

아름다운 웹사이트 만들기 시리즈
Brief books for people who make websites

No.

6

루크 로블르스키 **Luke Wroblewski**

모바일 우선주의

FOREWORD BY 제프리 젤드먼



A BOOK APART

루크 로블르스키 Luke Wroblewski

모바일 우선주의

출간에 앞서

독자 여러분, 안녕하세요? 아름다운 웹사이트 만들기 시리즈의 여섯 번째 책, 《모바일 우선주의^{Mobile First}》를 소개합니다.

지금 웹에서는 컴퓨팅 혁명에 맞먹는 변화가 일어나고 있습니다. 웹디자인이 데스크톱에서 모바일로 옮겨가고 있는 것입니다. 에릭 슈미트^{Eric Schmidt} 구글^{Google} 회장은 “무엇을 하든 모바일을 먼저 하라”고 조언했습니다. 어도비 최고기술책임자인 케빈 린치^{Kevin Lynch} 또한 “우리는 진지하게 사고의 전환을 이룰 필요가 있다. 바로 모바일을 먼저 생각하는 것이다”라며 모바일을 강조하고 있습니다.

야후의 수석 디자이너를 지냈고 백체크^{Bagcheck}를 공동 창업한 루크 로블르스키^{Luke Wroblewski} 역시, 데스크톱보다 모바일을 먼저 디자인해야 한다고 주장합니다. 그는 자신의 풍부한 경험을 바탕으로, 웹디자인을 할 때 왜 모바일 중심으로 접근해야 하는지, 데스크톱을 우선시했던 지금까지의 사고를 왜 근본적으로 바꾸어야 하는지에 대해 다양한 근거와 생생한 사례를 들어가며 명쾌하게 설명합니다.

우리가 모바일 우선주의로 디자인해야 하는 가장 큰 이유는 무엇일까요? 루크 로블르스키는 모바일이 우리에게 새로운 기회를 열어주는 장이기 때문이라 말합니다. 우리는 거리에서, 지하철에서 스마트폰을 들고 그 작은 화면을 응시하며 채팅이나 웹 서핑을 하는 사람들을 늘 봅니다. 이 현상을 가리켜 루크 로블르스키는 “인간이 새로운 형태로 진화하고 있다”고 말합니다.

모바일을 이용한 인터넷 사용량은 데스크톱에서의 사용량을 이미 앞질렀고, 인터넷 사용자 중 모바일을 이용하는 사람은 데스크톱이나 랩톱을 이용하는 사람보다 충성도가 더 높습니다. 충성도 높

은 사용자가 많아진다는 것은 우리에게 희소식이죠. 더욱이 모바일은 아직 체계가 완성되지 않았기 때문에 앞으로 우리에게 더 많은 기회를 가져다줄 것이라는 점에서 그야말로 금상첨화라 할 수 있습니다.

하지만 모바일 우선주의 디자인에는 커다란 제약 사항이 있습니다. 무려 80%나 줄어든 화면에 우리가 습관적으로 해온 웹디자인을 적용할 수는 없습니다. 또 다른 제약 사항은 시간과 장소입니다. 언제 어디서나 접근 가능한 모바일 환경이 이용자에게는 이점이지만 우리 디자이너들에게는 큰 제약입니다. 고객이 사용하기 편리하면서도 꼭 필요한 콘텐츠만 선별하여 인터페이스를 디자인하고, 구성해야 하기 때문입니다.

그렇다면 우리는 엄청난 기회를 제공하지만 제약 또한 만만치 않은 모바일 우선주의 디자인을 어떻게 시작해야 할까요? 이 책의 두 번째 파트를 보면 그에 대한 답이 나옵니다. 저자인 루크 로블르루스키는 웹디자이너가 꼭 알아두어야 할 사항을 구성 방식, 작동 방식, 입력 방식, 레이아웃의 네 부분으로 나누고, 다양한 예를 들어가며 소개하고 있습니다.

