

주제: UXCampSeoul. 5th (Behind The Curtain)  
일시: 2014/03/15

## 행사 소개

### 진행표

#### 부트캠프

#### 바캠프

#### 0. 시작 전 이모저모

#### 1. Design Beyond Design, Service Design & Strategy

#### 2. 생활에서 발견하는 새로운 지식

#### 3. UX 디자이너를 위한 글쓰기

#### 4. Space for UX

#### 5. 빅데이터와 SNS 시대의 소셜 경험 전략

#### 6. 커뮤니티 디자인이라 쓰고 회기동 안녕마을이라 읽는다

#### 7. IoT 시대에 임하는 UX 디자이너

#### 8. 당신의 디자이너를 찾습니다

#### 9. UX/UI 첫걸음

## 행사 소개

UXCamp는 UX(User eXperience)관련 전문가, 교육자, 학생 혹은 UX에 관심 있는 모든 사람들이 자유롭게 생각을 공유하는 행사입니다.

UXCamp는 미국, 캐나다, 유럽 등 전 세계에서 수차례 진행되었으며, 국내에서는 'UXCampSeoul'이란 이름으로 2010년, 2011년 봄과 가을, 2012년 여름에 이어 다섯 번째 행사입니다. (from [http://www.uxcamp.co.kr/#section\\_aboutus](http://www.uxcamp.co.kr/#section_aboutus))

## 진행표

진행은 기초연설처럼 오전엔 다 같이 모여 듣는 부트캠프(BootCamp), 오후엔 별다른 형식 없는 바캠프(BarCamp)로 진행되었습니다.

\* 색이 있는 캠프는 본 참관 기록에 포함된 캠프입니다.

## 부트캠프

<b>1. Design beyond Design, Service Design &amp; Strategy</b> by 김동현(SWBK 수석디자이너)
---

<b>2. 생활에서 발견하는 새로운 지식</b> by 이상훈 (NHN UIT 실장)
--

## 바캠프

<b>3. UX 디자이너를 위한 글쓰기</b> by 이상훈	<b>자동차 UI/UX 디자이너가 살아가는 이야기</b> by 김선우	<b>2014년 여러분의 UX 주제와 방향은?</b> by 최병호
----------------------------------	--	--------------------------------------

4. Space for UX by 김동현	5. 빅데이터와 SNS 시대의 소셜 경험 전략 by 배성환, 송용근, 김동환	모바일 브로셔 전략과 개발 by 임은성
6. 커뮤니티 디자인이라 쓰고 회기동 안녕마을이라 읽는다 by 허영운	실패가 두려운가요? by 이주환	7. IoT 시대에 임하는 UX 디자이너 by 박진현
GUI 디자인 가이드 by WIT STUDIO	8. 당신의 디자이너를 찾습니다 by 박주연	9. UI/UX 첫걸음 by 전민수

## 0. 시작 전 이모저모

행사장 한 바퀴 빙~ 돌면서 찍은 사진들입니다. 휴식 공간이 참 멋스럽습니다 ^^



오른쪽 아래 사진의 공간이 운영 요원님들의 아지트!?

그리고 LEAN 시리즈 광고판!!



아직 뜯기 전

한빛미디어에서 후원한 책들도 요녀석들입니다.

다음은 부트캠프 발표장소입니다.



우측의 여성분이 이번 캠프 총괄이신 한지혜님. 행사 타이틀과 달리 커튼은 찾아볼 수 없었어요ㅋㅋ

점심은 비빔밥!!



무료행사인데 이 정도면 참  
푸짐하죠?

중간중간 간식거리도 많았어요^^

마지막으로.. 저를 깜짝 놀라게 했던 작품!!



