

이터레이티브 디자인 E팀 최종 보고서

목차

1. 전체 프로젝트 개요 및 목표

2. 서비스 소개

- a. 타겟 유저
- b. 기능 소개

3. Heuristic Evaluation / Cognitive walkthrough / Observation

- a. 평가 계획
- b. 평가 진행 방식
- c. 평가 결과 및 문제 분석
- d. 리디자인 방향 설정
- e. 기존 플로우 및 리디자인

4. 최종 결과

- a. 최종 개선된 인터페이스 플로우
- b. 인사이트 요약

memo:Lyric

내 마음을 표현하는 가사를 저장해 생생하게 추억 저장하기!



Target User

추억을 음악으로 기록하는 감성 사용자

음악을 통해 추억을 회상하고 싶어요.



서지우

23세

대학생

감정에 따라 음악을 고르고, 여행과 일상의 순간들을 음악과 함께 기록하는 것을 즐기는 사용자. 교환학생 이후, 사라지는 감정보다 기록되는 감정에 의미를 느끼며 음악과 글을 연결해 일기를 쓰는 습관이 생김.

Service Point



음악 소비 다양성

낮음 높음

기록 활용도

낮음 높음

목적

감정정리 추억 아카이빙

Pain Point

듣던 음악의 가사 중 좋은 부분을 따로 모아두기 어려워요.

음악을 들으며 하루 동안 느꼈던 감정들이 따로 기록하지 않으면 흐려져요.

일기를 쓰는 건 좋지만 시간이 오래 걸리고 귀찮게 느껴질 때가 있어요.

Needs

감정에 맞는 음악 가사를 쉽게 수집하고, 그날의 감정을 빠르게 정리하고 싶어요.

음악을 통해 내 감정을 아카이빙하는 습관을 만들고 싶어요.

여행이나 특별한 순간뿐 아니라, 평범한 하루도 감성적으로 기억하고 싶어요.

#음악아카이빙

#감성기록러

#디지털다이어리세대

Main Functions

1

가사 수집

음악을 들으며 한 손가락으로 드래그해서 마음에 드는 가사를 수집해요.

2

일기 생성

하루동안 수집한 가사들에 그날의 감정과 사진을 추가해 빠르게 일기를 생성해요.

3

과거 일기 회상

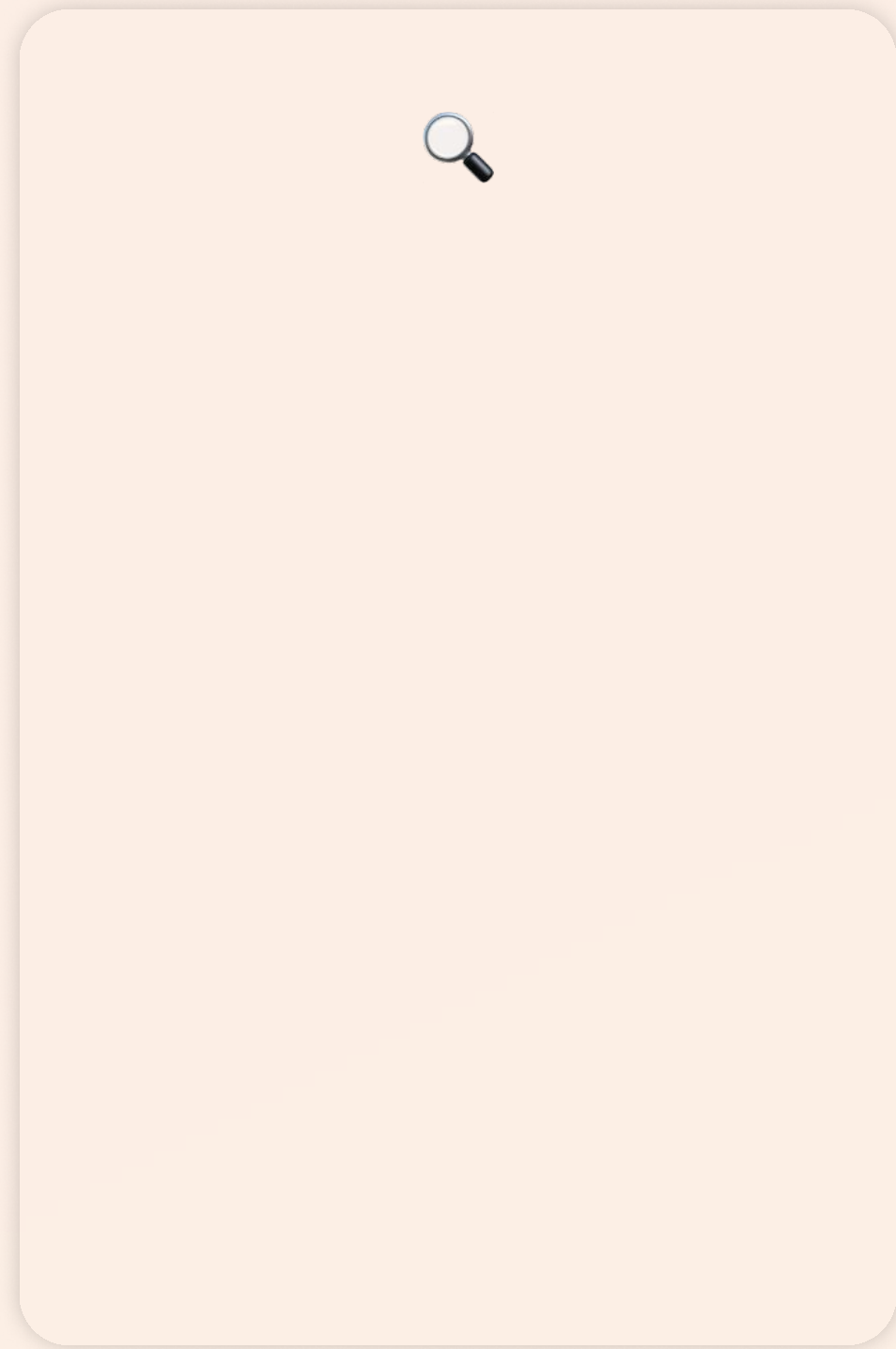
달력의 과거 일기를 보면서 기록한 음악을 다시 듣고, 추억을 생생하게 회상해요.

4

친구와 가사 공유

마음에 드는 가사를 친구에게 공유하고, 친구가 공유한 가사에도 공감을 표시해요.

Overview



Heuristic Evaluation

01 Heuristic Evaluation 평가 계획

계획 수립

- A. 김보금, 이지연(2012). 사용자 중심 전자책 뷰어 프로그램을 위한 휴리스틱 개발. 정보관리학회지, 29(1), 211-229.
- B. 문성하, 윤현수, 양승원, 오상희(2024). 지도 기반 데이터 시각화 플랫폼 사용성 평가 기준 개발 및 적용 연구. 한국문헌정보학회지, 58(2), 225-249.
- C. 박일권(2015). 모바일 음악 스트리밍앱의 사용자 행태에 따른 GUI 사용성 연구. 디자인융합연구, 14(2), 151-165.
- D. 심민섭(2024). 사용성 휴리스틱스를 적용한 비물리적 디지털 공간에서의 상호작용 원칙 제안 및 평가 - Zoom을 중심으로. 한국공간디자인학회논문집, 19(7), 497-500.
- E. 조정길(2018). 모바일 앱에서 휴리스틱 평가 방법을 사용한 사용성 평가. Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology, 8(6), 919-926.

문항 개발

평가 진행

결과 분석

리디자인 방향 설정

2. 문항 개발 가이드라인 설정

휴리스틱스 10가지 평가 범주 중 '도움말 제공 및 문서화'를 제외하고 그대로 유지하되, 논문 B의 <표 4> 문항 형식을 바탕으로 구체적인 문항을 서비스에 맞춰 개발

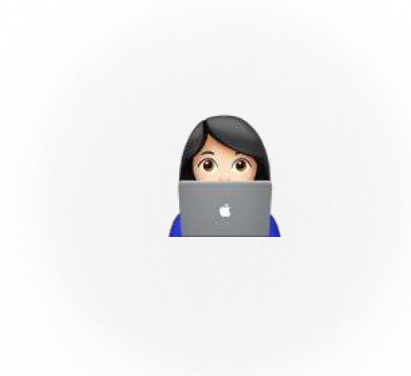
<표 4> 지도 기반 데이터 시각화 플랫폼 사용성 평가 범주와 문항

평가 범주	문항
가시성	사용자는 인터페이스에서 자신이 어디에 있는지, 어떤 작업을 수행하고 있는지 잘 알 수 있다. 사용자는 인터페이스에서 다양한 지도(전체를 조망할 수 있는지도, 주제별 지도 등)를 잘 볼 수 있다. 사용자는 인터페이스에서 지도 주제의 관련성 및 중요성에 따라 데이터가 계층화되어 있는 것을 잘 볼 수 있다.
실제제와의 일치	사용자는 인터페이스에서 모든 기능과 서비스를 잘 볼 수 있다. 사용자는 인터페이스에서 사용된 상징과 기호가 직관적이며 현실을 잘 반영하고 있다고 생각한다. 사용자는 인터페이스에서 사용된 상징과 기호가 지시하는 것이 자신들이 기대한 행위와 잘 부합한다고 생각한다.
일관성 및 표준	사용자는 인터페이스에서 사용된 구문과 컨셉이 자신들이 일상에서 사용하는 것과 잘 일치한다고 생각한다. 사용자는 인터페이스에서 특정 동작에 맞는 결과를 일관적으로 잘 도출할 수 있다. 사용자는 인터페이스에서 특정 기호가 어디서든 동일한 의미를 가진다는 것을 잘 알 수 있다. 사용자는 인터페이스에서 정보가 모든 페이지에 일관적으로 잘 배치되어 있는 것을 잘 알 수 있다.
사용자 제어 여부와 친화성	사용자는 인터페이스의 네비게이션 도구와 기능이 보편적인 구성을 잘 따르고 있다고 생각한다. 사용자는 인터페이스에서 지도 내용과 관련된 메타데이터를 제공하는지 잘 알 수 있다. 본 연구에서 '메타데이터'란 지도기반 시각화 플랫폼에서 사용한 데이터의 출처, 책임자, 수집 날짜, 품질 등에 대한 정보를 지칭
용동성	사용자는 인터페이스에서 초기 상태나 홈페이지로 돌아갈 수 있는 링크를 잘 사용할 수 있다. 사용자는 인터페이스에서 데이터 탐색 및 조작에 필요한 도구에 잘 접근할 수 있다. 사용자는 인터페이스에서 일반적으로 사용되는 필수 기능을 이용하여 신속하게 잘 제어할 수 있다. 사용자는 인터페이스에서 제공되는 지도 목록에서 다른 지도로의 이동이 간편하다. 사용자는 인터페이스에서 지도의 특정 지역들을 선택해 잘 비교할 수 있다.
디자인	사용자는 인터페이스에서 지도의 축척을 확인하고 직접 수정할 수 있다. 사용자는 검색창에서 드롭다운 메뉴, 예상 검색 단어 제시 등의 기능을 잘 활용할 수 있다. 사용자는 지도 혹은 지역 위에 마우스를 이동하면 해당 영역에 대한 정보를 잘 확인할 수 있다. 사용자는 인터페이스에서 더블클릭, 마우스 휠, 키보드 등을 활용하여 지도의 특정 영역을 잘 확대 혹은 축소할 수 있다.
호환성	사용자는 인터페이스에서 사용자가 선택한 지리 정보를 포함하여 지도를 잘 출력할 수 있다. 사용자는 지도 및 웹페이지를 구성하는 색상 간의 대비, 밝기, 조화가 적절히 구성되어 있다고 생각한다. 사용자는 인터페이스 디자인이 복잡하지 않고 직관적이라고 생각한다.
오류 방지 및 해결	사용자는 인터페이스 디자인은 도구와 기능을 잘 구별할 수 있게 한다고 생각한다. 사용자는 인터페이스의 텍스트가 짧고 해석하기 쉬운 문장으로 구성되어 있다고 생각한다. 사용자는 지도 기반 시각화 플랫폼을 다양한 해상도에서도 잘 이용할 수 있다.
도움말 제공 및 문서화	사용자는 지도 기반 시각화 플랫폼을 다양한 디바이스(모바일, 태드, PC 등)에서 잘 이용할 수 있다. 사용자는 지도 기반 시각화 플랫폼을 다양한 웹 브라우저 또는 운영체제에서 잘 작동할 수 있다. 사용자는 인터페이스에서 발생한 오류를 실시간으로 잘 확인할 수 있다. 사용자는 인터페이스에서 나타나는 오류 메시지를 쉽게 이해할 수 있다. 사용자는 오류 메시지를 통해 문제의 원인이 무엇인지에 대해 잘 알 수 있다. 사용자는 오류 메시지를 통해 원천적으로 방지할 수 있는 기능을 잘 알 수 있다.

● 기존 휴리스틱스의 범주 내에서 Memo: Lyric의 사용성 문제 파악이 가능하도록 팀 서비스에 맞춘 구체적 문항을 개발

● '도움말 제공 및 문서화' 삭제
→ 설명서가 필요할 정도로 복잡한 서비스가 아니라고 판단
→ 사용자가 이해하지 못하는 기능이 있다면 설명서 제공보다는 직관적인 디자인으로 수정

평가 범주	문항
시스템 상태의 가시성	사용자는 인터페이스에서 자신이 저장한 가사를 쉽게 찾을 수 있다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 현재 사용 중인 기능이 명확하게 표시된다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 음악 감상 중 가사를 저장할 때 현재 저장된 가사가 명확하게 보인다고 생각한다.
시스템과 실제 세상과의 일치	사용자는 인터페이스에서 사용된 구문과 컨셉이 자신들이 일상에서 사용하는 것과 잘 일치한다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 감정 선택 기능이 직관적으로 이해된다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 일기 작성 과정이 실제 경험과 자연스럽게 연결된다고 생각한다.
사용자 통제와 자유	사용자는 인터페이스에서 저장한 가사를 수정하거나 삭제할 수 있다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 친구와 공유한 가사를 관리하거나 공유를 취소할 수 있다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 실수 후 쉽게 복구할 수 있다고 생각한다.
일관성과 표준	사용자는 인터페이스에서 버튼, 아이콘, 메뉴 구조가 익숙한 방식으로 배치되어 있다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 가사 공유 기능이 다른 SNS 또는 메시지 앱의 공유 방식과 유사하다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 가사 저장, 일기 작성, 공유 등의 핵심 기능이 일관된 용어와 디자인을 사용한다고 생각한다.
오류 방지	사용자는 인터페이스에서 실수로 가사를 중복 저장하는 것을 방지할 수 있다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 일기를 삭제할 경우 삭제 확인 메시지가 제공된다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 가사 공유 시 실수로 잘못된 친구에게 공유하는 것을 방지할 수 있다고 생각한다.
회상 기억보다는 인지	사용자는 인터페이스에서 감정 기록이 쉽게 떠올려질 수 있도록 일관된 디자인이 제공된다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 가사 입력 및 검색 기능이 기억에 의존하지 않고 쉽게 접근 가능하다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 이전에 저장한 가사를 쉽게 불러올 수 있다고 생각한다.
사용의 유연성과 효율성	사용자는 인터페이스에서 초보자와 숙련자 모두 쉽게 사용할 수 있다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 자주 사용하는 기능에 대한 단축 기능이나 빠른 접근 방식이 제공된다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 가사 저장과 일기 작성 과정이 최소한의 조작으로도 가능하도록 최적화되어 있다고 생각한다.
심미적이고 최소화된 디자인	사용자는 인터페이스 디자인이 단순하면서도 직관적이라고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 불필요한 요소 없이 필요한 정보만 제공된다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 가사 기록과 감정 선택 과정이 단순하고 직관적으로 설계되어 있다고 생각한다.
사용자의 오류 인식, 진단, 복구 지원	사용자는 인터페이스에서 잘못된 가사를 저장했거나 공유했을 때 쉽게 수정할 수 있다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 오류 발생 시 명확한 메시지와 해결 방법이 안내된다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 실수로 삭제한 가사를 복구할 수 있는 기능이 제공된다고 생각한다.
도움과 문서화	사용자는 인터페이스에서 새로운 사용자를 위한 튜토리얼이나 가이드가 제공된다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 기능을 찾을 때 도움말을 쉽게 확인할 수 있다고 생각한다.
	사용자는 인터페이스에서 자주 묻는 질문(FAQ)이나 고객 지원 기능이 명확하게 제공된다고 생각한다.



04 Heuristic Evaluation 평가 결과 분석

평가 계획 수립

문항 개발

평가 진행

결과 분석

리디자인 방향 설정

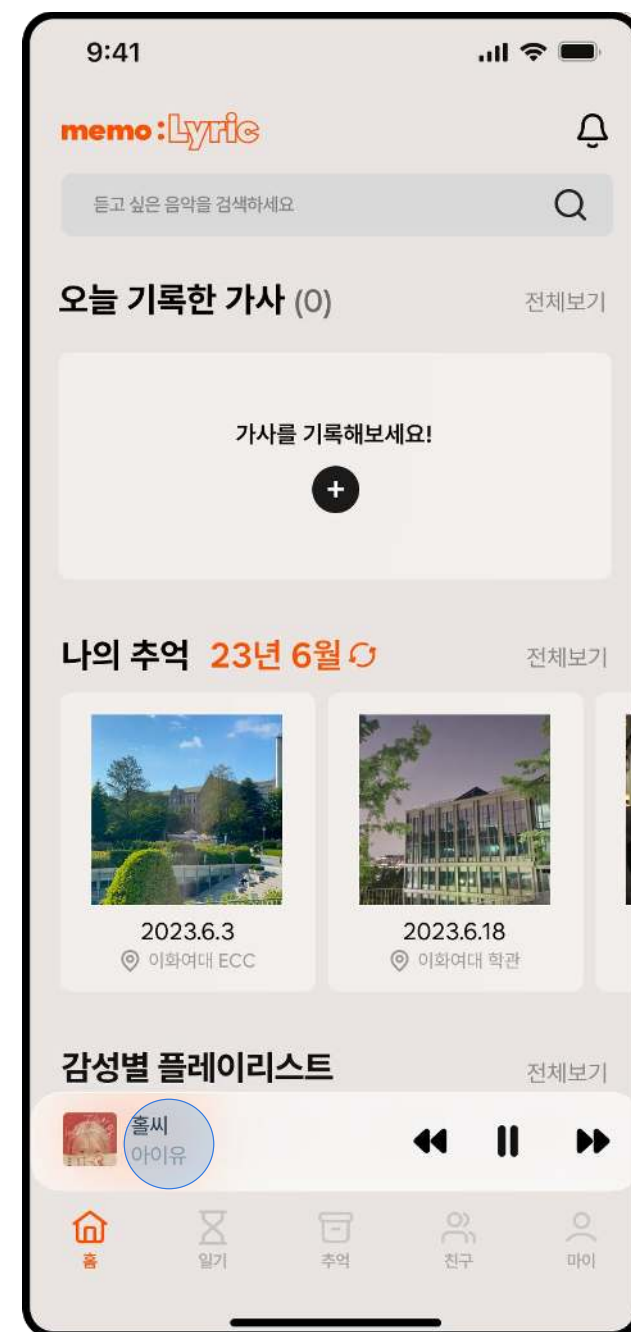
Task	휴리스틱	Action	우선순위	문제점	제안	제안 2	#	Select
T2	8. 심미적...	A1		일기 생성하기 버튼 별로 매력적이지 않음		일기 페이지의 메인 인터랙션 요소이므로 좀 더 강조 필요	2	문제 선정
T2	8. 심미적...	A1		일기 탭의 날짜 UI가 마치 일력처럼 느껴짐				
T3	1. 시스템 ... 4. 일관성...	A5	1	'일기 재생' 이음악을 재생한다는 것인지와 달지 않고 음악 제목 옆에도 재생 버튼이 있어서 헷갈리는 느낌.(중복됨)	같은 기능이라면 중복된 아이콘 제시하지 않기. 다른 기능이라면 아이콘 차이를 들 것	일기 재생과, 음악 재생의 구분/또는 아예 하나만 선택해서 심플하게 정리	4	문제 선정
T3	5. 오류 방...	A4		"음악" 만을 생각해서, 태스크를 수행하는 게 불가. (음악→날짜→...)	태스크 전반적인 수정(음악 중심)	음악을 통해 원하는 추억 꺼내 보기 태스크 정리		문제 선정
T3	6. 회상(기...	A2		날짜보다 그 날짜의 감정이 중요하고, 그 감정보다 노래나 일기의 내용이 중요한 듯. 그러나 노래가 하나도 안보여서 사용자가 "이때쯤에 이 노래를 들은거 같아"라고 기억해야 할듯함	노래 > 일기(감정) > 날짜 순으로 사용자에게 인지시켜주는 게 좋을 듯	핵심 기능을 한 화면에서 바로 인지할 수 있게 배치 재구성		문제 선정
T3	7. 사용의 ...	A2		연도 선택 시, 드롭다운 방식이 번거롭게 느껴짐	스크롤이나 휠같이 선택해도 연도를 바꿀 수 있게 해주세요.	연도와 함께 '월' 도 드롭다운 박스에 추가해 주세요.	2	문제 선정
T3	7. 사용의 ...	A5	1	일기 재생 버튼이 안보임. (나는 노래 재생을 클릭하였음)	일기 재생버튼에 대해 접근성 높여야 함	텍스트 더 크게, 뒤에 박스 처리		문제 선정
T4	1. 시스템 ... 4. 일관성...	A4	1	카드 UI 글.음악 서비스 컨셉과 다름.	카드 UI에, 음악과 관련한 정보를 표기할 필요가 있어 보입니다.		2	문제 선정
T4	1. 시스템 ... 2. 시스템...	A4		산책했던 음악이 듣고 싶어서 위치→일기→하나하나 다 클릭 후→노래찾기 가 너무 불필요한 거나 번거로운듯.	노래가 가장 먼저 보이게.(교토에서 재생한 노래를 알고싶음)needs 반영/ 일기에서 아예 사진을 제외하고, 추가한 음악 앨범 커버를 콜라주한 느낌으로 변경		2	문제 선정
T4	2. 시스템... 4. 일관성...	A2		"위치"라는 UX 라이팅이 안맞다고 생각함.	위치를 조금 더 일상적인 단어로 바꾸기.	위치 → 장소로 라이팅 변경	3	문제 선정

Select
2 문제 선정
4 문제 선정
문제 선정
2 문제 선정
2 문제 선정
2 문제 선정

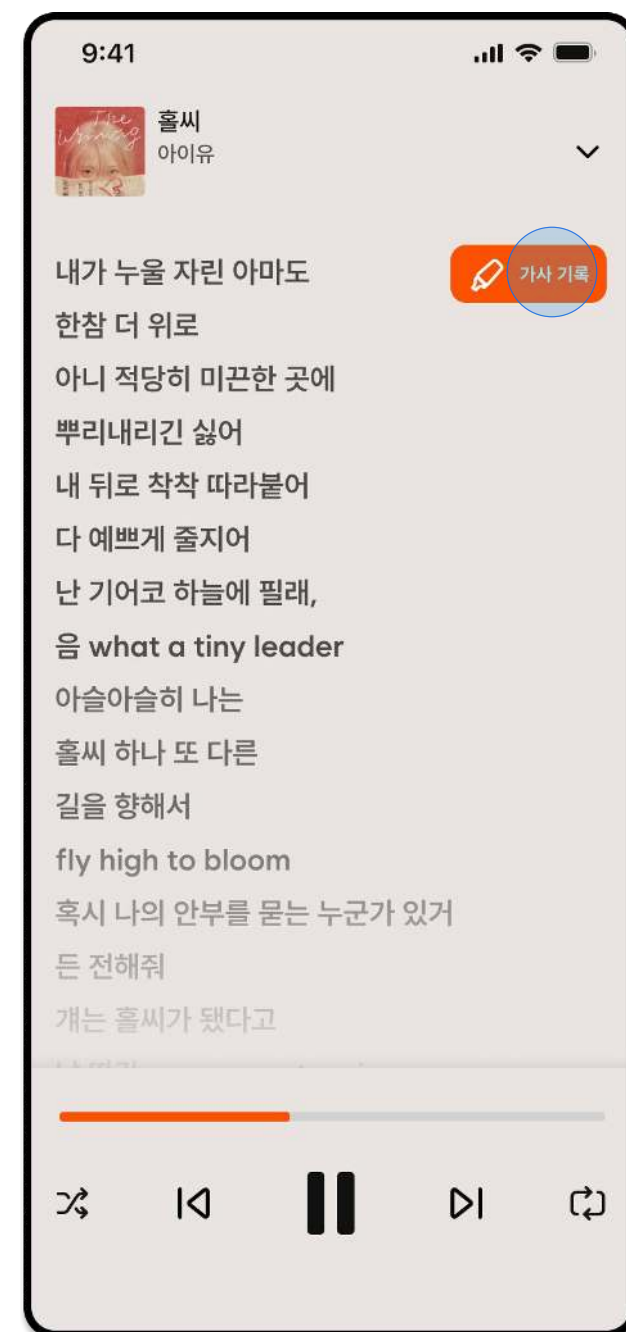
TASK 1: 음악 감상 중 마음에 드는 일부 가사만 저장하기

Context — 사용자 는 음악을 감상하며 마음에 드는 가사를 기록하고자 한다

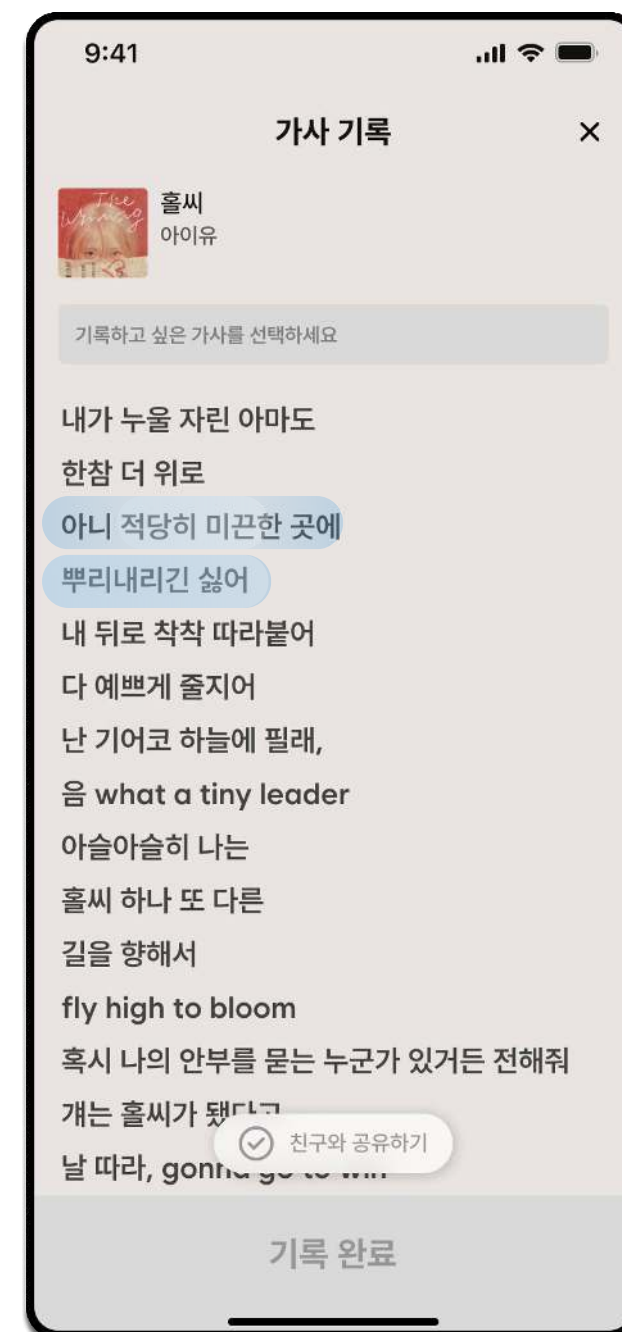
시작 화면



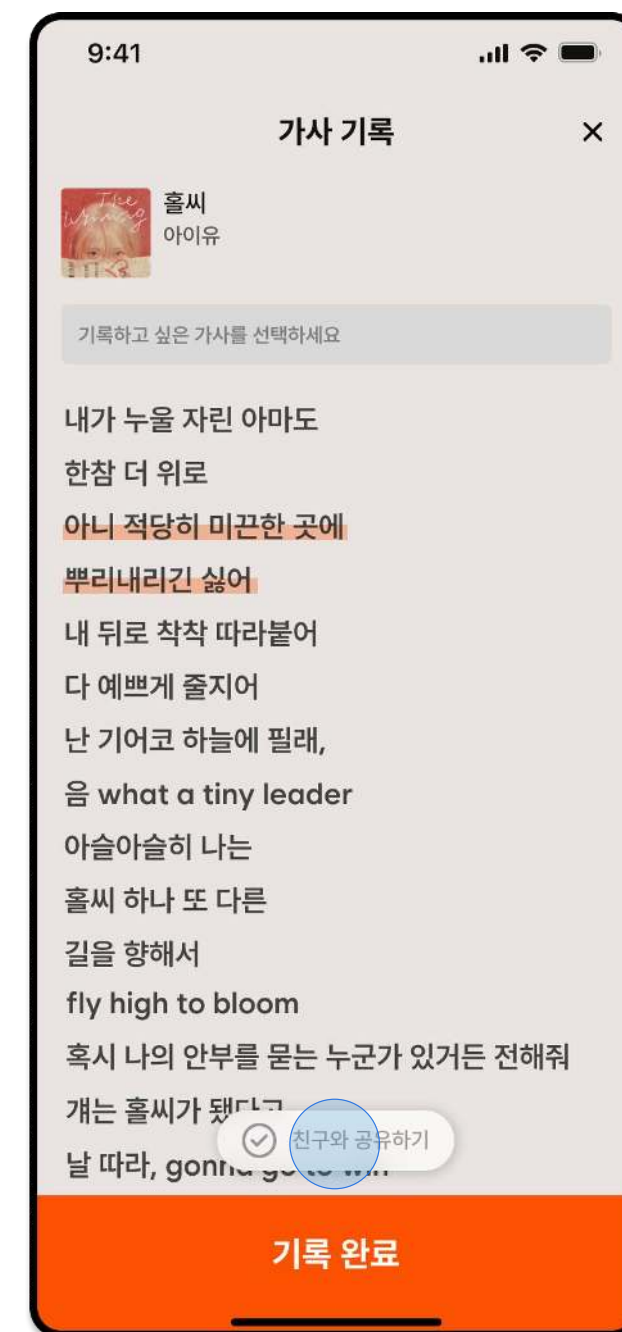
1. 듣고 있는 음악 (홀씨) 탭



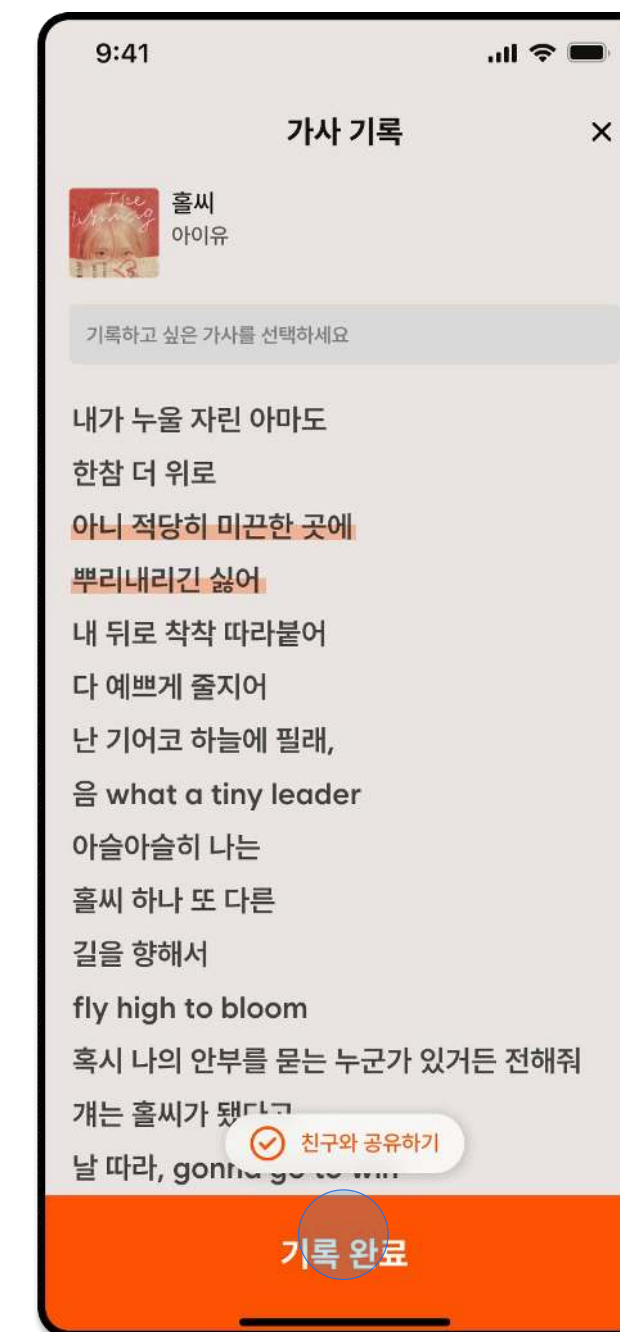
2. 가사 기록 버튼 탭



3. 가사 드래그

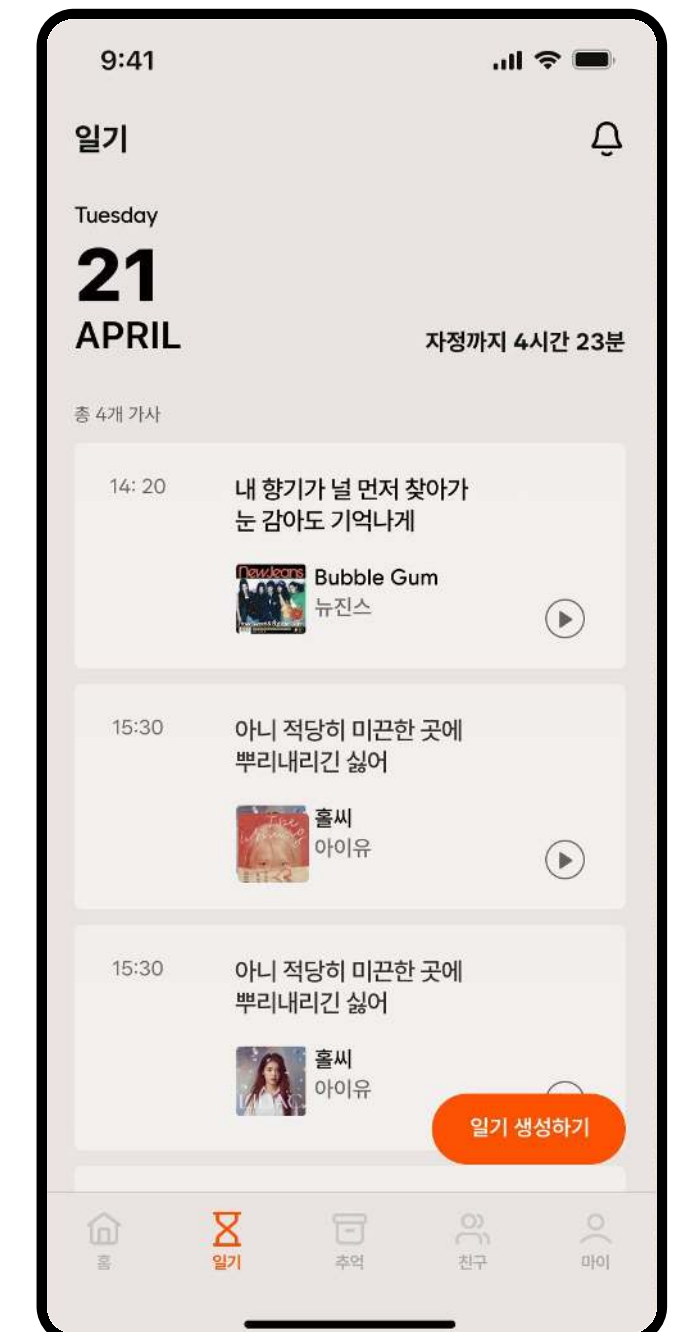


4. 친구와 공유하기 버튼 탭



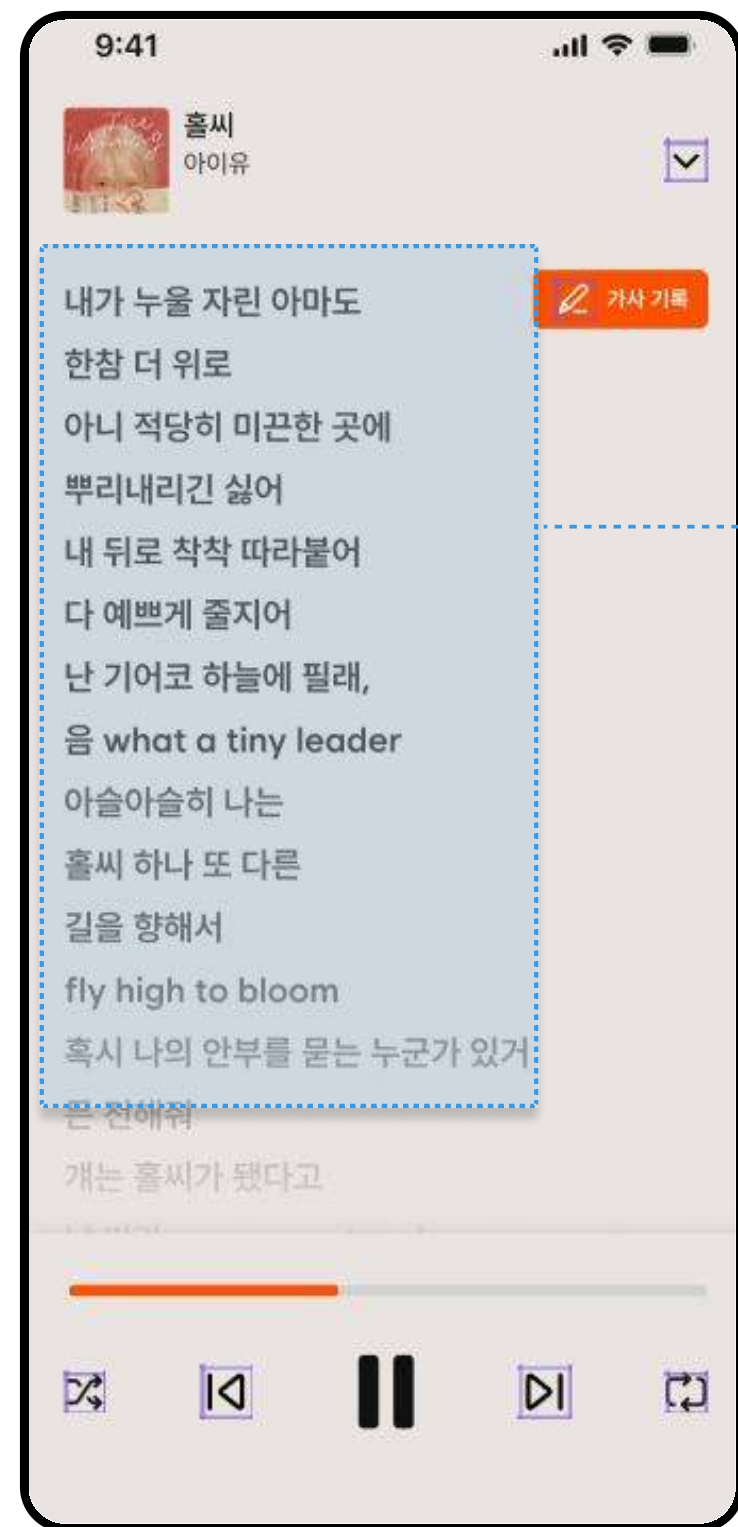
5. 기록 완료 버튼 탭

완료 화면



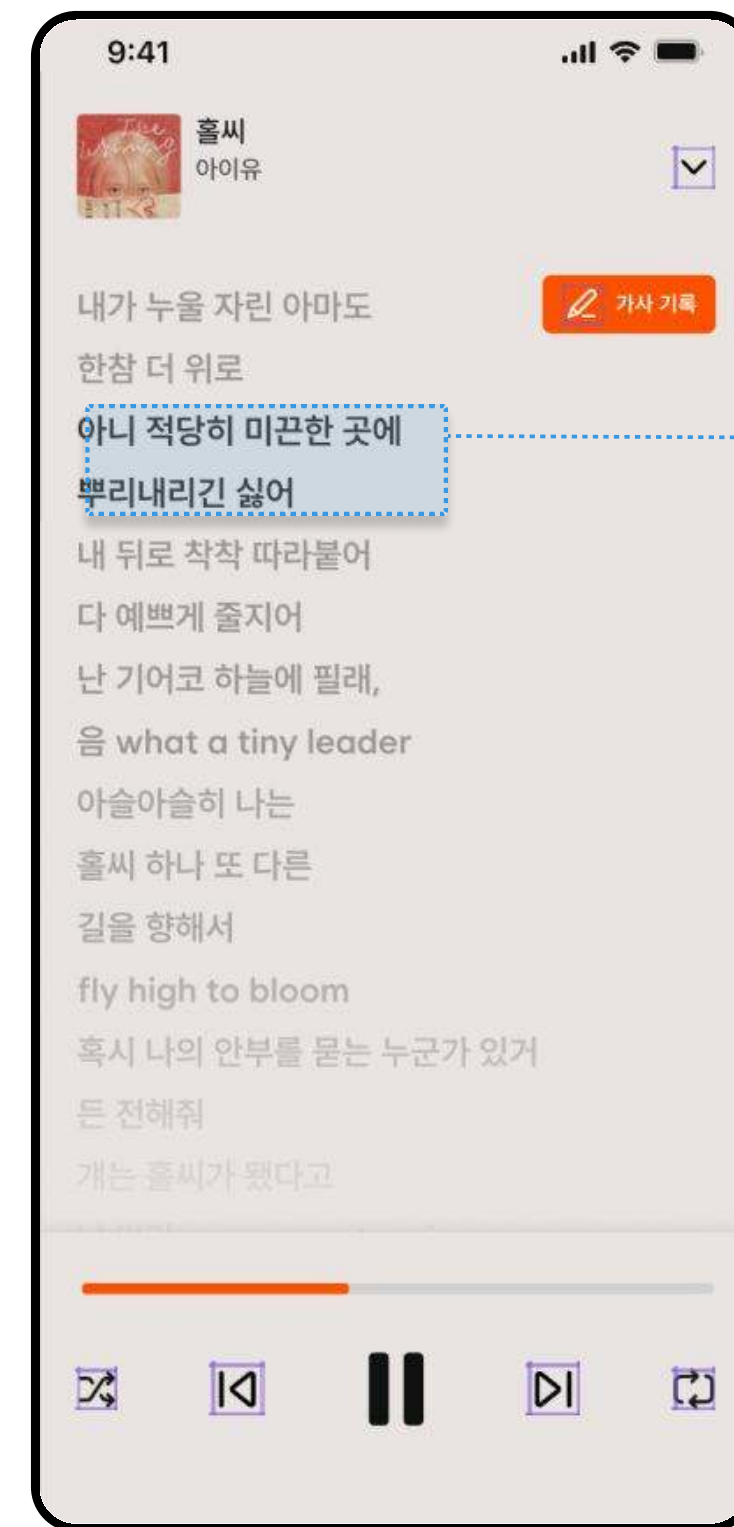
TASK 1 : 음악 감상 중 마음에 드는 일부 가사만 저장하기

AS IS



발견된 문제
음악이 재생 중인 상태임이 가시적으로 드러나지 않음
'노래를 듣고 있다'라는 상황에 대한 인지 부족하며, 듣고 있는 가사에 대한 인지 및 피드백이 없음