이 책의 내용이 모두 저자의 경험을 통해 만들어졌다는 사실을 알고 나면 우리가 왜 이 책을 읽어야 하는지 충분히 공감할 수 있을 것입니다. 저자 자신이 공동 설립하고 디자인한 백체크^{Bagcheck}가 서비스를 오픈한 지 9개월 만에 트위터에 높은 가격으로 전격 인수되었을 정도로 루크 로블르루스키는 탁월한 감각을 지니고 있으니까요.

그의 조언을 귀담아들어보세요.

“지금 당장 모바일 경험을 시작하겠다는 계획이 없다 해도 모바일 우선주의 전략에 기반을 둔 디자인 방식을 한번 생각해보는 것, 그것만으로도 가치가 있습니다.” (본문 중에서)

마지막으로 원고를 꼼꼼히 읽고 많은 도움을 주신 오경수 님, 이 책이 나오기까지 도움을 주신 웹액츄얼리팀에게 감사의 말씀을 전합니다.

웹액츄얼리 북스팀(books.webactually.com)

서문

데이터^{data}를 빼고는 루크 로블르스키^{Luke Wroblewski}가 어떤 사람인지 말하기 어려울 것입니다. 그만큼 데이터와 그는 떼려야 뗄 수 없는 관계입니다. 각설하고, 그에 관한 데이터를 통계적으로 정리해보겠습니다. 그는 1,372편의 논문을 단독 저술했고, 190회의 강연을 했으며, 모바일과 웹 사용성^{web usability}, 상호작용^{interaction}과 디자인에 관한 세 권의 책을 썼습니다. 여러분이 지금 손에 든 그의 최신작을 포함해서 말이죠. 제 생각에는 이 책이 그중 가장 중요한 위치를 차지할 듯합니다. 이 엄청난 성과에도 별 감흥이 느껴지지 않는다면, 이 모든 저술이 그가 일하는 동안 쉬는 시간에 여가를 이용해 이루어졌다는 점을 고려해보세요. 인터넷 업계 최대 규모 기업들에서, 어떤 때는 자신의 벤처기업에서 디지털 제품 디자인을 이끄는 수장으로 일하면서 말입니다.

초록색 셔츠를 걸친¹, 대단히 재주 많고 솔직한 이 디자이너는 지난 몇 년간 모바일 경험²에 심취했습니다. 이것은 루크에게 좋은 기회가 되었는데, 모바일이 전체 웹과 현실 세계에서 모두 무섭게 발전하고 있기 때문입니다. 이것은 한편으로 여러분과 저에게도 잘된 일입니다. 그는 모바일을 완벽하게 파악하고 있음은 물론, 사용자를 우선하는 훌륭한 디자이너이기 때문입니다. 게다가 자신의 의사를 전달하는 데 뛰어납니다. 그의 저술은 16년간 다져온 생각의 리

¹ 로블르스키 웹사이트에서 초록색 셔츠를 입은 채 씩 웃는 저자를 볼 수 있다(<http://www.lukew.com/about>).

² 모바일 경험(mobile experience) : 이동성을 지닌 휴대기기를 사용해 리서치를 하거나 커뮤니케이션하는 행위

³ 생각의 리더십(thought leadership) : 고객이 자신의 욕구나 요구 사항을 스스로 말하기 전에, 혹은 자신의 요구 사항을 알고는 있지만 겉으로 표현할 줄 모를 때 "당신이 원하는 것이 이것이지요"라고 먼저 제시하는 것

더십³과 디지털 제품 디자인 실무 수행 경험을 기반으로 하고 있습니다. 수천 부의 백서^{white paper}, 내부 보고서, 논문, 서적, 그리고 강연까지 섭렵한 사실은 굳이 말할 필요 없겠네요. 《모바일 우선주의 Mobile First》, 바로 이 책의 페이지마다 그가 알고 있는 모든 것을 쏟아 부었다는 것도 말이죠.

