졸업한 후 지속적인 연구와 집필을 통해 꾸준히 지적 영역을 넓혀가고 있다. 디자인계에서 10년간 경력을 쌓았고, 타이포그래피와 아이디어 위주의 디자인에 주력하고 있다. 업무 시간 외에는 아내와 함께 한가롭게 시간을 보낸다. 개 두 마리를 키우고 있고, 영화와 음악, 독서에 열광적이다.

독자들에게 전하는 메시지 : 당신이 진정으로 즐기고 있다면 훌륭한 결과물을 만들 수 있을 것이다.

참고문헌
Reference

PREFACE

1) http://www.smashing-links.com/

CHAPTER 1

1) Haas, Nick "Graphic Design vs. Web Design: Separate and Not Equal" http://www.orbitmedia.com/blog/graphic-design-vs-web-design-separate-and-not-equal

2) McKoy, Katherine "American Graphic Design Expression: The Evolution of American Typography", 《Graphic Design History》 Allworth Press: New York, 2001, pp3~11

3) Meggs, B. Philip, 네 번째 에디션에서 초판으로 발행된 서문 《Meggs' History of Graphic Design》 John Wiley & Sons, 2006, p9

4) Heller, Steven 《Paul Rand》 Phaidon Press, 2008, p77

5) Kroeger, Michael 《Paul Rand: Conversations with Students》 Princeton Architectural Press, 2008, p42 (국내 출간: 미하엘 크뢰거 《폴 랜드와의 대화》 워크룸, 2009)

6) Gill, Bob 《Forget All the Rules About Graphic Design》 Watson-Guptil Publications, 1985

7) Arden, Paul 《Whatever You Think, Think the Opposite》 Penguin Books, 2006, p130 (국내 출간: 폴 아덴 《생각을 뒤집어라 – 나와 세상을 뒤집는 역발상의 기술》 김앤김북스, 2007

8) '요소 비용(cost of element)'은 원래 Marian Bantjes가 타이포그래피와 관련하여 공식화했다.
Debbie Millman 《The Essential Principles of Graphic Design》 F+W Publications, 2008, p10 참조

9) Kroeger, Michael 《Paul Rand: Conversations with Students》 Princeton Architectural Press, 2008, pp29~30

10) 처음 네 가지 예시는 얀 치홀트Jan Tschichold의 《새로운 타이포그래피Die neue Typographie》에서 인용했다. 1998년 루아리 맥린McLean, Ruari 영문 번역 《새로운 타이포그래피The New Typography》 University of California Press, 2006, p70

11) Steiner, Henry 《Thoughts on Paul Rand》 Booth-Clibborn Editions, 1997, pp45~50

12) Bringhurst, Robert 《The Elements of Typographic Style》 2005, p17

13) Reichenstein, Oliver "Web Design is 95% Typography", http://www.informationarchitects.jp/en/the-web-is-all-about-typography-period/

14) Bringhurst, Robert 《The Elements of Typographic Style》 2005, p20

15) Beatrice Warde "The Crystal Goblet, or Printing Should Be Invisible", http://gmunch.home.pipeline.com/typo-L/misc/ward.htm

CHAPTER 2

1) Heskett, John 《Toothpicks and Logos: Design in Everyday Life》 Oxford University Press, 2003 (국내 출간: 존 헤스켓 《로고와 이쑤시개 – 우리 삶을 엿보는 디자인 이야기》 세미콜론, 2005)

2) Cooper, Alan 《About Face 3: The Essentials of Interaction Design》 Wiley, 2007 (국내 출간: 알란 쿠퍼 《퍼소나로 완성하는 인터랙션 디자인 About Face 3》 에이콘출판사, 2010)

3) Heskett, John 《Toothpicks and Logos: Design in Everyday Life》 Oxford University Press, 2003

4) Cooper, Alan 《About Face 3: The Essentials of Interaction Design》 Wiley, 2007

5) Harris, Tom: "How Plasma Displays Work" in How Stuff Works. http://electronics.howstuffworks.com/plasma-display.htm

6) Noam Tractinsky "Aesthetics and Apparent Usability: Empirically Assessing Cultural and Methodological Issues" http://www.sigchi.org/chi97/proceedings/paper/nt.htm

7) Cooper, Alan 《About Face 3: The Essentials of Interaction Design》 Wiley, 2007

8) Norman, Don "Simplicity is Highly Overrated" http://www.jnd.org/dn.mss/simplicity_is_highly.html

9) Cooper, Alan 《About Face 3: The Essentials of Interaction Design》 Wiley, 2007

10) Edward Tufte "iPhone Interface Design" http://www.edwardtufte.com/bboard/q-and-a-fetch-msg?msg_id=00036T

11) Maggie Macnab "Decoding Design: Understanding and Using Symbols in Visual Communication" How Design Books, 2008.