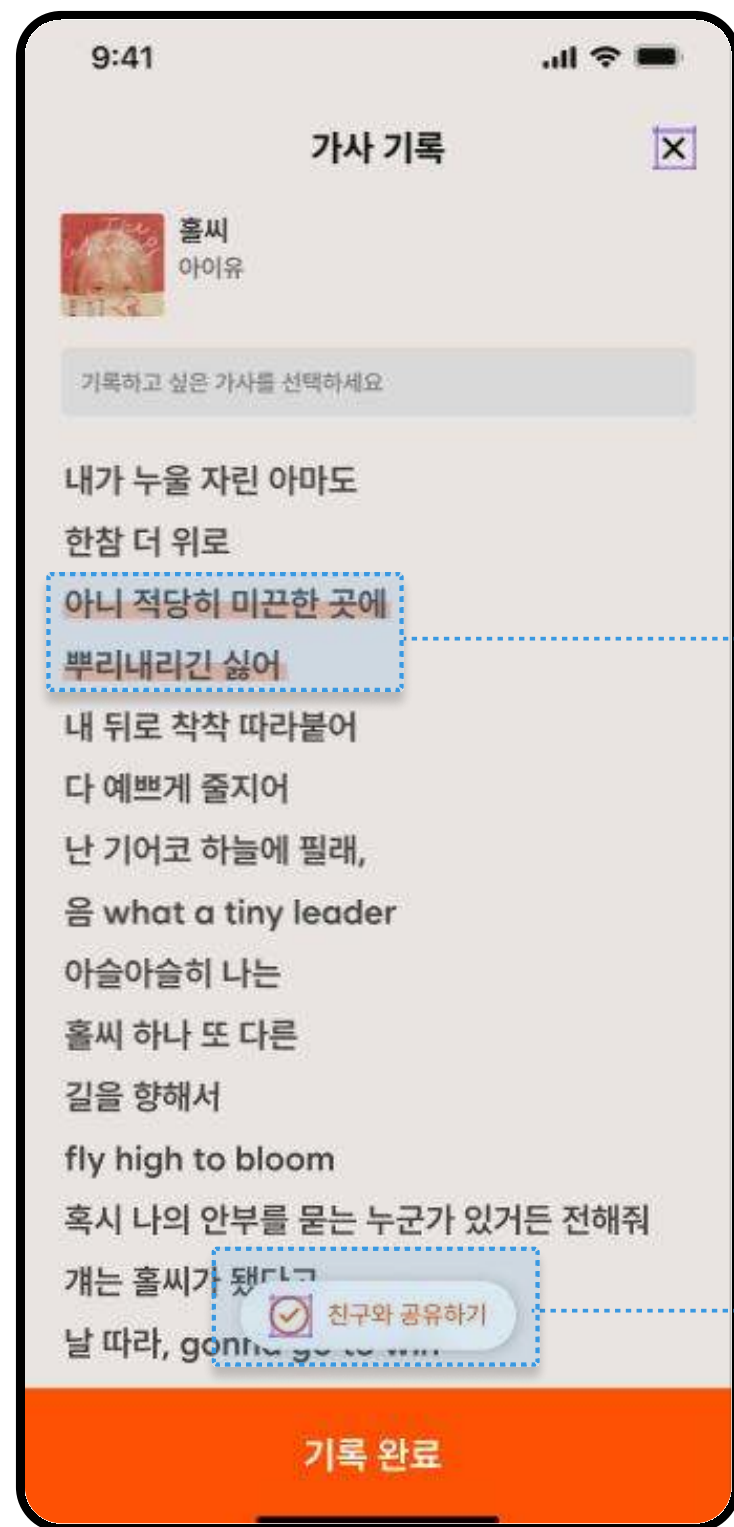
TO BE



전문가 솔루션
재생되고 있는 구절을 강조하고 나머지 부분을 뎀 처리
BG 색을 기존 주황색에서 흰색으로 변경하여 같은 층위에 해당하는 기능 사이의 중요도가 동일하게 보이도록 변경함.

TASK 1 : 음악 감상 중 마음에 드는 일부 가사만 저장하기

AS IS



발견된 문제

가사 기록 인터랙션의 부족

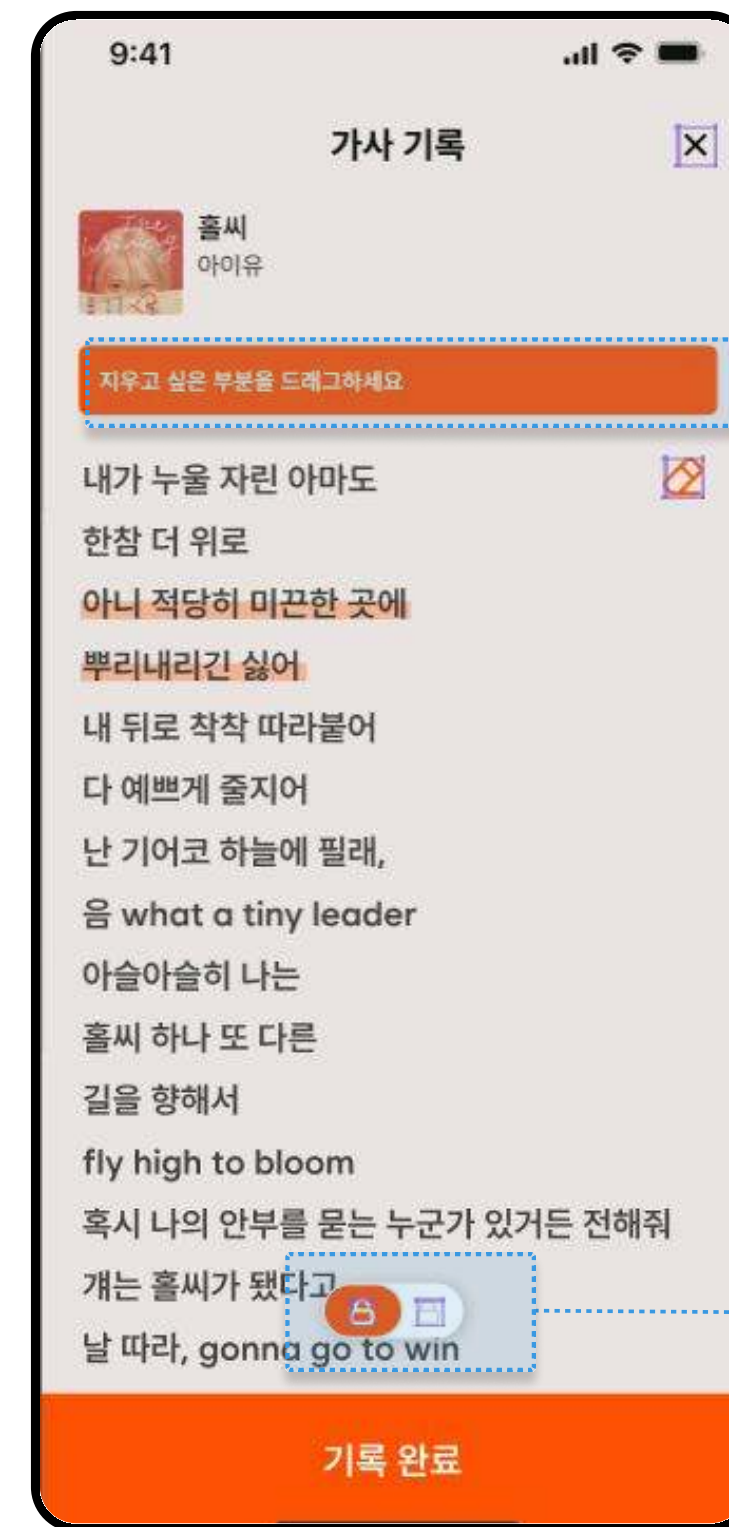
가사를 드래그하는 것인지 인지하지 못하였으며, 해당 안내에 대한 안내가 안보임

발견된 문제

공유하기 기능에 대한 명확한 안내가 없어 헷갈림

친구와 공유하기라는 버튼이 안보이며, 해당 기능이 어떤 역할을 수행하는 지 불분명함

TO BE



전문가 솔루션

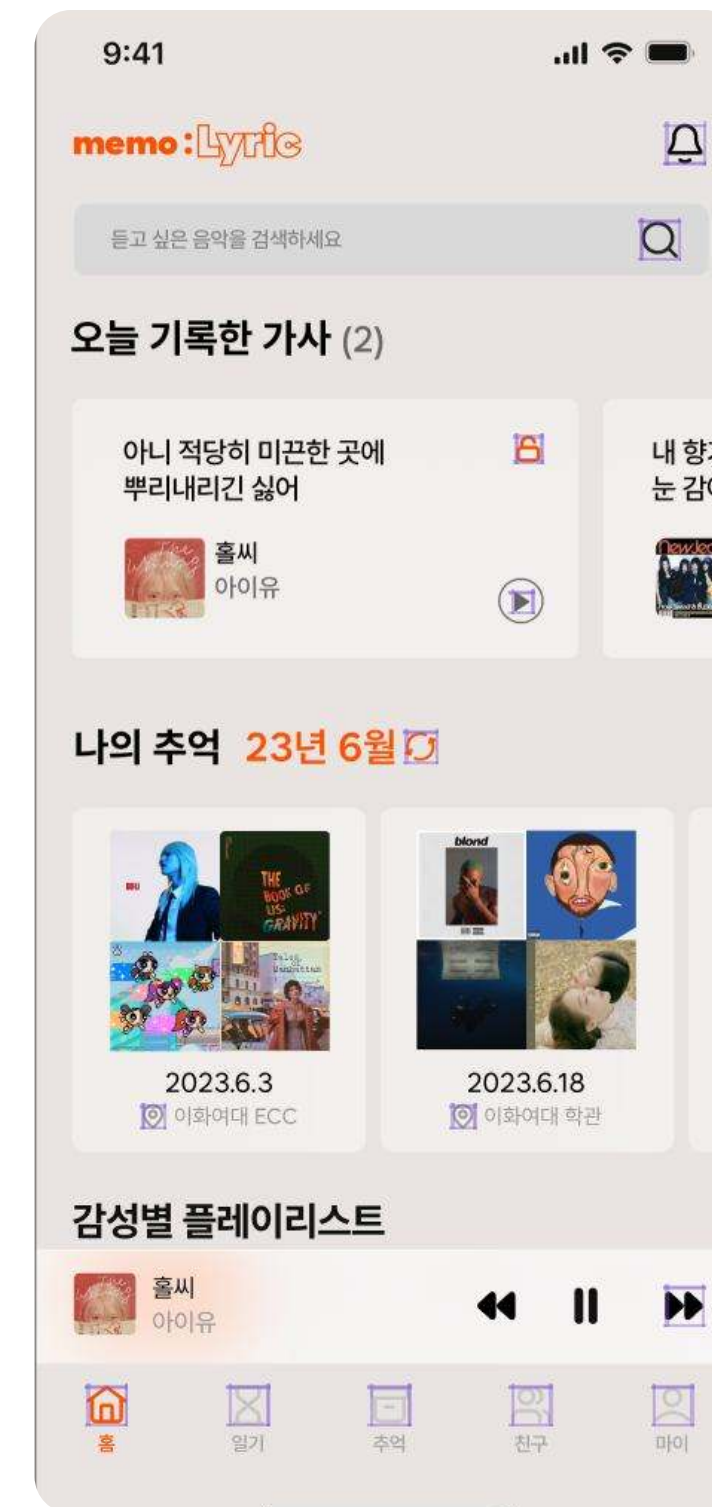
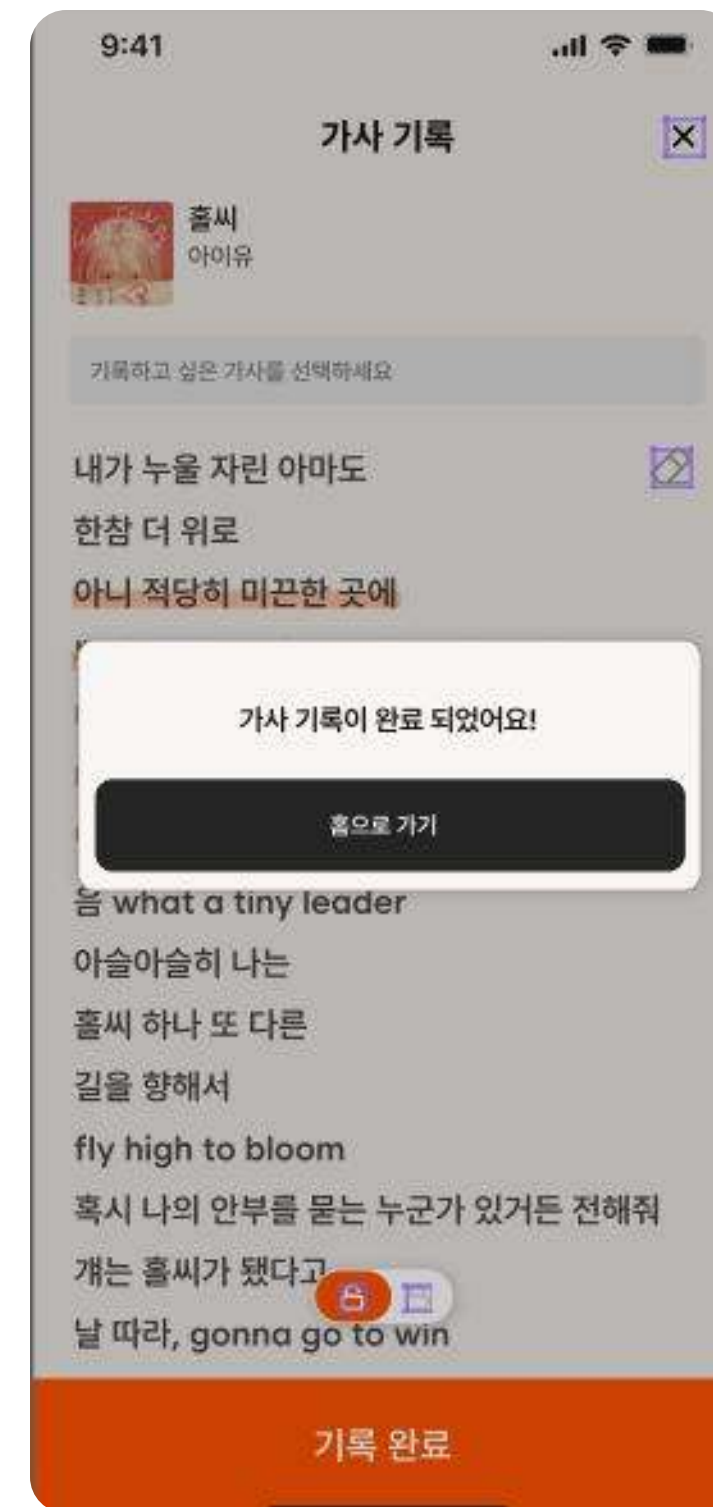
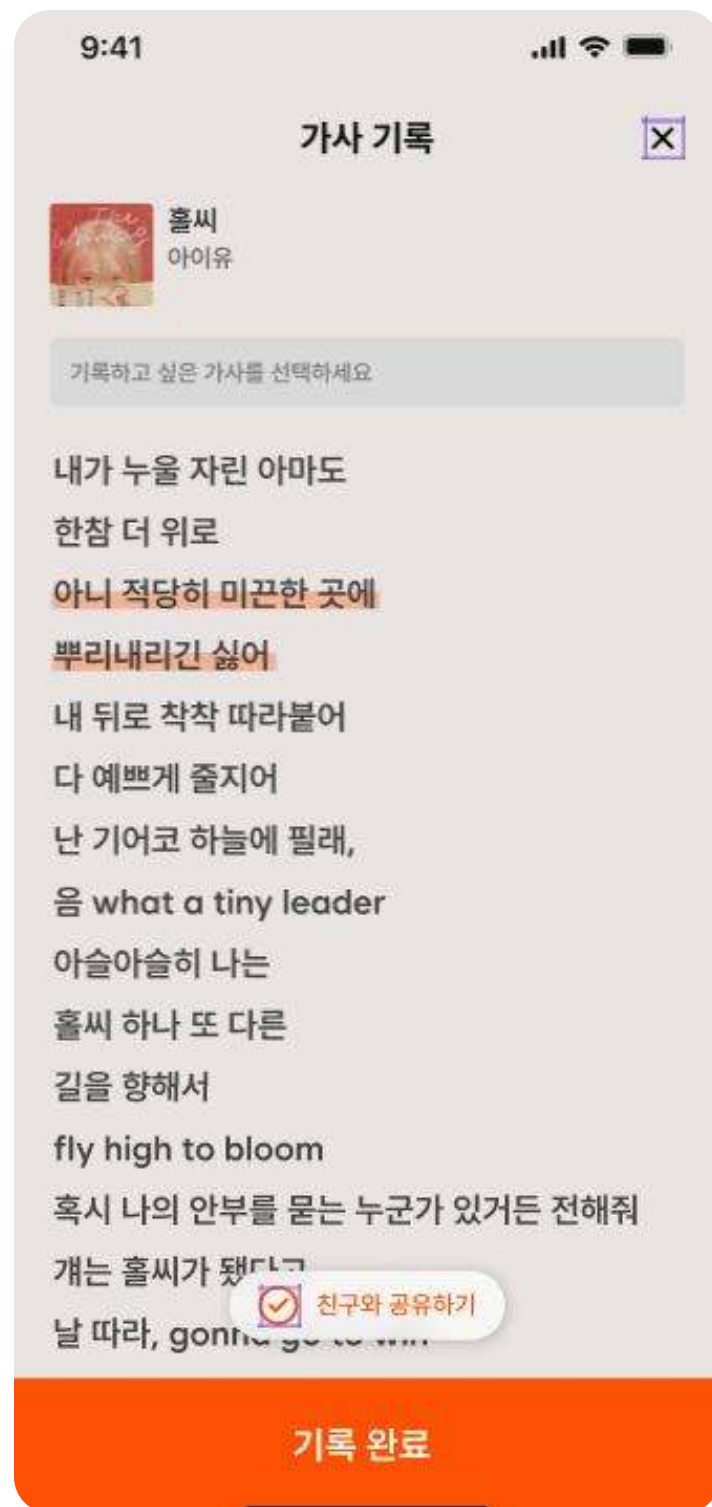
안내문구 추가 및 수정하기 버튼을 통한 인터랙션 추가

드래그 인터랙션 등을 통해 사용자가 하이라이팅 범위를 유연(추가 및 삭제 포함)하게 설정할 수 있도록 인터랙션 기능 개선. 안내문구 하이라이팅을 통해 직관적 인식할 수 있도록 함

전문가 솔루션

토글로 변경해서 직관적 확인이 가능하게 함

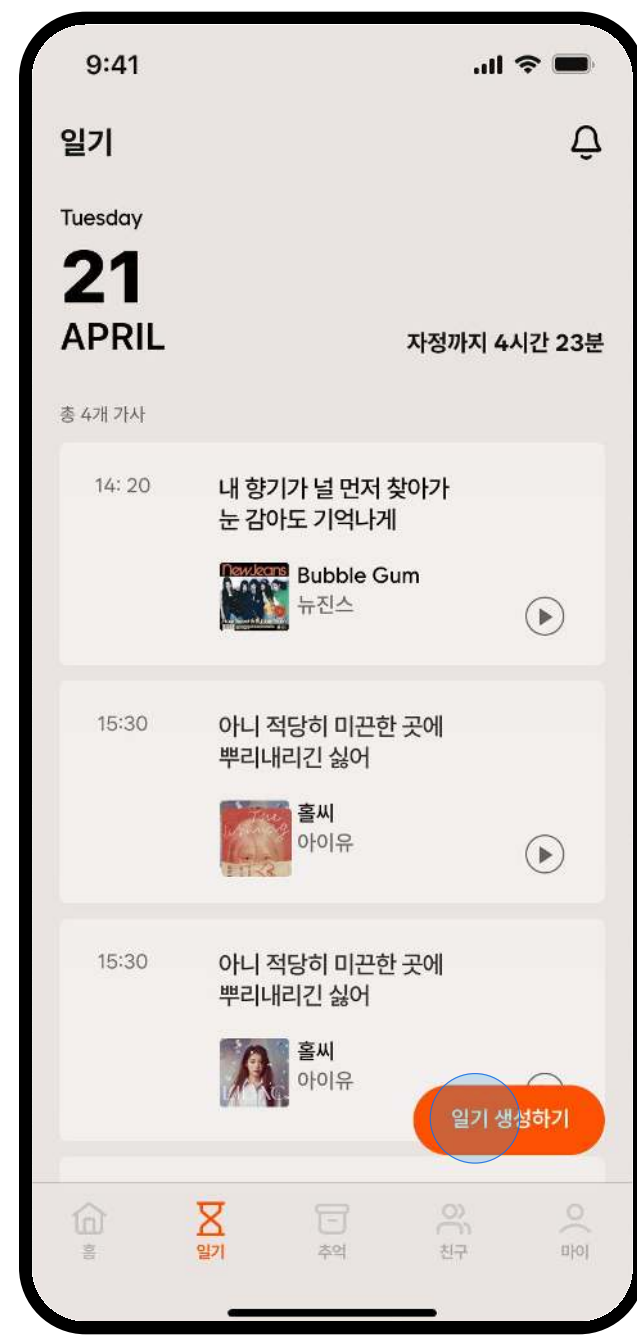
공유하기 버튼 위치 및 색상 수정. 토글 위치로 현재 공유/비공유 상태 확인 가능



TASK 2 : 하루동안 저장한 가사들로 일기를 만들기

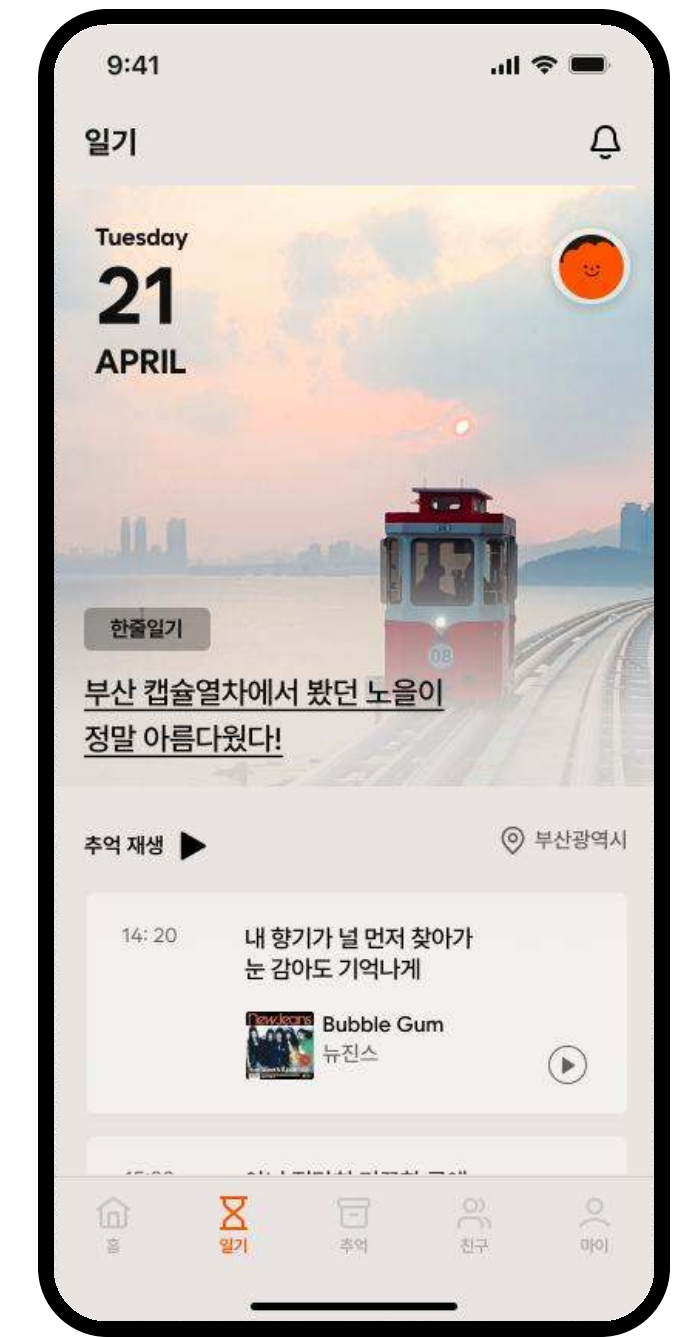
Context ————— 사용자는 하루 동안 저장한 가사를 돌아보며 이를 바탕으로 감정을 정리하고 일기를 작성하고자 한다

시작 화면



1. 일기 생성하기 버튼 탭

완료 화면



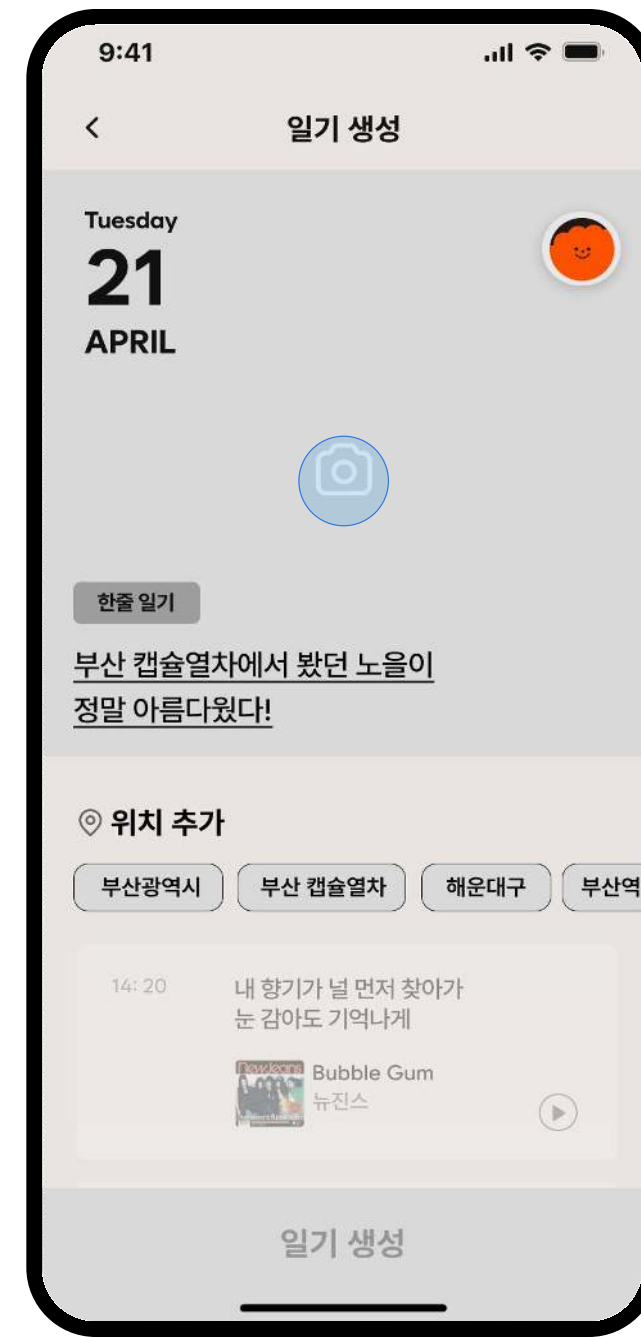
5. 일기 생성 버튼 탭



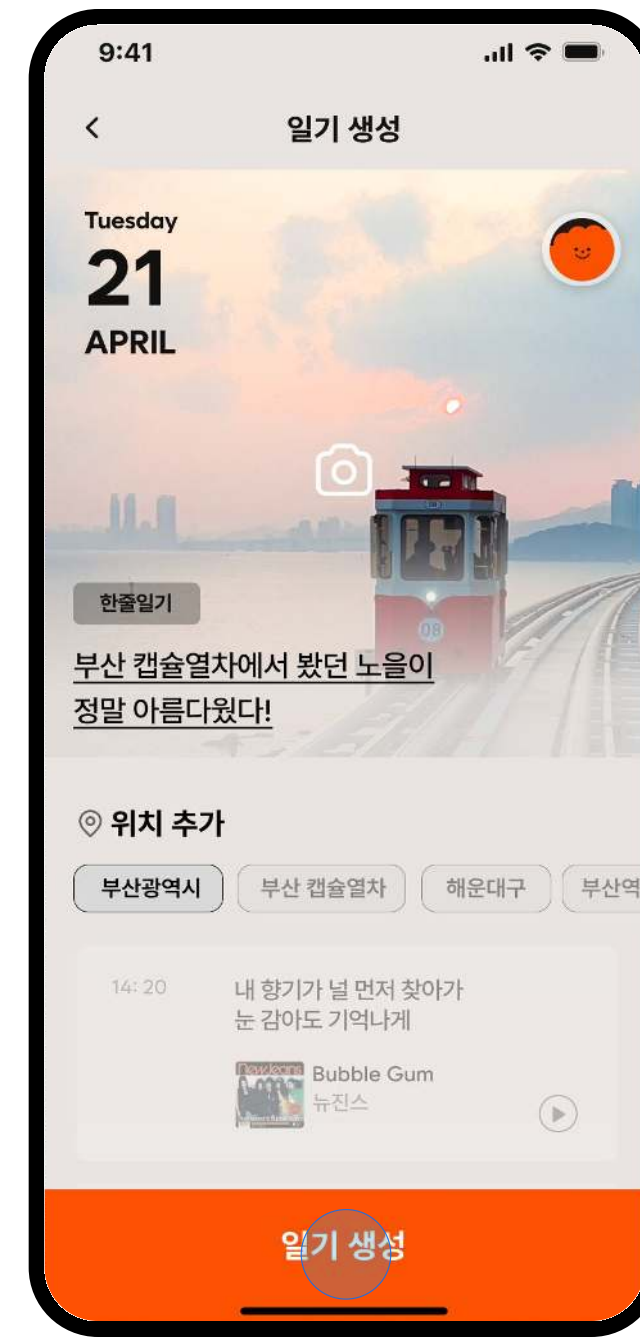
2. 감정 이모티콘 선택

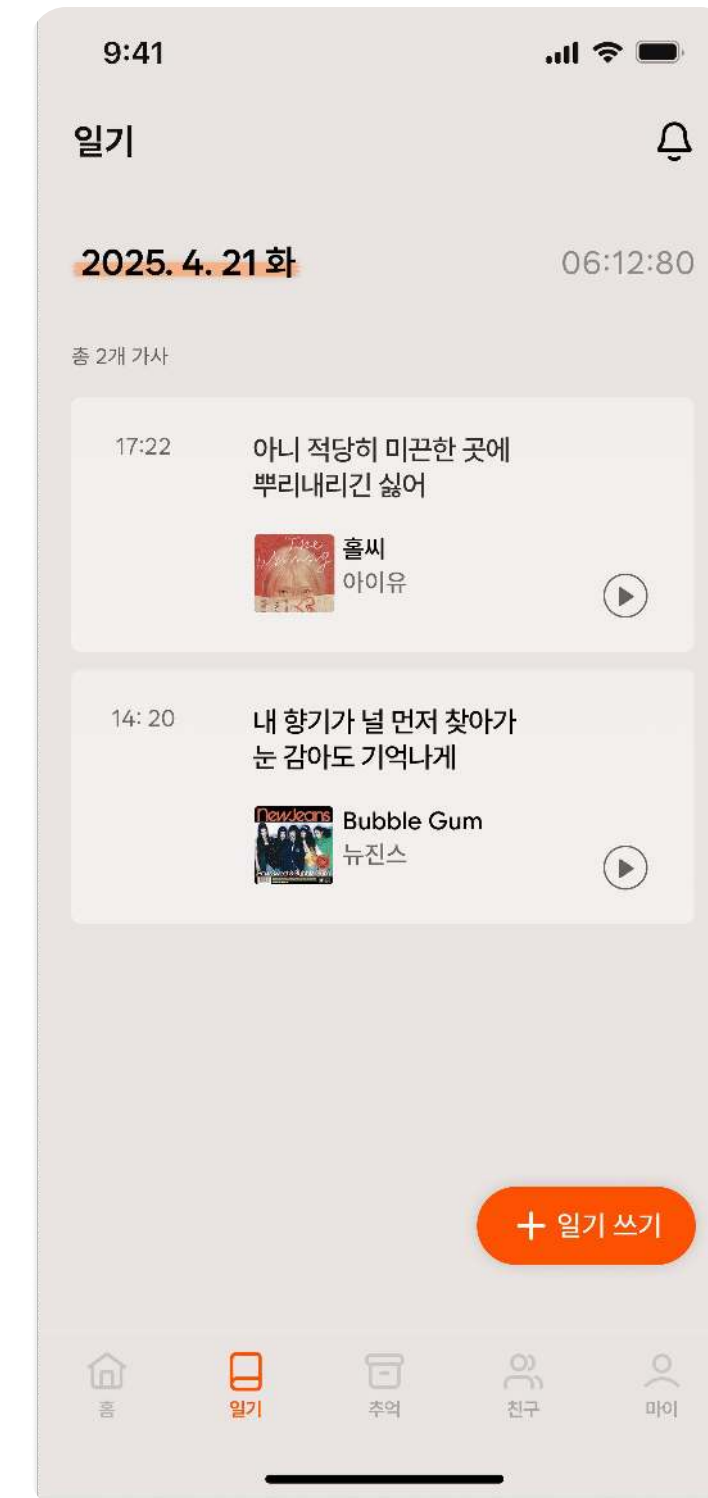
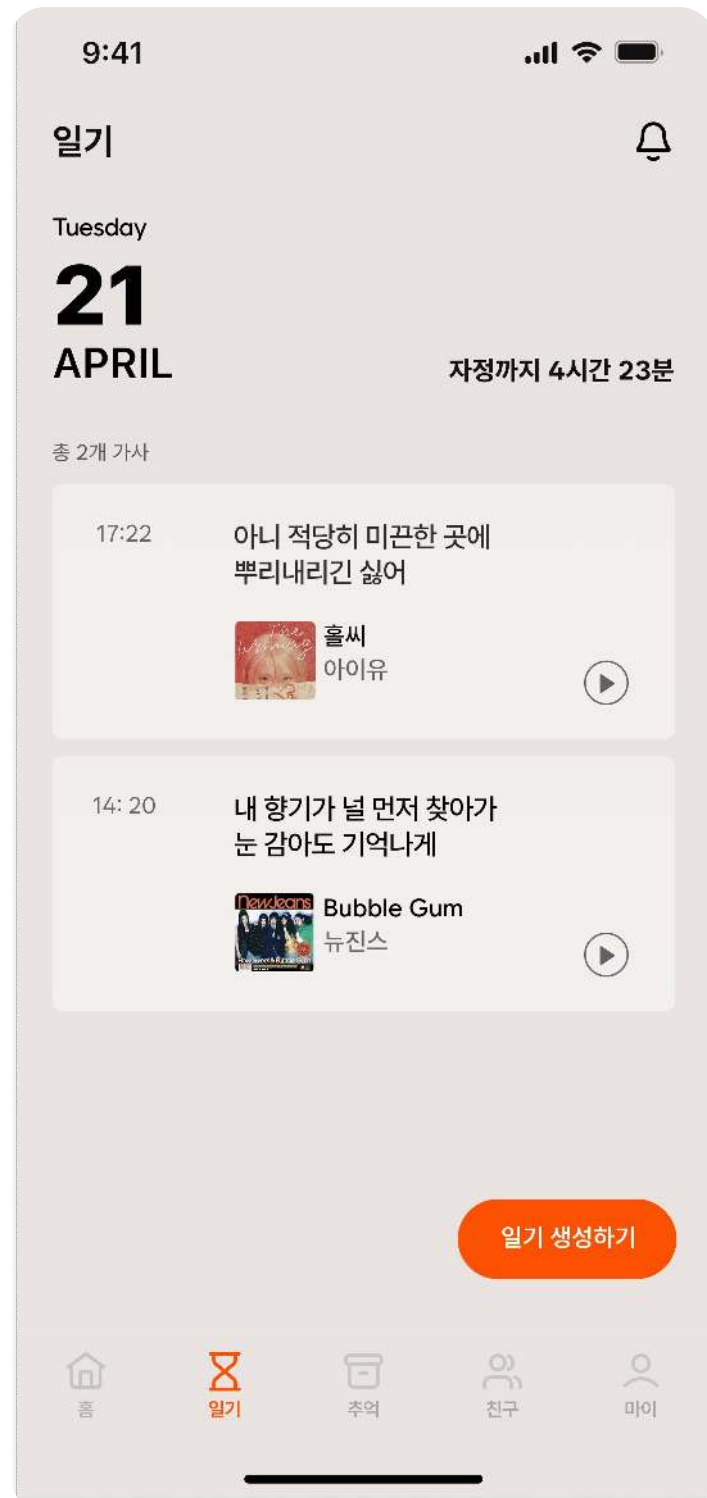