이 책을 읽다 보면 재미있을 뿐만이 아니라, 별로 힘들이지 않고도 아주 중요한 것들을 배우게 될 것입니다. 저자는 웹사이트 디자인에 접근하는 방식을 바꾸라고 촉구합니다. 여러분의 접근 방식 또한 달라질 것입니다. 《모바일 우선주의》는 최상의 방법으로 우리를 설득합니다. 방대한 자료를 토대로 한 것이니 더이상 긴 설명이 필요 없죠. 덧붙여 우리에게 중요한 조언도 선사합니다. 실용적이고 직접적이며, 사용자에게 초점을 맞춘 큰 그림을 제시하지요. 물론 세부적인 내용에도 충실하지만, 현업 실무자인 여러분의 재능과 경험치를 고려한 수준이라고 보면 되겠습니다.

저는 이 책을 정말 좋아합니다. 우리가 이 책을 출판할 수 있게 되었을 때 너무나 기쁘고 짜릿했습니다. 이 책이 모든 디자이너와 프론트 엔드^{Front-end} 개발자, 그리고 사용자 경험을 고안하는 실무자의 책장에 꽂히기를 바랍니다. 저는 우리 산업계가 모바일 경험을 잘 활용했으면 좋겠습니다. 사용자들과 업계 모두가 온라인에서 성공을 이룰 수 있을 뿐 아니라 지속적으로 변창할 수 있도록 도와주는 방식으로 말입니다. 저는 우리 중 몇몇이라도 이 작은 책이 제시하는 교훈을 따르기만 한다면 웹의 미래는 밝다고 자신합니다.

저자 인사말

《모바일 우선주의》를 한국에 소개할 수 있게 되어 매우 기쁩니다. 간단 명료하고 재미있는 이 책은 데이터 기반의 다양한 전략을 담고 있습니다. 이 책에 소개된 검증된 기술은 여러분을 모바일의 고수로 만들어 줄 것이며, 모바일 이외의 다른 디자인 또한 향상시켜줄 것입니다.

제프리 젤드먼과 루크 로블르스키

We are pleased to present the publication of *Mobile First* in Korea. This entertaining-to-the-point guidebook features data-driven strategies and battle tested techniques will make you a master of mobile—and improve your non-mobile designs, too.

Jeffrey Zeldman and Luke Wroblewski

들어가는 글

이 책은 정말이지 작고 단순한 아이디어에서 출발했습니다. 하지만 앞서 존재한 다른 많은 아이디어가 그렇듯, 그 영향력은 실로 막강해서 깊고도 넓다 하겠습니다. 말하자면 개인용 컴퓨터를 정의하는 방식과 웹 사용 방식을 바꿔버리는 것이죠. 이는 분명히 엄청난 일이지만 핵심은 어떻게 시작하느냐일 것입니다.

모바일 우선주의

지난 수년간 대부분의 웹 팀이 디자인한 제품과 정보는 주로 데스크톱과 노트북을 위한 것이었습니다. 그들에게 있어 모바일이란 어찌다 보니 나중에야 생각하게 되는 것이었죠. 사실 이런 생각조차 들지 않는 경우도 많았습니다. 안타깝게도 이런 행태는 꽤 오랫동안 세계 각지에서 당연하게 받아들여졌습니다. 휴대전화로 인터넷을 검색한다는 건 골치 아픈 일이었습니다. 기기가 웹에 접속하기 위해서는 캐리어¹가 필요했고, 이동통신망^{mobile network}은 빠른 것 같다가도 어느새 멈춰버리곤 했습니다. 휴대기기로 웹을 사용하는 사람은 극소수에 불과했고(그나마 일본은 예외였습니다만), 그 소수의 사람들마저도 항상 불편해했습니다.

하지만 지난 몇 년 사이에 상황이 드라마틱하게 변했습니다. 이제 웹 기기^{web product}를 생각할 때 데스크톱을 가장 먼저 떠올리는 것은 구닥다리가 되었고, 앞으로 점점 더 그럴 것입니다. 모바일을 가장 먼저 생각하고 디자인하는 것은 성장을 위한 새로운 기회를 여는 열쇠이자 웹사이트나 애플리케이션의 사용자 경험^{user experience}을 전체적으로 향상시킬 수 있는 원동력입니다.