12) Bill Scott and Theresa Neil 《Designing Web Interfaces: Principles and Patterns for Rich Interactions》 O'Reilly Media, 2009 (국내 출간: 빌 스콧, 테레사 닐 《리치 인터페이스 디자인 : 웹 인터랙션 75가지 패턴》 인사이트, 2010)

13) Apple "Apple Human Interface Guidelines" http://developer.apple.com/library/ios/#documentation/General/Conceptual/iPadHIG/iPadHIG.pdf

14) http://en.wikipedia.org/wiki/Graphical_user_interface

15) Oliver Reichenstein "Designing for iPad: Reality Check" Information Architects http://www.informationarchitects.jp/en/designing-for-ipad-reality-check

16) Don Norman 《The Psychology of Everyday Things》 Basic Books, 1988 (국내 출간: 도날드 노만 《디자인과 인간심리》 학지사, 1996)

17) Cooper, Alan 《About Face 3: The Essentials of Interaction Design》 Wiley, 2007

18) Paul Rand 《A Designer's Art》 Yale University Press, 2000

CHAPTER 3

1) http://developer.apple.com/technologies/tools/xcode.html

2) http://www.boxesandarrows.com/view/where_the_wireframes_are_special_deliverable_3

CHAPTER 4

1) Garret, Jesse James 《The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web》 Peachpit Press, 2002 (국내 출간: 제시 제임스 개럿 《경험디자인의 요소》 한솜미디어, 2006)

2) Norman, Don 《Emotional Design: Why We Love(or Hate) Everyday Things》 Basic Books, 2003 (국내 출간: 도날드 노먼 《감성디자인》 학지사, 2011)

3) Belsky, Scott "How to Overcome Idea-to-Idea Syndrome" http://www.good.is/post/how-to-overcome-idea-to-idea-syndrome

4) Brignull, Harry "The Boxing Glove Wireframing Technique" http://www.90percentofeverything.com/2008/01/02/the-boxing-glove-wireframing technique

5) http://www.linowski.ca/sketching

6) Travis, T. Aaron "When You Can't (or Shouldn't) Draw a Straight Line http://www.boxesandarrows.com/view/sketchy-wireframes

7) Choudhury, Rahul "Wireframing Is Not Prototyping" http://blog.quplo.com/2010/05/wireframing-is-not-prototyping

8) Nielsen, Jakob & Loranger, Hoa 《Prioritizing Web Usability》 New Riders Press, 2006 (국내 출간: 제이콥 닐슨 & 호아 로랭거 《사용성 중심의 웹사이트 제작론》 아이티씨, 2007)

CHAPTER 5

1) http://www.w3.org/TR/wai-aria-primer/

2) http://trentwalton.com/2010/07/05/non-hover/

3) http://developer.yahoo.com/yui/reset/

4) http://developer.yahoo.com/yui/fonts/

5) http://www.sitepoint.com/dustmeselectors/

6) http://icant.co.uk/articles/seven-rules-of-unobtrusive-javascript/

7) http://unobtrusify.com/

8) http://www.dallaway.com/sloppy/

9) http://www.wait-till-i.com/2008/05/23/script-configuration/

10) http://www.jslint.com/

11) http://www.wait-till-i.com/2008/02/07/five-things-to-do-to-a-script-beforehanding-it-over-to-the-next- developer/

12) http://en.wikipedia.org/wiki/Cross-site_scripting

13) http://en.wikipedia.org/wiki/Sql_injection

14) http://uk.php.net/manual/en/function.mysql-real-escape-string.php

15) http://uk.php.net/manual/en/function.filter-input.php

16) http://www.blogtap.net/wp-config-php-security-leak-hundreds-of-blogs-hacked/

CHAPTER 6

1) http://www.w3.org/Talks/2010/0313-Fonts-SXSW/

2) http://edward.oconnor.cx/2009/07/how-to-create-eot-files-without-microsoft-weft

3) http://typegirl.tumblr.com/post/142912558/most-of-the-important-foundries-are-supportingwebfont