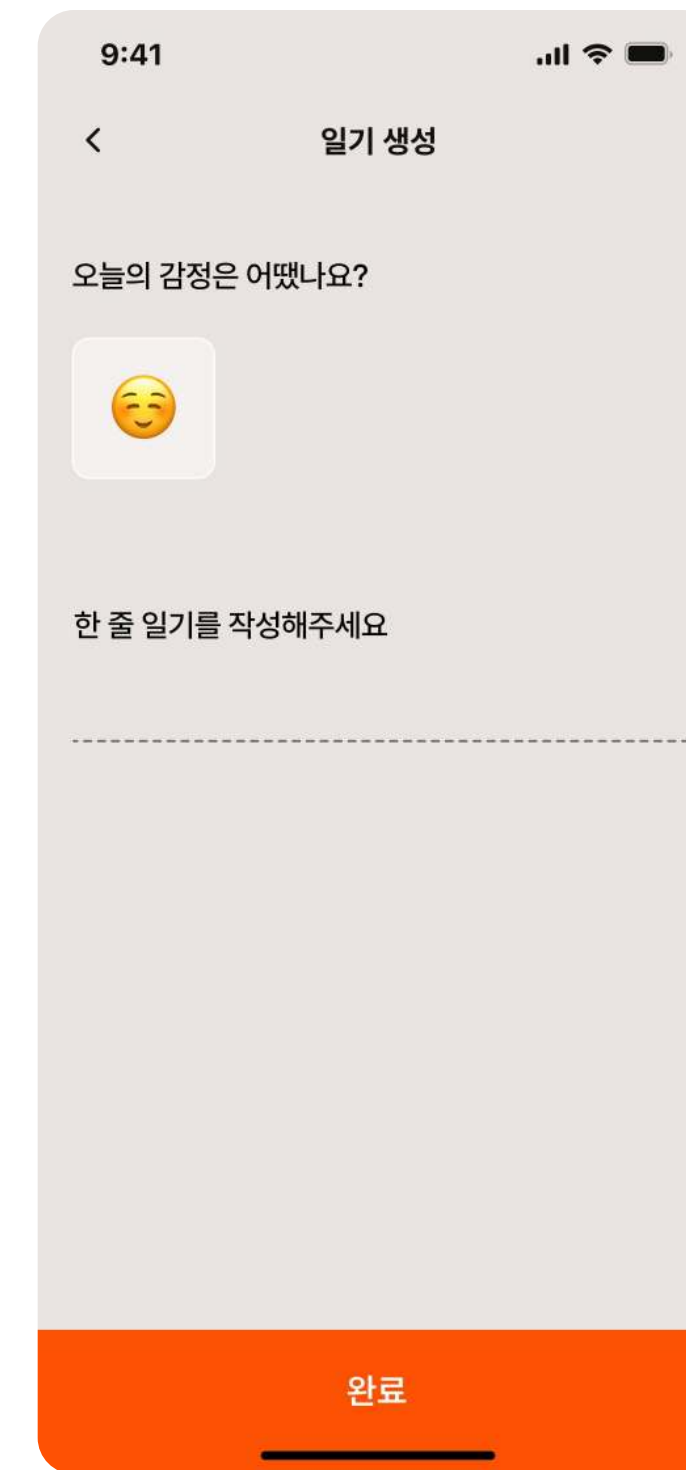
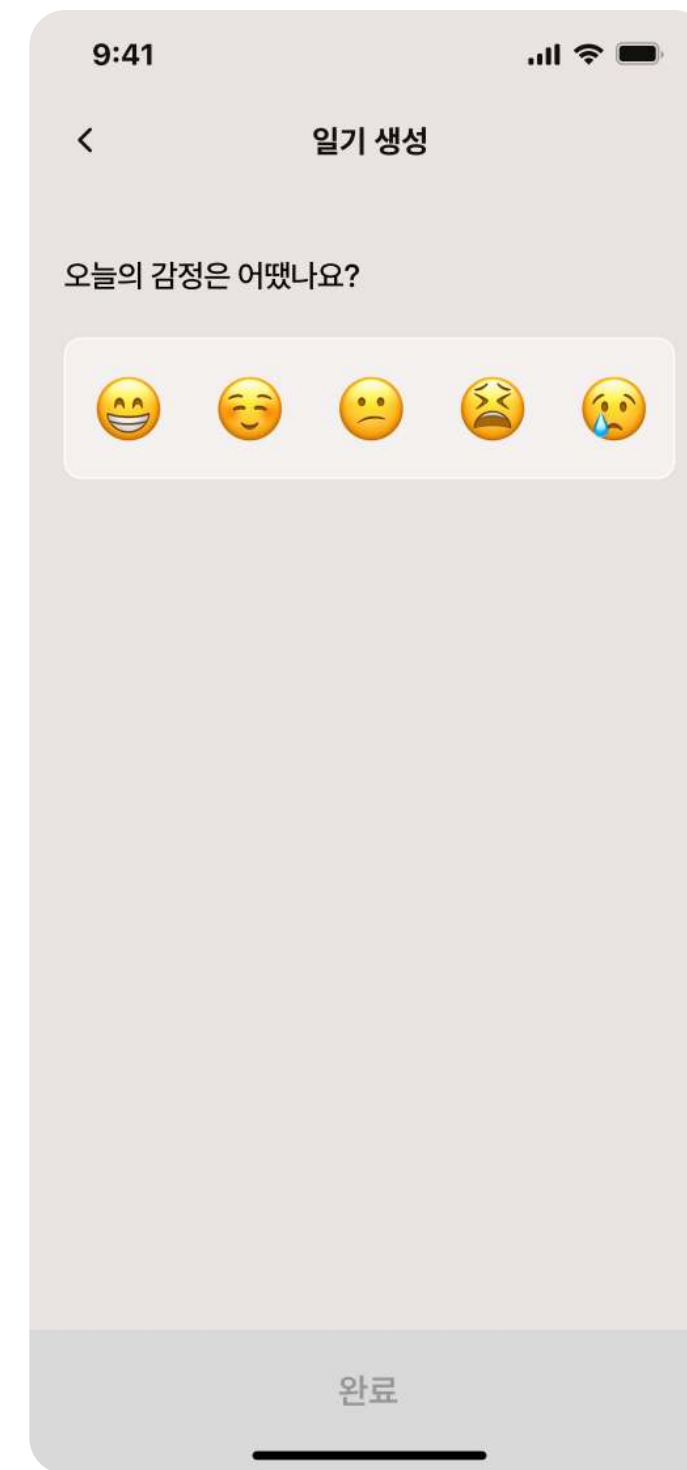
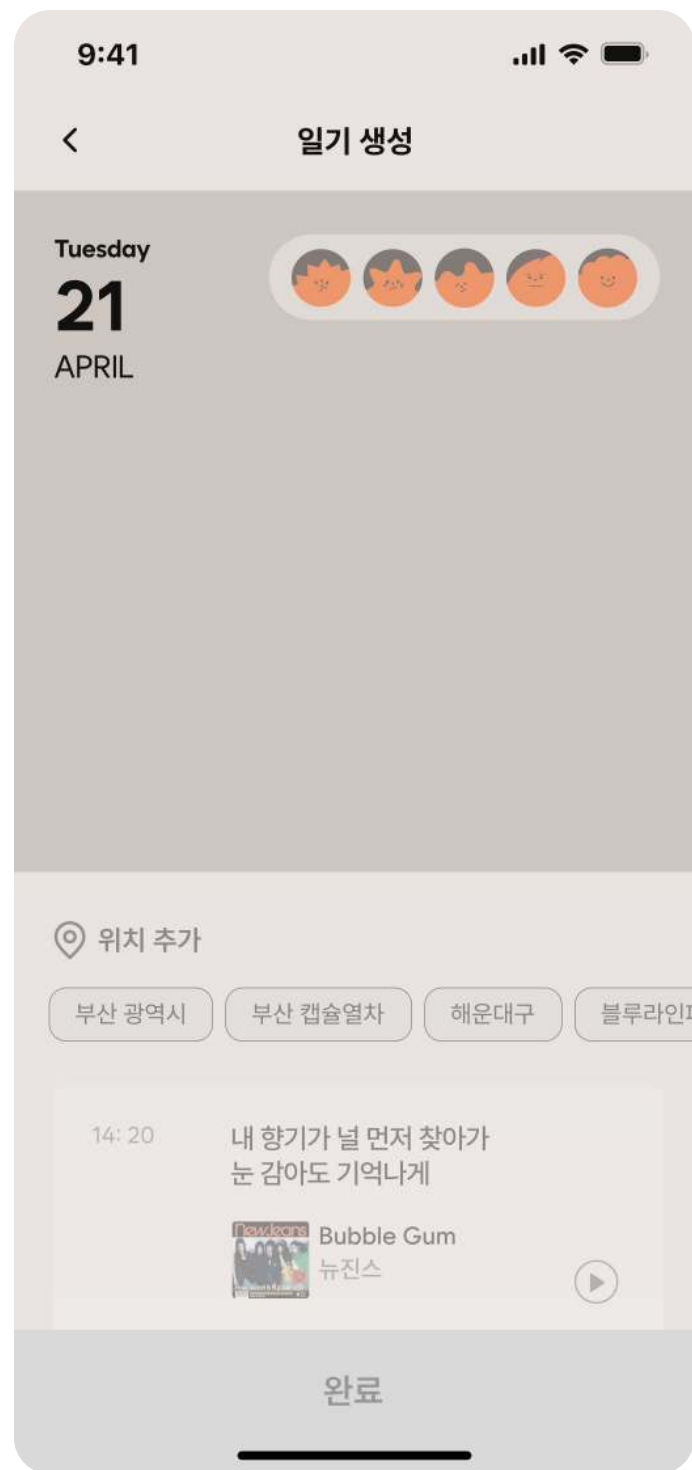
3. 한줄 일기 작성



4. 사진 선택

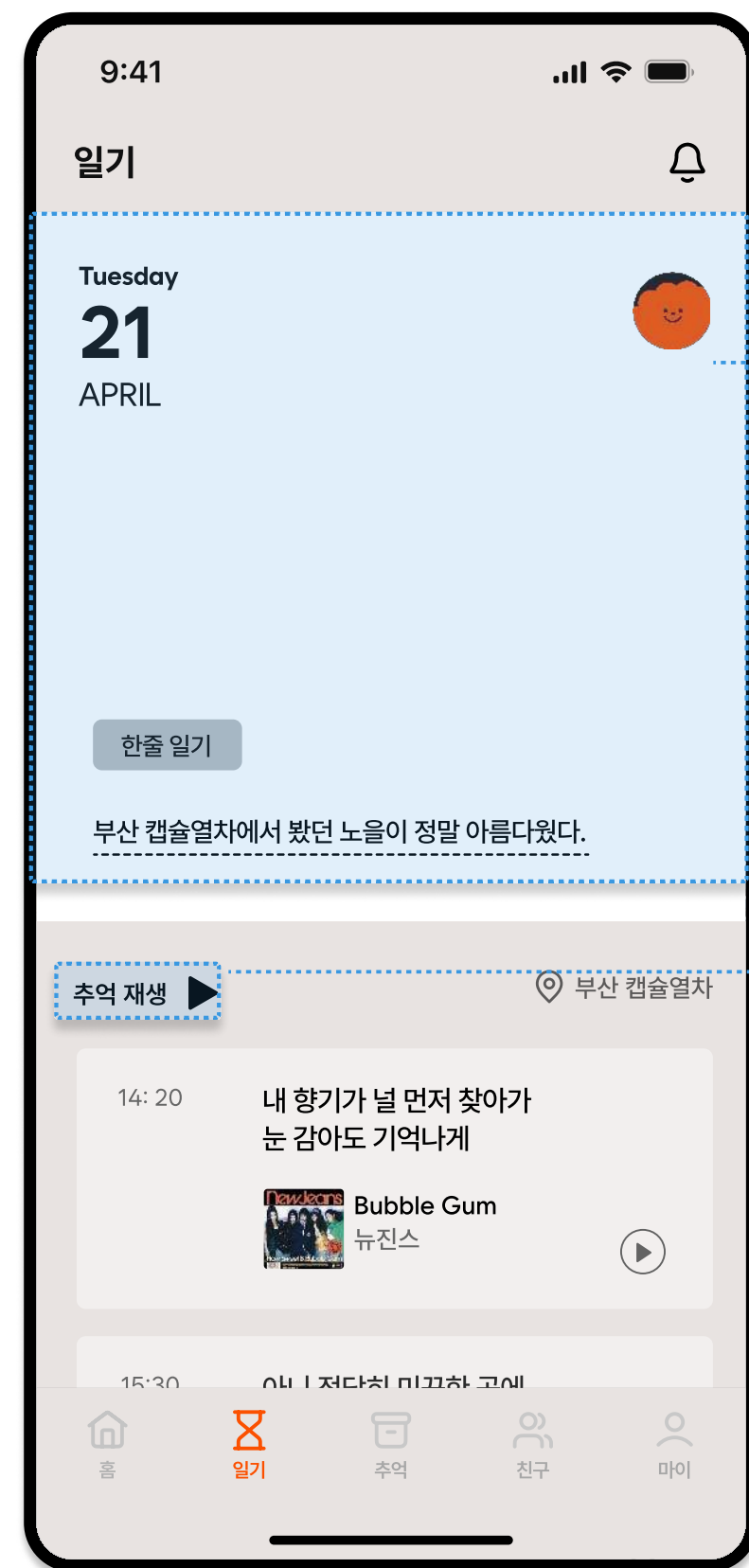






TASK 2 : 하루동안 저장한 가사들로 일기를 만들기

AS IS



발견된 문제

서비스 컨셉과 맞지 않은 디자인 요소

결과물에 사진이 강조되고 노래와 가사는 강조되지 않는 디자인이 앱의 전체적인 컨셉과 모순되게 느껴짐. 이 서비스의 컨셉과 타겟 사용자를 생각했을 때, 사진이 상대적으로 중요한 요소가 아니라고 느껴짐

발견된 문제

추억 재생하기 버튼의 가시성 낮음

가사 옆에 있는 플레이 버튼과 동일하게 생겨서 클릭가능한 지 기능적으로 헷갈림

TO BE



전문가 솔루션

불필요한 요소 정리 및 삭제

+ 팀 내부 솔루션

사진 요소 삭제, 음악으로 추억 기록이라는 컨셉에 집중해 기록한 가사와 그 날 들었던 음악들의 앨범 콜라주를 썸네일로 변경

전문가 솔루션

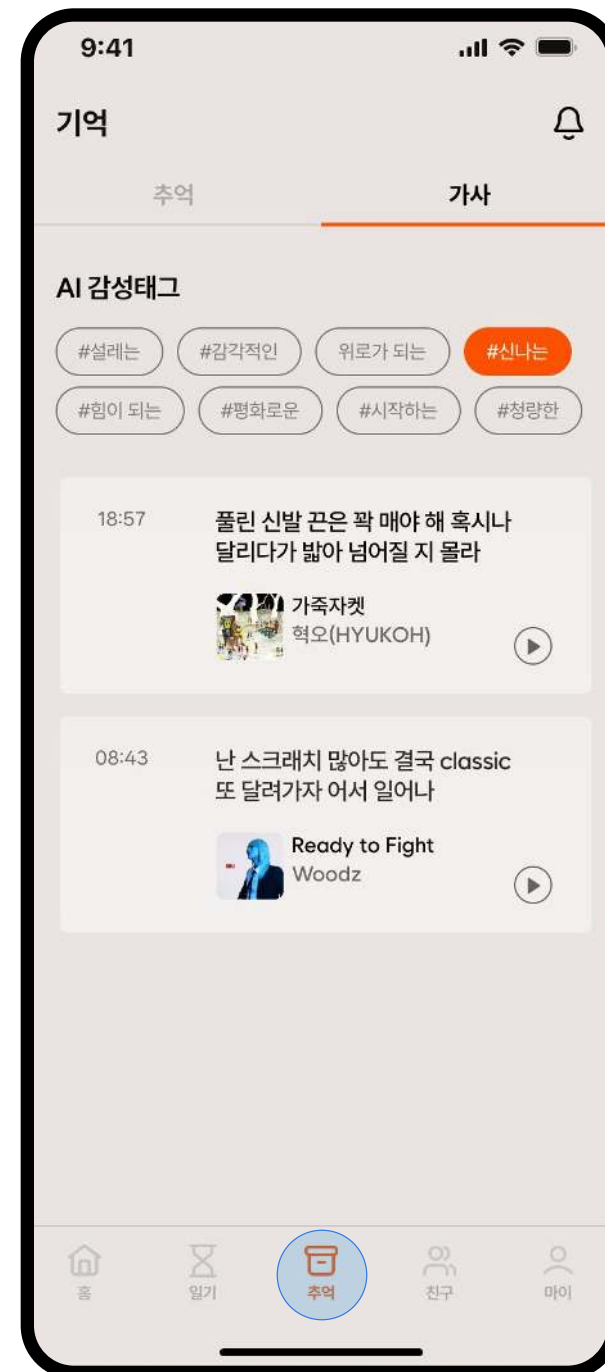
가사 옆 플레이어 버튼 삭제

재생하기 버튼 강조하는 디자인으로 가시성 수정

TASK 3 : 일년 전 추억 음악 재생하기

Context ————— 사용자는 일년 전 저장한 가사나 기록을 찾아보며 당시의 감정과 추억을 되살리고자 한다

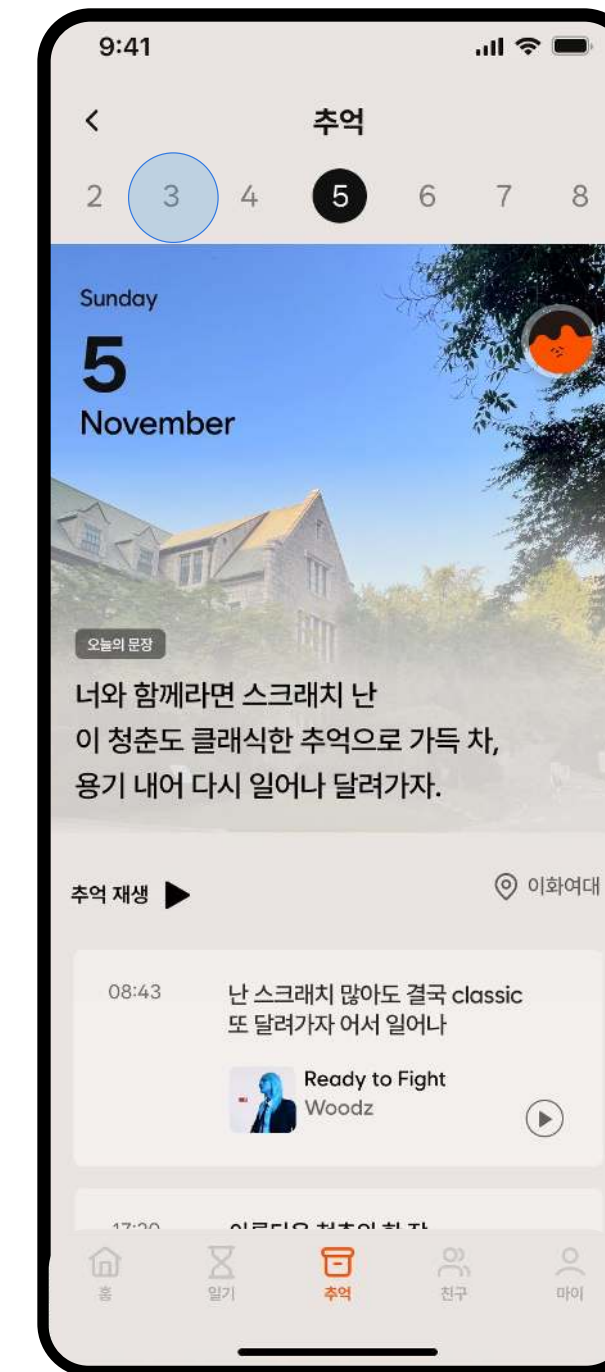
시작 화면



1. (GNB) 추억 버튼 탭

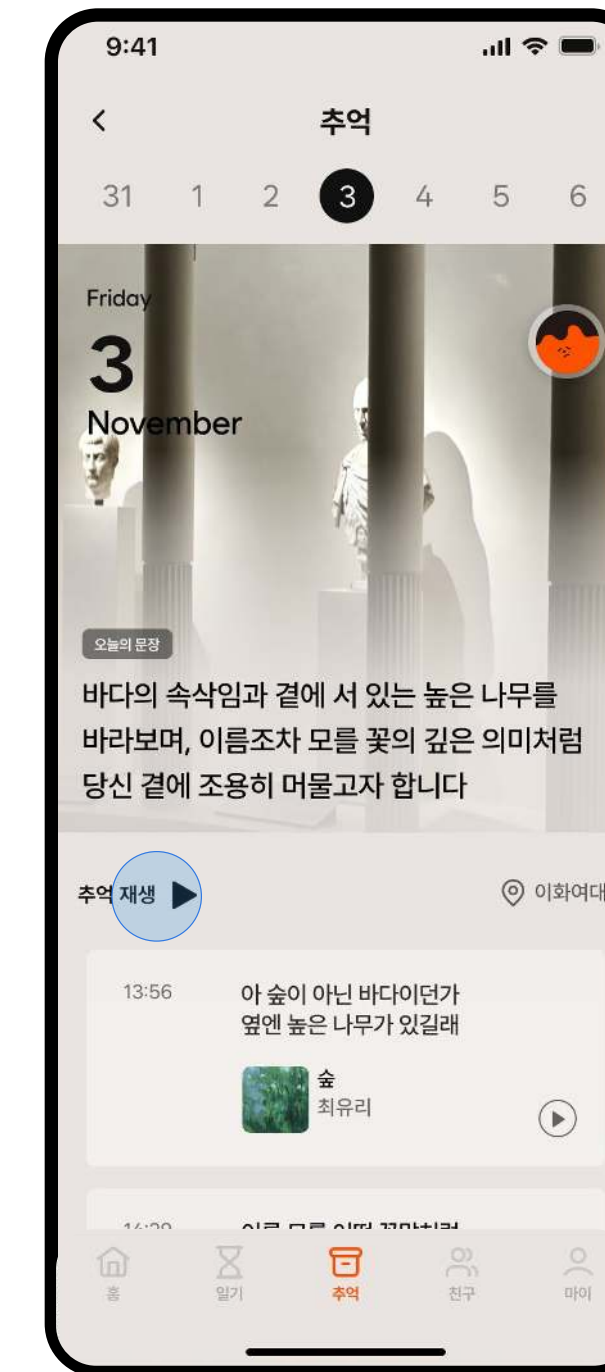


2. 2024년 11월 5일 버튼 탭

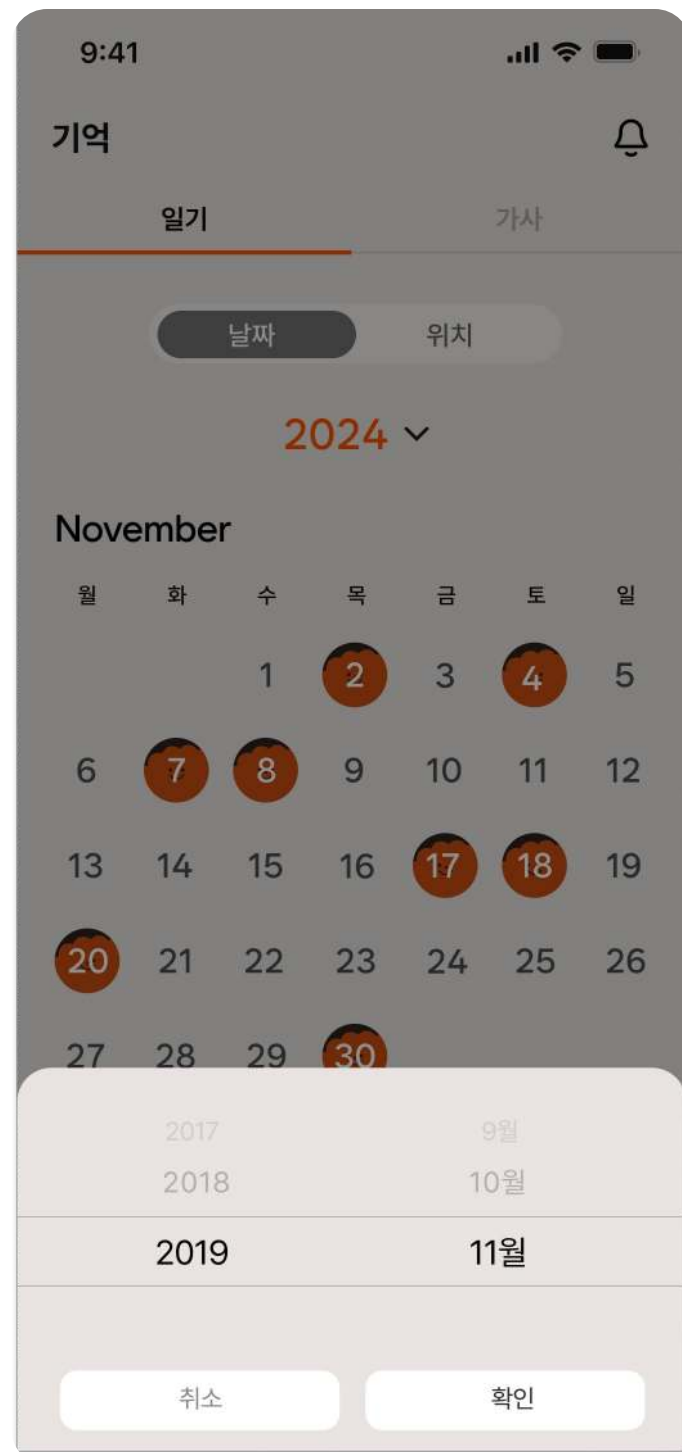
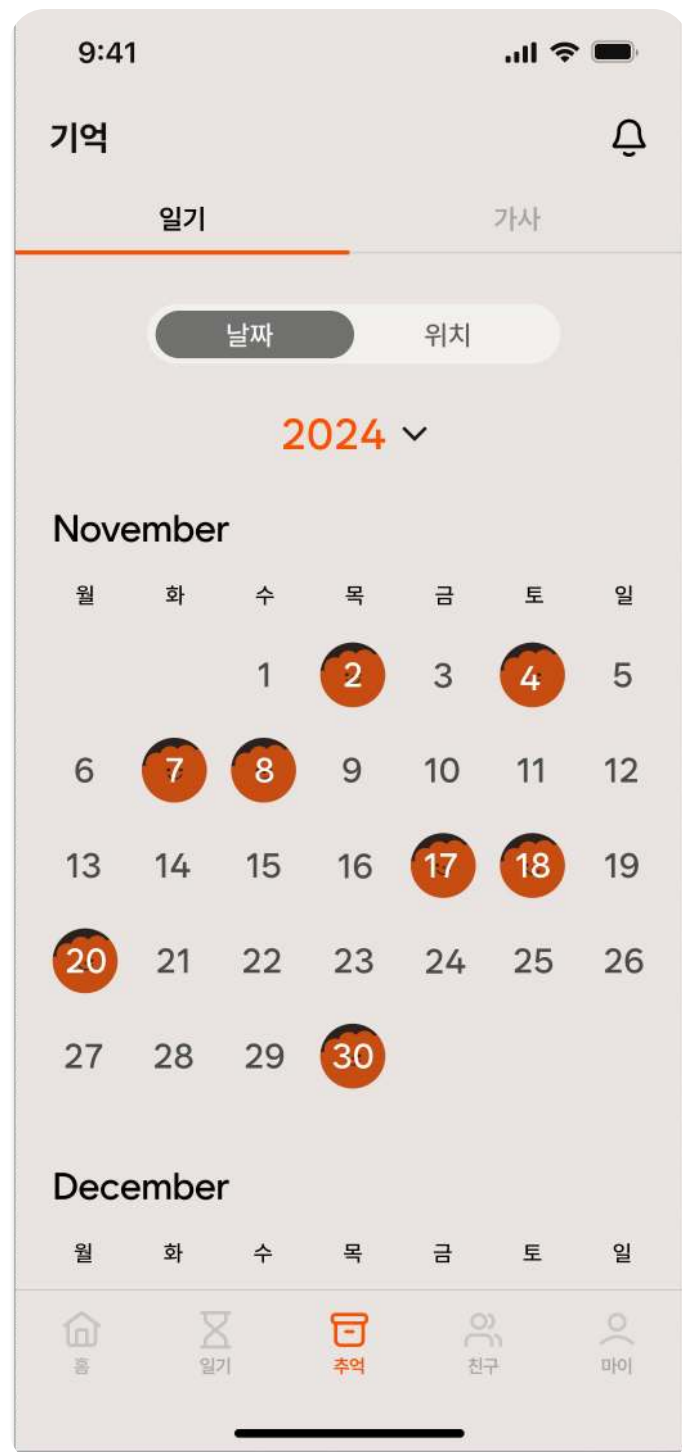


3. 11월 3일로 스크롤

완료 화면



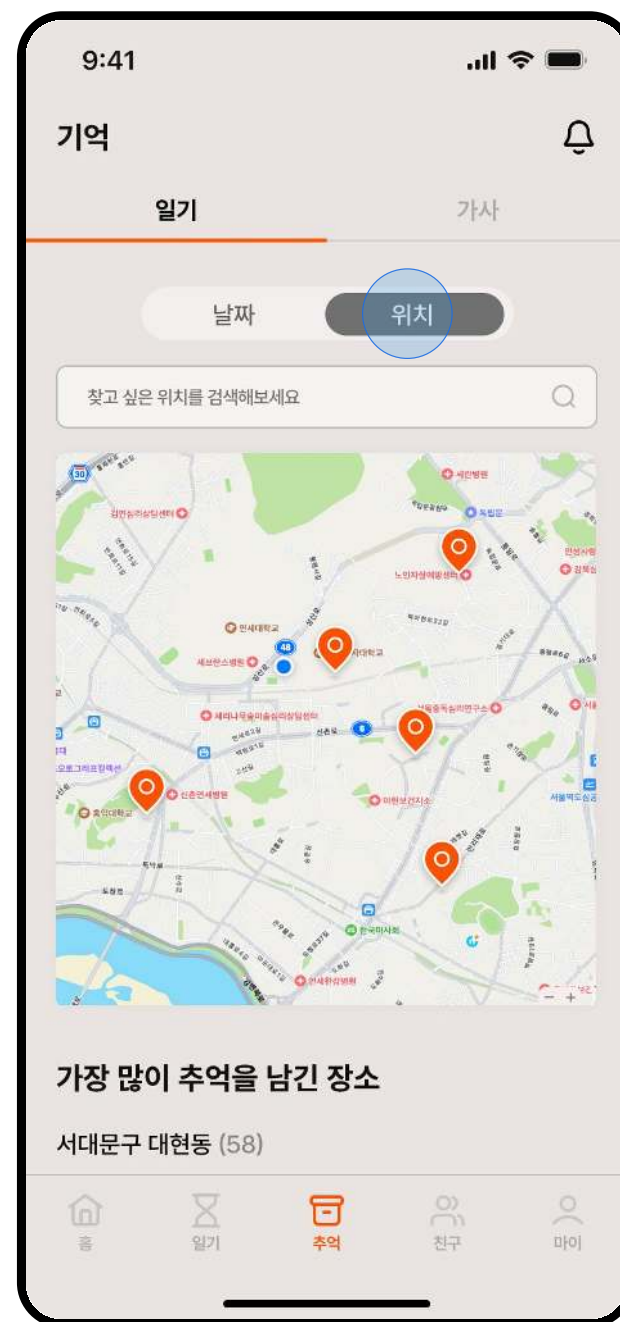
4. 재생하기 버튼 탭



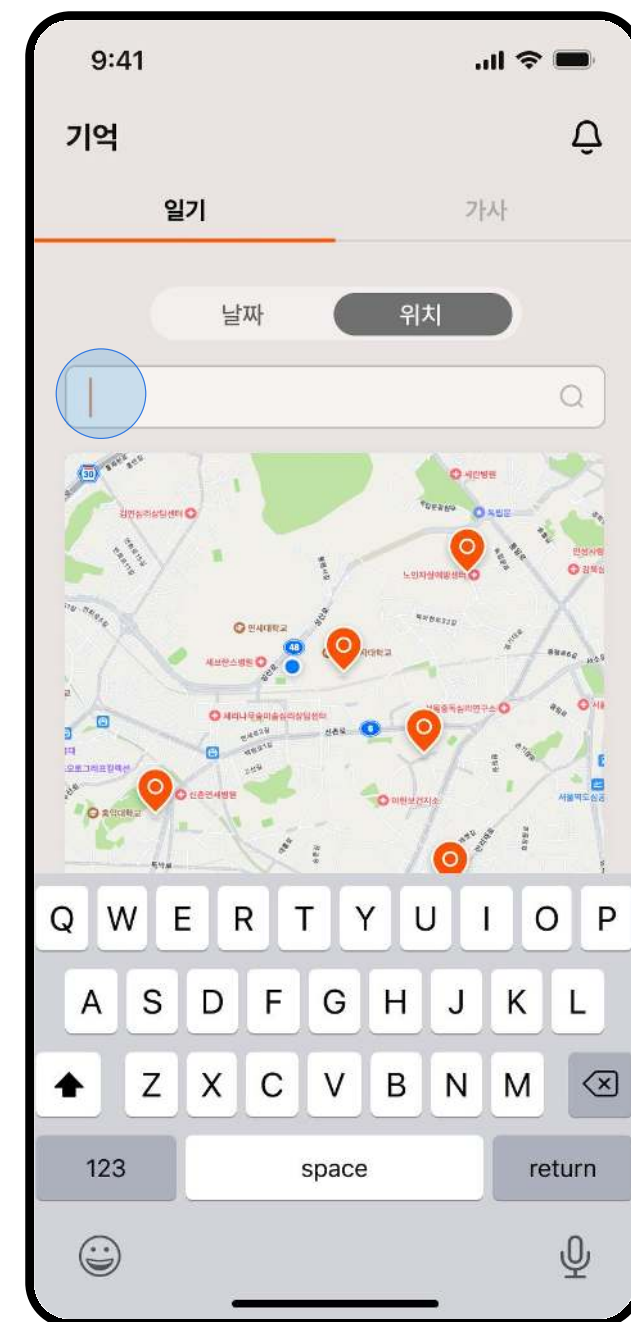
TASK 4 : 교토에서 2021년 4월 3일에 만든 일기 찾고 음악 재생하기

Context — 사용자는 또 일본 교토 여행에서 날씨 좋은 날 산책하면서 들었던 음악이 떠오른다.
정확한 여행 날짜를 생각이 나지 않아 위치로 생성했던 일기를 찾아보려고 한다. 일기를 찾은 후에는 그때에 추억을 회상하며 일기 속 음악을 재생한다.

