

한방에! 글로벌 모던
웹디자인 트렌드

스매싱!

스매싱 북

CONTENTS

서문

〈스매싱 북〉 한국어판이 발행되기까지

| | |
|------------------------------|---------|
| 최신 웹어플리케이션에서의 사용자 인터페이스 디자인 | 12-28 |
| CSS 레이아웃의 예술과 과학 | 34-63 |
| 타이포그래피: 규칙, 지침, 그리고 일반적인 실수들 | 68-128 |
| 최신 웹사이트를 위한 사용성 원칙 | 134-168 |
| 컬러 사용을 위한 가이드 | 174-199 |
| 웹사이트 성능 최적화 | 204-234 |
| 판매를 위한 디자인: 전환율 높이기 | 240-260 |
| 주목받는 브랜드 웹사이트로 만드는 비법 | 266-281 |
| 인터뷰: 전문가에게 배우는 통찰력 | 286-318 |
| 무대 뒤: 스매싱 매거진 이야기 | 304-321 |
| 인덱스 | 342-343 |
| 스매싱북의 작가들 | 344 |

Dmitry Fadeyev

User Interface
Design
in Modern

Web Applications

최신 웹어플리케이션에서의
사용자 인터페이스
디자인

User Interface
Design in Modern
Web Applications

Dmitry Fadeyev
드미트리 파데예프

사용자 인터페이스 **User Interface**란 무엇일까? 무엇이 사용자 인터페이스를 좀 더 효과적이고 의미 있게 만들어줄까? 좋은 사용자 인터페이스를 위해 우리는 무엇을 해야 할까? 이 장에서는 최신 웹어플리케이션에서 볼 수 있는 비주얼 인터페이스 디자인에 포함된 실제 기법과 이론적인 내용을 소개한다.

사용자 인터페이스란 무엇인가?

“제품을 통해 고객과 상호작용하려는 것,
그것이 바로 인터페이스이다.” 제프 라스킨(Jef Raskin)¹

사용자 인터페이스 디자인이란 단순히 버튼이나 메뉴만을 말하는 것은 아니다. 이것은 사용자와 어플리케이션 또는 장치 **Device** 간의 상호작용 **Interaction**을 의미하며, 대부분 장치를 통한 여러 사용자 간의 상호작용을 뜻한다. 즉, 사용자 인터페이스 디자인은 어떻게 보이느냐가 아니라 어떻게 작동하느냐를 의미한다.

버튼과 색상을 어떻게 배치하느냐보다 특정 작업을 하기 위해 올바른 기능을 수행할 수 있는지의 문제인 것이다. 특정 인터페이스에 버튼이 필요한가? 그렇다면 이 버튼이 해야 할 일은 무엇일까? 사용자가 내가 만든 어

플리케이션이 어떻게 작동하는지 그리고 그들이 원하는 것을 어떻게 해야 좀 더 쉽게 이룰 수 있는지 알려주기 위해 우리가 해야 할 일은 무엇일까?

제품 개발의 생명 주기 **Life Cycle** 초기의 사용자 인터페이스 작업은 매우 중요한 일이다. 제프 라스킨의 표현을 빌리면, 그 이유는 “고객에게는 인터페이스 그 자체가 바로 제품”이기 때문이다. 사용자는 비록 그 시스템에 숨은 구조 **back-end architecture**는 모르지만, 사용자 인터페이스를 통해 시스템의 모든 사항을 이해하고 상호작용할 수 있다. 따라서 이 작업을 올바르게 수행함으로써 더 많은 고객이 제품을 즐겁게, 보다 쉽게 사용하게 될 것이다. 그러므로 백-엔드

누군가 어떤 인터페이스를 처음 사용하는 경우에도, 그 인터페이스의 요소는 친숙하게 느껴질 수 있다.

아키텍처를 먼저 만들고 인터페이스를 그 위에 덮어씌우기보다는 인터페이스 디자인을 먼저 하고 백-엔드 엔진 **back-end engine**을 만들자.

훌륭한 사용자 인터페이스를 만드는 8가지 요소

사용자 인터페이스를 멋지게 구축하기 위해서는 사용자가 인터페이스에 기대하는 것이 무엇인가, 그 ‘핵심 요소’를 이해해야 한다. 그 답은 실제 사례에서 찾을 수 있다. 훌륭한 인터페이스는 다음의 8가지 요소를 가지고 있다.