4) http://www.informationarchitects.jp/en/the-web-is-all-about-typography-period/

5) http://www.inspirationbit.com/striking-web-sites-with-font-stacks-that-inspire/

6) http://www.inspirationbit.com/georgia-on-my-mind/

7) http://clagnut.com/blog/1600/

8) http://opentype.info/blog/2010/08/14/better-web-typography-with-opentype-features/

9) http://jontangerine.com/log/2007/12/what-future-for-web-typography-and-screen-fonts

10) http://people.mozilla.org/~jkew/woff/woff-spec-latest.html

11) http://scripts.sil.org/cms/scripts/page.php?site_id=nrsi&id=Gentium

12) http://www.theleagueofmoveabletype.com

13) http://fontfeed.com/archives/free-fonts-free-is-not-always-free/

14) http://www.josbuivenga.demon.nl/

15) https://developer.mozilla.org/en/css/@font-face

16) http://paulirish.com/2009/bulletproof-font-face-implementation-syntax/

17) http://paulirish.com/2010/font-face-gotchas/

18) http://www.fontsquirrel.com

19) http://www.phpied.com/gzip-your-font-face-files/

20) http://webdesignernotebook.com/css/the-little-known-font-size-adjust-css3-property/

21) http://paulirish.com/2009/fighting-the-font-face-fout/

22) http://blog.typekit.com/2010/10/29/font-events-controlling-the-fout/

23) http://www.typotheque.com/webfonts

24) http://www.fontshop.com/blog/?cat=80

25) http://www.fontshop.com/fontlist/n/web_fontfonts/

26) http://code.google.com/webfonts

27) http://typographica.org/2007/on-typography/embedded-web-fonts-return-uh-oh/

28) http://www.vignelli.com/canon.pdf

29) http://ilovetypography.com/2010/04/17/the-vignelli-12-or-we-use-too-many-fonts/

30) http://jontangerine.com/log/2008/11/display-type-and-the-raster-wars

31) http://jontangerine.com/log/2007/11/rendering-complex-typewhos-got-the-love

32) http://hacks.mozilla.org/2010/11/firefox-4-font-feature-support/

33) http://opentype.info/blog/2010/08/14/better-web-typography-with-opentype-features/

34) http://www.alanwood.net/unicode/fonts.html

35) http://jontangerine.com/silo/typography/ligatures/

36) http://www.w3.org/TR/WD-font/#font-weight

37) http://www.w3.org/TR/css3-fonts/#font-stretch

38) http://clagnut.com/blog/2265/

39) http://webdesignernotebook.com/css/the-little-known-font-size-adjust-css3-property/

40) http://trentwalton.com/2010/06/29/css-text-rendering/

41) http://www.aestheticallyloyal.com/public/optimize-legibility/

42) http://www.w3.org/TR/2007/WD-css3-text-20070306/#hyphenate

43) http://www.alistapart.com/articles/the-look-that-says-book/

44) http://www.webfontawards.com/

45) http://www.webfontsgallery.com/

46) http://typekit.com/gallery

47) http://bolg.typekit.com/2010/10/29sites-we-like-interhoods-postbox-hicksdesign/

48) http://fontfeed.com/archives/the -best-of-fontfonts-on-the-web-part-1/

49) http://www.alistapart.com/articles/settingtypeontheweb

50) http://www.typography.com/email/2010_03/index_tw.htm

51) http://www.alistapart.com/articles/on-web-typography/

52) http://www.inspirationbit.com/georgia-on-my-mind/

53) http://nicewebtype.com

54) http://blog.typekit.com/2010/10/05/type-rendering-on-the-web/

55) http://typographica.org/2010/on-typography/the-webfont-revolution-is-over-let-the-evolution-begin/

56) http://typedia.com/blog/post/cure-for-the-common-webfont-part-1-alternatives-to-arialandhelvetica/

57) http://awesome-fontstacks.com/

58) http://fontfeed.com/archives/the-best-of-fontfonts-on-the-web-part-1/

59) http://www.delicious.com/tag/webfontfonts

60) http://jaxvineyards.com

CHAPTER 7

1) http://www.youtube.com/watch?v=ihUt-163gZI

2) http://blog.ted.com/2010/03/17/gaming_can_make/

3) http://www.readwriteweb.com/archives/digg_user_rebellion_reddit_on_front_page.php