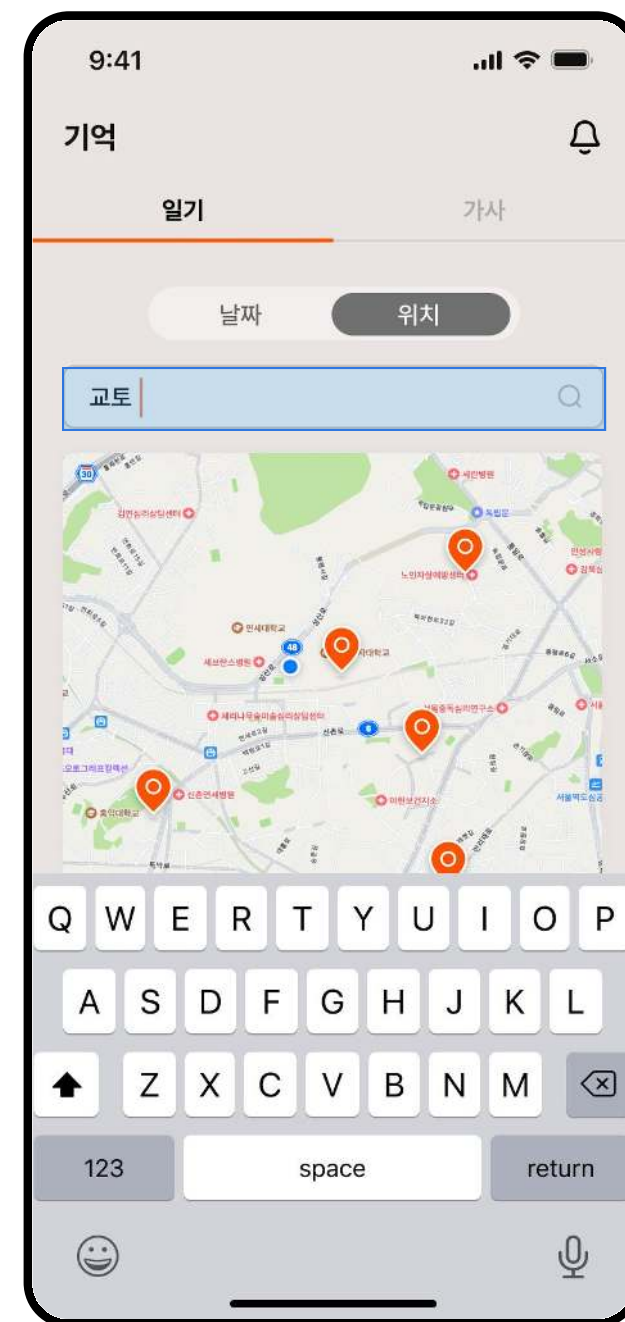
시작 화면



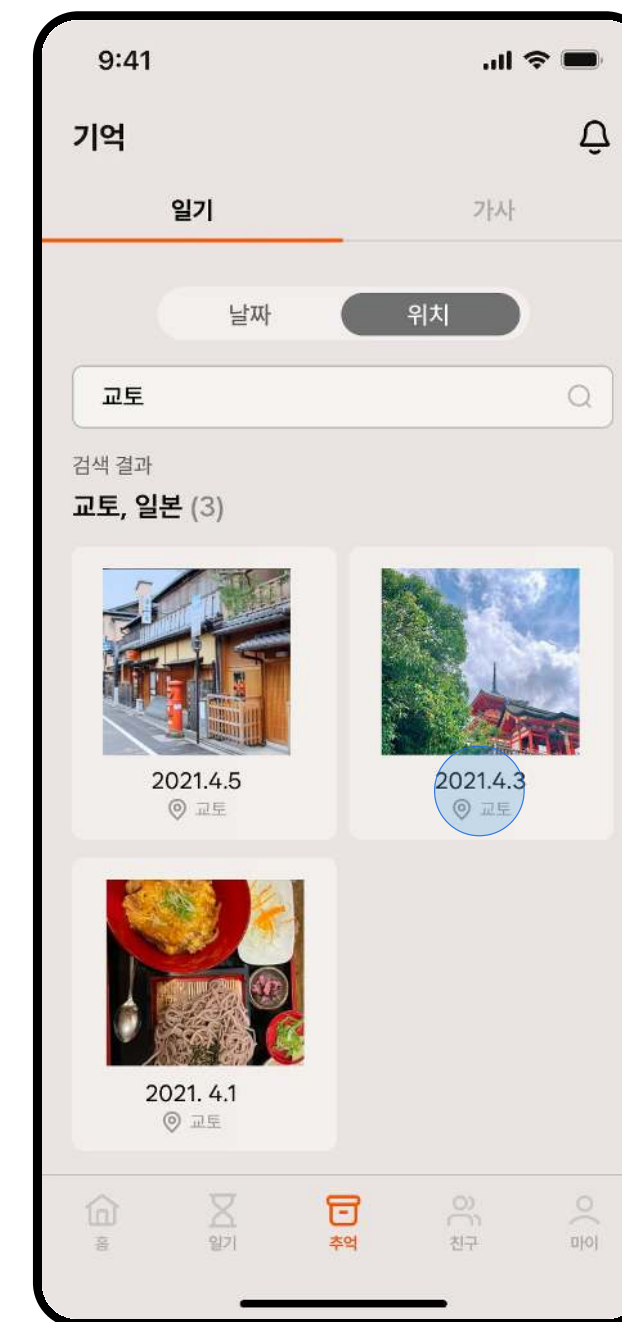
1. 위치 버튼 탭



2. 검색 창 탭

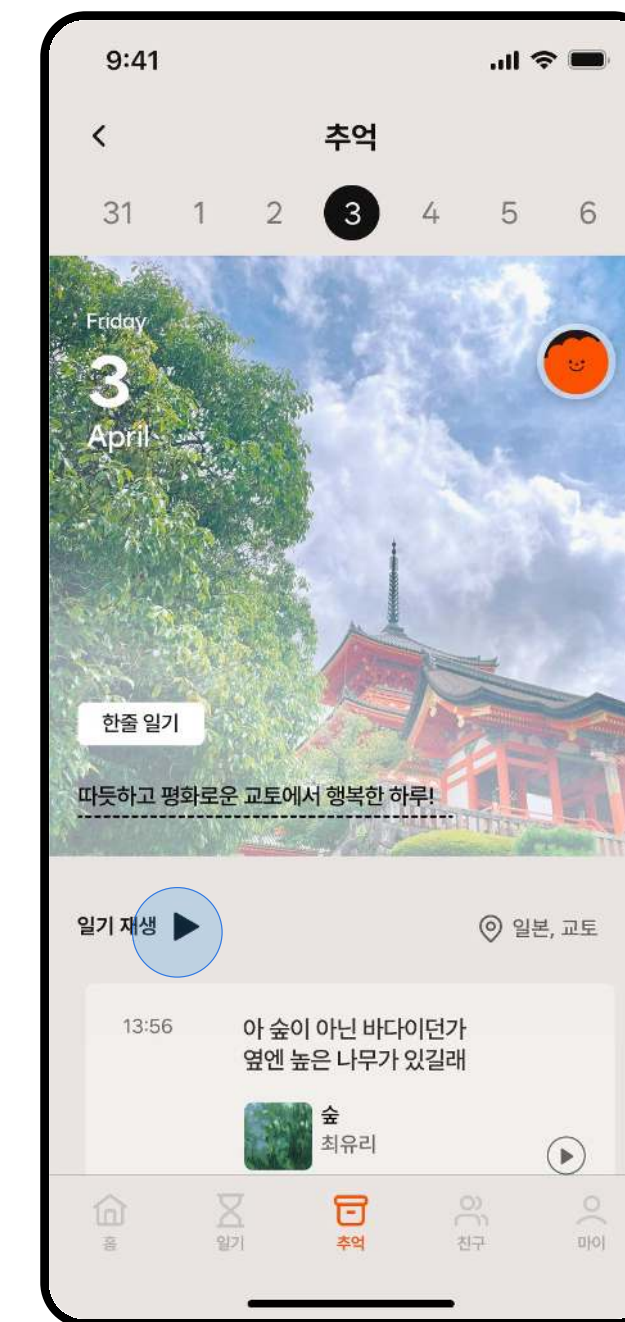


3. 검색 창에 교토 입력

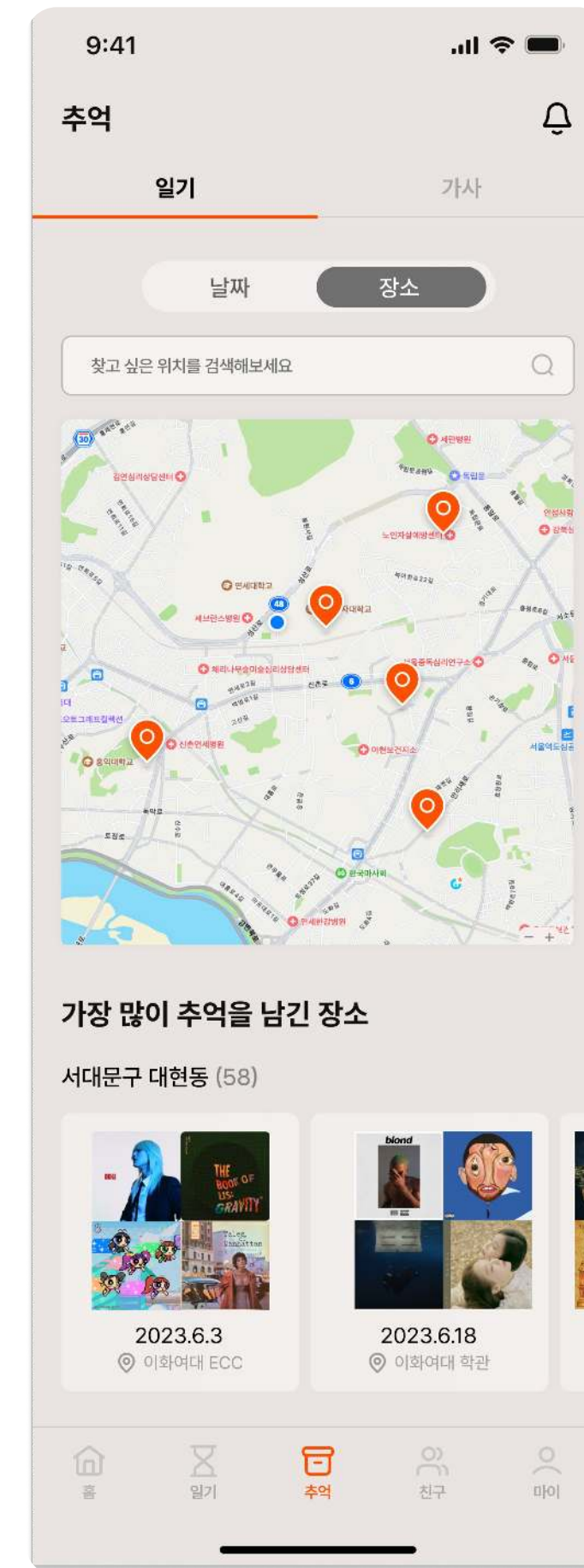
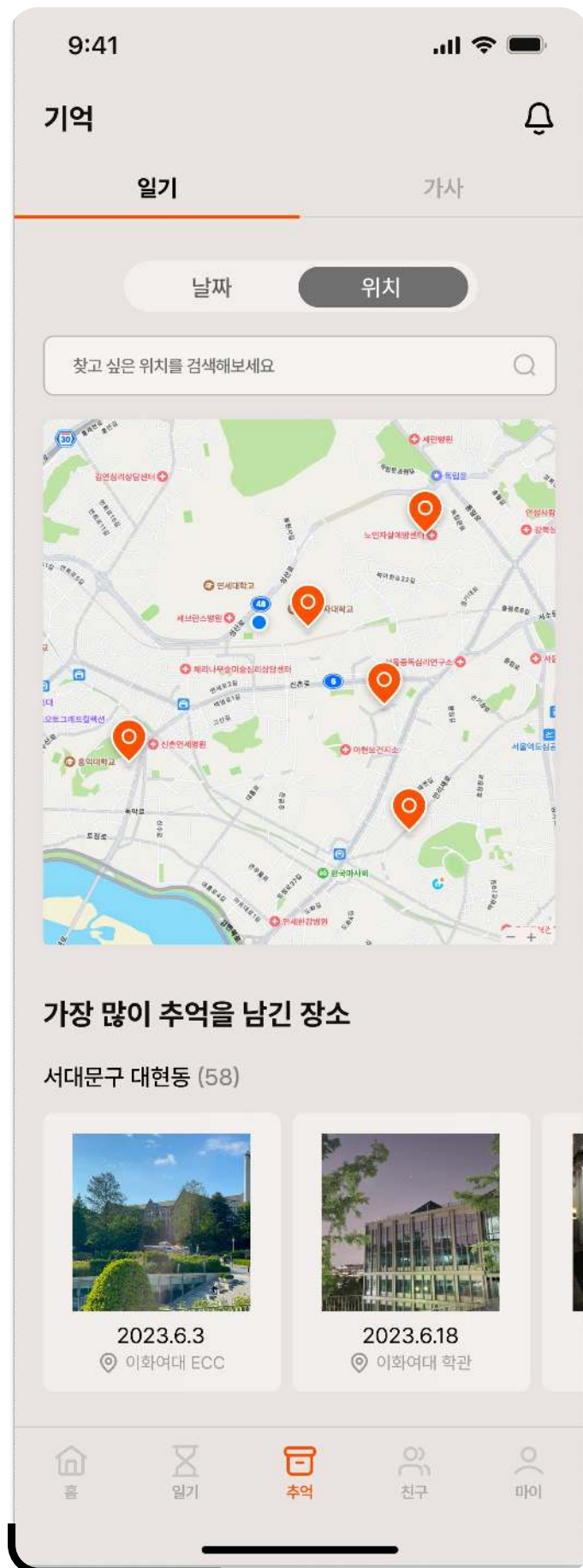


4. 2021.4.3 추억 탭

완료 화면



5. 재생하기 버튼 탭



Cognitive Walkthrough

03 Cognitive Walkthrough 평가 진행

평가 계획 수립

문항 번역

평가 진행

결과 분석

리디자인 방향 설정

2025-1 Iterative Design 수업 프로젝트 Memo:Lyric 앱 Cognitive Walkthrough 평가지

- * 각 액션을 보고 질문에 따라 발견된 문제와 해결방안을 작성해주세요.
- * 발견된 문제가 없을 경우, [문제없음]이라고 작성해주세요.

Cognitive Walkthrough 평가문항 안내

1. 사용자가 원하는 태스크를 달성하기 위해 해야 할 액션을 알 수 있을까?
(Ex. "필 해야 할지 알 수 있나?" → 목표 세우기)
2. 사용자는 필요한 UI요소를 쉽게 찾을 수 있을까?
(Ex. "필요한 기능이 보이냐?" → 기능 찾기/행동 유도)
3. 사용자는 선택하는 액션이 본인이 달성하고자 하는 결과로 이어질 것이라고 이해할 수 있을까?
(Ex. "내 행동이 원하는 결과랑 맞아 보이냐?" → 결과 예측, 효과와 올바른 액션 연관)
4. 사용자가 피드백을 통해 자신이 올바른 액션을 선택했는지 또는 잘못된 액션을 선택했는지 알 수 있는가?
(Ex. "내가 제대로 하고 있는지 알 수 있는가?" → 진행 상황 피드백)

TASK 1: 음악 감상 중 마음에 드는 가사 기록하기

[1-1] 듣고 있는 음악 (출씨) 선택

Questions	Problems	Suggestions
1. 사용자가 원하는 태스크를 달성하기 위해 해야 할 액션을 알 수 있을까?	잘 모르겠음. (음악어플 사용 경험상 가사들 보기위해서 현재음악은 정해진 시간이, 곡의 내용이 없다면 살짝 확인가능)	"가사 보기" 등의 안내 가이드나 지표 추가
2. 사용자는 필요한 UI요소를 쉽게 찾을 수 있을까?	문제없음.	
3. 사용자는 선택하는 액션이 본인이 달성하고자 하는 결과로 이어질 것이라고 이해할 수 있을까?	잘 모르겠음. (아동용 앱)	
4. 사용자가 피드백을 통해 자신이 올바른 액션을 선택했는지 또는 잘못된 액션을 선택했는지 알 수 있는가?	문제없음.	

[1-2] 가사 기록 버튼 선택

Questions	Problems	Suggestions
1. 사용자가 원하는 태스크를 달성하기 위해 해야 할 액션을 알 수 있을까?	문제없음.	

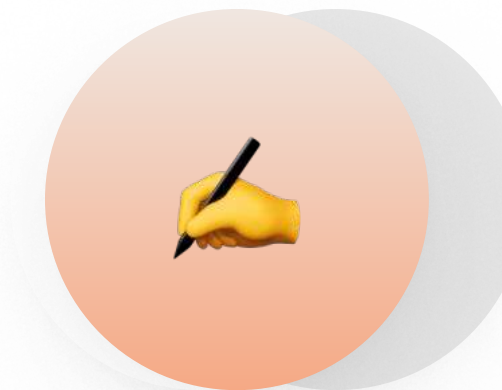
이해할 수 없음. (어떤지 모르겠음.)	이해할 수 없음. or 이해할 수 없음. '가사' 레이블링 추가
문제없음.	
문제없음.	

is	Suggestions
문제없음.	
문제없음.	
문제없음.	
문제없음.	

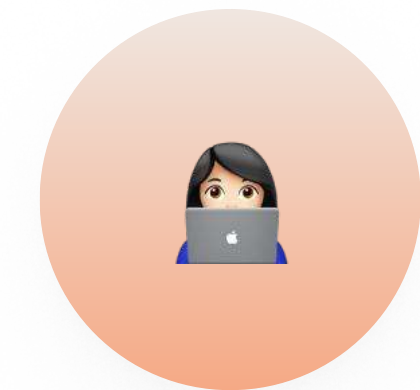
is	Suggestions
문제없음. (가사 기록 버튼을 누르면 가사 내용이 자동으로 기록되는지 모르겠음)	"가사"의 기능이 무엇인지 기능에 대한 설명 or 인포메이션 추가
문제없음. (가사 기록 버튼을 누르면 가사 내용이 자동으로 기록되는지 모르겠음)	" "



1. 인터페이스 안내지 제공



2. 평가자별 태스크별 평가지 작성



3. 평가지 회수 후 분석

04 Cognitive Walkthrough 평가 결과 분석

평가 계획 수립

문항 번역

평가 진행

결과 분석

리디자인 방향 설정

Task	Page	Select	Problem	# 문제 언급수	Solution
T1	P6	Q1	잠금 토글의 의미와 기능을 잘 모르겠다	8	- 플로우 상에서 의미 명확화 또는 아이콘 변경 - "친구 공개 여부"를 묻는 팝업창이 더 적합할 것 같음 또는 아이콘에 레이블링 추가 - "잠금"의 기능이 무엇인지, 기능에 대한 설명 또는 안내 가이드 추가 - 열린 아이콘의 고리 방향을 180도 돌려 시각적으로 더 알기 쉽게 하면 어떨까. - 클릭 했을 때, "전체공개되었습니다"와 같은 피드백 필요
T1	P4	Q1	지우개 아이콘의 가시성 문제	4	아이콘 변경 연필 아이콘과 가시적으로 차별화 지우개 레이블링 추가
T1	P6	Q3	보통 '기록 완료'를 누르지 토글 탭은 안 누를 것 같음	2	기록완료 버튼 비활성화(회색으로)
T1	P6	Q3	잠금 아이콘이 너무 비슷하게 보인다.	2	열린 아이콘의 고리 방향을 180도 돌려 시각적으로 더 알기 쉽게 하면 어떨까.
T2	P1	Q3	레이블링이랑 아이콘 불일치	2	아이콘 변경 가사가 있긴 칸에 일기쓰기 버튼 삽입해 가사와 일기 사이의 연관성 추가
T3	P2	Q3	스크롤을 해야만 과거의 일기를 볼 수 있는가?	2	태스크 4의 장소 찾기처럼 연도, 월별로 입력하여 검색할 수 있는 창과 '오늘'에 돌아가기 버튼이 하나 있으면 더 편리할 것 같다. 날짜를 변경할 수 있는 드롭다운 박스 추가 /세로 스크롤보다 가로 스크롤이 더 이해하기 쉬울 것 같다.
T1	P1	Q1	잘 모르겠음. 음악 어플 사용 경험 상 가사를 보기 위해서 현재음악을 탭하긴 하지만, 그런 경험이 없다면 살짝 헷갈릴 것 같음		가사 보기 등의 안내 가이드나 지표 추가
T1	P1	Q2	오늘 기록한 가사가 가장 먼저 보임. 음악앱과 관련된 경험이 없다면 찾기 힘들 것 같다		가장 눈에 띄도록 설계.
T1	P1	Q2	방금 들었던 부분을 기록하려고 할때, 찾기 어려울 것 같음. (왜냐하면 모두 볼드체로 바뀌어서)		2-2의 가사부분 ui를 그대로 유지시켜도 괜찮을 거 같음. 만약 다른 부분 클릭시 그 부분 볼드체로 변환

페이지별로 문제 정리

- 태스크별로 정리된 인터페이스 안내지 제공
- 각 안내지에 필요한 페이지 이미지 및 기능 설명 포함
- 비대면 전달 (평가자에게 메신저로 발송)

중복 문제 그룹화

- 같은 페이지, 다른 페이지에서 반복 발견된 문제들을 묶음
- 예: 아이콘 가시성 문제, 피드백 부족 문제, 기능 인지 문제 등

Cognitive Walkthrough 질문 기준 분류

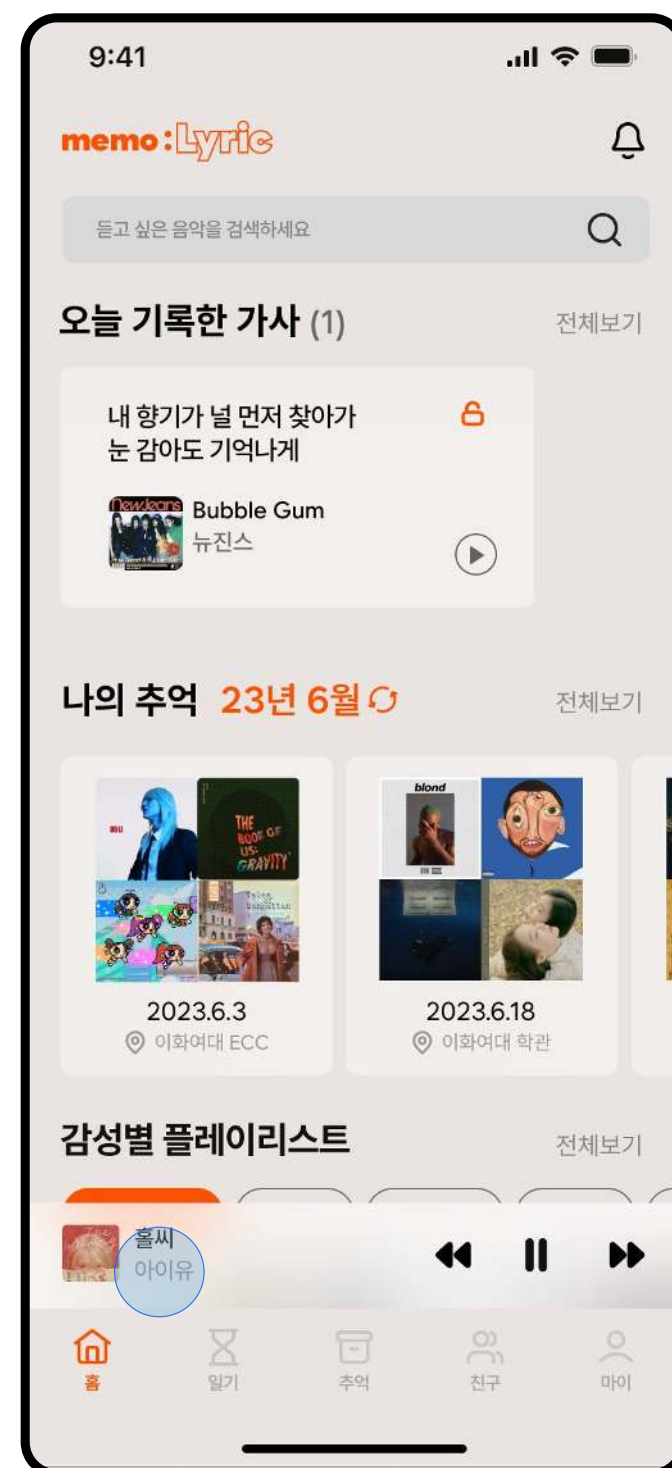
- 동일한 문제라도 평가자 간 해석의 차이로 서로 다른 질문(Q1~Q4)에서 도출된 문제는 그룹화 이후에, 가장 적절한 질문 항목으로 재분류
→ Q1: 목표 이해 / Q2: 기능 발견 / Q3: 행동-결과 연결 / Q4: 피드백
- 문제별 솔루션을 질문 유형에 맞게 통합

단, TAS
휴리스틱

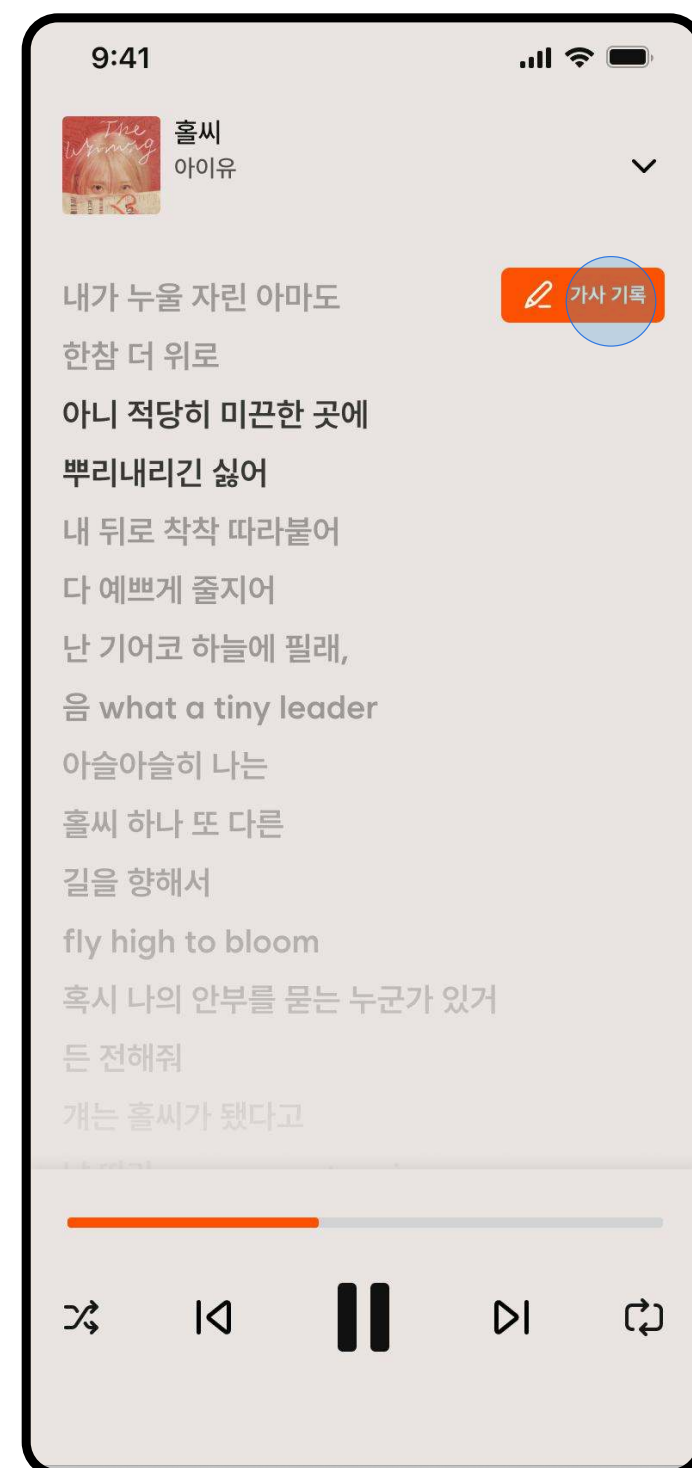
TASK 1: 음악 감상 중 마음에 드는 가사 기록하기

Context — 지친 마음을 달래고자 혼자 부산 여행을 가게 된 대학생 A씨.
캡슐 열차를 타서 아이유의 홀씨를 듣다가 마음에 드는 가사가 들려 기록하고자 한다.
기록을 마치려던 A씨는 바꾸고 싶은 부분이 생각나서 수정한 다음, 친구들에게도 보이게 가사를 공유한다.

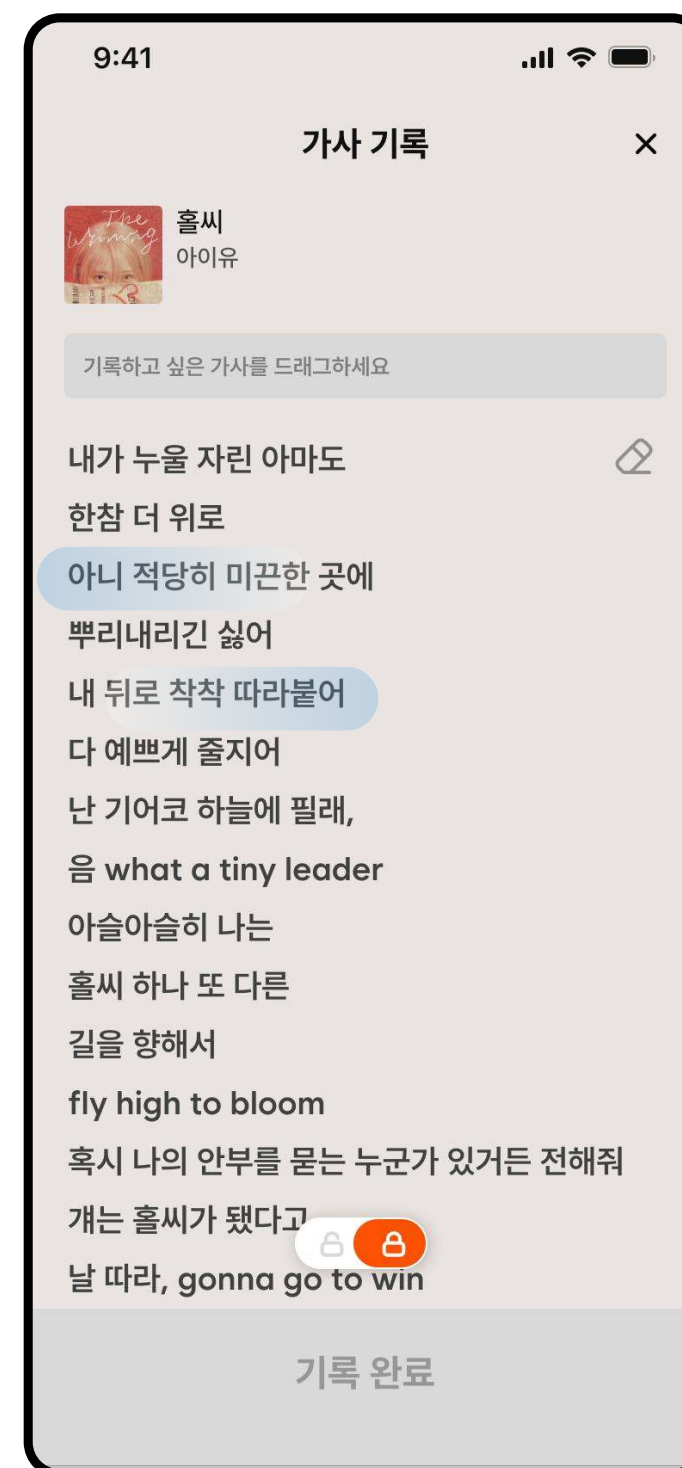
시작 화면



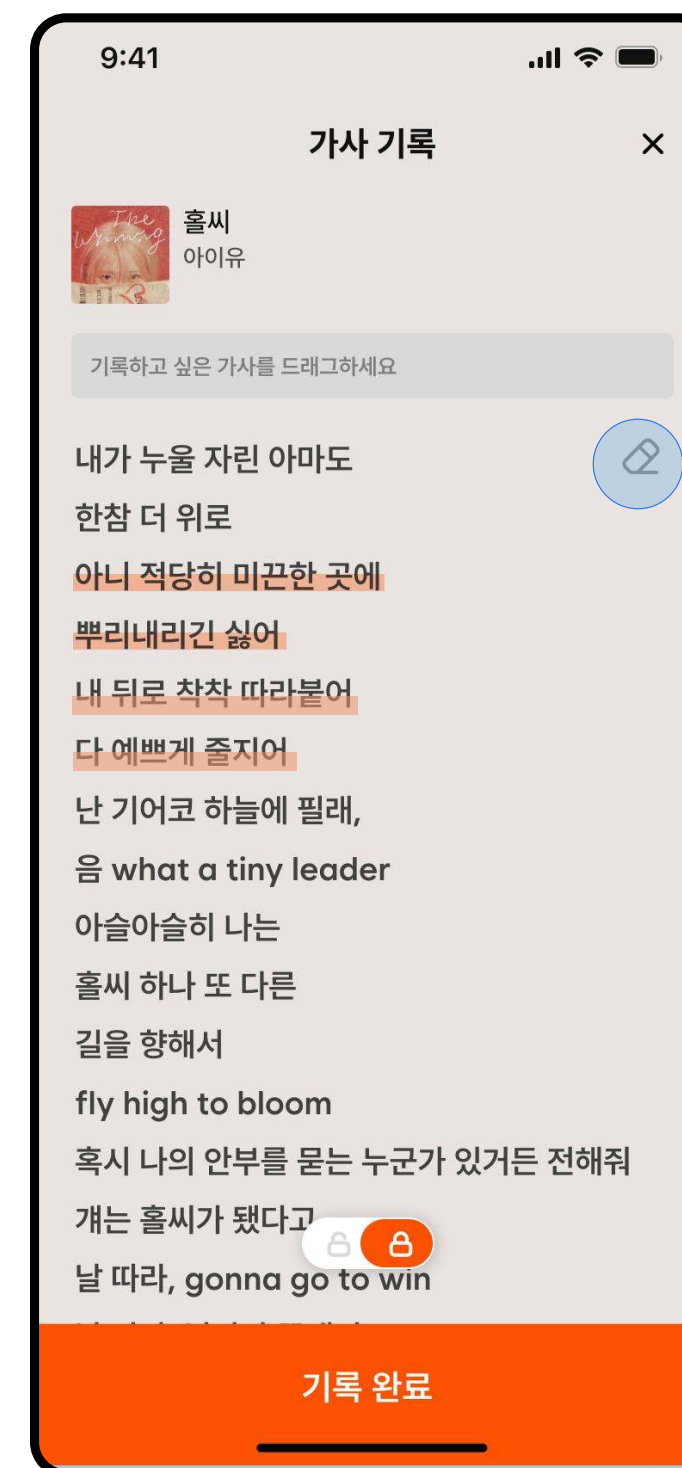
1. 듣고 있는 음악 (홀씨) 탭



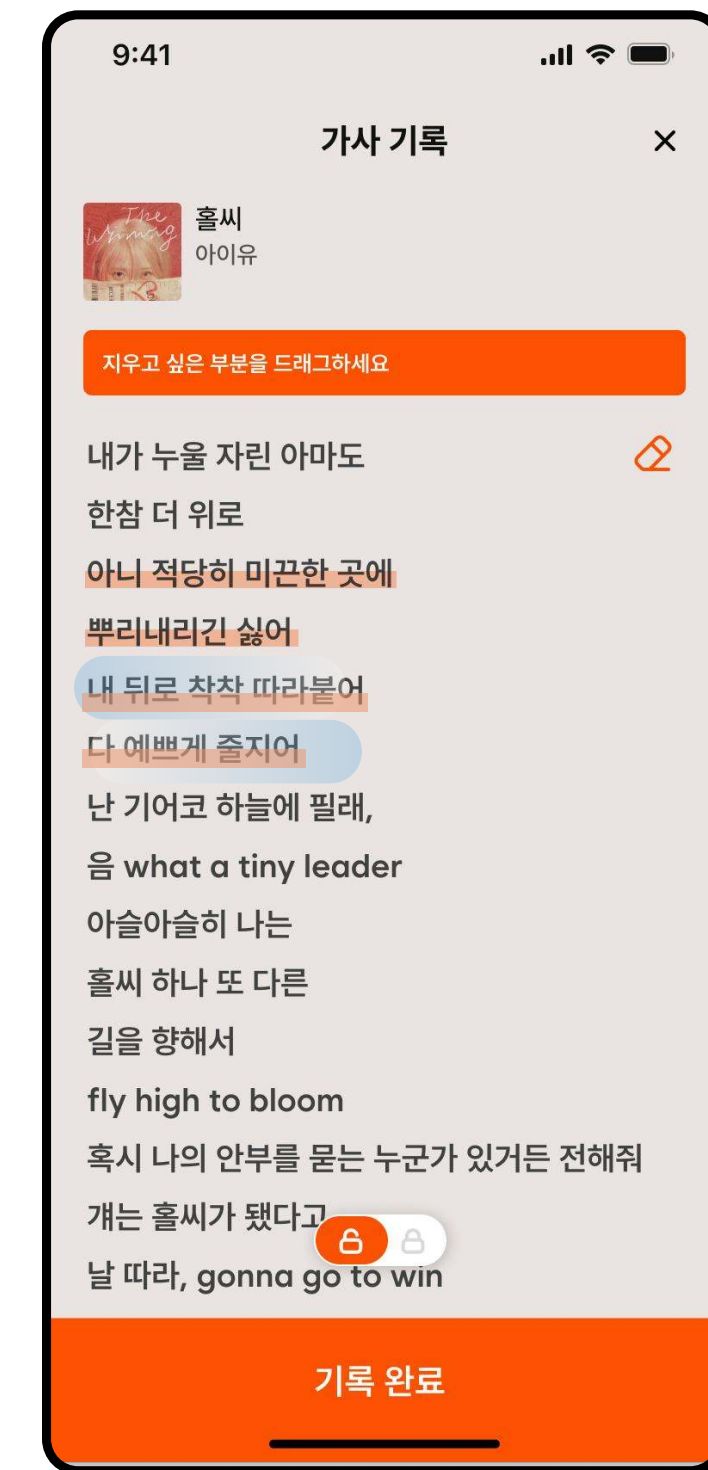
2. 가사 기록 버튼 탭



3. 가사 드래그



4. 지우개 아이콘 탭

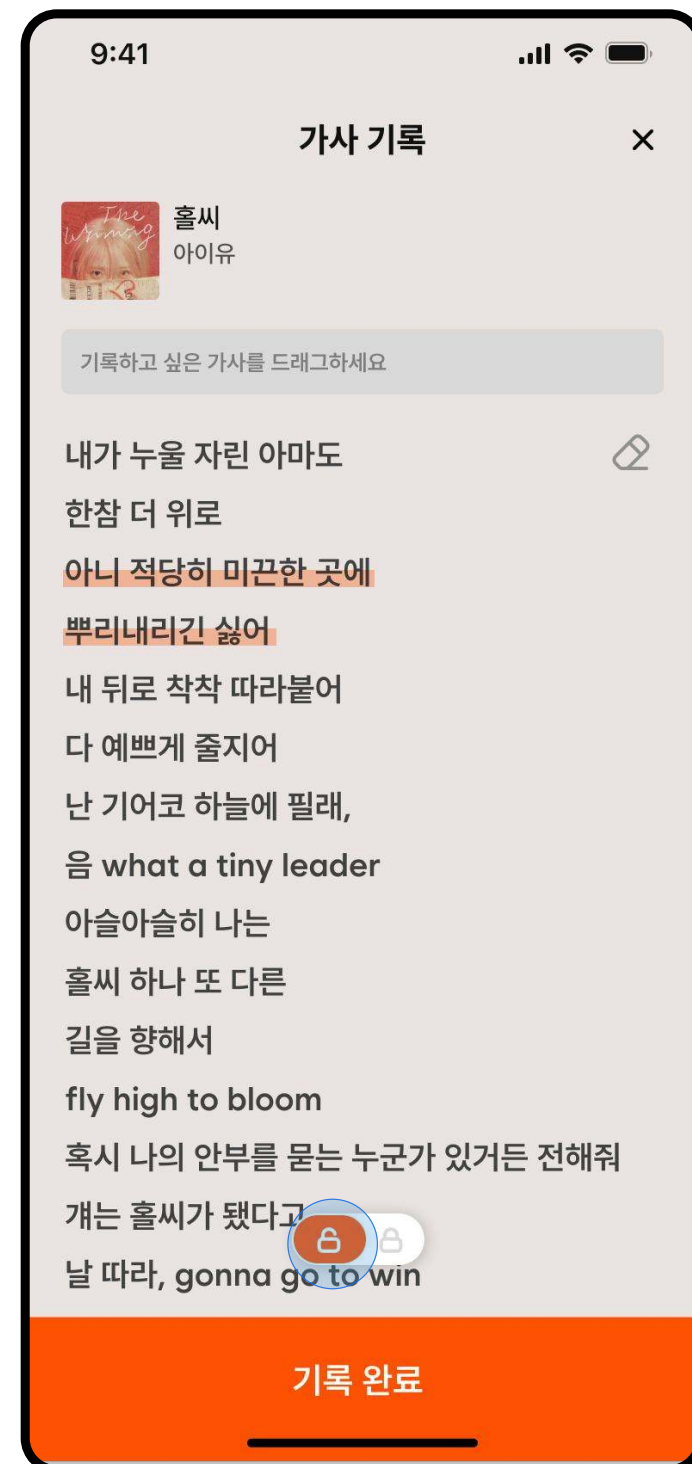


5. 지우고 싶은 가사 드래그

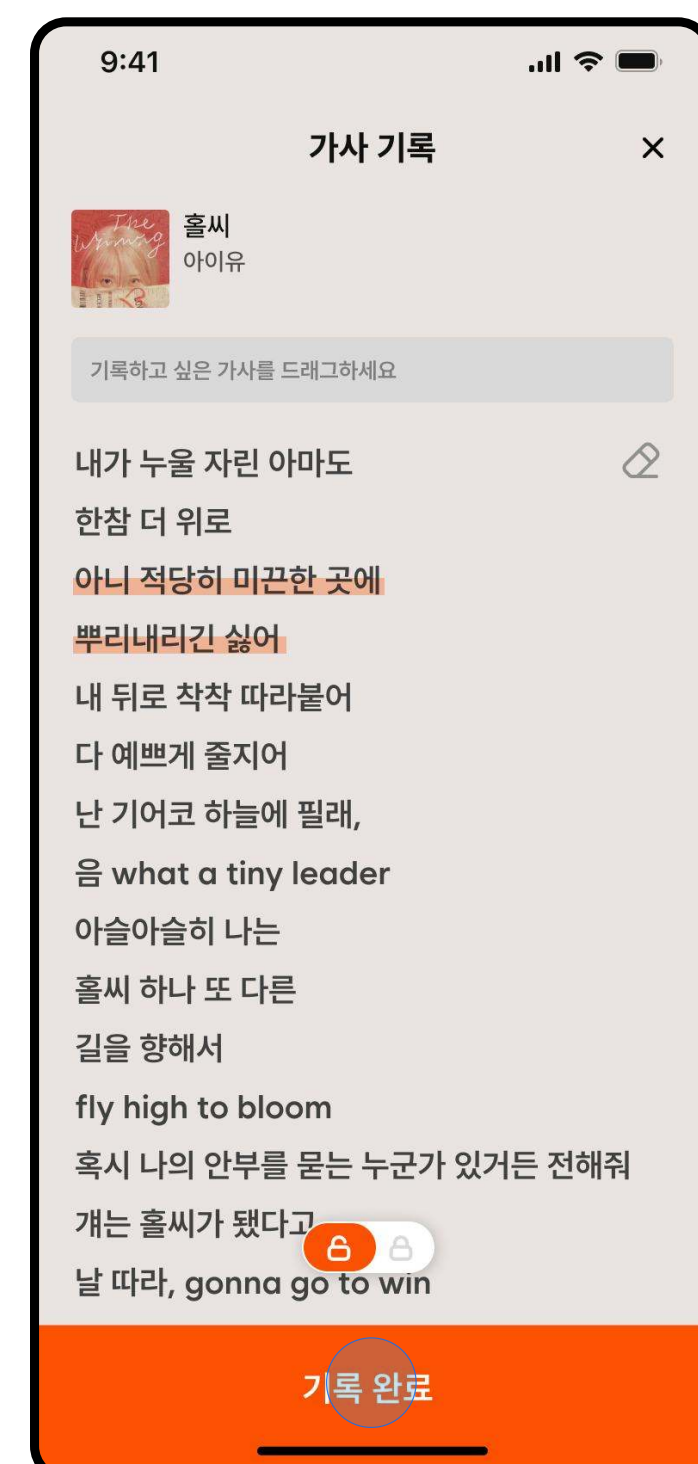
TASK 1: 음악 감상 중 마음에 드는 가사 기록하기

Context — 지친 마음을 달래고자 혼자 부산 여행을 가게 된 대학생 A씨.
캡슐 열차를 타서 아이유의 홀씨를 듣다가 마음에 드는 가사가 들려 기록하고자 한다.
기록을 마치려던 A씨는 바꾸고 싶은 부분이 생각나서 수정한 다음, 친구들에게도 보이게 가사를 공유한다.