- 1. 명료성 Clarity** 언어, 흐름, 계층구조, 시각적 요소의 메타포 등 모든 것을 명료하게 하여 모호함을 피한다. 명료한 인터페이스는 설명서가 따로 필요없다. 사용자는 어플리케이션을 이용하면서 흔히 할 수 있는 실수를 미연에 방지할 수 있다.
- 2. 간결성 Concision** 모든 요소에 명백한 설명과 이름을 부여한다. 단, 과도한 설명은 화면 상에 너무 많은 것을 노출시켜 오히려 간결성을 해친다. 사용자는 원하는 것을 찾기 어려우면 이 인터페이스에 진저리 칠 것이다. 훌륭한 인터페이스를 만드는 가장 실질적인 과제는 바로 명료성과 간결성을 동시에 가지는 것이다.
- 3. 친숙성 Familiarity** 사용자는 예전에 경험한 것을 다시 접하면 매우 친숙함을 느낀다. 처음 접하는 인터페이스라 하더라도 한두 가지 익숙한 요소가 있다면 그것만으로도 낯선 느낌에서 벗어날 수 있다. 예를 들어 웹사이트와 어플리케이션의 내비게이션을 위해 폴더 스타일의 탭을 종종 사용하는데, 이는 사용자가 폴더를 이용한 내비게이션 인터페이스에 익숙하기 때문이다.
- 4. 반응성 Responsiveness** 반응성은 두 가지를 의미한다. 첫째, 응답이 일어나는 속도. 좋은 인터페이스는 느리게 느껴지지 않는다. 둘째, 정확한 피드백. 시스템이 현재 수행하고 있는 업무 또는 사용자가 입력한 명령이 성공적으로 잘 처리되고 있는지 정확하게 인지할 수 있는 인터페이스가 필요하다.
- 5. 일관성 Consistency** 어플리케이션 내에서 인터페이스의 일관성을 유지해야 한다. 사용자가 인터페이스의 특정 작동법을 익힌 후에는 그 지식(패턴)을 인터페이스의 다른 영

¹ 제프 라스킨, 2000, The Humane Interface Addison Wesley

역이나 요소에도 적용하기 때문이다. 따라서 한번 익힌 패턴을 일관성 있게 적용할 수 있도록 유지해야 한다.

6. 심미성Aesthetics 보기 좋은 인터페이스는 사용자를 즐겁게 만든다. 어플리케이션 사용 빈도수도 그만큼 높아지고, 만족감을 느낀 사용자는 긍정적인 행동 패턴을 보인다. 이것이 심미성의 선순환 구조이다.

7. 효율성Efficiency 시간은 돈이다. 훌륭한 인터페이스는 깔끔한 디자인과 단축키 등을 이용해 사용자의 생산성을 향상시킨다. 이것이 기술이 주는 핵심적인 이점 중 하나인데, 원하는 작업을 짧은 시간과 노력으로 수행할 수 있도록 도와준다.

8. 관용성Forgiveness 사용자가 어떤 실수를 했을 때 어플리케이션이 이것을 어떻게 처리하는가에 대한 검증이 필요하다. 되돌리기Undo를 쉽게 할 수 있는지, 지운 파일은 복구할 수 있는지 미리 염두에 두어야 한다. 좋은 인터페이스란 사용자의 실수를 질타하는 것이 아니라 그 실수를 고칠 수 있는 교정법을 알려주는 것이다.

위의 모든 요소를 아우르는 사용자 인터페이스를 설계하는 것은 매우 까다로운 일이다. 한 가지 특성을 고려하다 보면 그 특성이 다른 특성에 영향을 미치는 경우도 발생하기 때문이다. 좀 더 많은 인터페이스 요소를 추가하면 사용자는 보다 많은 것을 처리할 수 있다. 그 반대의 경우에는 인터페이스가 간단해지는 대신, 도움말과 지원이 충분하지 않아 몇몇 기능의 역할이 모호해질 것이다. 무엇인가를 단순하면서도 멋지게, 명료하면서도 일관되게 만드는 것은 사용자 인터페이스 디자이너에게 아주 어려운 과제이다.