4) http://boingboing.net/features/morerock.html

CHAPTER 8

1) Bibb Latane & John M Darley 《The Unresponsive Bystander》 Upper Saddle River, NJ. Prentice Hall, 1970

2) B.J Fogg 《Prominence-Interpretation Theory: Explaining How People Assess Credibility Online》 Conference on Human Factors in Computing Systems CHI, 2003

3) Daniel Pink 《Drive》 Riverhead, 2009 (국내 출간: 다니엘 핑크 《드라이브》 청림출판, 2011)

4) Ran Kivetz, Oleg Urminsky, Yuhuang Zheng 《The Goal-Gradient Hypothesis Resurrected: Purchase Acceleration, Illusionary Goal Progress, and Customer Retention》 Journal of Marketing Reaserach 39 Vol. XLIII, Feb.2006 pp39~58

5) Ira E. Hyman Jr., S. Matthew Boss, Breanne M.Wise, Kira E. McKenzie, Jenna M. Caggiano 《Did You See the Unicycling Clown? Inattentional Blindness While Walking and Talking on a Cell Phone》 Applied Cognitive Psychology, 2009

6) Steve Krug 《Don't Make Me Think》 New Riders, 2005 (국내 출간: 스티브 크럭 《상식이 통하는 웹사이트가 성공한다》 대웅출판사, 2006)

7) Susan Carey 《Cognitive Science and Science Education》 American Psychologist, v41/n10 1986, pp1123~1230

8) Adam M. Larson & Lester C. Loschky 《The Contributions of Central Versus Peripheral Vision to Scene Gist Recognition》 Journal of Vision, 2009

CHAPTER 9

1) http://www.smileycat.com/miaow/archives/002015.php

2) http://www.useit.com/alertbox/20020512.html

3) http://thebookgarden.com.au

CHAPTER 10

1) "PDF vs. ePUB vs. Mobipocket Format Download Comparison for oreilly.com" http://radar.oreilly.com/2009/12/pdf-vsepub-vs-mobi-format-download-comparison.html

2) http://www.apple.com/iwork/pages/

3) http://www.adobe.com/products/indesign/

4) http://www.jutoh.com

5) http://github.com/chrisclarke/eBook-Export-Plugin-for-WordPress

인덱스
Index

ㄱ

결제하기 413~424
계층구조 82, 91, 164, 220, 405
고정폭 390, 392
공백채우기 153
과도하게 사용된 자바스크립트 216
교정 458, 460, 467
구글크롬 244, 249
그리드 18, 21, 27, 128, 276, 392
근접성 130
기능 목록 108
기본값 43, 198, 205, 321, 371

ㄴ

내비게이션 81~83, 162, 167, 171, 191, 400~402
능숙도 311

ㄷ

대비 32~34, 74, 126
동기부여 312, 332, 365
디그 329
디자인 패턴 84~87, 114, 119, 151, 387
디지털 제품 317

ㄹ

라디오 버튼 115
레티나 디스플레이 275
로버트 브링허스트 42, 50, 240
리처드 루터 247, 251, 279, 283, 288

ㅁ

마스터-디테일 117, 118
마인드 매핑 153
맥하이스트 324, 325
멀티태스킹 367
메타포 39, 40, 88
멘탈 모델 77~79, 353, 372~376
목표구배효과 365
무드보드 155
문의 페이지 427, 428
미니멀리즘 30, 33, 37, 57, 272

ㅂ

바이럴 캠페인 318
배송 400~402, 430~432, 470~473
백엔드코드 224~226, 231
버튼 81, 90, 112, 409
보잉보잉 348
복싱글러브 154
복잡성 72
복잡한 문법 207
볼프강 바인가르트 21
브랜딩 71, 74
브레드크럼 400, 405, 437
브레인스토밍 151~154, 389
블랙베리 202
비즈니스 목표 74, 175

ㅅ

사용성 17, 65, 75, 130, 175, 310
사용자 생성 콘텐츠 323
사회적 동물 354
색 407~412
셀렉터 123, 209, 211~213, 220
수집 319~321, 342
순차적으로 쌓기 83
스캔하기 쉬운 성질 398
스케치 144~147, 159
스케치 표기법 156
스토리보드 157
스티브 크럭 370
승인 169, 370, 449
시대를 초월한 디자인 23~29
시험인쇄 467
심리학 310, 353