¹ 캐리어(carrier) : 네트워크 사업자 설정

바로 여기에 우리의 ‘조그마한’ 아이디어가 있습니다. 웹사이트와 애플리케이션을 디자인하고 제작할 때 모바일 우선주의, 즉 모바일을 첫째로 두는 것입니다. 모바일 우선주의 전략은 다음과 같은 의미가 있습니다.

- 오늘날 모바일의 폭발적인 성장과 그에 따른 새로운 기회를 준비하게 합니다.
- 모바일 디자인에 내재하는 제약 조건을 아우르면서 집중할 수 있도록, 그래서 자신의 제품에 우선순위를 매길 수 있도록 합니다.
- 모바일 기기와 사용 방식에 기본적으로 내재된 기능에 기반을 두고 새로운 기능을 개발함으로써 혁신적인 경험을 이끌어낼 수 있게 합니다.

당장 모바일 경험을 시작하겠다는 계획이 없다 해도 모바일 우선주의 전략에 기반을 둔 디자인 방식을 한번 생각해보는 것은 그것만으로도 가치가 있습니다. 그만큼 장점이 많다는 말입니다. 자신이 겪은 모바일 경험에 대해 반나절만 브레인스토밍을 해봐도 제품에 대한 새로운 발상이 떠오를 것입니다.

저만 이렇게 주장하는 것이 아닙니다. 세계 최대 규모의 웹 기업들 또한 모바일을 제일 먼저 생각하는 디자인 철학을 도입하고 있습니다. 에릭 슈미트^{Eric Schmidt} 구글 회장의 조언을 들어보십시오.

“간단한 지침은 이렇습니다. 여러분이 무엇을 하고 있든 모바일을 먼저 하세요(<http://bkaprt.com/mf/1>).” 페이스북^{Facebook}의 디자인 책임자인 케이트 아로노위츠^{Kate Aronowitz}는 이렇게 말합니다. “우리는 제품을 만드는 데 있어 모바일을 첫 번째로 하고 웹을 그다음에 두는 방식을 막 시작했습니다. 우리는 모바일 디자이너들이 기꺼이 제약 조건을 받아들이고 있으며, 이는 이전에 했던 데스크톱

에서의 디자인 방식에도 시사하는 바가 많다는 것을 알았습니다 (<http://bkaprt.com/mf/2>).” 어도비^{Adobe}의 최고기술책임자 케빈 린치^{Kevin Lynch}는 이렇게 언급했습니다. “우리는 진정 사고의 전환을 이를 필요가 있습니다. 바로 모바일을 가장 먼저 생각하는 것입니다. … 이것은 퍼스널 컴퓨팅 혁명² 당시에 우리가 목격한 변화보다 훨씬 큼니다(<http://bkaprt.com/mf/3>).”

모바일 우선주의 전략은 이 기업들 외에 동종업계의 사람들에게도 중요해졌습니다. 그렇다면 모바일이 왜 그렇게 중요하고, 모바일에 맞는 디자인은 또 어떻게 시작해야 할까요? 이 책에 그 답이 있습니다. 그저 작은 아이디어에 관한 이 책을 여러분이 처음부터 끝까지 읽어야 하는 이유입니다.

이 책에 관하여

여러분의 시간은 소중합니다. 그래서 이 책은 간단명료하게 핵심만 짚고 갈 겁니다. 첫 번째 파트에서는 웹사이트와 애플리케이션 제작에 있어 모바일 우선주의 전략이 필요한 이유를 개략적으로 설명합니다. 두 번째 파트에서는 모바일 웹 경험^{mobile web experience}을 디자인하는 일이 데스크톱 웹 경험을 디자인하는 일과 어떻게 다른지를 자세히 살펴봅니다. 여러분이 이미 알고 있는 웹디자인 지식을 토대로 바로 모바일 디자인을 시작할 수 있도록 말입니다.