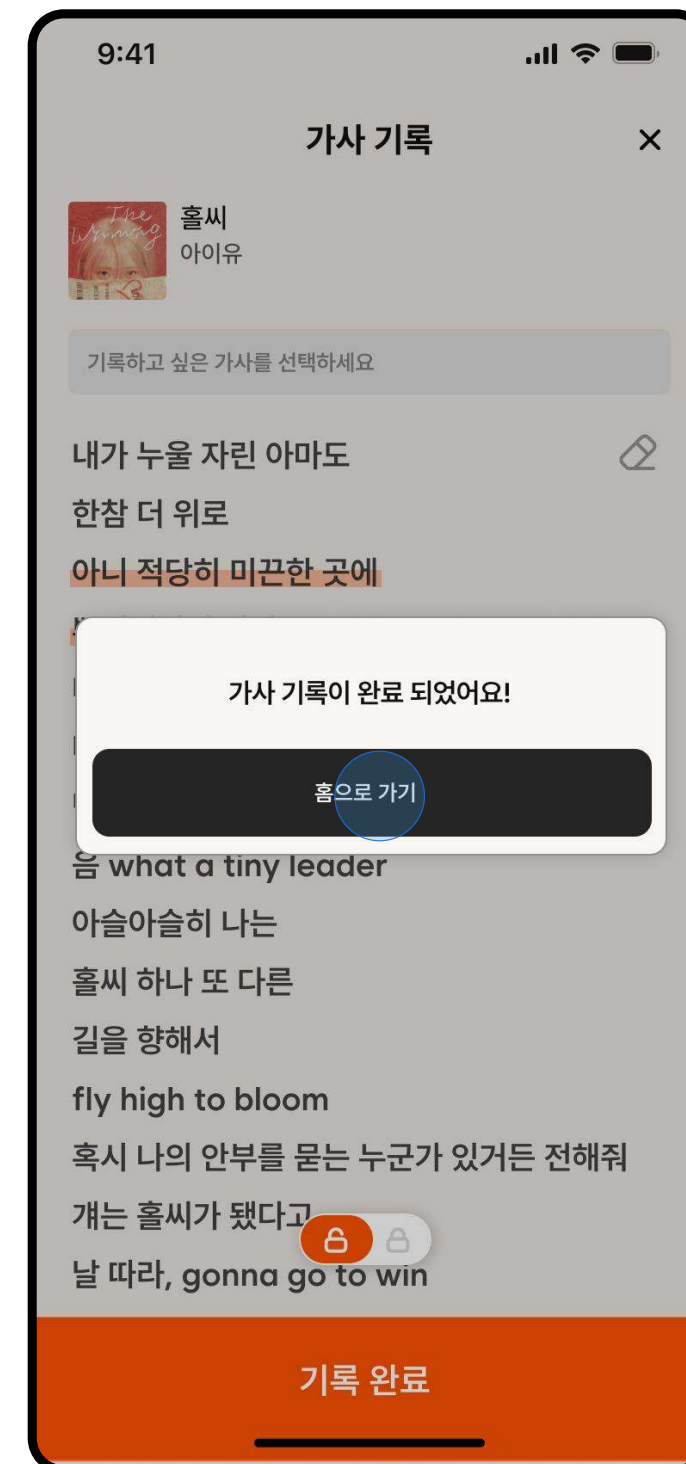
완료 화면



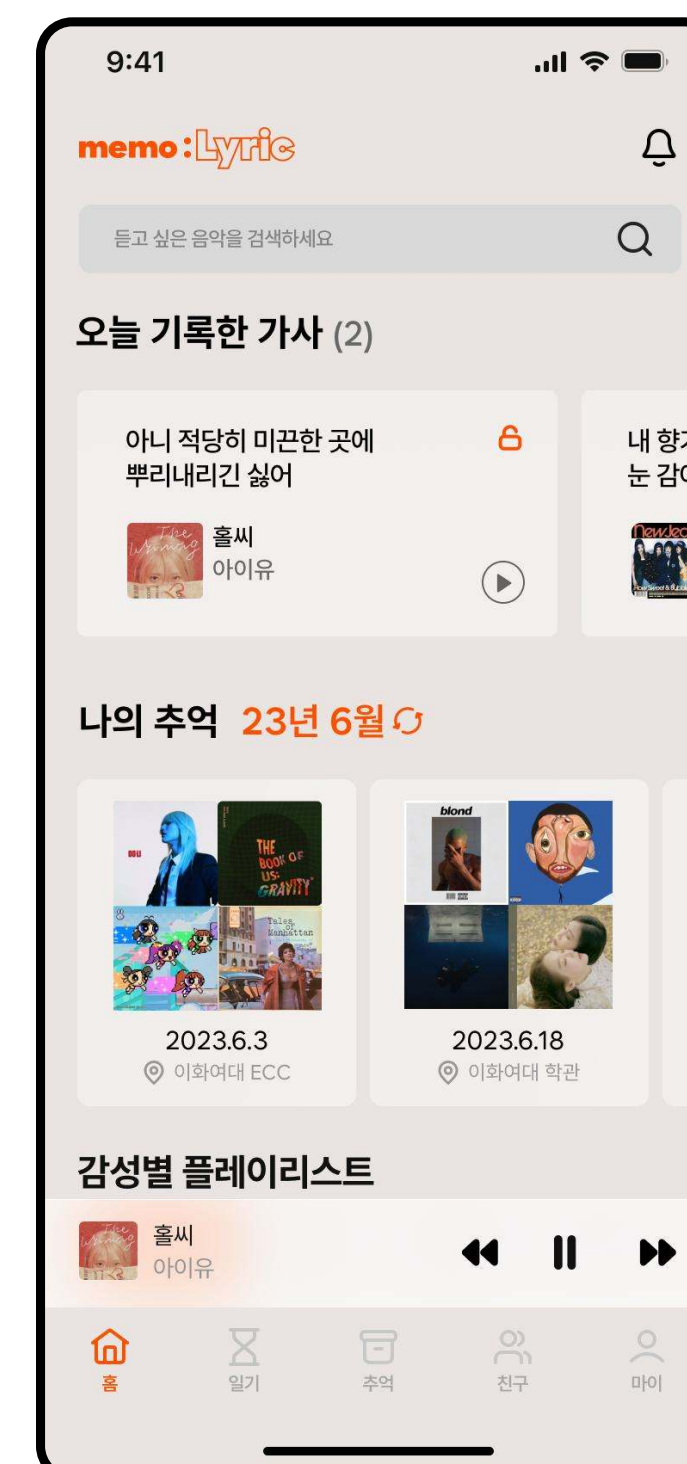
6. 전체 공개로 변경

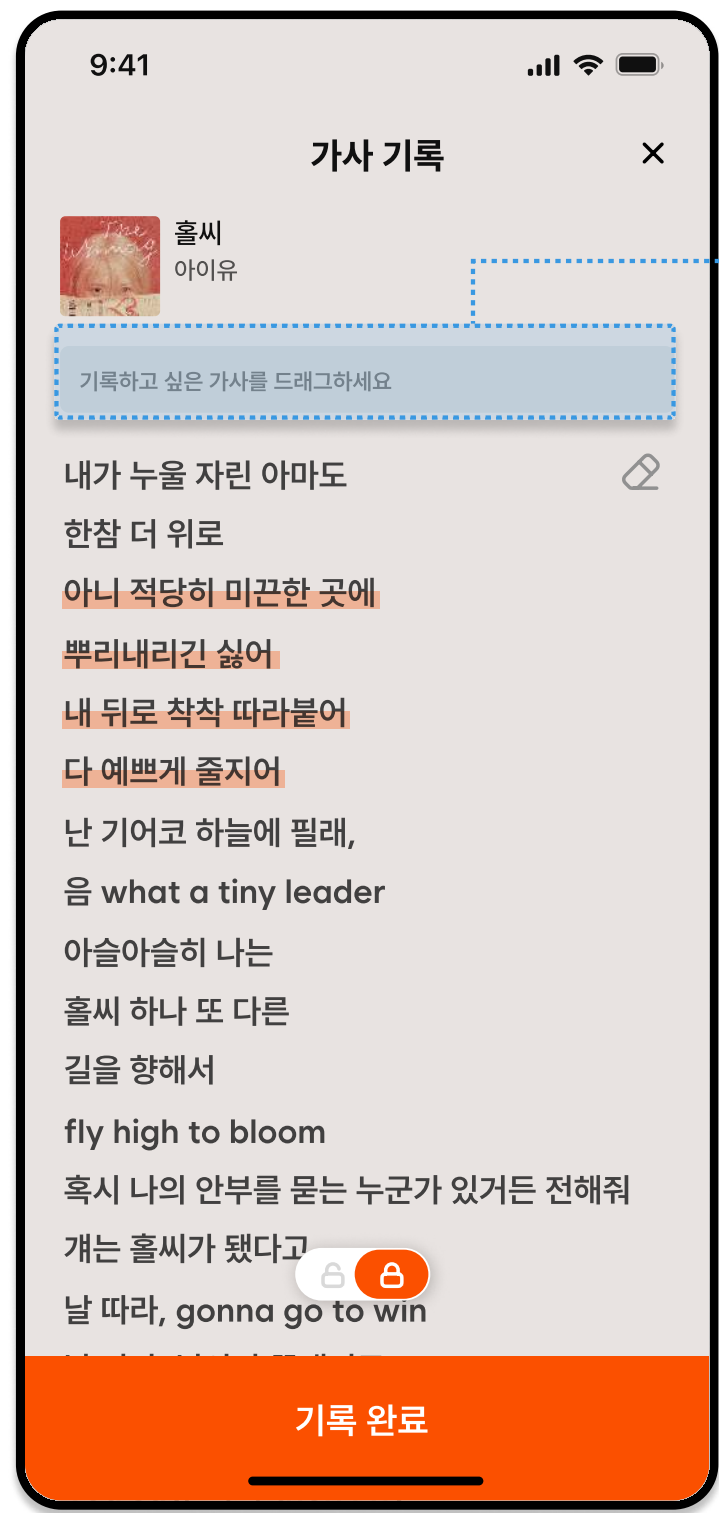


7. 기록 완료 버튼 탭

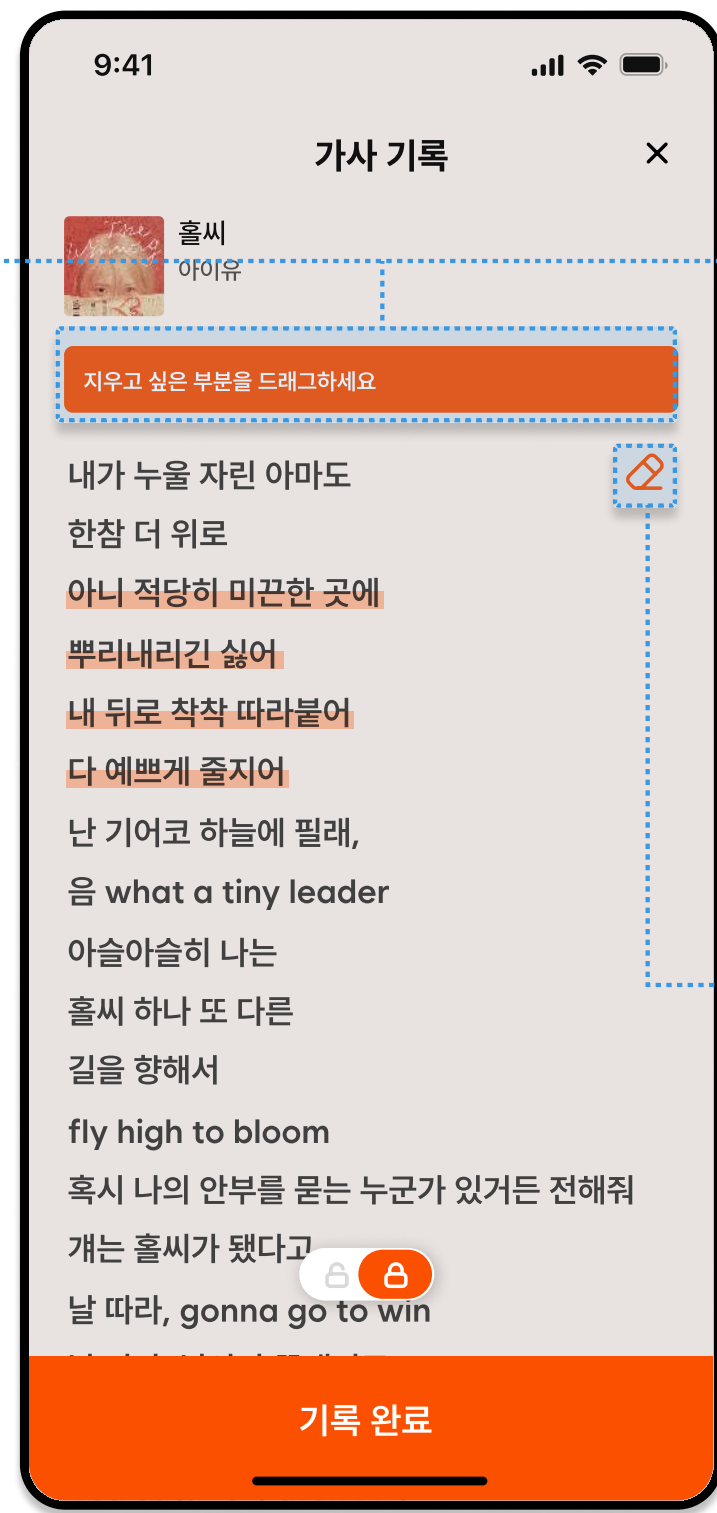


8. 홈으로 가기 버튼 탭





4. 지우개 아이콘 탭



5. 지우고 싶은 가사 드래그

발견된 문제

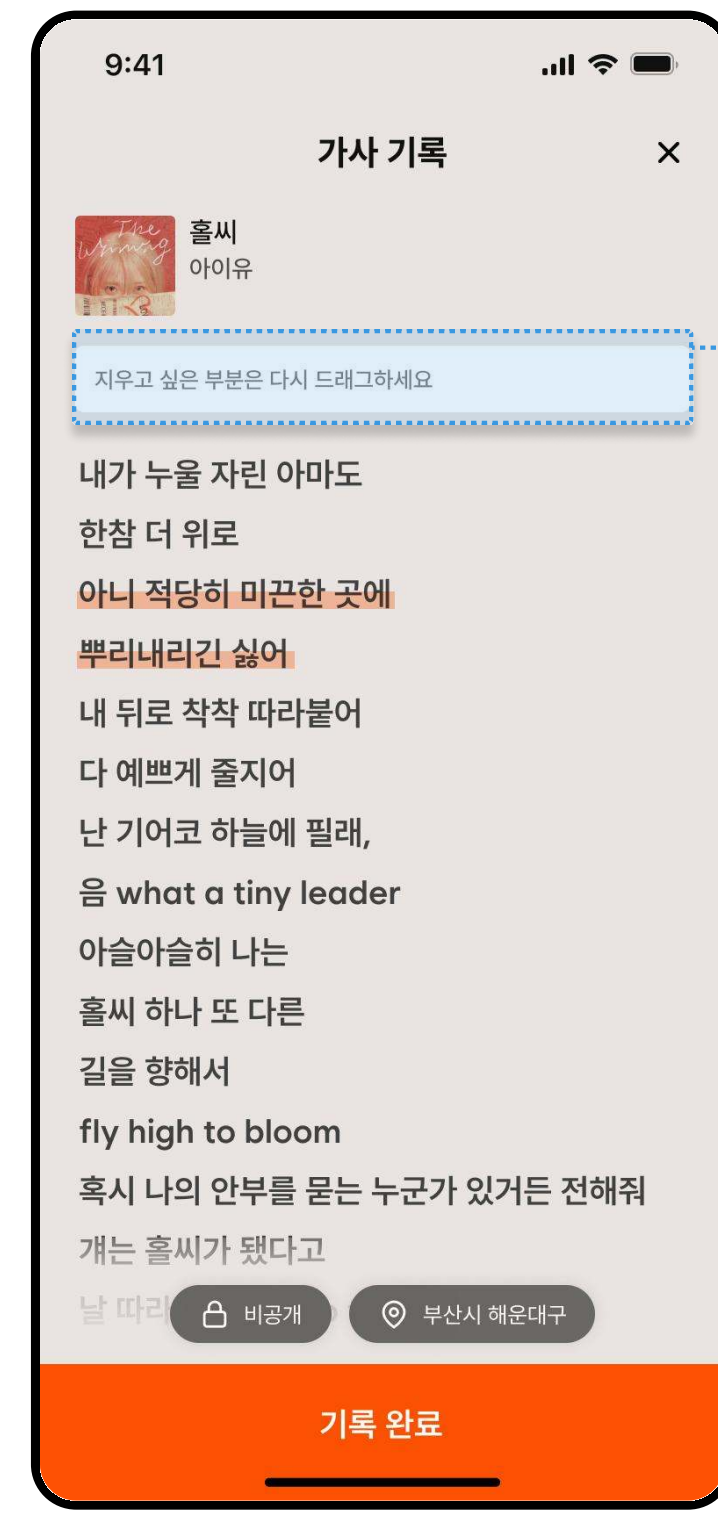
지우기 기능을 설명하는 텍스트의 구분

'지우고 싶은 부분을 드래그하세요'가 이전 페이지의 '기록하고 싶은 가사를 드래그하세요' 보다 중요도가 높아보이는 게 어색함. 모드를 구분하고 싶은 것은 이해하지만, 같은 층위라고 생각함.

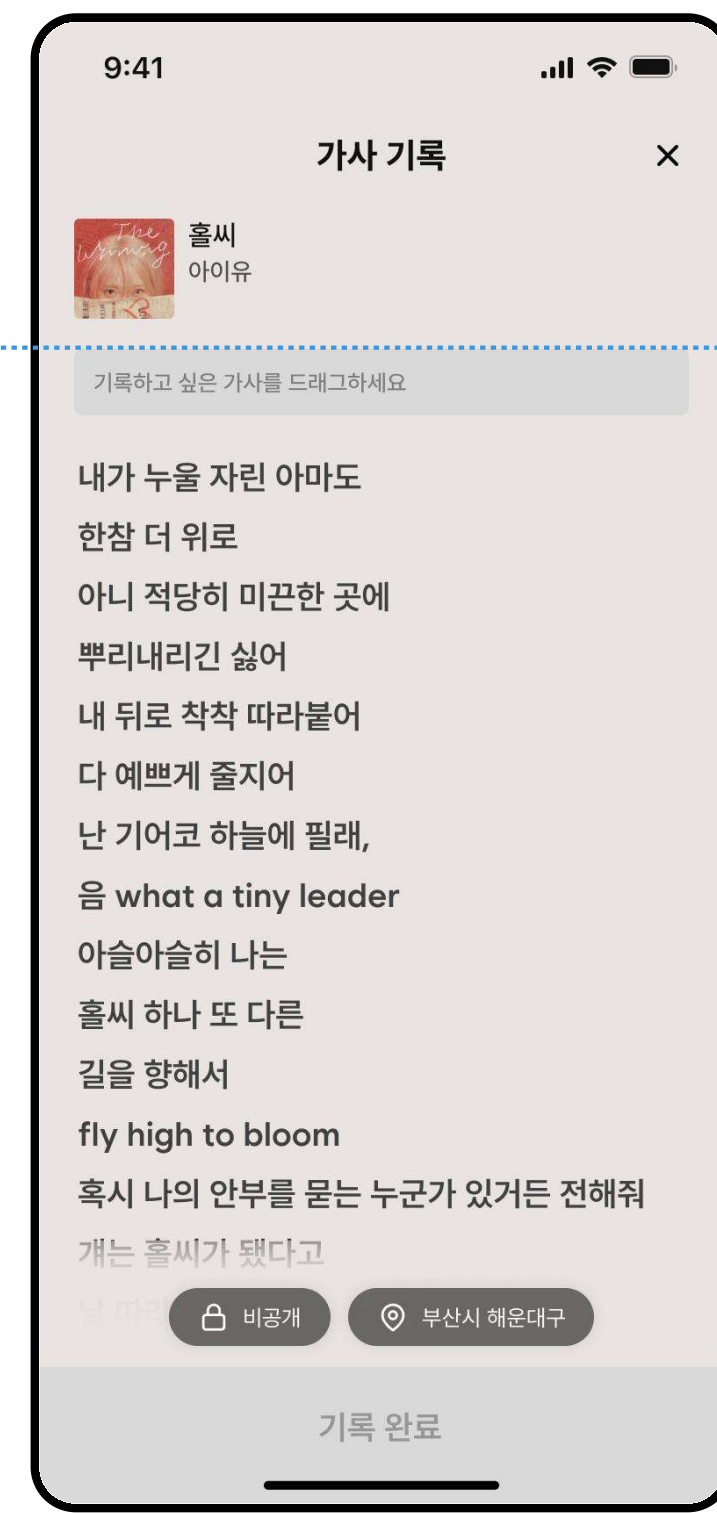
발견된 문제

의미와 기능이 불명확한 지우기 아이콘

지우개 아이콘이 아닌 형광펜 아이콘으로 인식되어서 헷갈림, 지우개 기능과 기록 기능이 혼동될 수 있을 것 같음.



3. 가사 드래그



전문가 솔루션

텍스트 박스의 배경 색상 변경

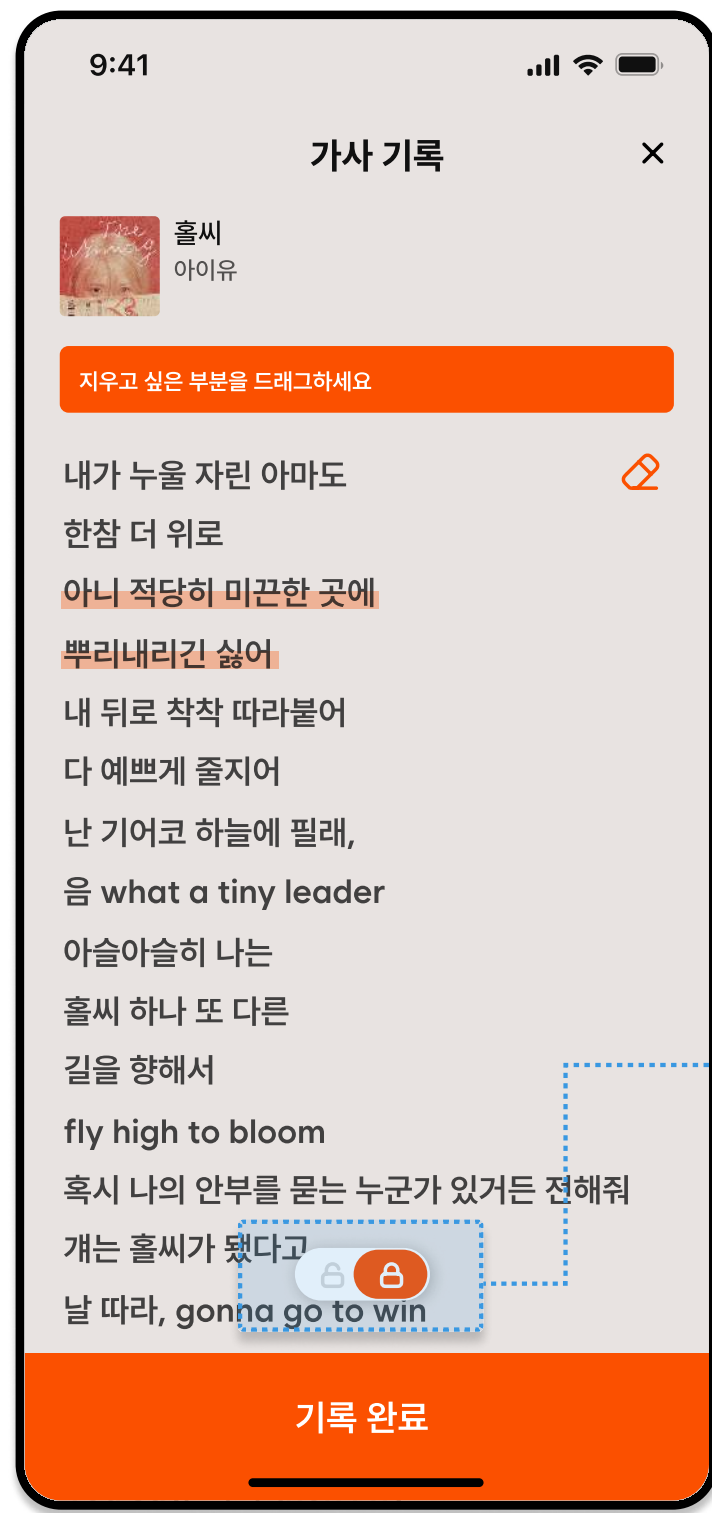
BG 색을 기존 주황색에서 흰색으로 변경하여 같은 층위에 해당하는 기능 사이의 중요도가 동일하게 보이도록 변경함.

전문가 솔루션

지우기 아이콘 변경

아이콘 변경, 기록을 나타내는 연필 아이콘으로 통일, 아이콘에 "지우개" 레이블링 추가.

→ 내부 논의 결과, 지우기 아이콘이 사라져도 문제가 없을 것으로 판단하고 기존 아이콘을 삭제 후, 플로우를 개선함.

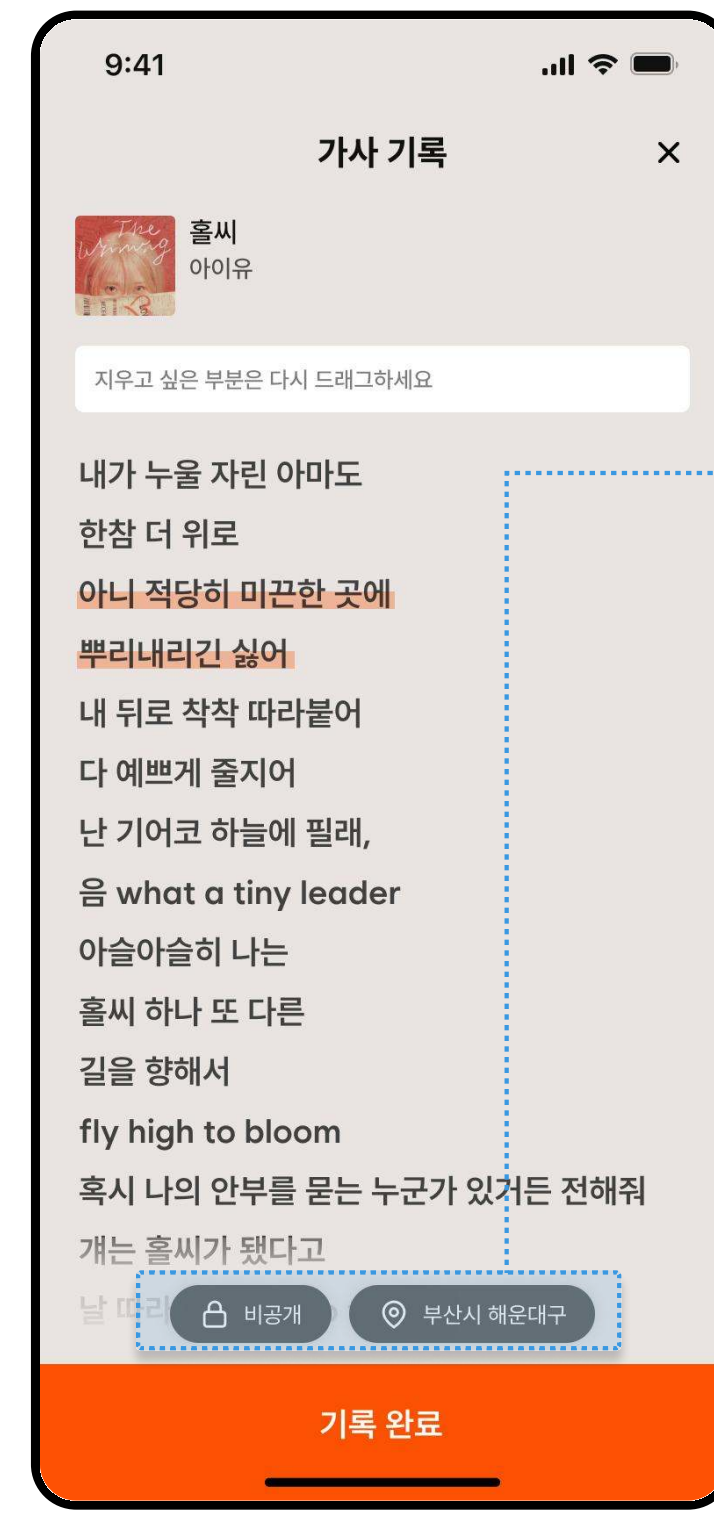


6. 잠금 토크 탭

발견된 문제

의미와 기능이 불명확한 잠금 토크

잘 모르겠음. 왜 잠금을 풀어야하는지 불명확, 왜 잠금이 되어있는지도 모르겠음. 아이콘 자체는 잘 보이는데, 그것의 기능을 전혀 모르겠음.

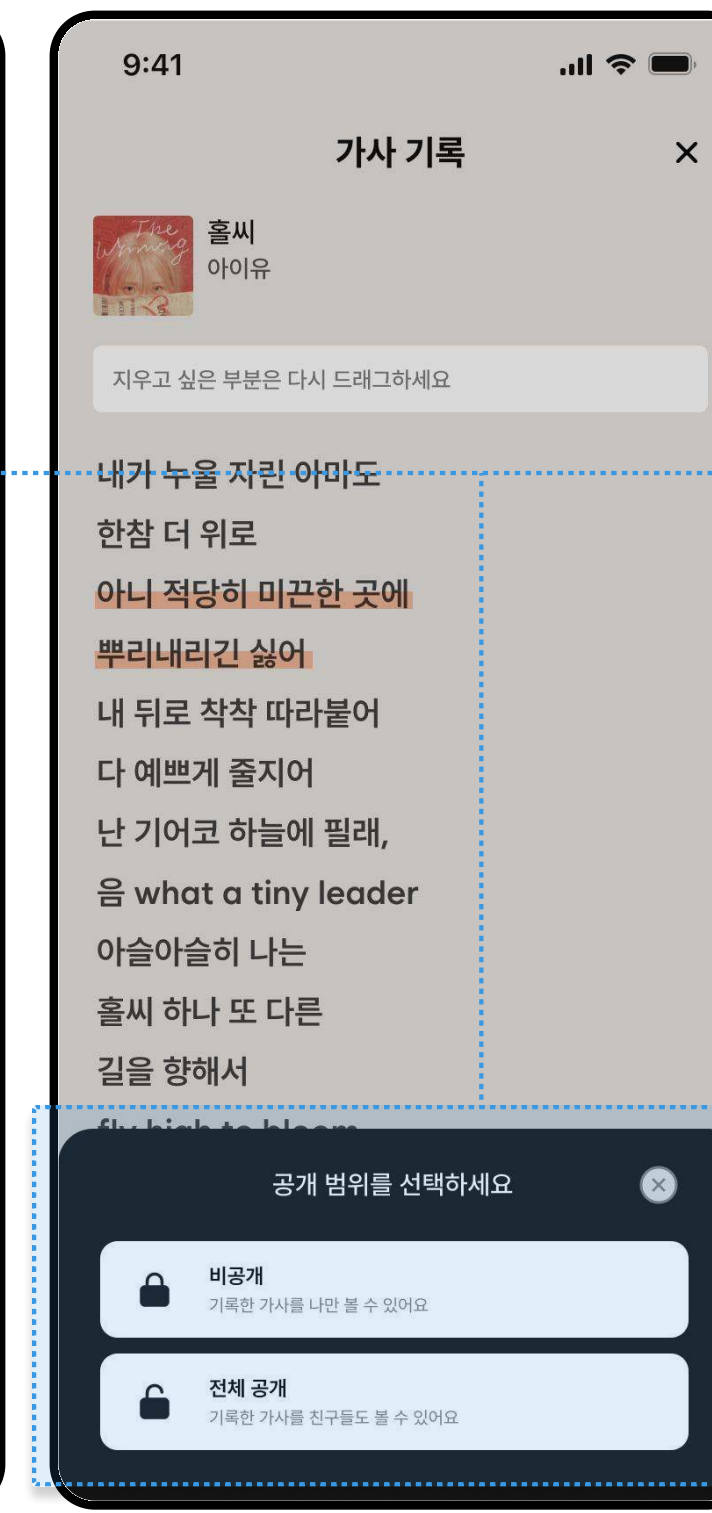


6. 전체 공개로 변경

전문가 솔루션

'공개 범위 선택' 플로우 추가

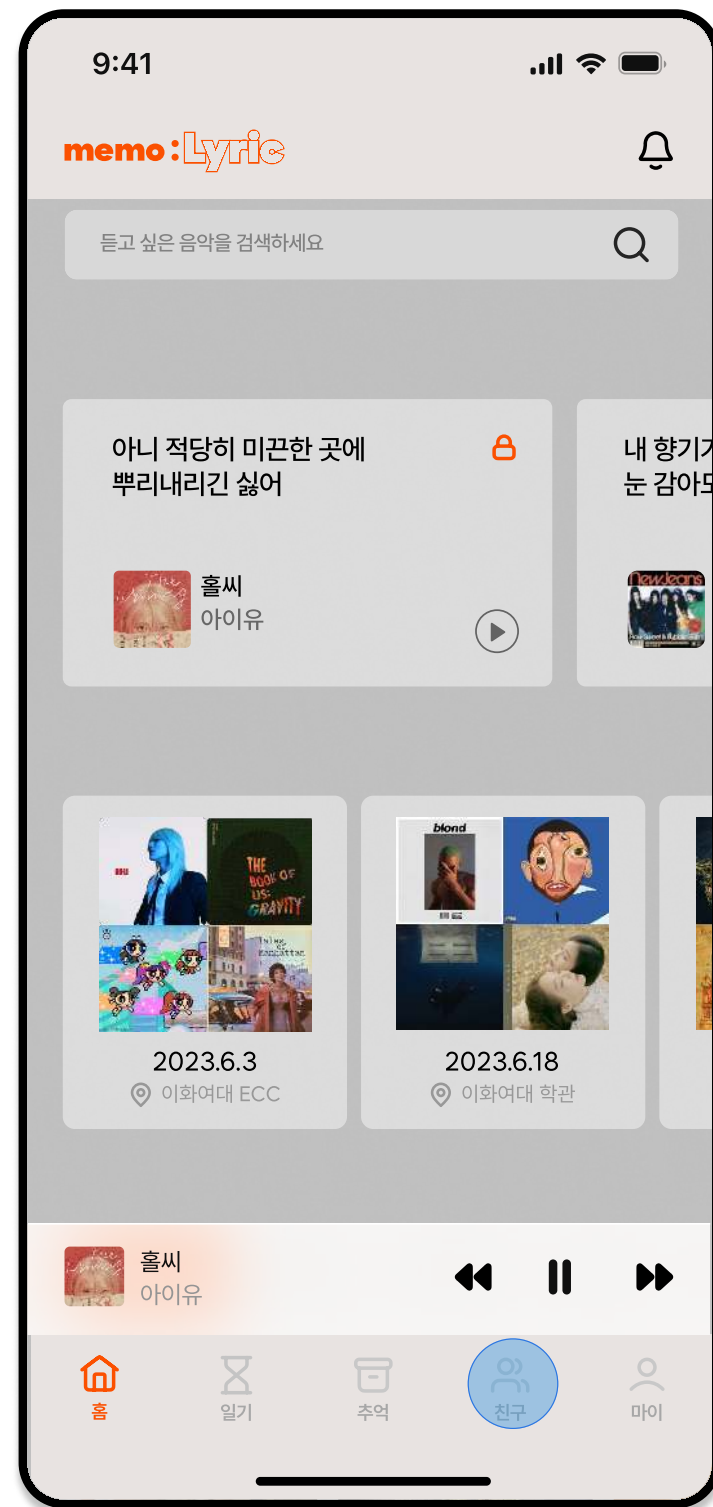
별도 창을 활용하여 플로우 상에서의 의미 명확화. 각 아이콘의 기능이 무엇인지 설명을 추가함.