점심을 맛나게 먹고, 첫 바캠프 시간에 옆에 분의 책상에 이런 것이!?  
웬 그림인가 하고 흥긋 쳐다보니... 헐~! 앞 시간에 들었던 발표내용들!!  
너무 신기하여 허락 받고 사진에 담아왔습니다. (본문에 등장하니 기대하세요~!)  
'그래픽 레코딩'이라 하던데, 관련하여 책도 집필하고 계신다 하니.. 참 대단한 능력자십니다^^

# 1. Design Beyond Design, Service Design & Strategy

by 김동현(SWBK 수석디자이너)

- 웅진 코웨이의 고객 서비스 디자인 케이스 스터디
- 고객과 코디의 모든 접점을 파악하여 각각의 UX를 개선함
  - 고객이 질 높은 서비스를 받고 있다는 느낌을 갖도록 함
  - 유니폼, 수납 가방, 카트, 선물(welcome package), 각종 소품 등 개선
  - Welcome package 변화
    - (개선 전) 밥통/자전거 등등 잡화 중 선택
    - (개선 후) 하루 권장 물 섭취량을 담을 수 있는 세련된 물병
- 접점 및 개선안 찾기
  - 160명의 코디 인터뷰
  - 8명의 코디 shadow tracking (카메라 들고 계속 쫓아다님ㅋㅋ)

(정진호 님의 그래픽 레코딩, <http://bit.ly/1e0oXQO>)



## 2. 생활에서 발견하는 새로운 지식

by 우상훈 (NHN UIT 실장)

- 단순해 보이면서도 복잡한, 그리고 아이부터 어른까지 전 세계의 장난감 시장을 주름잡는 레고(LEGO) UX의 비밀
- 레고 메뉴얼엔 글(text)이 없다!!
  - 글 없이 수천 조각의 브릭을 조립하여 움직이는 작품을 만들 수 있게 안내하는 비밀은?
  - 자연스럽게 녹아드는 게 어렵다.
  - 모듈화 -> 실수하기 쉽다면 작은 단위 쪼개라!

(정진호 님의 그래픽 레코딩, <http://bit.ly/1mClAe>)



### 3. UX 디자이너를 위한 글쓰기

by 우상훈

- 개발자와 디자이너는 적?
  - 한우(for 개발자)와 슈크림(for 디자이너)으로 친구가 되라!
  - 단, 일을 부탁하기 전에 미리미리 친해져야 한다.
- 글쓰기 요령
  - '사실'을 써라
    - '잘'과 같은 서수 생략 -> 숫자 & 근거 기반 (예> ~에 의하면 1/5가..)
  - 예의 차리는 문장 제거 -> 과학적으로 써라
    - 단, 과학적 문장은 싸가지 없게 느껴질 수 있다.
    - 미리미리 한우와 슈크림으로 친해져라!!!
  - 주어는 반드시 쓸 것
    - 훈련이 된 후에는 생략해도 무방
  - 주술 호응 주의
  - 주어와 술어(동사)의 거리는 가깝게
    - 길게 쓰지 말고
    - 문장으로 완성할 생각 말고
    - 목록(bullet)을 활용하자.
      - 목록은 한 줄로 짧게
  - 수동태 제거 (예> 돼다/되다)
    - 한글은 원래 수동태가 없다.
    - 능동태로 쓰면 문장이 예뻐진다.
    - 목적어와 주어가 바뀌어 자연스럽게 좋은 문장 구조를 갖게 된다.
      - 능동 - 사용자 중심
      - 수동 - 기능, 기술 중심
  - 용어 사전
    - MS 언어 포털 (<http://bit.ly/1dFa6R8>)
    - Urban Dictionary.com (<http://www.urbandictionary.com/>) -> 요즘 언어
  - 논리력을 키워라.
  - 좋은 글을 많이 보라
    - Speaker Deck (<https://speakerdeck.com/>) 정제된 발표자료
    - SlideShare (<http://slideshare.com>)

글쓰기에서 제일 좋은 것은 Logic입니다. ∴ 개발자들이 굳은 관습으로.