이 책에는 프로그래밍 코드가 없습니다. 모바일 개발에 대해 조언해줄 수 있는 프로그래머는 많습니다. 그들이 저보다 훨씬 나은 조

² 퍼스널 컴퓨팅 혁명(personal computing revolution) : 1980년대 초반 Apple II의 등장과 함께 이루어진 개인용 컴퓨터 사용에 있어서의 혁신적인 변화

언을 할 수 있겠죠. 이 책에는 모바일 우선주의 전략에 기반을 둔 비즈니스 사례와 수많은 디자인 패턴과 최상의 실천 연습이 있습니다. 여러분이 모바일 웹 경험을 디자인하고 개발할 때 언제든지 펼쳐 볼 수 있도록 말입니다.

이 책 전체에 걸쳐 모바일 웹^{mobile web} 혹은 모바일 웹사이트^{mobile website} 대신 ‘모바일 웹 경험’이라는 용어를 쓸 것이라는 점도 미리 말해둘 필요가 있습니다. 본질적으로 말하면 세상에는 단 하나의 월드와이드웹이 있을 뿐입니다. 차이가 있다면 각기 다른 기기에서 각기 다른 방식으로 경험한다는 것이죠. 이 책에서는 모바일 경험을 집중적으로 다루겠습니다.

간단명료하게 얘기하겠다고 약속했으니 들어가는 글은 이제 마치고 하겠습니다. 그럼 ‘조그마한’ 모바일 우선주의 전략이 어떻게 여러분을 ‘거대하게’ 만들 수 있는지 함께 살펴보겠습니다.

1

성장

지하철을 타고 가거나, 번화한 쇼핑몰이나 고등학교 근처에 가보면 최근 이루어지고 있는 인류의 진화를 목격할 수 있을 것입니다. 바로 사람들의 손에 작고 반짝이는 플라스틱 스크린이 착 달라붙어 있는 것 말입니다. 이는 어디에서나 볼 수 있는 광경입니다. 다행히도 이것은 괴상한 유전적 변이가 아니라 우리의 친구 모바일 기기입니다. 이 친구는 어디에나 있지요.

혹시 여러분이 최신 통계자료를 놓쳤을 수 있으니 요점만 간단히 정리해드리겠습니다. 모바일은 미친 듯 폭풍 성장(너무 전문용어죠?) 하고 있습니다. 분석가들은 수년간 모바일이 ‘차세대 대박’이 될 것이라고 예측해왔는데요, 그들의 예언이 마침내 대박을 터뜨리며 실현되고 있는 것입니다. 얼마나 엄청난 대박인지 이해하기 위해서 최근의 통계를 보도록 하죠.

제약

점점 진보하는 모바일 기기 덕에 모바일 인터넷이 놀랄 만큼 빠른 속도로 성장한 것은 사실이지만, 모바일 환경은 여전히 매우 제한적입니다. 화면은 작고 네트워크는 불안정하기 때문입니다. 사람들은 이제 모바일 기기를 꺼내는 순간, 온갖 상황이 다 벌어질 수 있다는 것을 알고 있습니다. 하지만 이러한 제약이 있다는 것은 어떻게 보면 비즈니스뿐 아니라 디자인 작업에서도 좋은 일입니다.

‘디자인이란 세련된 해결책이 나올 때까지 지속적으로 제약 사항을 적용해가는 과정이다’라는 격언에 동의한다면 더욱 그렇습니다. 다르게 말하면, 제약 사항(과 맞붙어 싸우기보다 그것)을 보듬어 안는 편이 궁극적으로 더 나은 디자인을 하는 데 도움이 될 것이라는 뜻입니다.

3 기능

모바일 기기와 네트워크, 그리고 모바일 사용 패턴의 제약 사항은 모바일 경험을 집중화하고 단순화시키는 데 오히려 도움이 됩니다. 모바일 기기를 위한 디자인은 이러한 한계를 받아들여 안고 가는 과정일 뿐 아니라 여러분의 능력을 확장하는 과정이기도 합니다.