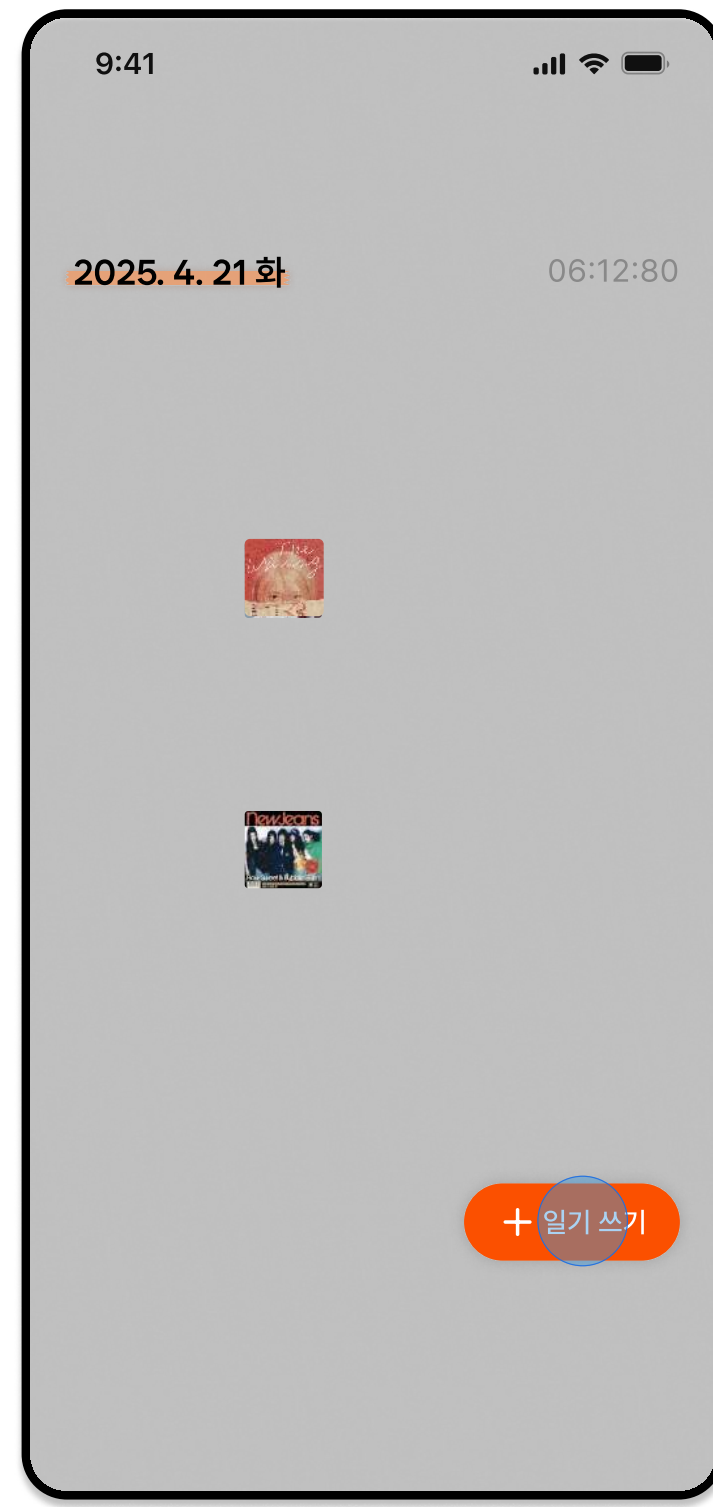
TASK 2 : 하루동안 저장한 가사들로 일기 만들기

Context — 하루를 끝내고 호텔 방으로 돌아온 A씨는 캡슐열차에서 기록한 가사들로 일기를 만드려고 한다.
캡슐열차에서 본 노율이 특히나 아름다웠고, 오랜만에 정말 행복한 시간이었다.

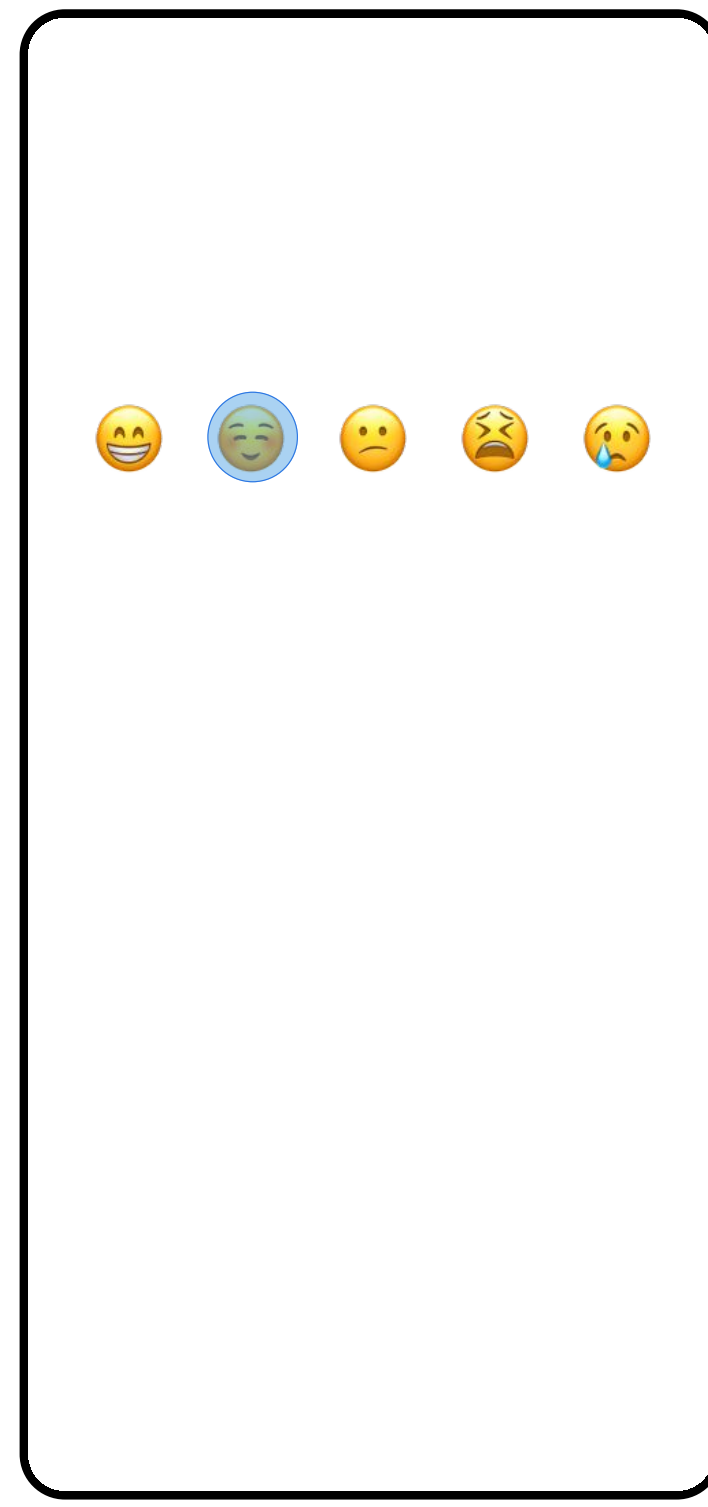
시작 화면



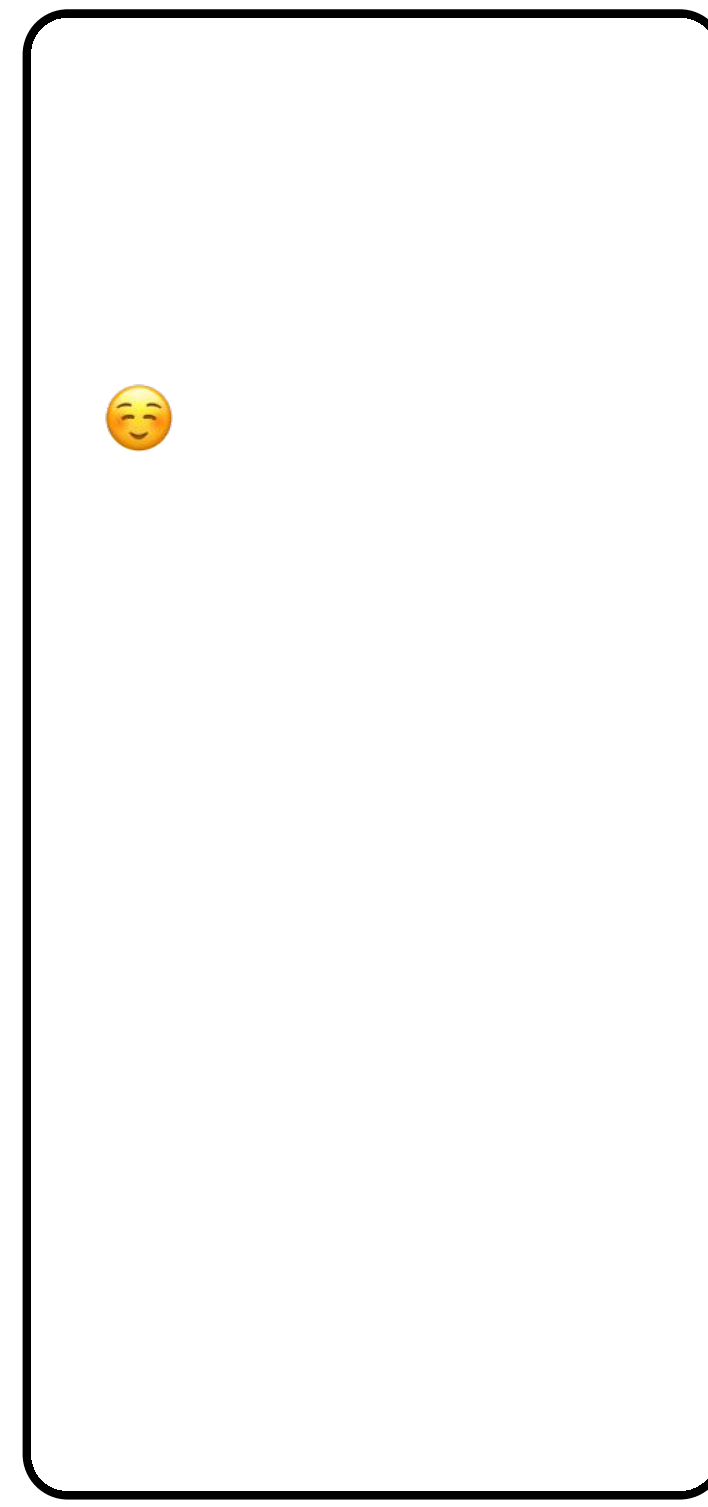
1. (GNB) 일기 버튼 탭



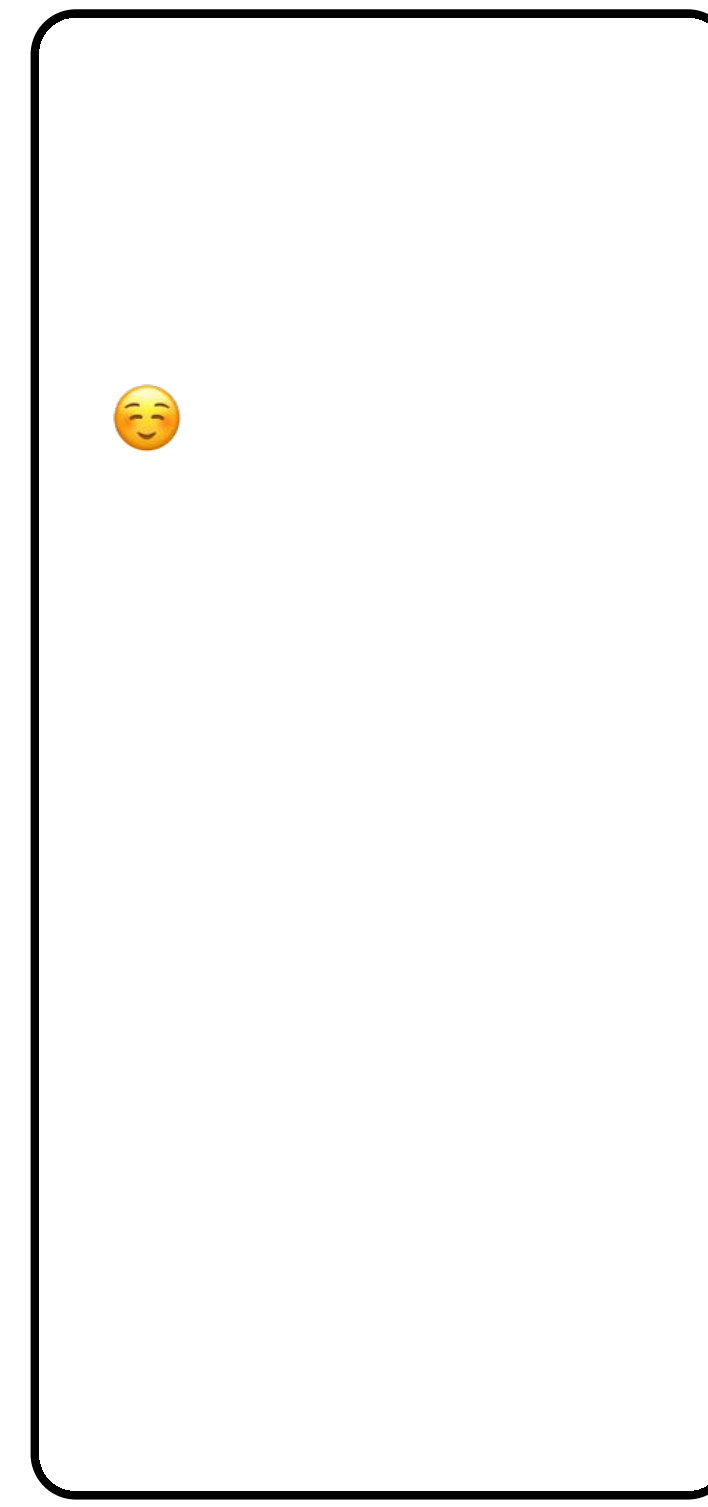
2. 일기 쓰기 버튼 탭



3. 이모티콘 탭

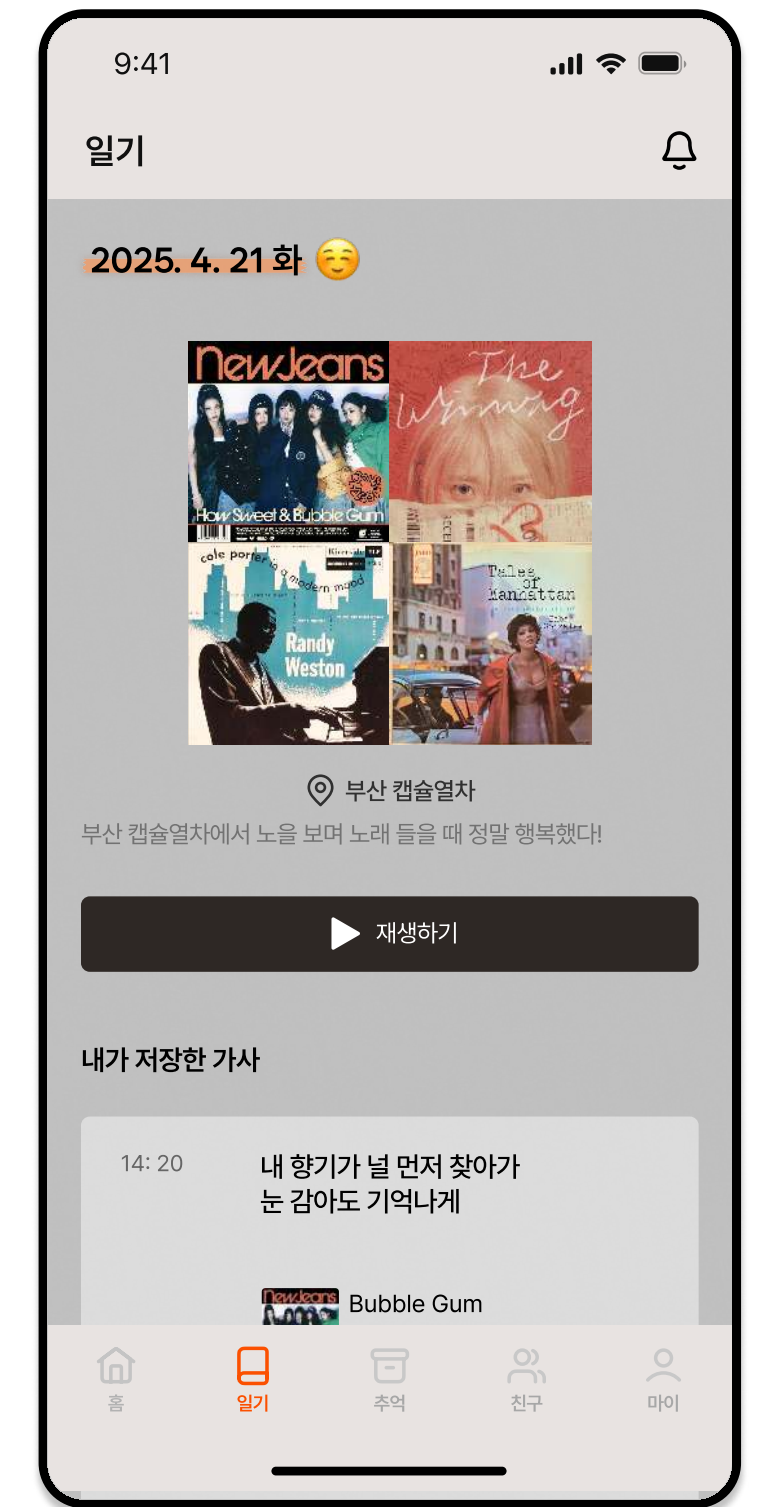


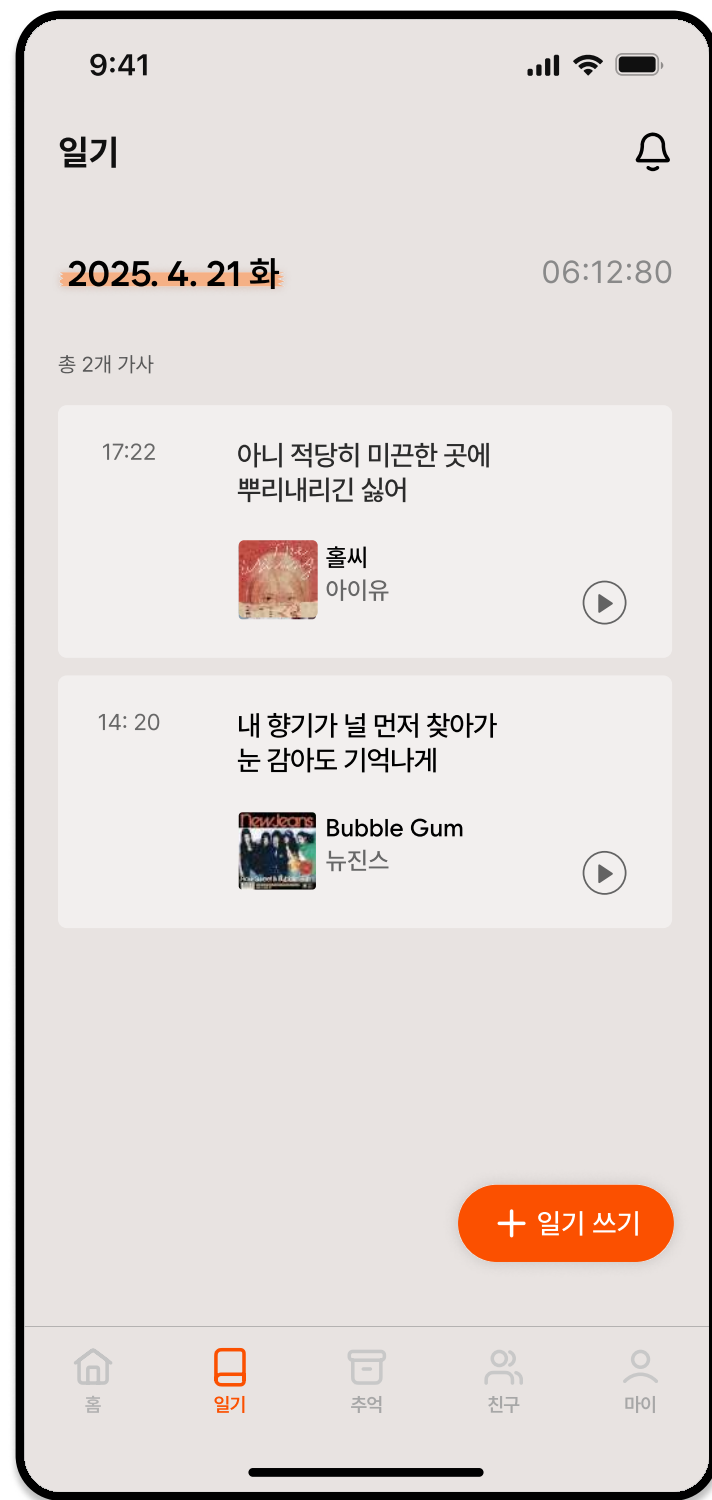
4. 한 줄 일기 작성



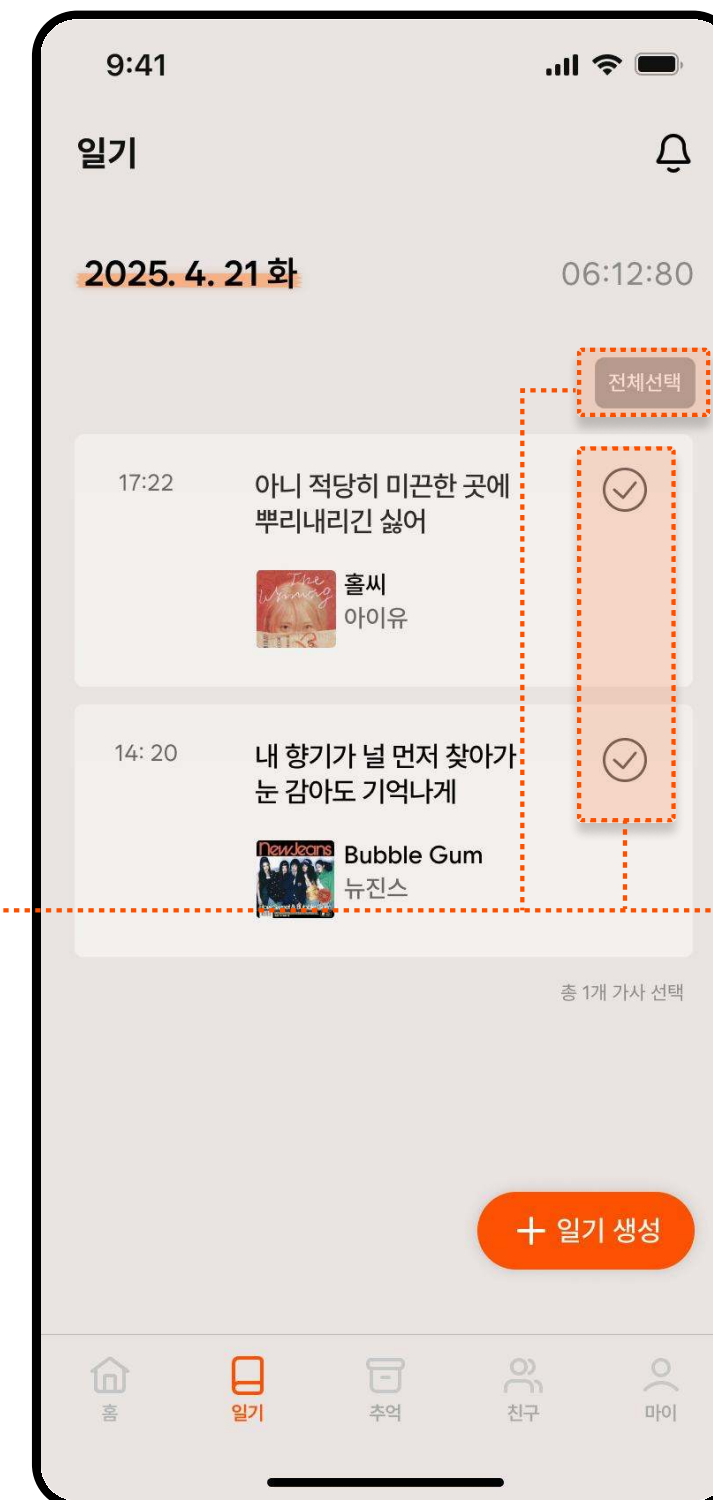
5. 완료 버튼 탭

완료 화면





2. 일기 쓰기 버튼 탭



3. 일기 생성 버튼 탭

전문가 솔루션

일기 정의 문구 추가

“일기”가 정확히 뭔지 알려주는 문구 추가.

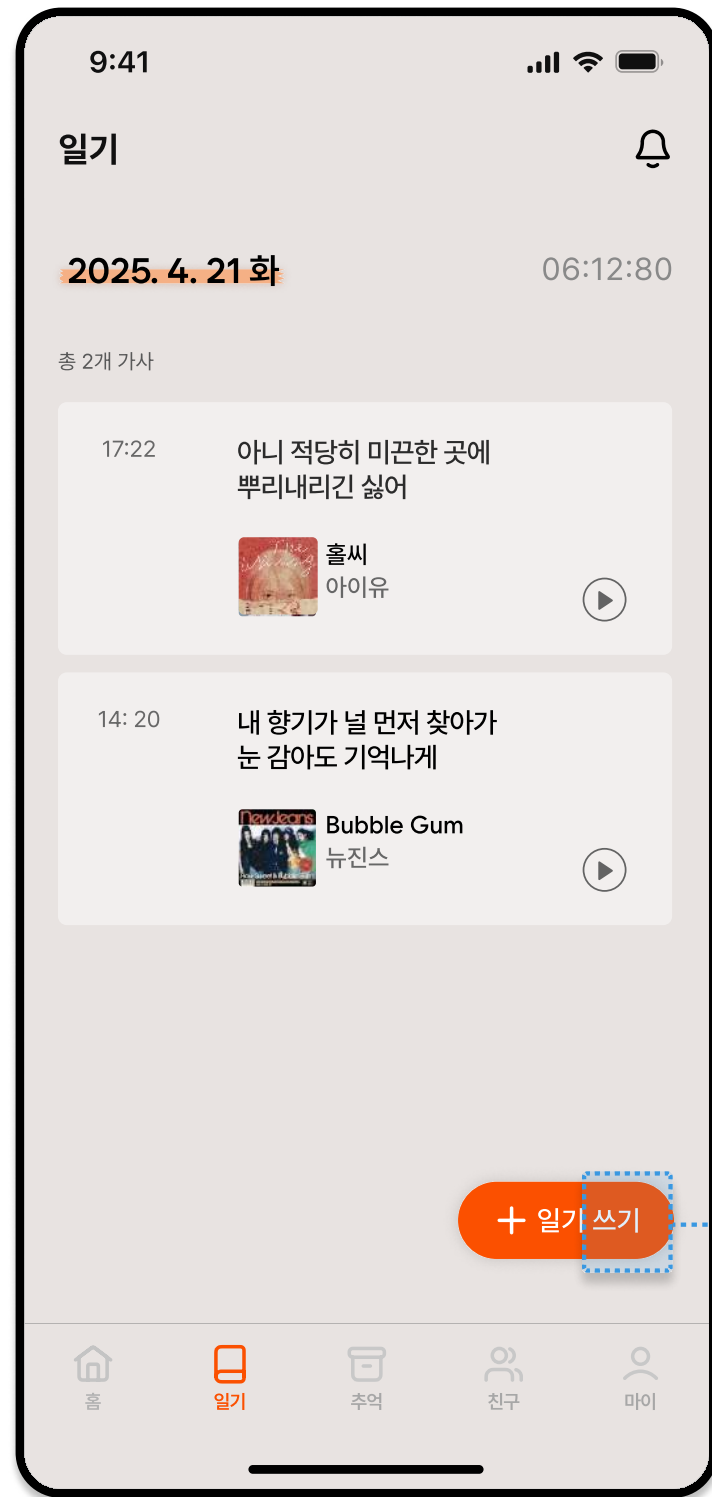
1. 가사 활용 글쓰기 → 가사를 클릭하고, 해당 가사가 들어간 일기를 써보세요.
2. 노래와 함께한 순간 기록 → 오늘 들은 노래를 떠올리며 일기를 써보세요.

→ 내부 논의 결과, 추가된 텍스트를 사용자에게 노출하는 과정에서 기존 UI가 더 복잡해 질 것으로 예상되어 반영하지 않음.

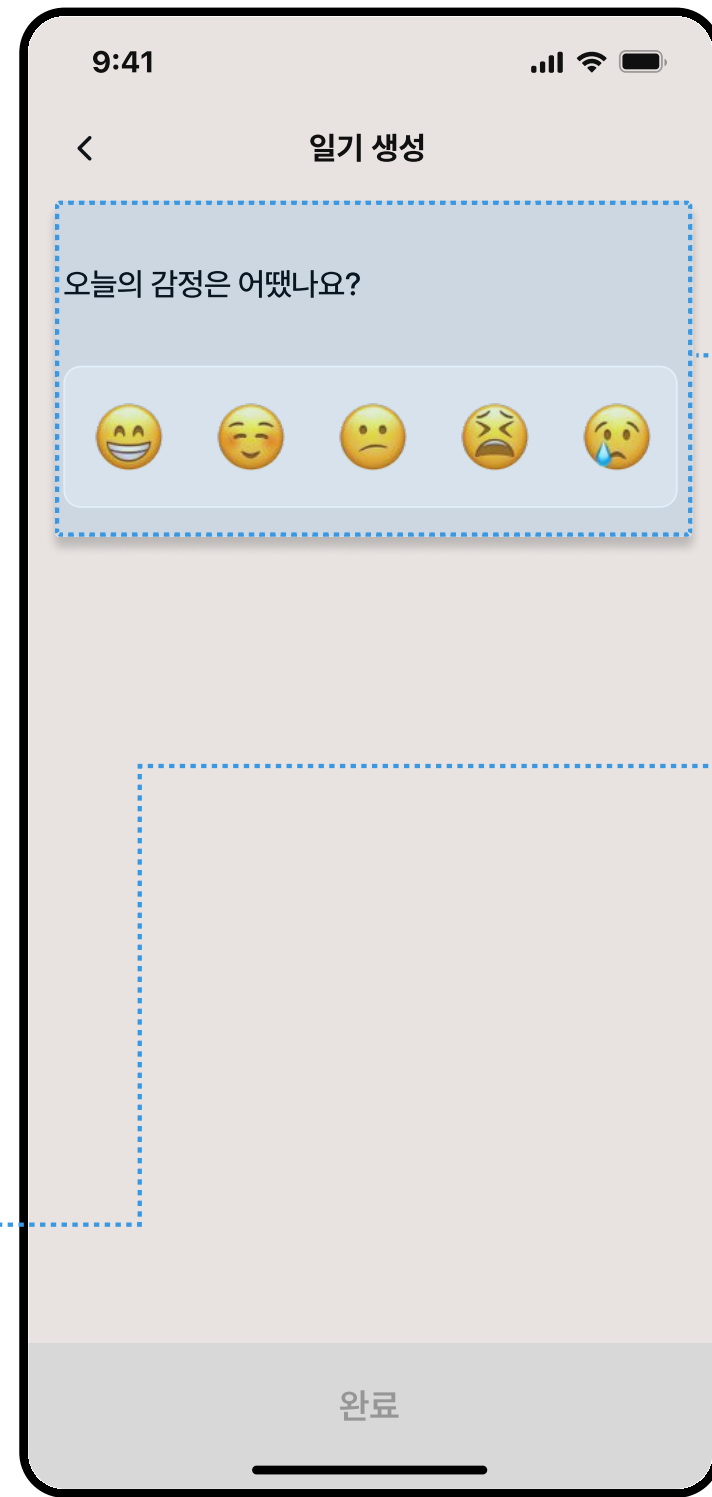
팀 내부 솔루션

가사 선택 플로우 추가

기존 화면에 확인 가능했던 하루종일 기록해 두었던 가사들을 개수 제한 없이 선택하여 일기를 생성하는 플로우를 추가함.



2. 일기 쓰기 버튼 탭

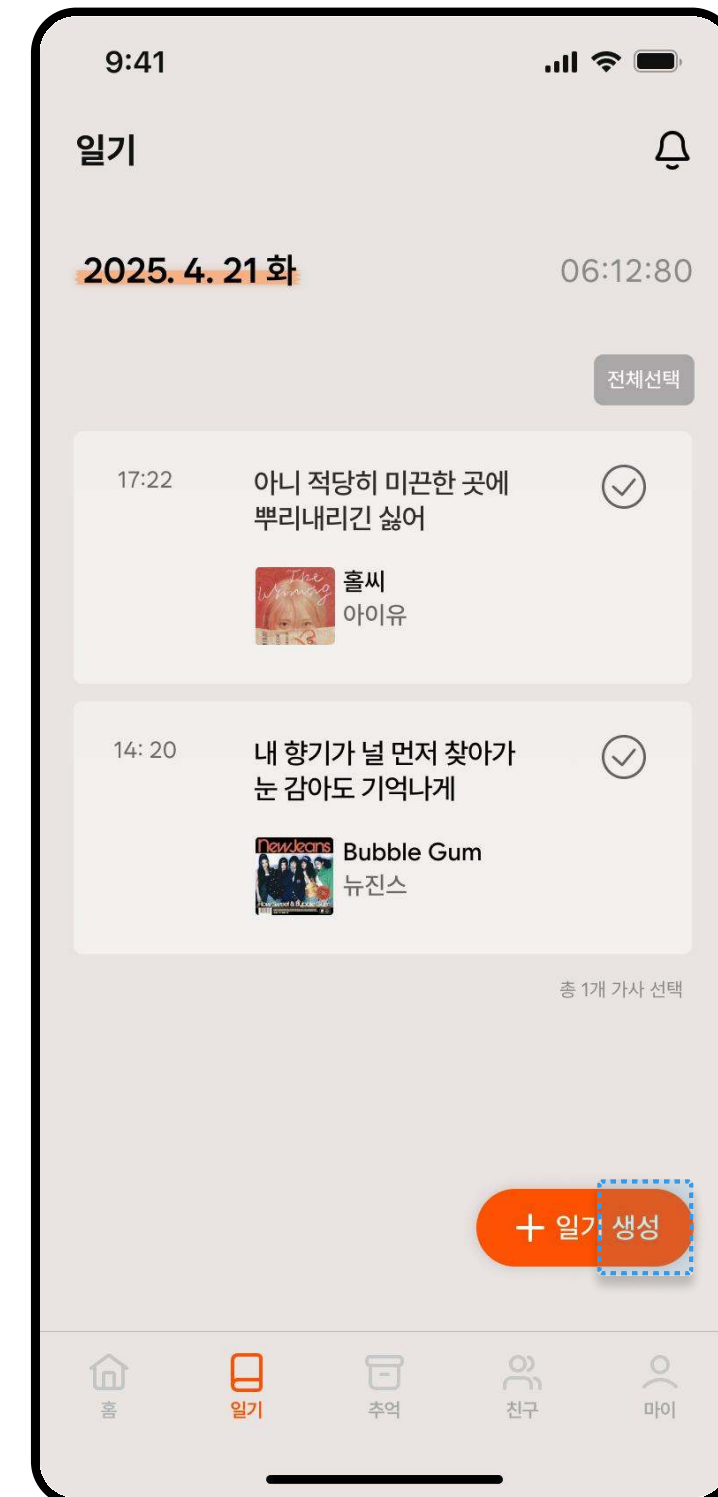


3. 이모티콘 탭

발견된 문제

예측과 다른 일기 쓰기 버튼의 기능

일기쓰기를 누르면 바로 글을 작성하는 칸이 나올 것으로 예상됨.



3. 일기 생성 버튼 탭



전문가 솔루션

'쓰기' 워딩 수정

쓰기'라는 단어를 수정하여 예측과 일치시킴.