Shortcut → 바로가기

우리가 쓰는 대부분의 한글용어는 MS가 만들었어요

Technical writer에게 꼭 필요한 사이트

Urban dictionary . com

참고하세요 MS가 한글 지식 최고

마이크로소프트 언어 포털 MS제품의 모든 언어 스텝 User → 사용자

능동태로 바꾸면 사용자가 주인이 된다

4 수동태는 없애라 → **되다** → **하다**

한글은 수동태가 없다. ∴ 사용자 주인

결계 vs. 계계

2014. 3. 15

CC BY NC ND VISUAL SCHOOL

presentation도 마찬가지로

글쓰기 보다 중요한 것은 RELATION

한우 + 슈크림 개발자에게 미리미리 사주세요

UX디자이너를 위한 글쓰기 wodory@nhn.com

책은 많이 읽어주세요

우상훈 NHN 직장

증간소음은 없애는 방법 아이러니 인사시킨다

안녕하세요...

결과 책 + 인간관계

이것은 글로 기록해 보세요

Speaker deck from Twitter

기회사의 큰세는 FACT → 감정을 배제하라

형문사

과학적 근거를 가진 단어 써라

1 X 꽤. 약간. 아주. 자주

○ 빈도를 빼고 숫자로 써라 ~이 의하면 00%이다.

2 예의 차리지 마라 이미 친해졌다면

3 짧게 주어를 반드시 써라. 서술어는 맞추자.

같은 사진 다른 설명

☆ 책 워드스트리트 인포그래픽

UXCAMP SEOUL



# 4. Space for UX

by 김동현

\* 제가 참석하지 않은 캠프입니다.

(정진호 님의 그래픽 레코딩, <http://bit.ly/1e0y18d>)

**2. Cafe CONA QUEENS**  
 컴퓨터에서만 보는 것은 위험해요  
 산집 디자인에서는 반디 프로토타입을 만드어요"  
 다양한 노력 중  
 커뮤니케이션이 제일 힘들어요  
 그걸로만 가지고는 증명불가  
 SWBK 김동현

**1. IKEA**  
 Restaurant 5F  
 Showroom 4F  
 Garage, Pay 1F  
 2F  
 1층에서 계산  
 밥먹고 구경만하고  
 2D 3D  
 STUDY Naturally

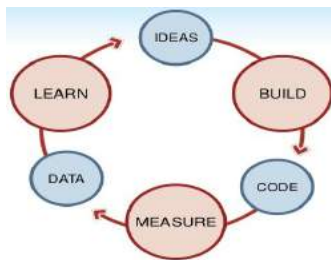
**3. DAELIM e 편의점 One Gate System**  
 Matter & Matter 가구를 넣었어요  
 화성 장면 1300 쪼갠다 나오 1300°C '자화'  
 장작가마 - 재운 새요.  
 소금 - 표면에 방부 자연 빛깔  
 설화문화전 "옹기" 감각을 담은 그릇  
 지역에 따라 특징이 있어요  
 제주도 바다사건 + 바다소리  
 컨텐츠 + 동선 + 사운드  
 지루한 동선을 재미있게 보기  
 Traditional Space 타  
 Contemporary Space 를 다르게

삼남동 일화 하와이커피공장  
 하와이 → 한국 농장 카페 바로  
 소나무 + 천연염  
 Film Sound Material Interaction Video Clip Work Book  
 wall pad 리포컨 부여하자 4년제리 프로젝트  
 uxcampSEOUL  
 CC BY-NC-SA VISUAL SCHOOL 2014. 3.15 珍42