사람들은 시간과 장소의 구애를 받지 않고 모바일 기기를 사용할 수 있고, 실제로도 그렇게 하고 있습니다. 이로 인해 고객의 필요를 충족시켜 비즈니스의 목표를 성취하는 새로운 길이 열리고 있습니다. 이러한 기회들이 현재 많은 모바일 기기에서 선보이고 있는 기술력과 결합될 때 혁신적인 경험이 대거 이루어질 수 있을 것입니다.

이렇게 말하면 사내 프레젠테이션처럼 지루하게 들릴 수도 있을 테니 하나의 이야기로 개념을 정리해보겠습니다.

4

구성 방식

모바일 기기의 콘텐츠와 기능 구성에 대해 논할 때 탄탄한 정보 설계¹ 원칙은 언제나 중요합니다. 명확한 레이블링², 균형 잡힌 넓이^{breadth}와 깊이^{depth}, 적절한 인지 모형³과 같은 것들이죠. 하지만 모바일 웹 경험의 구성에는 다음과 같은 사항도 필요합니다.

- 사람들이 모바일 기기를 사용하는 방식과 이유에 맞춰 조정할 것
- 내비게이션보다는 콘텐츠를 강조할 것
- 탐색 · 피봇^{pivot}⁴을 위한 관련 옵션을 제공할 것
- 명확성과 목적을 유지할 것

¹정보 설계(information architecture) : 웹사이트 정보의 성격과 구성, 흐름을 분석해 각 메뉴의 구성 방식과 노출 방법, 개발 방법 등을 정의하는 일

²레이블링 : 웹사이트에 접속한 사용자가 정보를 더욱 쉽게 찾을 수 있는 장치로 웹 인터페이스의 구성 요소. 웹사이트에서는 메뉴가 레이블링 디자인의 대표적인 예라고 할 수 있다.

³인지 모형(mental model) : 사용자가 자신의 경험을 통해 어떤 도구나 시스템에 대해 가지게 되는 기본적인 이해. 멘탈 모델, 정신 모형이라고도 한다.

⁴피봇 : 온라인상의 방대한 자료를 탐색하고 정렬하는 기능



작동 방식

화면이 작고 손안에서 사용하기 때문에 모바일 기기가 터치스크린을 사용하는 것은 당연한 일이었습니다. 터치스크린은 키패드나 트랙볼¹만이 아니라 모바일 기기 전체가 상호작용이 가능하게 바꾸어 놓았고, 그 결과 터치 기능은 날이 갈수록 더 많은 기기에 적용되고 있습니다. 터치스크린을 지원하는 노키아 스마트폰의 비율을 보면 이를 잘 알 수 있습니다(그림 5.1).

일부 기기에는 여전히 트랙패드², 트랙휠³과 키보드 같은 기계적 입력 제어장치가 있지만, 시간이 갈수록 터치스크린은 모바일 기기에

¹트랙볼(trackball) : 손으로 볼을 굴려서 화면 위의 커서를 이동시키거나 아이템을 제어할 수 있는 입력 장치

²트랙패드(trackpad) : 평판 모양의 센서를 손가락으로 조정하여 마우스 포인터를 조작하는 포인팅 장치

³트랙휠(trackwheel) : 애플의 아이팟(iPod)처럼 손가락으로 누르고 돌리는 형태의 입력 장치

6

입력 방식

웹의 위력이 비롯되는 원천을 찾아보자면, 사람들이 단순히 콘텐츠를 보고 소비할 수 있다는 것뿐만 아니라 직접 참여하고 콘텐츠를 만들 수 있다는 점도 간과할 수 없습니다. 모바일 기기의 입력 방식^{input}은 모바일을 이용해 만들어낸 결과물^{output}만큼이나 중요합니다. 모든 일이 다 그렇듯 모바일 입력 방식에도 그만의 비밀이 있습니다.