Observation

순서

1. 사전 준비 사항 공유
2. 평가 목적, 정보 활용, 평가에 필요한 사전 정보 안내
3. 평가 시작 안내
4. 정답과 다른 행동이 발견될 경우, 해당 슬라이드의 정답 액션을 수행할 때까지 대기 (결과 기록 병행)
5. 사용자 인터뷰
6. 다음 슬라이드로 이동
7. 모든 테스트 완료 후 관찰 종료

결과 기록

항목	기록 방식
표정/제스처	실시간 눈에 띄는 동작 위주로 간단 기록
사용자 액션	클릭 버튼 순서, 액션 로그 (예: b → c → d → a)
잘못된 액션 횟수	정답에 도달하기까지 시도 횟수 + 경로 (3회 시도: b-c-d)
인터뷰 내용	사용자 액션에 따라 인터뷰 질문 및 답변 기록, 놓친 부분은 녹음 참고

3. 인터뷰 유도 질문

a. 정답을 처음에 정확히 선택한 경우

- “어떤 이유로 a를 누르셨나요?” (생략가능)
- “감사합니다. 다음 슬라이드로 넘어가주세요”

b. 5초 이상 멈춤 시

- “지금 잠깐 멈추신 거 맞나요?”
- “어떤 이유로 잠깐 멈추셨나요?”

c. 잘못된 버튼을 여러 번 클릭한 뒤 정답 선택 시

- “처음에 [ex. b, c, d]를 누르신 거 같은데 맞나요?”
- “어떤 이유로 [ex. b, c, d]를 누르셨나요?”
- (위에서 구체적인 답변을 듣지 못했을 때) “[ex. b, c, d]를 누르시면서 어떤 의문이 드셨나요?”

d. 정답에 도달하지 못하거나 우회했을 경우

- “어떤 걸 시도하려고 하셨나요?”
- “어떤 이유로 그렇게 시도하셨나요?”
- (위에서 구체적인 답변을 듣지 못했을 때) “수행하면서 어떤 의문이 드셨나요?”

✅ 사전 준비 사항

- Zoom 회의 시작 + 녹화/녹음 기능 ON
- 테스트 화면 공유(PPT 슬라이드 포인터 기능 사용예정)

0. 테스트 시작 전 안내 멘트 (Zoom 입장 직후)

“안녕하세요. 이번 테스트는 어플리케이션의 사용 흐름을 관찰하고 개선점을 찾기 위한 과정입니다. 이 테스트는 정답을 찾는 게 아니라, 여러분의 솔직한 경험을 듣기 위한 거예요. 이 앱이 얼마나 직관적인지 확인하려는 거라 실수하셔도 전혀 문제 없어요. 사용자 입장에서 느끼는 그대로가 가장 소중한 피드백입니다. 편하게 참여해주세요!

진행 도중에는 특별한 안내가 없을 경우, 제가 말을 하지 않을 예정이며, 올바른 작업을 수행하셨을 경우 '다음 슬라이드로 넘어가 주세요'라는 안내를 드릴 예정입니다.”

“현재 Zoom으로 테스트를 녹음하고 있으며, 관찰자는 동시에 노트테이킹도 병행하고 있습니다. 녹음은 놓치는 내용을 보완하기 위한 용도이며, 익명으로 사용됩니다.”

“진행 중 특정 상황에서 간단한 질문을 드릴 수 있습니다. 편하게 생각을 말씀해 주세요.”

1. 테스트 시작 안내

“그럼 지금부터 과제를 수행해 주세요. 안내 메시지에 따라 단계별로 진행해 주시면 됩니다.”

“그럼 지금부터 첫번째 **태스크인**, ‘음악 감상 중 마음에 드는 가사 기록하기’를 수행해 주세요. 안내 메시지를 따라 단계별로 진행해 주시면 됩니다.”

“두 번째 **태스크인**, ‘하루동안 저장한 가사들로 일기 만들기’를 수행해 주세요. 아까와 동일하게 진행해 주시면 됩니다.”

“세 번째 **태스크인**, ‘2024년 11월 2일의 일기 찾고 음악 재생하기’를 수행해주세요.”

“마지막 **태스크인**, ‘교토에서 2021년 4월 3일에 만든 일기 찾고 음악 재생하기’를 수행해주세요.”

“다시 한 번 감사드리며, 오늘 인터뷰는 여기서 마치겠습니다. 좋은 하루 보내세요!”

평가자료 제공 방식

- 태스크별로 정리된 인터페이스 안내지 제공
- 각 안내지에 필요한 페이지 이미지 및 기능 설명 포함
- 비대면 전달 (평가자에게 메신저로 발송)



르시면서 어떤 의문이 드셨나요?”

문이 드셨나요?”

정말 감사드립니다. 오늘 진행된 내용은 모두
| 큰 도움이 됩니다.”

선되었으면 하는 점이 있으셨나요? 자유롭게

TASK 1: 음악 감상 중 마음에 드는 가사 기록하기

Context — 이 앱에서는 노래와 음악 관련 정보를 기록할 수 있습니다.
특히 마음에 드는 가사나 음악 관련 정보를 기록할 수 있습니다.
기록할 때는 '가사' 또는 '음악' 탭에서 기록할 수 있습니다.
기록할 때는 '가사' 또는 '음악' 탭에서 기록할 수 있습니다.



TASK 1: 음악 감상 중 마음에 드는 가사 기록하기

Context — 이 앱에서는 노래와 음악 관련 정보를 기록할 수 있습니다.
특히 마음에 드는 가사나 음악 관련 정보를 기록할 수 있습니다.
기록할 때는 '가사' 또는 '음악' 탭에서 기록할 수 있습니다.
기록할 때는 '가사' 또는 '음악' 탭에서 기록할 수 있습니다.



Task 1 기록				
진행자	Action	사용자 액션	물어본 질문	사용자 답변
혜은	A1	검색하기 버튼 → 노래 재생 버튼	1) 처음 검색하기 버튼을 누르신 이유는 무엇인가요? 2) 노래재생 버튼을 누른 이유는?	1) 흠씨를 듣고 있다는 걸 까먹어서 찾으려고 검색하려고 했다. 2) 가사창이 크게 뜰거같아서
하은	A1	흠씨 선택		
혜은	A1	노래재생 버튼	1) 노래재생 버튼을 누른 이유는?	1) 대부분의 음악 앱이 저길 누르면 노래표지 앨범과 모든게 나오기 때문이지여
혜은	A1	오늘 기록한 가사 전체보기 버튼 → 흠씨 탭	1) 전체보기 버튼을 누르신 이유는 무엇인가요? 2) 흠씨를 누른 이유는?	1) 수정 옵션이 나올 것이라고 생각함. 2) 큰 화면이 나올 것 같아서.
혜은	A2	가사 드래그 → 가사 기록 버튼	1) 가사 드래그 한 이유는? 2) 가사기록을 못보신거같은데 처음에 맞나요? 그 이유는?	1) 원래 음악앱이 저기를 누르면 그 가사로 이동하는 기능이 있어서! 2) 발견 못했었음. 무의식 중에 눈에 안들어왔다
하은	A2	가사기록 버튼 선택	가사 기록 버튼을 누른 이유가 있나요?	이걸 누르면 지금 재생되고 있는 부분의 가사가 기록되거나, 기록 페이지로 들어가서 기록을 할 수 있을 것 같았어요.
혜은	A2	가사 드래그 → 가사기록 버튼	1) 가사 드래그 버튼을 누르신 이유는 무엇인가요?	1) 맘에 드는 부분을 드래그 해야할 거 같았다
혜은	A2	가사 기록 버튼 선택	1) 가사 기록 버튼을 누른 이유는?	1) 보통 일반적으로 이거를 눌러서 기록을 할 것 같아서.
혜은	A3	가사 드래그 → (만약 이게 안눌린다면) '기록하고 싶은 가사를 드래그하세요' 버튼	1) '기록하고 싶은 가사를 드래그하세요'를 누른 이유는?	1) 검색창같은 느낌 때문에. 휴대폰 어플인데 드래그? 라는 게 어색해서?

Task별로 문제 정리

- 각 Task별 Action에서 사용자의 실제 조작 경로 및 사용자 액션을 기반으로 행동 흐름을 분석
- 예상과 다른 경로 선택, 반복 클릭, 머뭇거림 등의 행동을 통해 기능 인지 및 UI 구조에 대한 문제점 확인

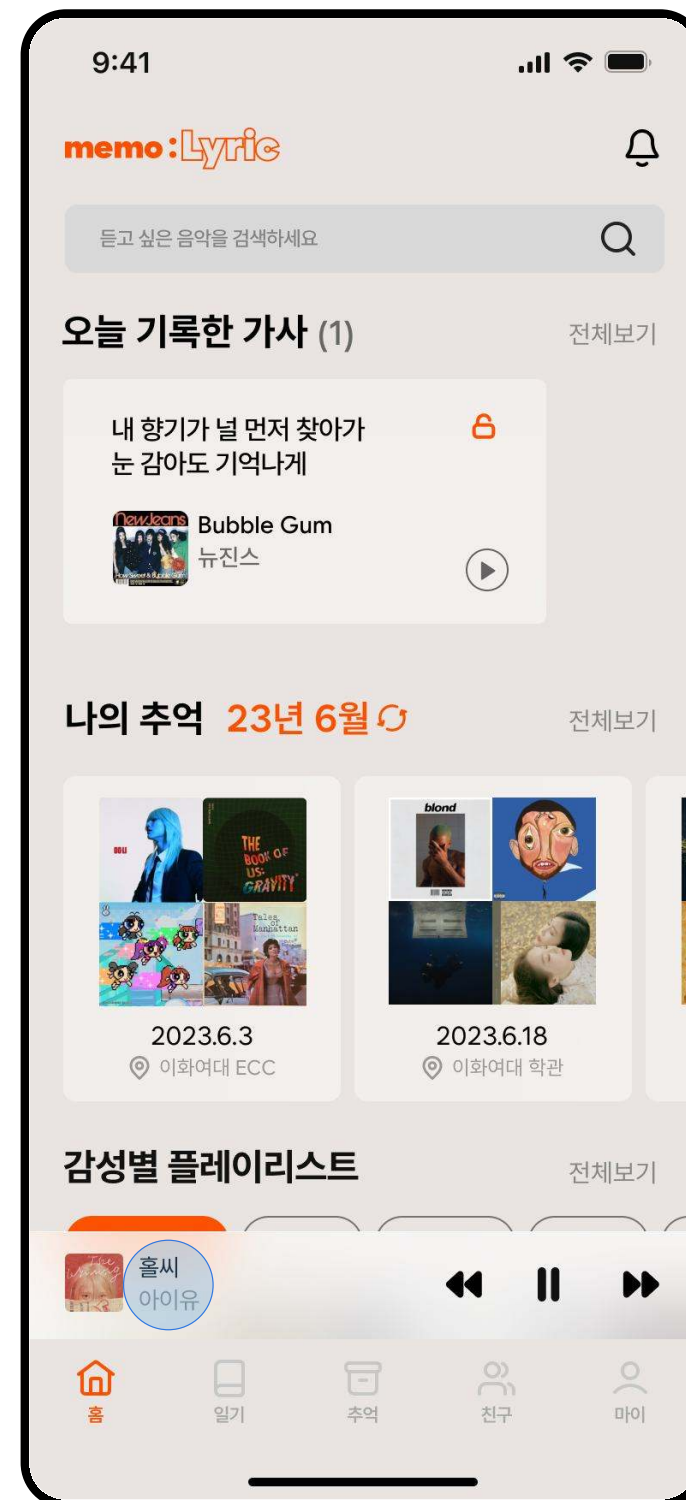
중복 문제 그룹화

- 같은 태스크, 다른 사람들에게서 반복 발견된 문제들을 묶음
- 예: 기능 인지 문제, 사용 흐름 일관성 부족 문제, 시각적 안내 부족 문제 등

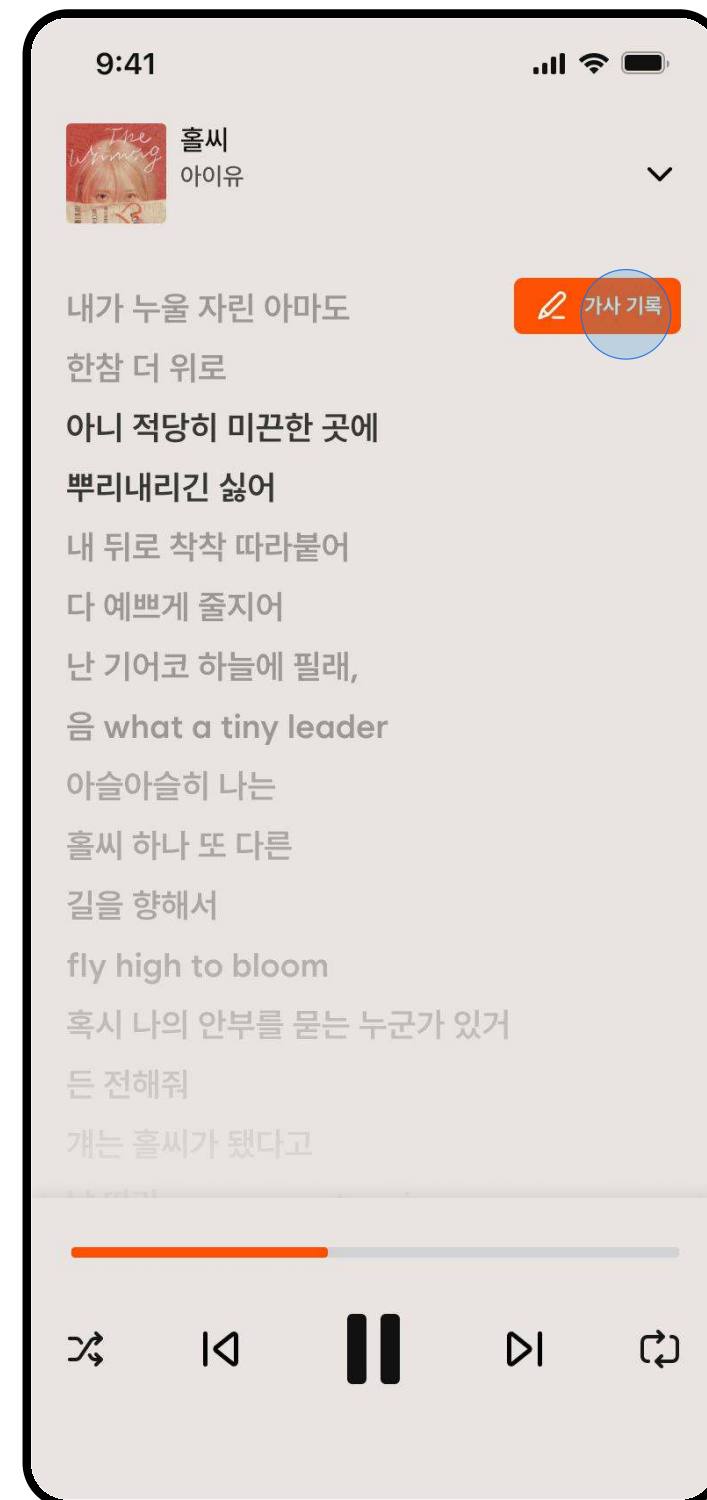
TASK 1: 음악 감상 중 마음에 드는 가사 기록하기

Context — 지친 마음을 달래고자 혼자 부산 여행을 가게 된 대학생 A씨.
캡슐 열차를 타서 아이유의 홀씨를 듣다가 마음에 드는 가사가 들려 기록하고자 한다.
기록을 마치려던 A씨는 바꾸고 싶은 부분이 생각나서 수정한 다음, 친구들에게도 보이게 가사를 공유한다.

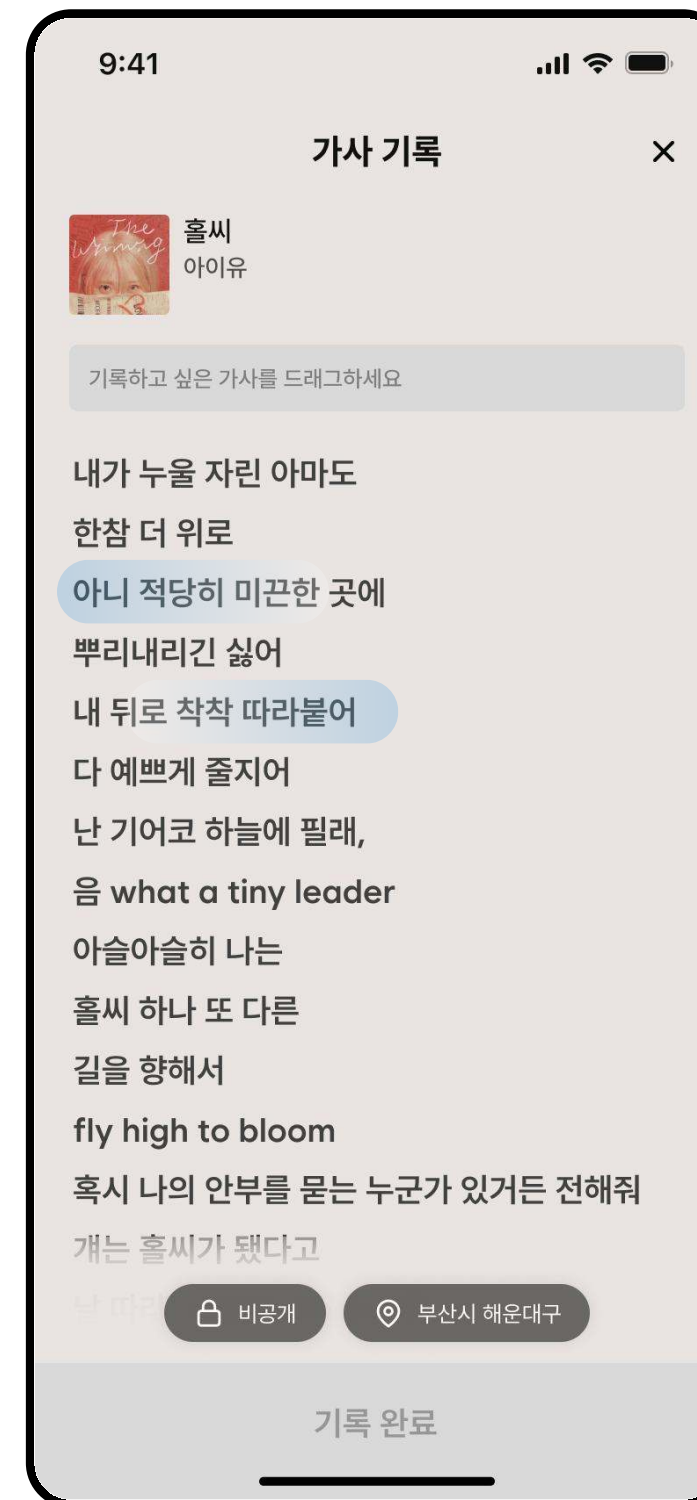
시작 화면



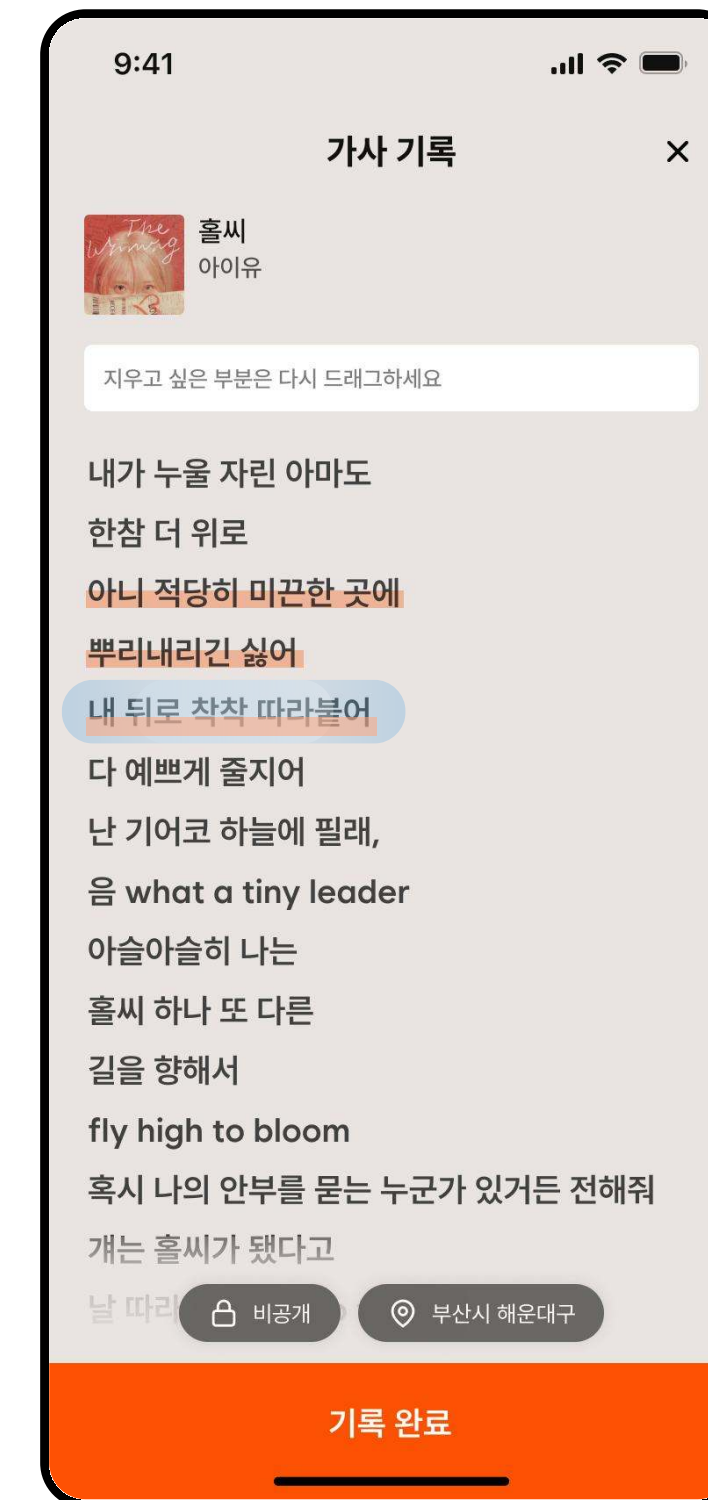
1. 듣고 있는 음악 (홀씨) 탭



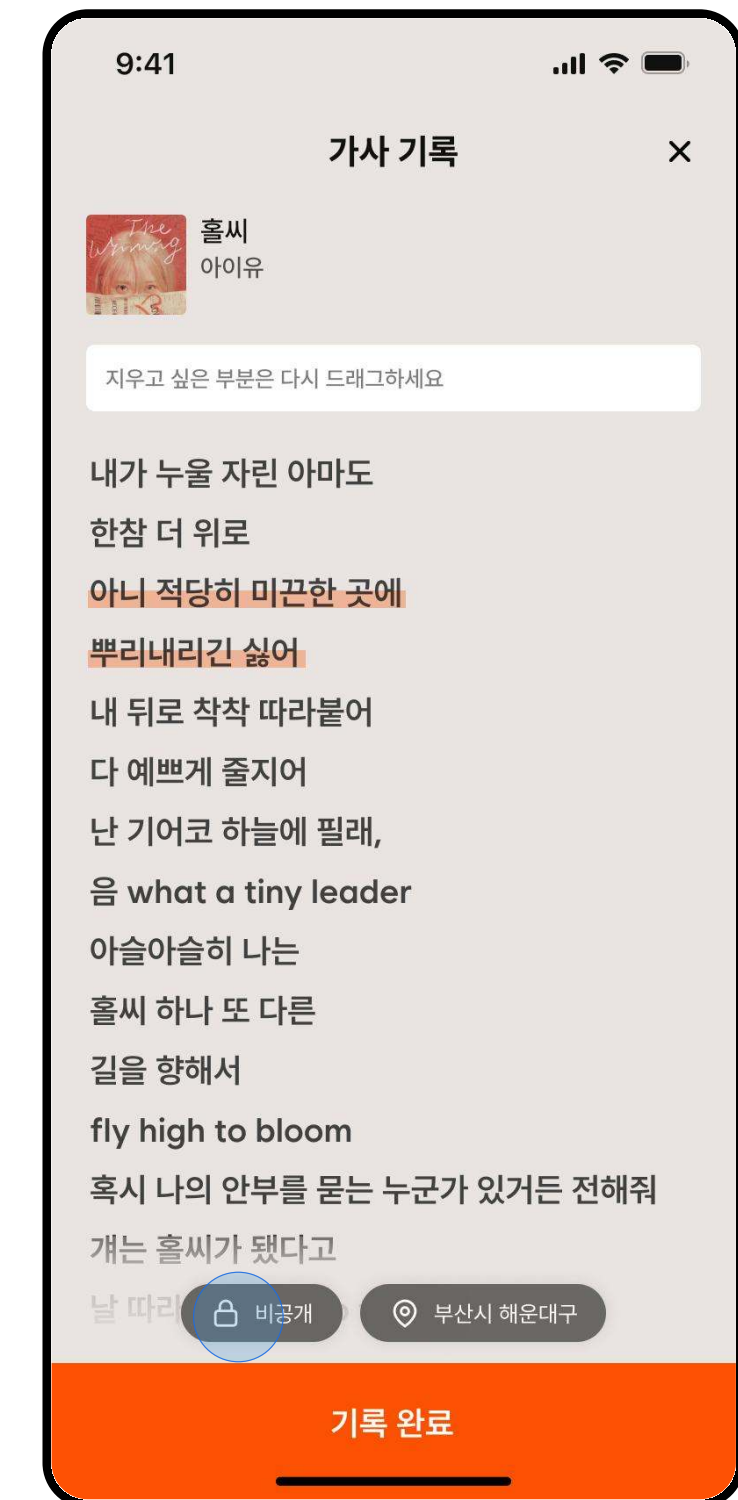
2. 가사 기록 버튼 탭



3. 가사 드래그



4. 지울 부분 드래그

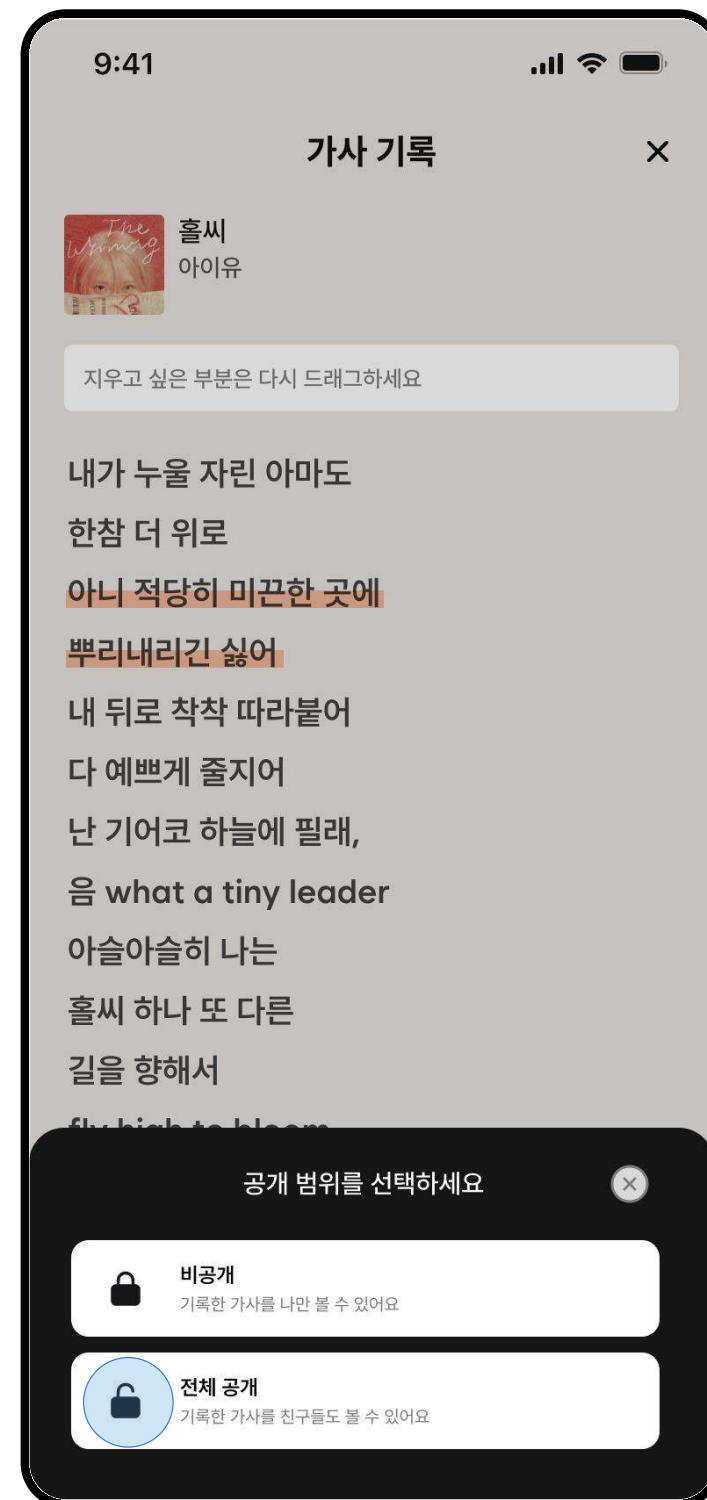


5. 비공개 버튼 탭

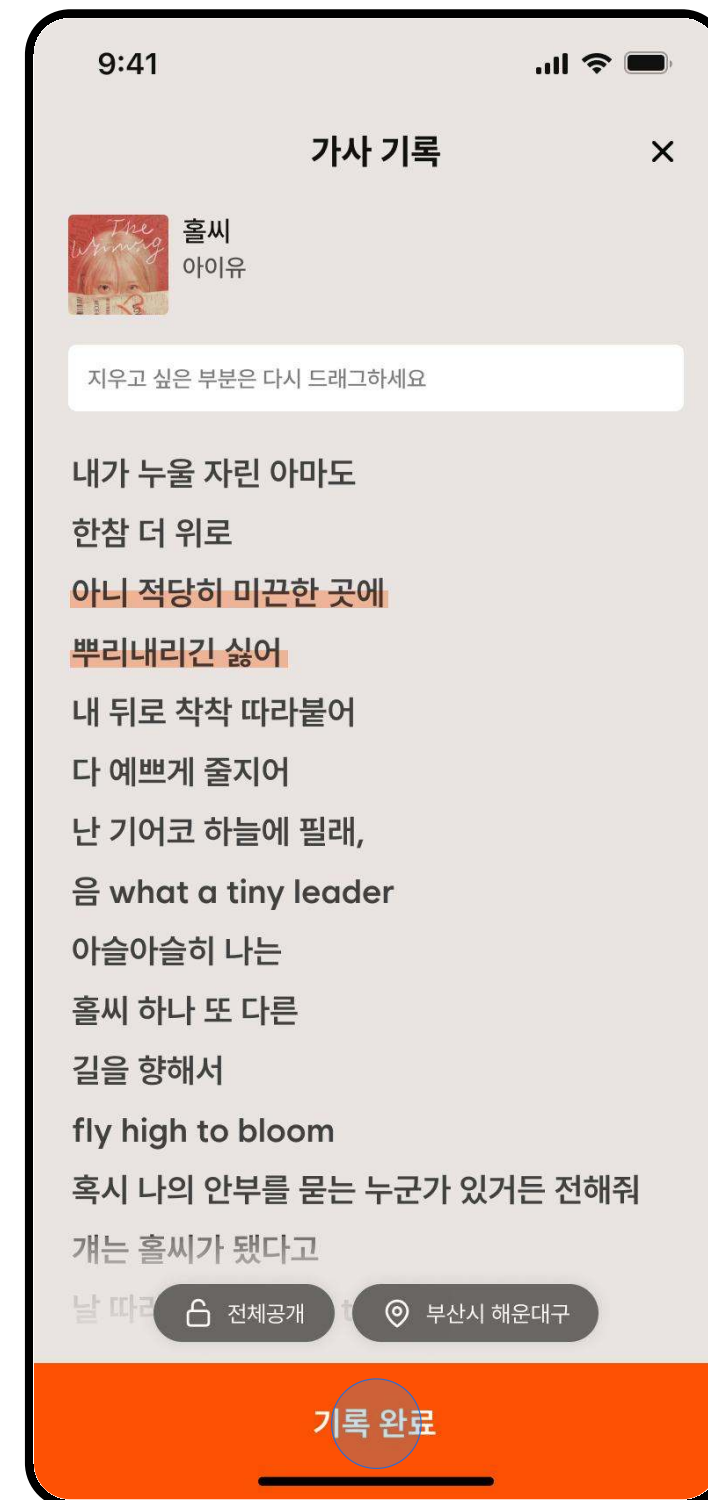
TASK 1: 음악 감상 중 마음에 드는 가사 기록하기

Context — 지친 마음을 달래고자 혼자 부산 여행을 가게 된 대학생 A씨.
캡슐 열차를 타서 아이유의 홀씨를 듣다가 마음에 드는 가사가 들려 기록하고자 한다.
기록을 마치려던 A씨는 바꾸고 싶은 부분이 생각나서 수정한 다음, 친구들에게도 보이게 가사를 공유한다.