## 5. 빅데이터와 SNS 시대의 소셜 경험 전략

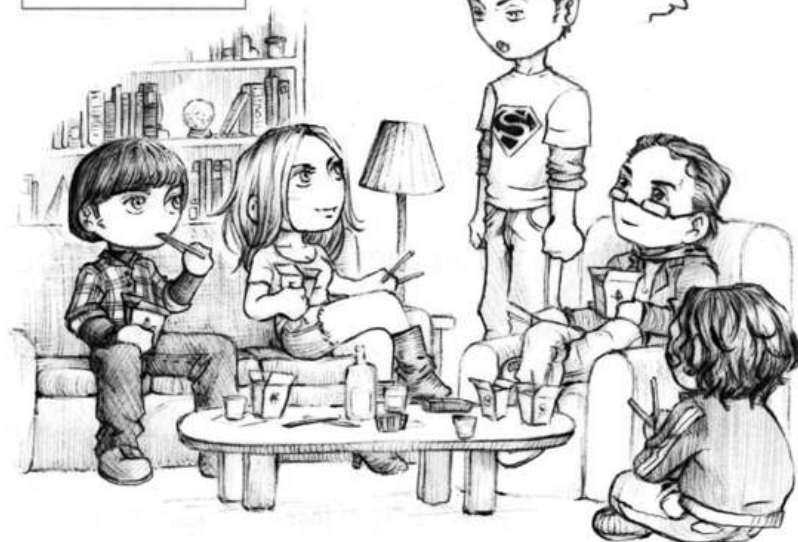
by 배성환, 송용근, 김동환

- 서비스 지배 논리 (service-dominant logic)
  - 사업이나 제품을 전부 서비스로 파악하는 사고가 주류를 이룸
  - 상품 자체의 기능이 아니라 고객이 원하는 가치에 대한 고민
- 그래서, 디자인 사고(thinking)가 매우 중요
- 상황에 따른 의사 결정 연습 또한 중요
  - 디자인 사고에서 모든 결정을 내리기 전에 프로토타입으로 테스트
- 더 좋은 서비스를 만드는 린 스타트업 사이클
  - idea -> build -> product 까지는 직관적이지만,
  - measure -> data -> learn 은 숨겨져 있어서 소홀하기 쉽다.



아이디어(Ideas)를 구체화하여 구축(Build)하면 제품(Product)이 만들어지고, 제품(Product)이 사용자에게 사용되고 그 결과를 분석(Measure)하면 데이터(Data)를 얻을 수 있다. 이렇게 모인 데이터(Data)를 기반으로 사용자가 무엇을 더 원하는지 배울 수(Learn) 있고, 이 배움(Learn)을 통해 다시 새로운 아이디어(Ideas)를 얻을 수 있다.

- 뱅뱅 이론에 빠지지 않도록 주의
  - '내 주변에선 아무도 안 입지만 업계 1위는 뱅뱅!!'
  - 세상에 3 가지의 거짓말이 있다.
    - 거짓말, 못된 거짓말, 그리고 나머지 하나는 바로 통계(statistics)다.
  - 자기가 확보한 데이터가 전체를 대변한다고 쉽사리 가정하지 말 것



우리 중 뱅뱅 입은 녀석은 아무도 없잖아. 그러니 뱅뱅은 많이 팔리지 않는 게 문명해.

- 경험은 반드시 비즈니스적으로 해석되어야 한다.

# 6. 커뮤니티 디자인이라 쓰고 회기동 안녕마을이라 읽는다

by 허영운

\* 제가 참석하지 않은 캠프입니다.

(정진호 님의 그래픽 레코딩, <http://bit.ly/1odYysh>)