비주얼 인터페이스 디자인 도구 모음

비주얼 인터페이스 디자인이란 사용자 편의를 위해 인터페이스의 물리적인 표현을 디자인하는 일련의 과정이다. 비주얼 인터페이스 디자인의 목적은 사용자와 의사소통하는 것이다. 시각적 영상을 정교하게 만드는 이유는 어플리케이션의 기능을 명료하게 전달하고 이것이 어떻게 동작하는지 알려주기 위해서이다. 제품의 느낌look and feel은 비주얼 인터페이스 디자인의 목적이 아니다. 목적을 이루기 위한 하나의 방법일 뿐이다. 가장 중요한 목표는

사용자와의 의사소통! 사용자가 어플리케이션의 역할을 쉽게 이해할 수 있다면 비주얼 인터페이스는 제 역할을 다한 것이다.

비주얼 인터페이스 디자인은 여러 가지 핵심 요소로 이뤄진다. 적절한 서체를 선택하고 각각의 요소를 조정하여 그들을 엮는 것으로, 우리는 사용자 인터페이스가 가진 각 요소의 기능과 특징이 지닌 의미를 전달할 수 있다.

비주얼 인터페이스 디자인의 주요 구성 단위

레이아웃Layout과 위치Positioning

레이아웃은 인터페이스 내에 존재하는 모든 시각적 요소를 위한 기본 골격을 제공한다. 요소 간의 공간적 배치를 통해 그들 간의 계층과 관계를 정의한다. 사용자가 웹사이트를 처음 방문했을 때 인터페이스 조작을 위해 전체적인 흐름을 익히는 것도 각 요소의 배치관계를 통해 가능하다. 예를 들어 라벨이나 아이콘과 같은 요소를 한곳에 배치하면 그들 간의 관계를 쉽게 인지할 수 있다. 텍스트 필드의 라벨을 왼쪽이 아니라 위쪽에 두면 시선처리를 위에서 아래 방향으로 좀 더 용이하게 할 수 있다.

비주얼 인터페이스 디자인의 최우선 목적은 제품의 느낌을 만드는 것이 아니다. 그것은 목적을 이루기 위한 하나의 방법에 불과하다.

모양Shape과 크기Size

모양은 요소를 구분짓는 데 사용할 수 있다. 예를 들어 아이콘의 실루엣을 다양하게 하여 그들을 좀 더 쉽고 빠르게 인식할 수 있도록 하는 것이다. 크기는 중요도를 나타내는 데 쓰일 수 있으며, 상대적으로 큰 요소는 중요함을 의미한다. 크기는 클릭이 일어나는 부분에서 사용하면 아주 유용하다. 피트의 법칙Fitt's Law에 따르면 클릭이 일어나는 영역이 크면 클수록 사용자는 더 빨리 마우스를 그 위에 올려놓게 된다고 한다. 즉 빈번하게 사용하는 요소일수록 크게 만들면 사용자 클릭을 좀 더 쉽게 유도할 수 있고, 인터페이스의 효율성 또한 높아진다.

색 Color

색은 주의를 환기시키고 시선을 끌어야 할 때 여러모로 유용하다. 하얀색 배경 위에 밝은 노란색 박스를 놓았을 때의 시각적 효과를 생각해보자. 색은 의미를 표현할 수도 있다. 교통 신호에서처럼 빨간색은 일반적으로 '위험'이나 '정지'를 의미한다. 오류 메시지를 알릴 때도 빨간색은 유용하게 쓰인다. 반면 녹색은 '성공'이나 '진행 업무 승인' 또는 '일종의 만족'을 나타내는 표현에 주로 사용된다. 사용자에게 도움을 주는 버튼이나 툴바와 같은 것들의 색 분할을 통해 관계를 명확하게 할 수도 있다.

색을 사용할 때는 두 가지를 유념해야 한다. 색에 대한 문화적 해석 차이와 색각 이상자(색맹, 색약)를 위한 배려. 색은 보편적인 해석과 별개로 문화에 따라 다른 의미를 지니기도 한다. 따라서 목표 대상과 전달해야 할 의미를 분명히 하여 신중하게 색을 선택하도록 한다. 그래프 차트에서 색을 사용해 구분 짓고자 할 때는 색각 이상자를 위해 더욱 주의를 기울인다. 색맹 사용자는 대부분 빨간색과 녹색의 차이를 구분하지 못한다. 이런 경우에는 모양이나 무늬와 같은 다른 지표를 사용하는 것이 좋다.