ㅇ

아이디어 투 아이디어 신드롬 149
아이디에이션 145~147
아이패드 88, 89, 91, 103, 213, 249
아이폰 104, 116, 121~124, 249
안드로이드 100~105, 123
애플 27, 88, 102, 123, 134, 243
앱 100-135
앱 스토어 101~104, 123
양식 312, 370, 413, 420, 423
어수선함 79, 80
어포던스(행동유도성) 90, 92
에러 메시지 377, 424~426
에이미 조 킴 319
여백 15, 34, 48
오픈 오피스 462, 479
오픈타입 248, 276
온보딩 81
올드 스파이스 340, 341
올리버 라히헨슈타인 246, 302, 303
와이어프레임 161-168
요셉 뮐러 브로크만 21
웹킷 100, 192, 213, 262, 283, 286
웹폰트 289, 297-302
유의어 사전 152
유지보수 188-190, 192, 196
유효성 검사 144, 202, 218, 222, 424~426
인디자인 462, 479
인상관리 336
인지부하 90
인터페이스 설명 다이어그램 108
일시적 디자인 23, 24
잉여 디자인 79

ㅈ

자바스크립트 200~202, 215~223
잠복자 311, 312
장식 27
전자상거래 388~440
접근성 204, 242, 245
정렬 110, 128, 390~393
정보설계 395~399
제인 맥고니걸 322
조스 비베냐 240, 256, 292
존 보들리 246, 272, 301
주문처리 470~472
주문형 인쇄 484~486

ㅊ

척노리스 327
출판사 448
충실도 144, 164~166

ㅋ

커스터마이징 122, 321
칼럼 45, 292, 393
콘텐츠 25, 42, 452
크로스 사이트 스크립팅 227
클리어타입 273, 274
킨들 374, 477

ㅌ

타이포그래피 42~50, 240~303
타이포그래피 스케일 46
타입킷 245, 253, 263~265
투명성 46
팃포탯 전략 315, 316

ㅍ

파이어폭스 192, 212, 244, 248~250, 263
팜빌 315
퍼소나 78, 155
페이스북 89, 107, 117, 312, 327
페이지 설명 다이어그램 108
포스퀘어 343, 344
폰트 라이선스 255~257
폰트덱 246, 253, 265
폴 랜드 20, 25, 31
폼 420, 423, 426
프레임워크 101, 199
프로토타입 169~174
피드백 315, 319, 342, 344, 454
픽셀 단위의 정확한 정렬 128

ㅎ

한 화면에 넣기 83
해상도 464

class 집착증 196
CSS 리셋 206
HTML에 직접 스타일을 입힘 195

A

accessibility **204, 242, 245**
adjacent in space **83**
affordance **90, 92**
alignment **110, 128, 390~393**
Amy Jo Kim **319**
Android **100~105, 123**
App Store **101~104, 123**
Apple **27, 88, 102, 123, 134, 243**
apps **100~135**

B

back-end code **224~226, 231**
Blackberry **202**
Boing Boing **348**
boxing gloves **154**
brain **358**
brainstorming **151~154, 389**
branding **71, 74**
breadcrumbs **400, 405, 437**
business goal **74, 175**
buttons **81, 90, 112, 409**

C

check-out **413~424**
Chuck Norris **327**
classitis **196**
ClearType **273, 274**
clutter **79, 80**
CMYK **300, 464**
cognitive load **90**
collecting **319~321, 342**
color **407~412**
column **45, 292, 393**
competence **311**
complexity **72**
contact page **427, 428**
content **25, 42, 452**
contrast **32~34, 74, 126**
convoluted syntax **207**
cross-site scripting **227**
CSS **204, 213**
CSS reset **206, 207**
CSS3 **100, 195, 258, 270, 278**
customization **122, 321**

D

defaults **43, 198, 205, 321, 371**
design patterns **84~87, 114, 119, 151, 387**
Digg **329**
digital products **317**
DOM **215, 220**
DRM **244, 479**

E

e-commerce **388~440**
eBooks **473~480**
EOT **244, 249, 251, 265**
ePUB **474, 476, 485**
error messages **377, 424~426**
excise design **79**

F

F-pattern **35**
Facebook **89, 107, 117, 312, 327**
Farmville **315**
feature list **108**
feedback **315, 319, 342, 344, 454**
fidelity **144, 164~166**
Firefox **192, 212, 244, 248~250, 263**
fixed-width **390, 392**
font licensing **255~257**
Fontdeck **246, 253, 265**
forms **420, 423, 426**
Foursquare **343**
FOUT **262, 263**
framework **101, 199**
fulfillment **470~472**