## 7. IoT 시대에 임하는 UX 디자이너

by 박진현

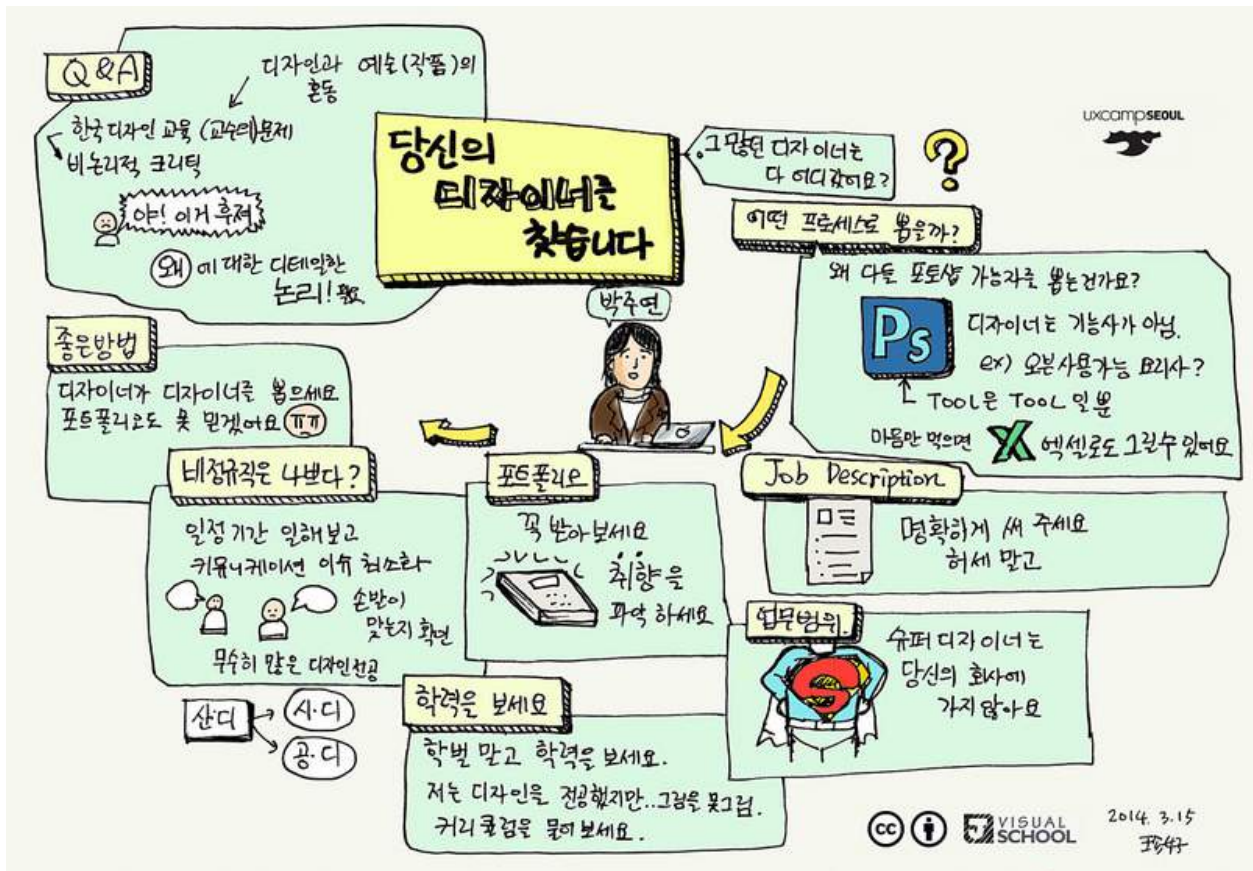
- UX가 Screen 형태에서 점차 제조업 형태로 변화하고 있다
- 보이지 않는(Invisible) UX 혹은 NUI(Natural UI)가 중요해지고 있다.
  - Invisible UX란 빌딩 자동화처럼 사람과 직접적인 상호작용 없이 알아서 반응하는 UX를 말한다. 의료, 자동차 등에서도 많이 사용된다.
- UX 자체보다 콘텐츠가 중요하다.
  - 다양한 다른 분야를 알아야 한다.
- 사물(Thing)에서 얻은 데이터와 API를 공개하여 생태계를 구축해야 한다.
- 센서의 데이터가 어떻게 나오는지 알아야 분석/활용/융합할 수 있다.
  - 즉, 분석할 수 있는 능력을 갖춰야 한다.
- 다방면의 전문가인 융합형 인재가 되어야 한다.

## 8. 당신의 디자이너를 찾습니다

by 박주연

\* 제가 참석하지 않은 캠프입니다.