대비 Contrast

어떤 것이 더 밝고 어두운가 하는 것은 주위에 있는 요소에 따라 달라지고, 인터페이스의 사용성에 큰 영향을 미친다. 여기서 핵심은 대비이다. 흰색 바탕에 검정색 글자는 같은 흰색 바탕에 회색 글자에 비해 극명하게 대비되어 쉽게 읽힌다. 특정 요소들의 대비를 낮추면 그 요소들은 배경에 묻히는데, 이처럼 사용자가 중요한 요소와 덜 중요한 요소를 확연히 구분할 수 있도록 하는 것이 대비의 효과이다.

텍스처 Texture

인터랙티브 디자인에 행위유발성(Affordance)이라는 개념이 있다. 이것은 사용자에게 어떤 것의 사용법을 효과적으로 전달하는 것이다. 문의 손잡이를 생각해보자. 잡아당겨야 하는 쪽에는 손잡이를 달고 반대편에는 손잡이 없이 평평한 판을 덧댄다. 이렇게 하면 문을 당겨야 하는지, 밀어야 하는지 쉽게 알 수 있다. 이처럼 잘 만들어진 인터페이스는 사용자에게 사용법을 효과적으로 전달한다. 그리고 상호작용에 대한 방법의 수를 줄이면 사용자는 올바른 정보에 더 집중할 수 있다.

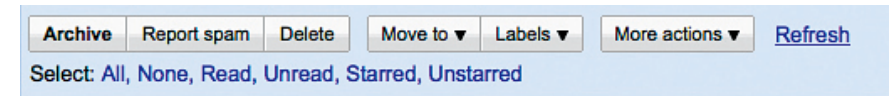
텍스처를 이용해서 이 아이디어를 사용자 인터페이스 디자인에 옮겨놓아보자. 예를 들면 드래그해서 윈도 크기를 조절할 수 있음을 암시하기 위해 구석진 곳에 더 거친 텍스처를 쓰

거나 빗금 모양을 배치한다. 거친 텍스처는 손가락으로 무엇인가를 좀 더 쉽게 잡을 수 있도록 하기 위해 실생활에서 종종 사용되는데, 이 아이디어를 손가락 대신 마우스 커서를 사용하는 모니터에 반영한 것이다.

효과적인 사용자 인터페이스를 만드는 실용 테크닉

여백을 활용하여 연관성 부여

제목과 텍스트, 버튼과 같은 각 요소의 사이에는 빈 공간이 있다. 이 여백은 각 요소 간의 관계를 만들어주는 훌륭한 도구이다. 요소들 사이의 여백을 줄이면 연관성이 높아지고, 공간을 넓히면 외형적인 분류가 가능해진다. 페이지 상에서 관련 있는 요소들을 함께 묶거나 또는 구분 짓고, 항목 간의 계층구조를 만들 때는 여백을 사용하면 된다.



구글메일(Gmail)의 도구모음(toolbar)은 약간의 여백을 두고 3개의 그룹으로 구분되어 있는데, 각 그룹의 버튼들은 연관성을 지니고 있다.

경계 부위는 둥근 모서리

둥근 모서리는 그래픽 요소의 느낌을 증진시킨다. 인터페이스에 시각적인 세련미를 더해주며, 항목과 항목의 경계선을 분명히 하여 모호함을 없애는 시각적인 효과를 낸다. 모서리가 직선이면 언뜻 보기에 각 구역이 모두 연결된 것처럼 보이지만, 둥근 모서리나 다른 방법으로 모서리를 처리하면 시각적으로 각 구역의 경계가 확연해진다.



볼파크(getballpark.com)는 고객 명단 박스의 모서리를 둥글게 처리하였다. 회사명과 이름을 입력하는 데이터 영역은 직선을 사용해 연관성을 살리고, 전체 박스의 모서리는 둥글게 처리하여 개별 리스트의 독립성을 살렸다.