G

gap filling **153**
goal-gradient effect **365**
Google Chrome **244, 249**
Google Font API **267**
grid **18, 21, 27, 128, 276, 392**

H

hack **213**
HCI **71**
hierarchy **82, 91, 164, 220, 405**
hover **92, 204, 205**
HTML5 **100, 200, 451**

I

idea-to-idea-syndrome **149**
ideation **145~147**
impression management **336**
InDesign **462, 479**
information architecture **395~399**
interface description diagram **108**
Internet Explorer **249, 250, 258, 260**
iOS **101~105**
iPad **88, 91, 103, 213, 249**
iPhone **104, 116, 121~124, 249**

J

Jane McGonigal **322**
JavaScript **200~202, 215~223**
John Boardley **246, 272, 301**
Jos Buivenga **240, 256, 292**
Josef Muller-Brockmann **21**
jQuery **215, 219**
JSON **215**

K

Kindle **374, 477**

L

LOLcats **327**
lurker **311, 312**

M

MacHeist **324, 325**
maintenance **188-190, 192, 196**
master-detail **117, 118**
mental model **77~79, 353, 372~376**
metaphor **39, 40, 88**
mind-mapping **153**
minimalism **30, 33, 37, 57, 272**
momentary design **23, 24**
moodboarding **155**
motivation **312, 332, 365**
multi-tasking **367**
MVC **226**

N

navigation **81~83, 162, 167, 171, 191, 400~402**

O

obtrusive JavaScript **216**
Old Spice **340, 341**
Oliver Reichenstein **246, 302, 303**
onboarding **81**
OpenIDEO **344**
OpenOffice **462, 479**
OpenType **248, 276**
ornamentation **27**

P

page description diagram **108**
paint with HTML **195, 196**
Paul Rand **20, 25, 31**
PDF **463, 467**
persona **78, 155**
pixel-precision **128**
PPI **464-466**
pre-press **467**
Print on Demand (POD) **484~486**
proofreading **458, 460, 467**
prototyping **169~174**
proximity **130**
psychology **310, 353**
publishing house **448**

R

radio button **115**
resolution **464, 465**
Retina display **275**
Richard Rutter **247, 251, 279, 283, 288**
Robert Bringhurst **42, 50, 240**

S

scannability **398**
selector **123, 209, 211-213, 220**
shipping **400~402, 430~432, 470~473**
sIFR **243**
sketch **144~147, 159**
sketching notation **156**
social animal **354**
SQL injection **227**
SSL **415~418**
stacked in time **83**
Steve Krug **370**
storyboard **157**

T

TED **322**
thesaurus browsing **152**
timeless design **23-29**
Tit for Tat **315, 316**
transitory design **23, 24**
transparency **46**
Typekit **245, 253, 263~265**
typographic scale **46**
typography **42~50, 240~303**

U

UI **17, 101, 114, 372**
usability **17, 65, 75, 130, 175, 310**
user-generated content **323**
UX **17, 71, 98, 191**

V

validation **144, 202, 218, 222, 424~426**
viral campaign **318**

W

W3C **242, 244, 250, 277**
WAI-ARIA **202**
Web Fonts **289, 297~302**
Webkit **100, 192, 213, 262, 283, 286**
WEFT **244**
white space **15, 34, 48**
wireframing **161~168**
WOFF **244, 245, 250, 263, 265**
Wolfgang Weingart **21**

@font-face **243, 252, 256, 258**

웹액츄얼리 발간 도서

아름다운 웹사이트 만들기 시리즈❻
모바일 우선주의
루크 로블르스키

아름다운 웹사이트 만들기 시리즈❺
감성 디자인
애런 월터

아름다운 웹사이트 만들기 시리즈❹
반응형 웹디자인
이단 마콧

아름다운 웹사이트 만들기 시리즈❸
웹사이트를 위한 콘텐츠 전략
에린 키산

아름다운 웹사이트 만들기 시리즈❷
웹디자이너를 위한 CSS3
댄 시더홈

아름다운 웹사이트 만들기 시리즈❶
웹디자이너를 위한 HTML5
제레미 키스

국내 최초 워드프레스 활용 가이드
워드프레스 제대로 파기
크리스 코이어, 제프 스타

글로벌 모던 웹디자인 트렌드
스매싱 북
스매싱 미디어