(정진호 님의 그래픽 레코딩, <http://bit.ly/1hnOWGi>)

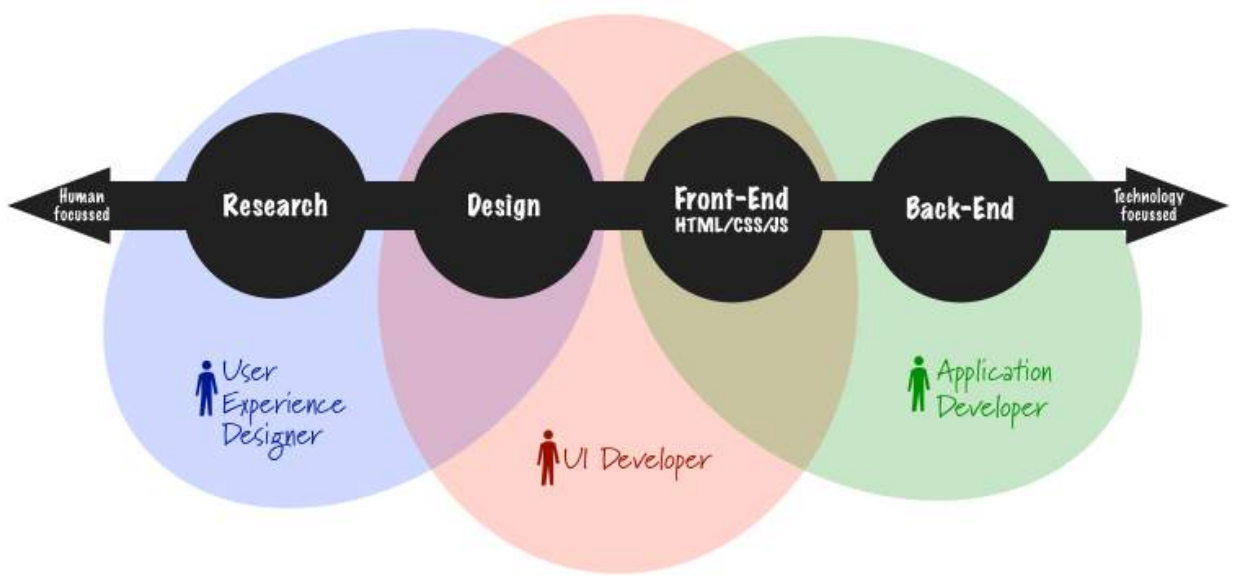
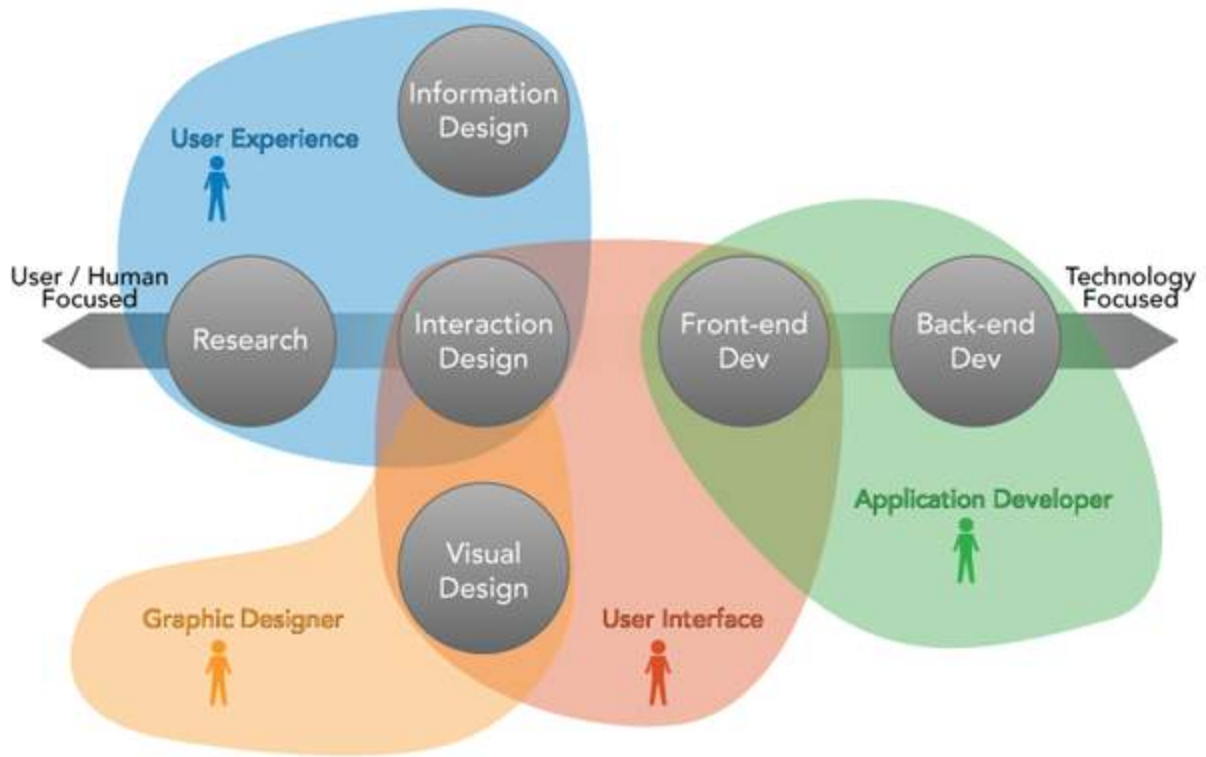