- 사람들이 영감을 얻을 때마다 언제든지 그리고 어디에서든지 기여하고 창조할 기회로 모바일을 생각하세요.
- 명확하게 질문하기 위해 모바일에 최적화된 레이블을 사용합니다.
- 입력 형식과 속성, 마스크^{Mask}를 이용해 모바일에서 입력이 더욱 쉬워지도록 만들어줍니다.
- 순차적인 양식, 비선형적인 양식, 문맥 내의 양식에 꼭 맞는 레이아웃을 선택합니다.
- 모바일 기기의 성능을 이용해 입력 영역 이상의 기회를 찾아봅니다.

레이아웃

데스크톱의 구성 방식과 작동 방식, 입력 방식을 어떻게 다루었는지 잘 기억해두세요. 여기에 우리의 웹디자인 지식을 더하면 모바일 기기에서도 활용할 수 있습니다. 하지만 그것이 지금의 광범위한 모바일 기기들을 비롯해 가까운 미래, 즉 내달에 - 내년까지도 필요 없습니다 - 출시될 기기들에서도 사용할 수 있다는 것을 어떻게 확신할 수 있을까요?

- 모바일은 당분간 무서우리만치 빠른 속도로 변할 것이라는 사실을 받아들이세요.
- 모바일 브라우저에 꼭 맞는 디자인을 만드세요.
- 유연하고 가변적인 반응형 레이아웃¹을 만드세요.
- 디바이스 경험들 간의 경계를 명확히 하세요.
- 가능한 한 최소한의 양으로 줄이세요.

¹ 반응형 레이아웃(responsive layout) : 태블릿 PC를 비롯한 다양한 모바일 기기에서 각각의 해상도에 맞는 비로 레이아웃을 변형해 보여줌으로써 사용자에게 최상의 모바일 경험을 제공하는 기술

웹디자인 업계는 모바일 웹디자인 분야에서 완벽하고 전략적인 가이드북이 나오기를 손꼽아 기다려왔습니다. 마침내, 그 오랜 기다림을 확실히 종결하는 책 《모바일 우선주의(Mobile First)》가 나왔습니다. 이 책의 저자인 루크 로블르스키(Luke Wroblewski)는 야후! Yahoo! 디자인을 설계했고, 백체크(Bagcheck)를 공동 설립하는 등 모바일 산업계에서 최고의 전문가로 꼽힙니다. 루크가 자신이 쌓아온 모든 것을 쏟아 부은 이 책의 내용은 간단명료하면서도 흥미롭습니다. 데이터에 기반을 둔 전략과 실전 테스트를 거친 기법들은 여러분을 모바일 디자인의 고수로 만들어 줄 것입니다. 기존 데스크톱 기반의 디자인까지 아울러서요!

“루크는 모바일 분야부터 먼저 디자인해야 한다는 주장을 너무도 강력하고 설득력 있게 펼치고 있습니다. 그의 빼어난 재치나 기막힌 글 솜씨도 놀랍지만, 무엇보다 엄청난 양의 수준 높은 데이터를 동원해 자신이 주장하는 요점을 하나하나 꼼꼼하게 이해시킨다는 점이 놀랍습니다.

제레미 키스(Jeremy Keith), 《웹디자이너를 위한 HTML5(HTML5 for Web Designers)》 저자

“이 책은 내가 쓰고 싶었던 《모바일 웹디자인(Mobile Web Design)》 최신판인 셈입니다. 루크의 《모바일 우선주의(Mobile First)》는 모바일 디자인의 훌륭한 사례, 저자의 건설한 조언과 방대한 자료, 그동안 쌓아온 경험이 집약된, 놀랍도록 간결한 걸작입니다.

캐머런 몰(Cameron Moll), Authentic Jobs 창립자

“루크는 통찰력 있는 디자인 패턴을 상식적인 원칙과 연결한 《모바일 우선주의(Mobile First)》를 통해 고요한 혁명을 일으켰습니다. 이 책의 제목대로, 웹디자이너들의 입에서 ‘모바일 먼저!’라는 구호가 끊임없이 나오게 될 것입니다. 틀림없이!

이단 마켓(Ethan Marcotte), 《반응형 웹디자인(Responsive Web Design)》 저자