## 9. UX/UI 첫걸음

by 전민수

- UI vs. UX?
- 간추린 역사
  - 1975년 개인용 컴퓨터 등장
  - 1979년 제록스 GUI
  - 1983년 애플 리사
  - 1984년 애플 MAC → 여기까지 UI가 중요했던 시기 (공급자 중심 사용성 테스트)
  - 2004년 웹 2.0 → 참여, 공유, 개방 (공급자 = 사용자)
  - 2007~8년 애플 아이폰/앱스토어
  - 2009년 UX라는 용어 등장 (아이폰 현상을 설명하기 위함)
  - 201x년 Lean UX
- 사용자의 문맥/맥락을 중요시하는 UX 리서치 방법론 등장
  - in-depth 인터뷰, 서베이 등
- 마케팅/리서치 업체가 UX로 진출
  - 사용자 needs 기반 서비스 개발
- UX 리서치 결과로 결정권자 설득
- UX (사용자 리서치) > UI (사용성 테스트, QA)
- 우리나라 포털의 UX는 100점 만점에 10점!
  - 좋은 포털 UX: 홈 -> 목적 -> 연관 -> 홈 (순환)
  - 우리나라 UX: 홈 -> 목적 -> (back to the 홈) -> 다른 사이트
  - 홈으로 돌아가면 광고 등으로 인해 이전 행동을 망각한다. (디지털 치매)

\* 다음은 발표 내용은 아니고, 참고삼아 인터넷(<http://bit.ly/1f98mhk>)에서 긁어온 자료^^



# UX IS NOT UI

## HOW UX WANTS TO BE SEEN

- Field research
- Face to face interviewing
- Creation of user tests
- Gathering and organizing statistics
- Creating personas
- Product design
- Feature writing
- Requirement writing
- Graphic arts
- Interaction design
- Information architecture
- Usability
- Prototyping
- Interface layout
- Interface design
- Visual design
- Taxonomy creation
- Terminology creation
- Copywriting
- Presenting and speaking
- Working tightly with programmers
- Brainstorm coordination
- Design culture evangelism

## HOW UX IS TYPICALLY SEEN

- Field research
- Face to face interviewing
- Creation of user tests
- Gathering and organizing statistics
- Creating personas
- Product design
- Feature writing
- Requirement writing
- Graphic arts
- Interaction design
- Information architecture
- Usability
- Prototyping
- Interface layout
- Interface design
- Visual design
- Taxonomy creation
- Terminology creation
- Copywriting
- Presenting and speaking
- Working tightly with programmers
- Brainstorm coordination
- Design culture evangelism