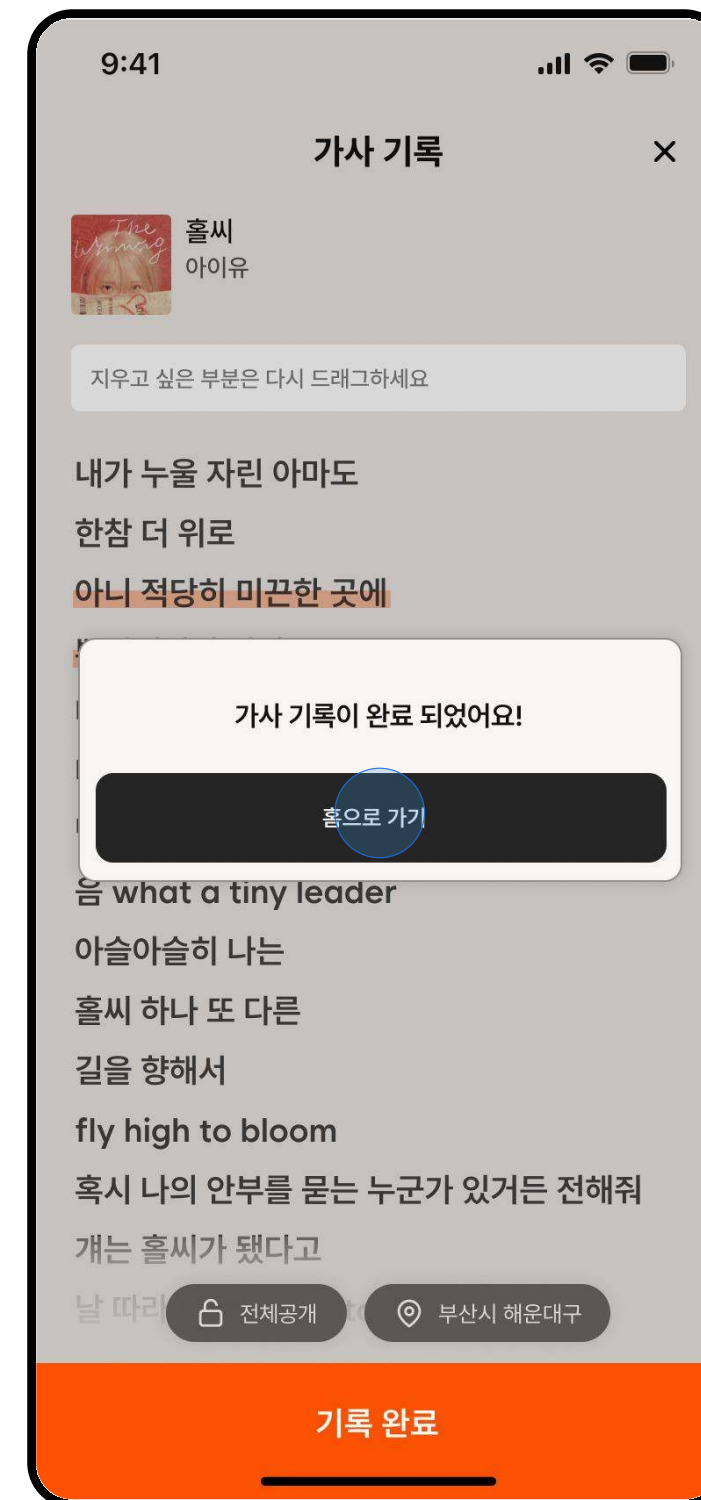
완료 화면



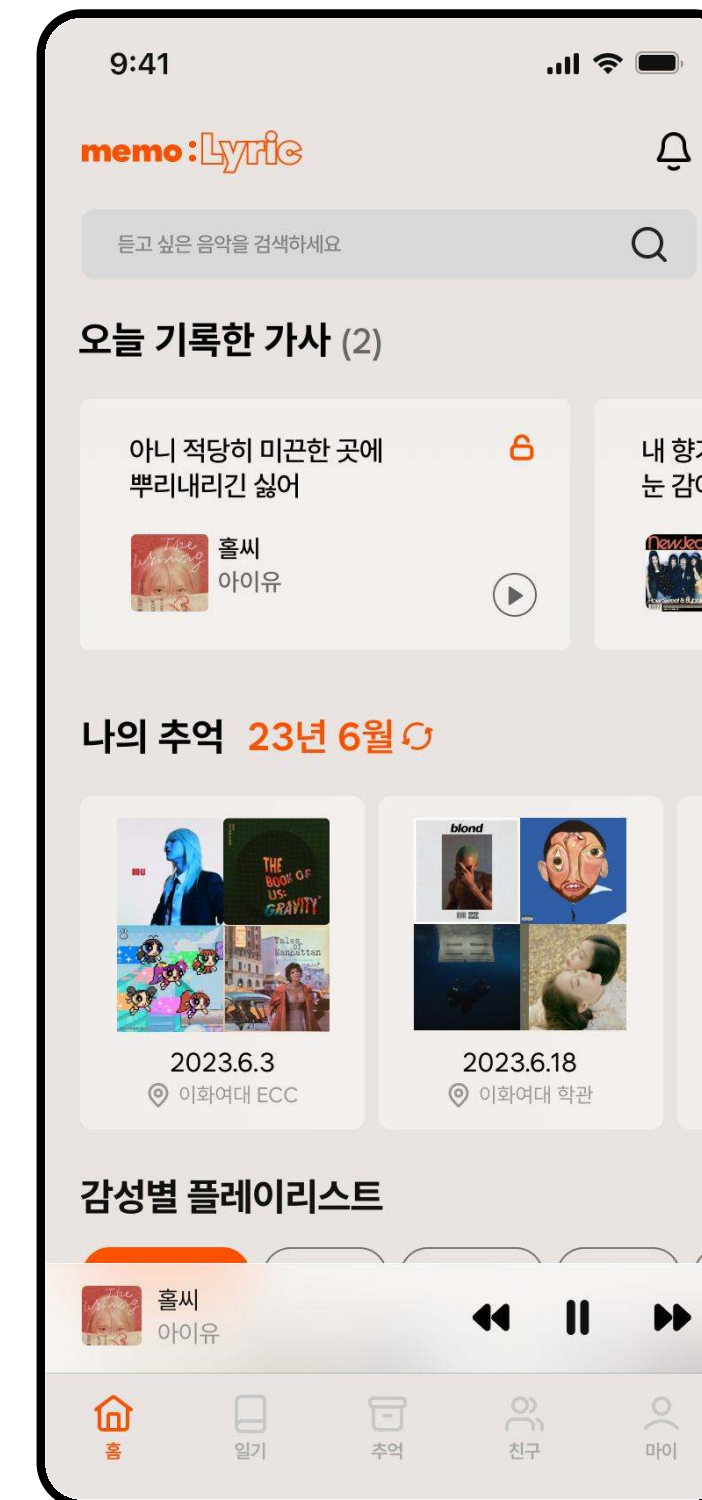
6. 전체 공개로 변경



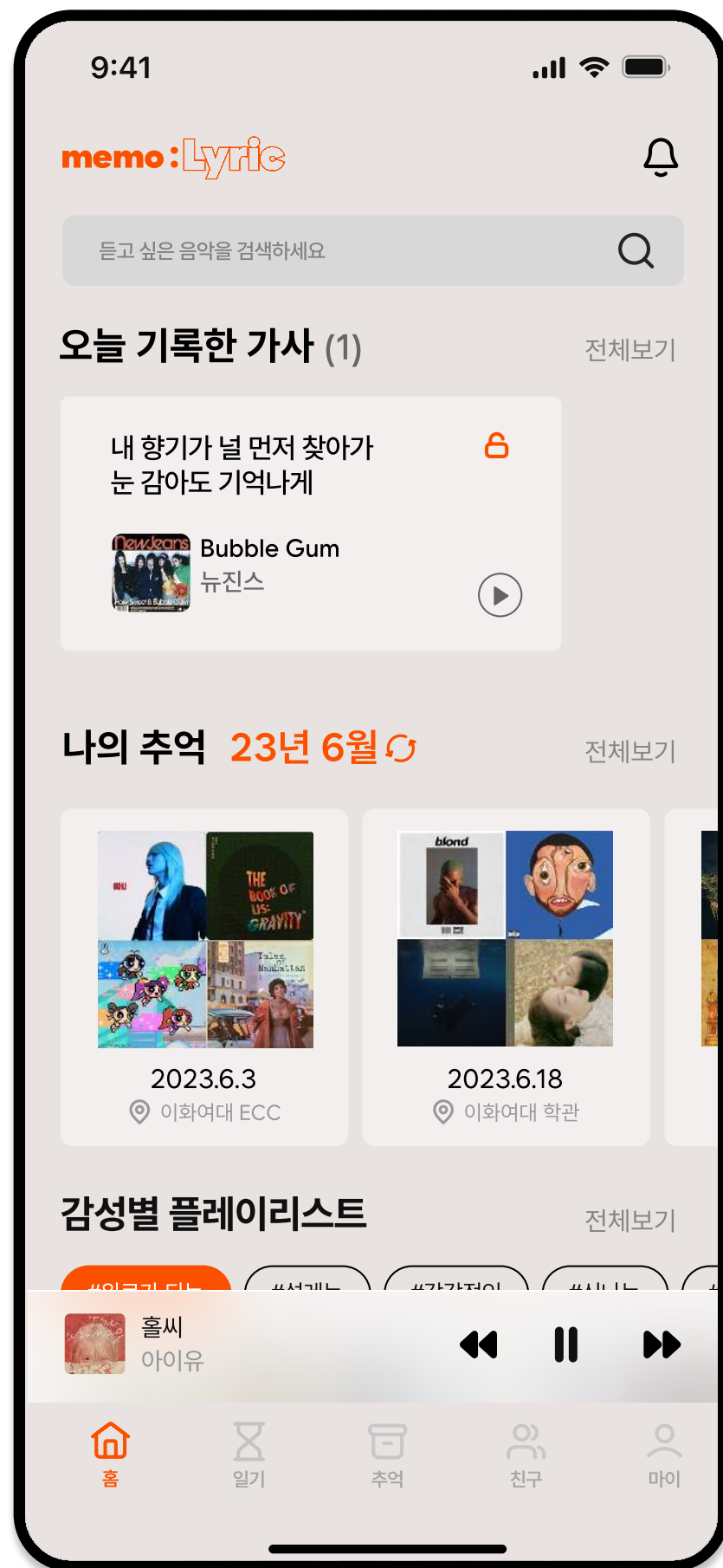
7. 기록 완료 버튼 탭



8. 홈으로 가기 버튼 탭



TASK 1 : 음악 감상 중 마음에 드는 가사 기록하기



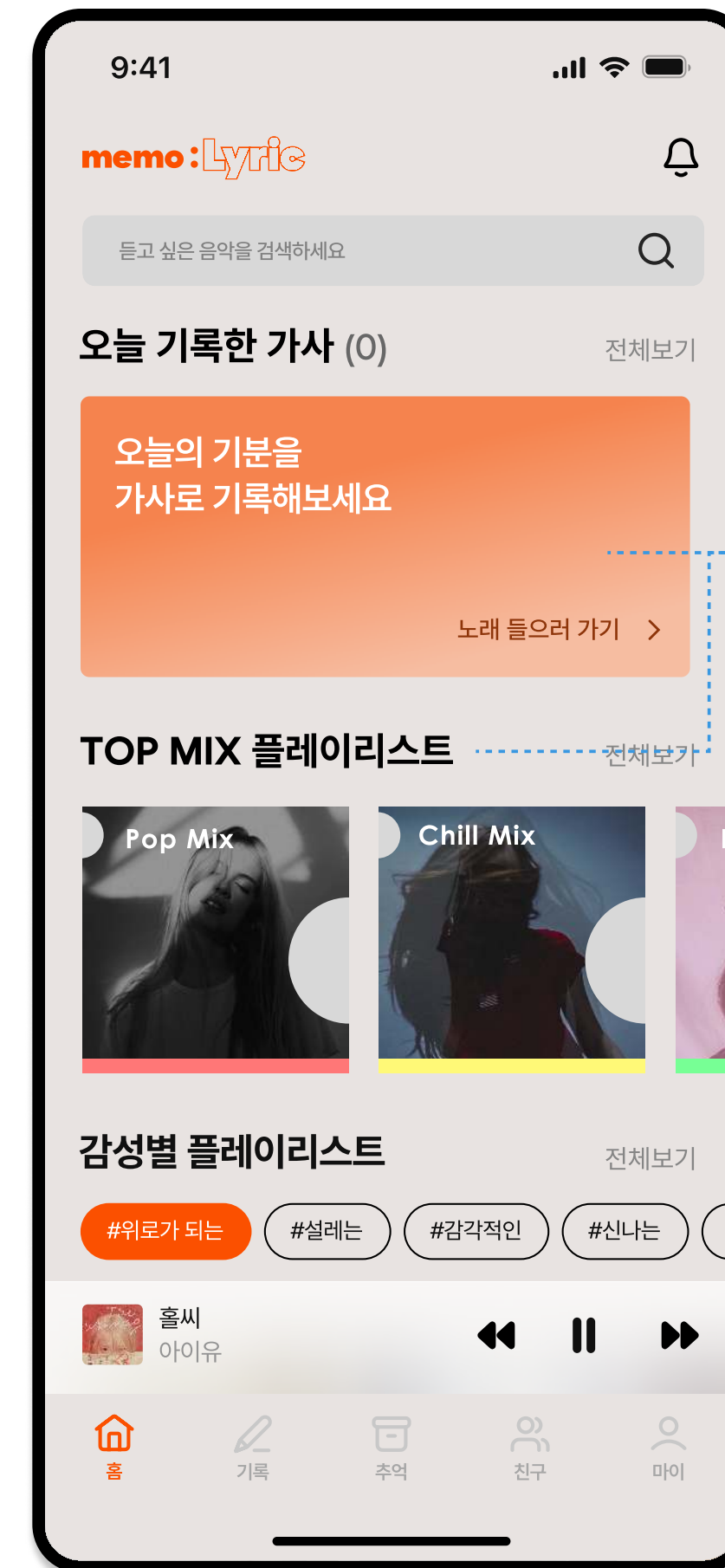
1. 듣고 있는 음악 (홀씨) 탭

유저 액션 (1명) | 전체보기 클릭

발견한 문제

신규 사용자 미고려

observation 의 사용자는 해당 앱을 사용한 적이 없는 유저이지만, 태스크 및 액션의 경우 이를 고려하지 않은 인터페이스로 제작되어, 첫 액션에 있어서 혼란 유발



1. 듣고 있는 음악 (홀씨) 탭

해결방안

신규 사용자 고려한 인터페이스 수정

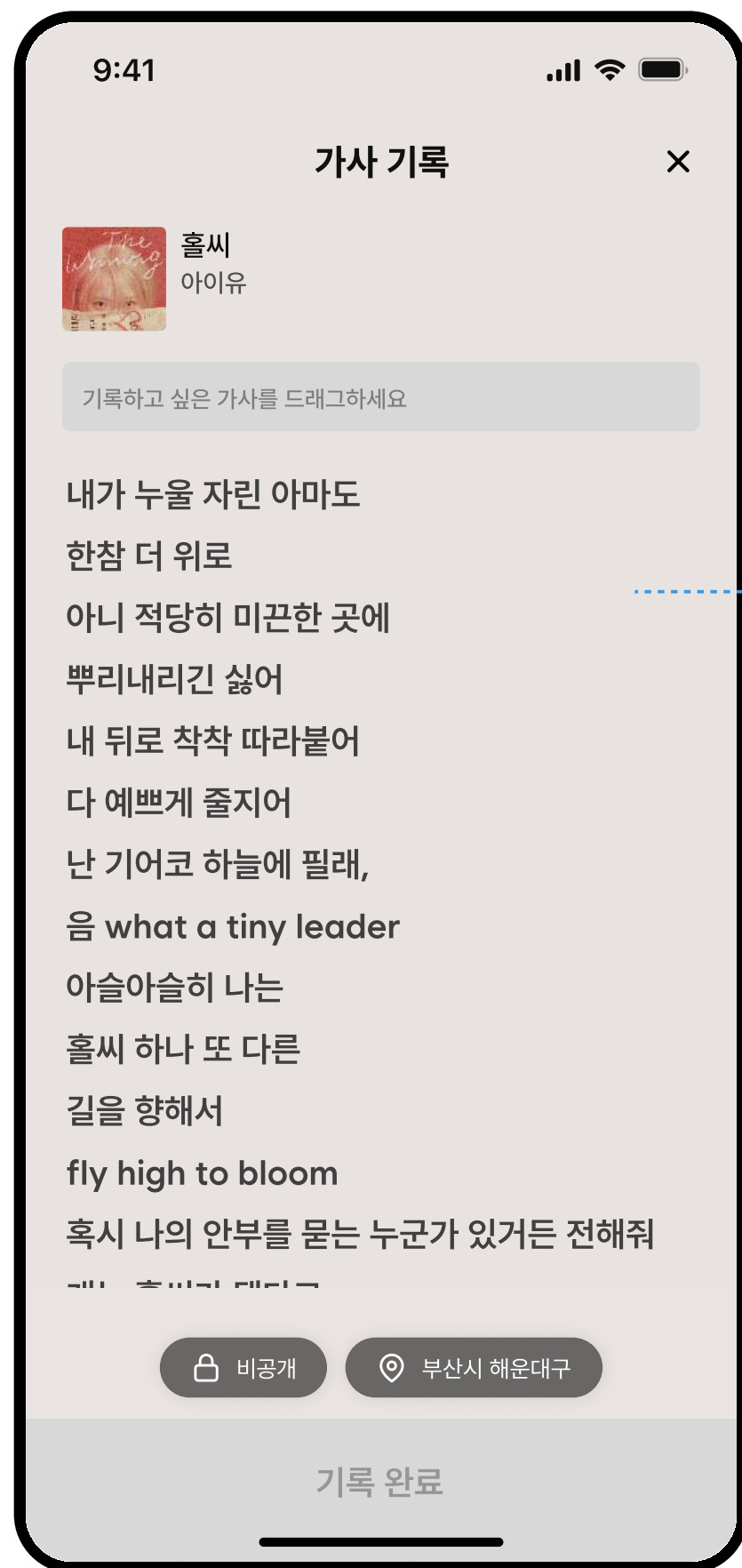
나의 추억 부분 삭제

오늘 기록한 가사 → "오늘의 기분을 가사로 기록해보세요"

카드 선택시 인기 음악 차트로 이동

TASK 1 : 음악 감상 중 마음에 드는 가사 기록하기

AS IS



유저 액션 (3명) | 가사를 수직으로 드래그

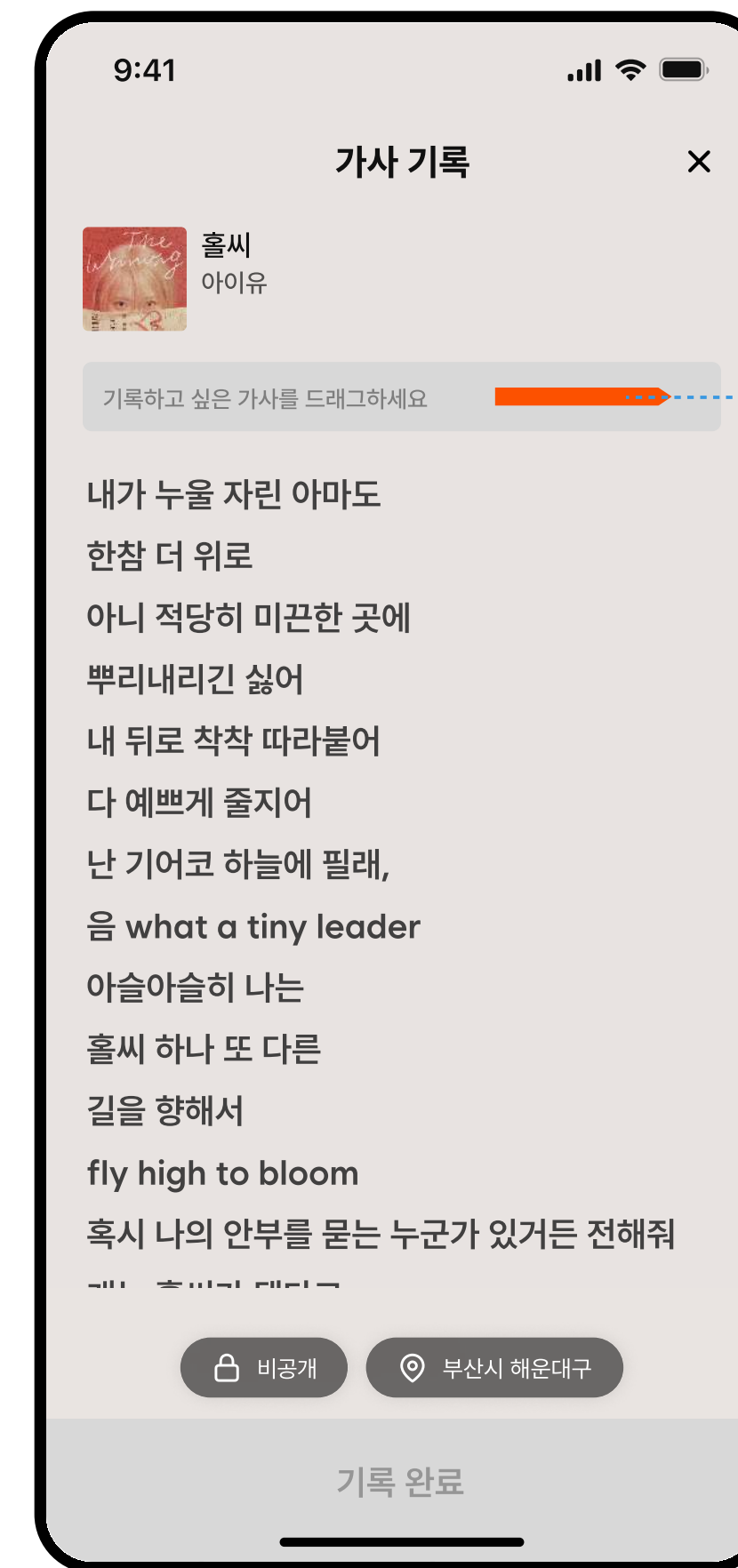
발견한 문제

드래그 기능의 혼란

줄 별 기록이 아닌 단어별로 기록이 가능하게 하기 위해 가로로 드래그 하는 것으로 하였으나 사용자 테스트 시 3명의 사용자 모두 수직으로 드래그

3. 가사 드래그

TO BE



해결방안

스와이프 모션 아이콘 추가

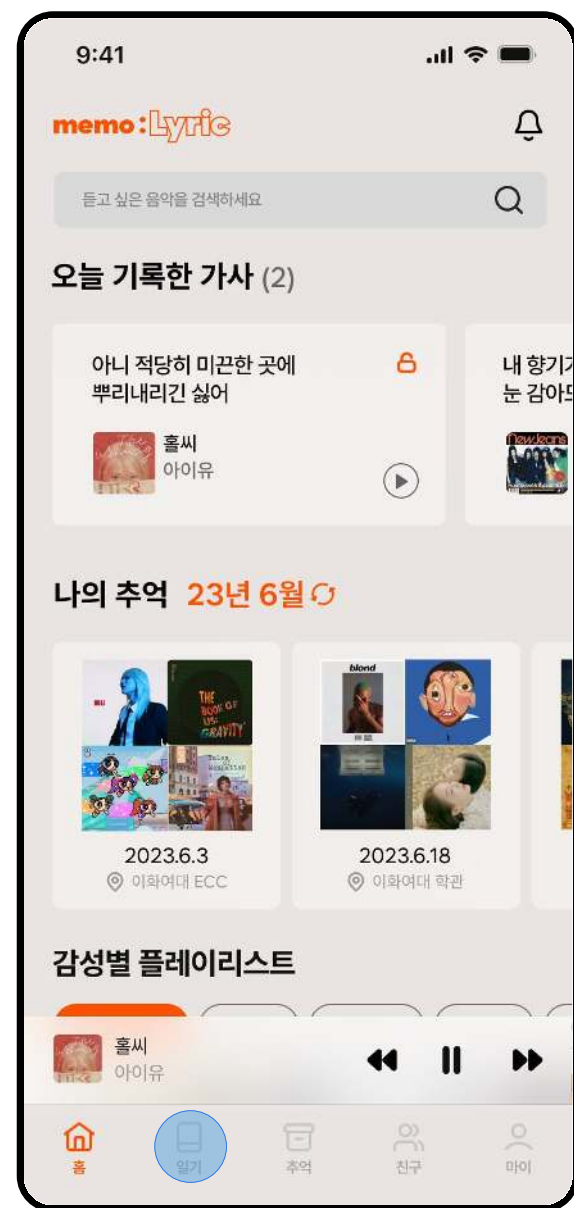
사용자가 인터랙션 방향을 즉각 이해할 수 있도록 시각적 힌트를 제공하기 위해 가로 방향의 스와이프 모션 아이콘을 추가함.

3. 가사 드래그

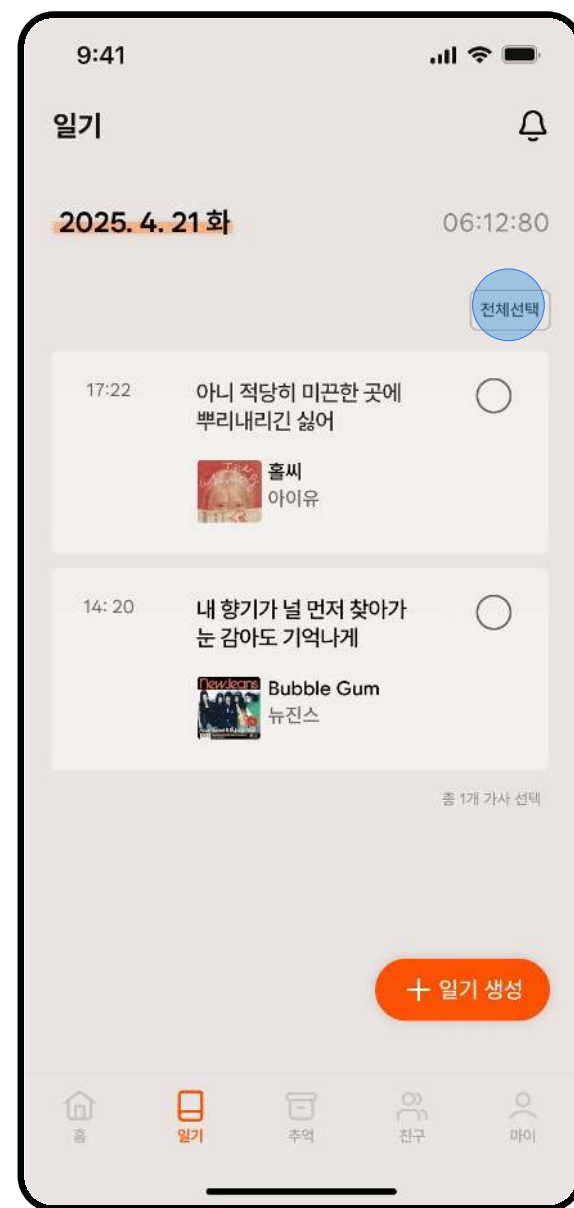
TASK 2 : 하루동안 저장한 가사들로 일기 만들기

Context — 하루를 끝내고 호텔 방으로 돌아온 A씨는 캡슐열차에서 기록한 가사들로 일기를 만드려고 한다. 캡슐열차에서 본 노을이 특히나 아름다웠고, 오랜만에 정말 행복한 시간이었다.

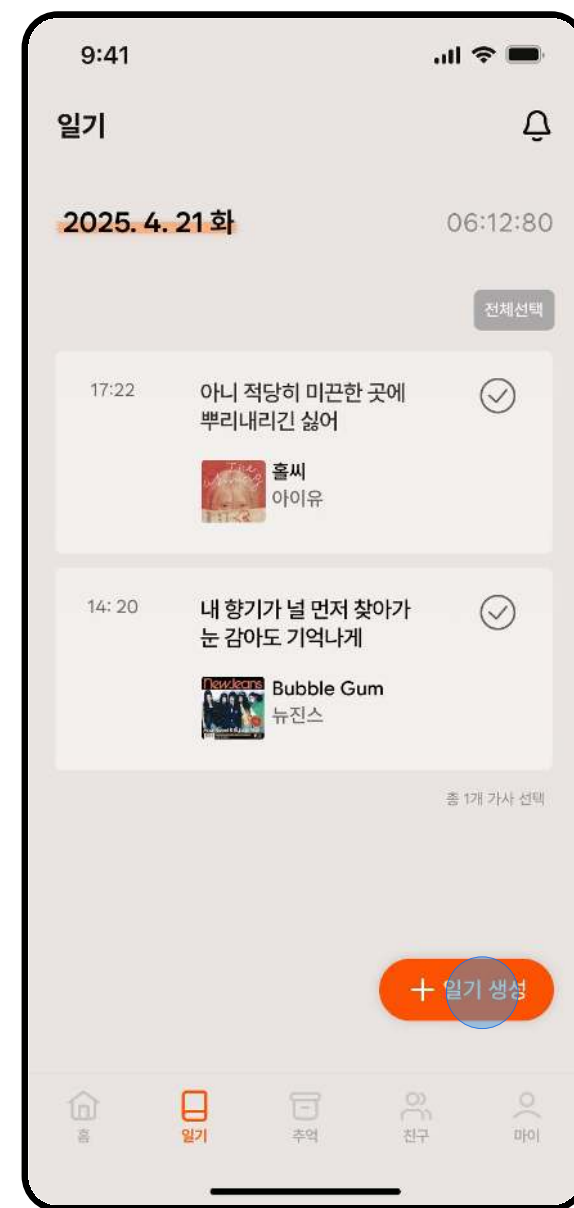
시작 화면



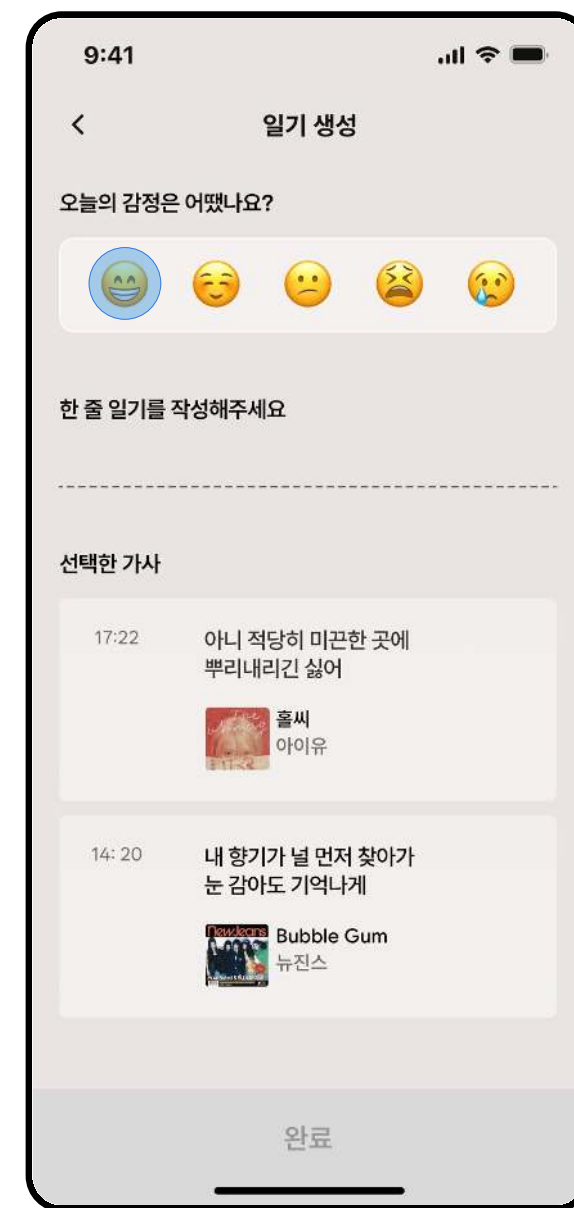
1. (GNB) 일기 버튼 탭



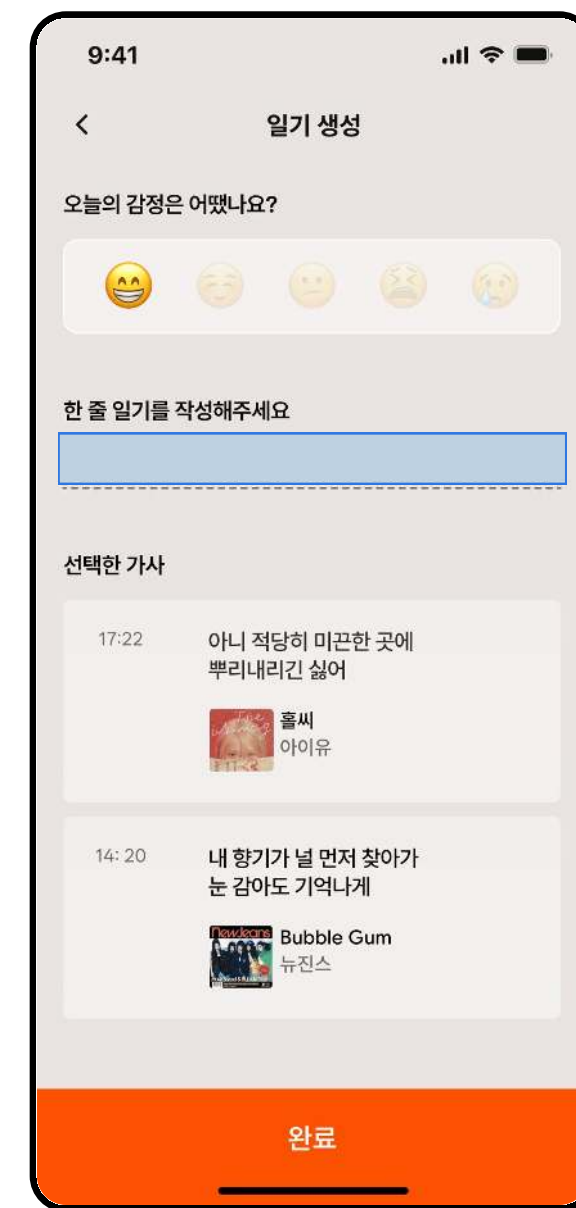
2. 저장한 가사 전체선택



3. 일기 생성 버튼 탭



4. 이모티콘 탭

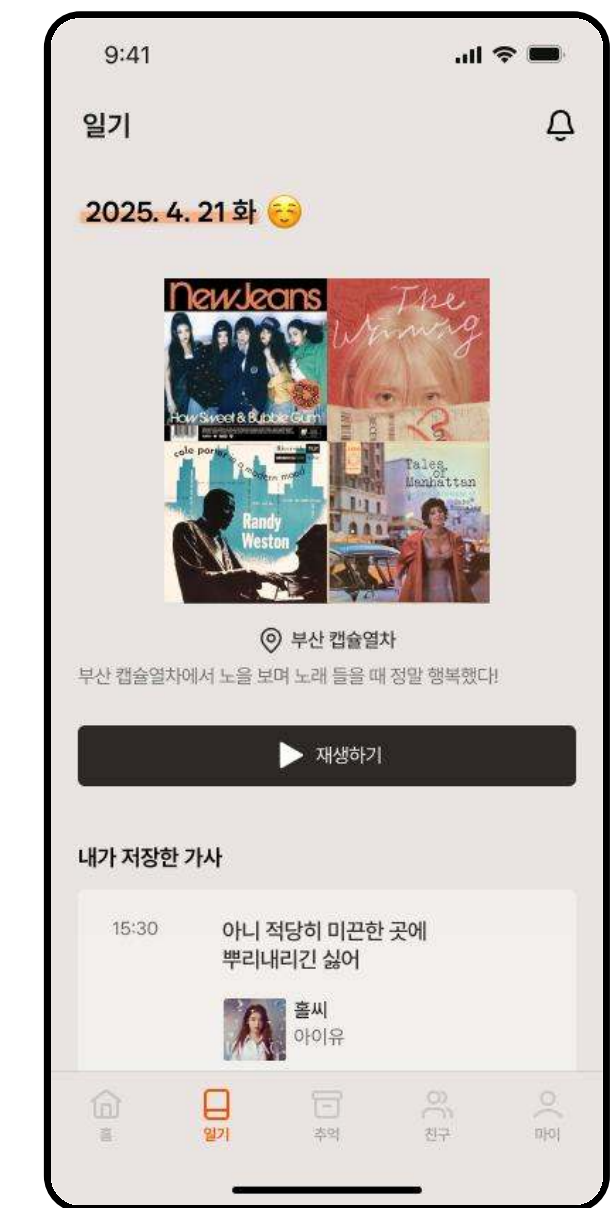


5. 한 줄 일기 작성



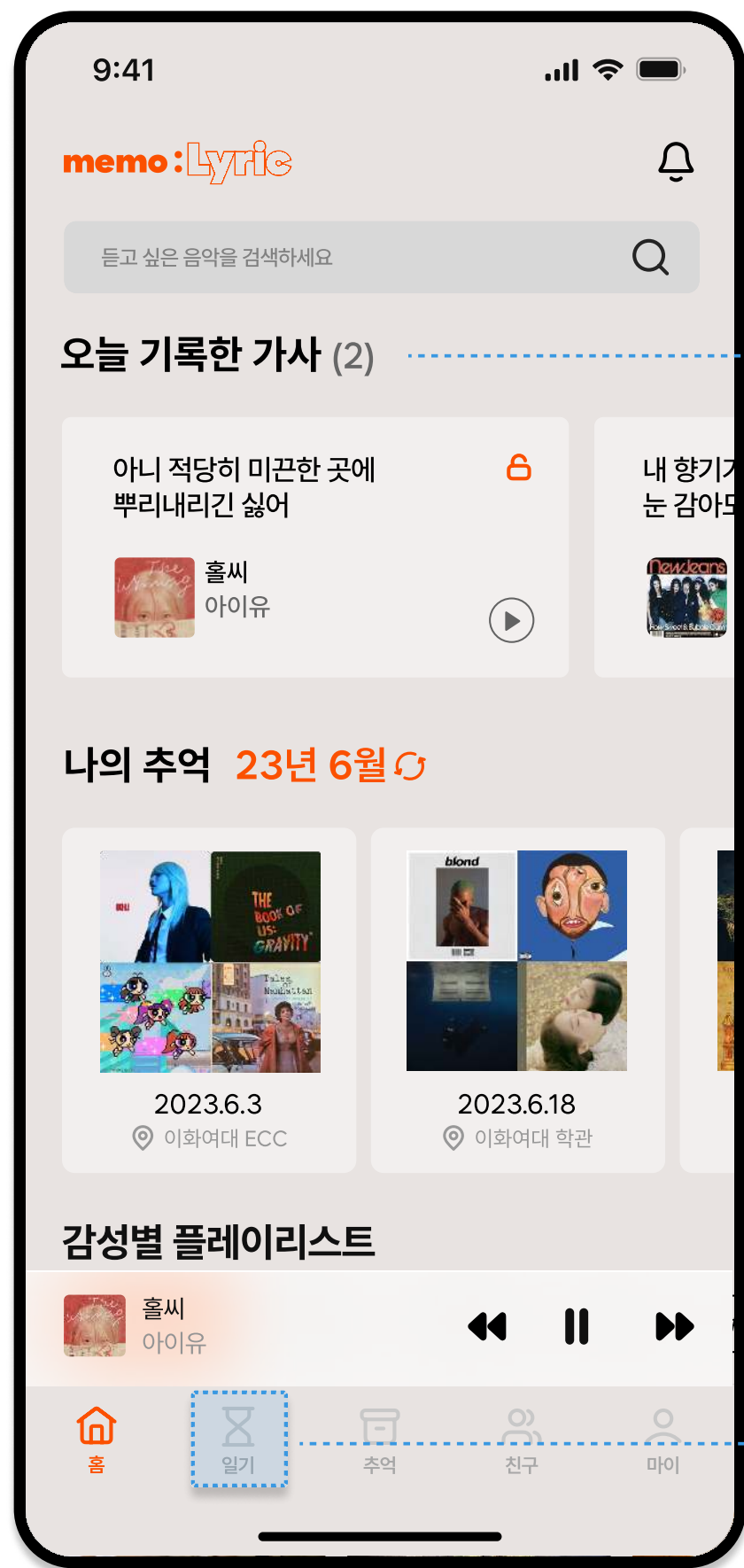
6. 완료 버튼 탭

완료 화면



TASK 2 : 하루종일 저장한 가사들로 일기 만들기

AS IS

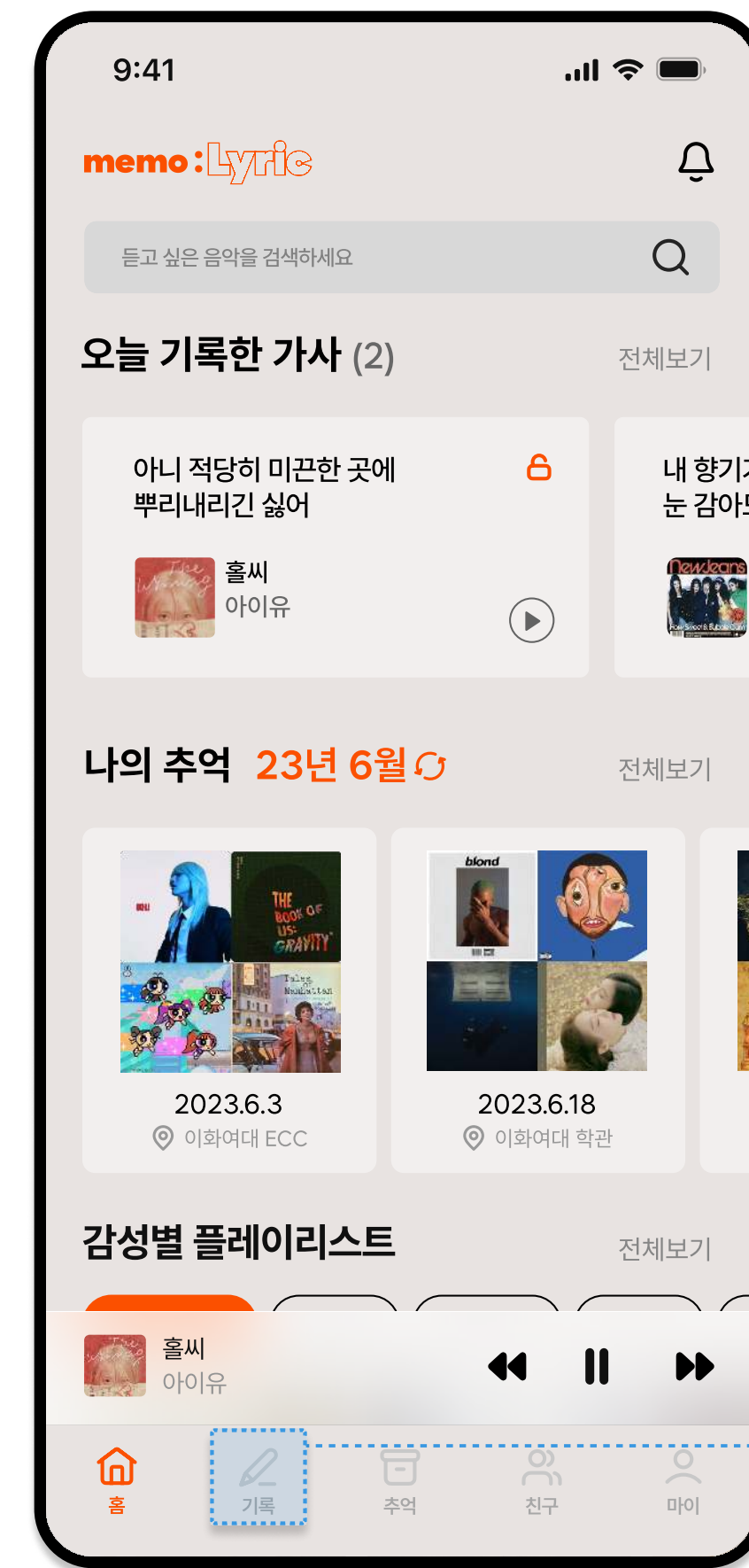


유저 액션 (1명) | 첫 액션으로 기록한 가사 선택

발견한 문제
탭 네이밍 불분명
오늘 기록한 가사를 묶어 일기를 만들어야 하는데, 일기탭에서 저장한 가사들로 일기를 만들 수 있을 것이라는 예측이 정확히 안될 가능성

1. (GNB) 일기 버튼 탭

TO BE

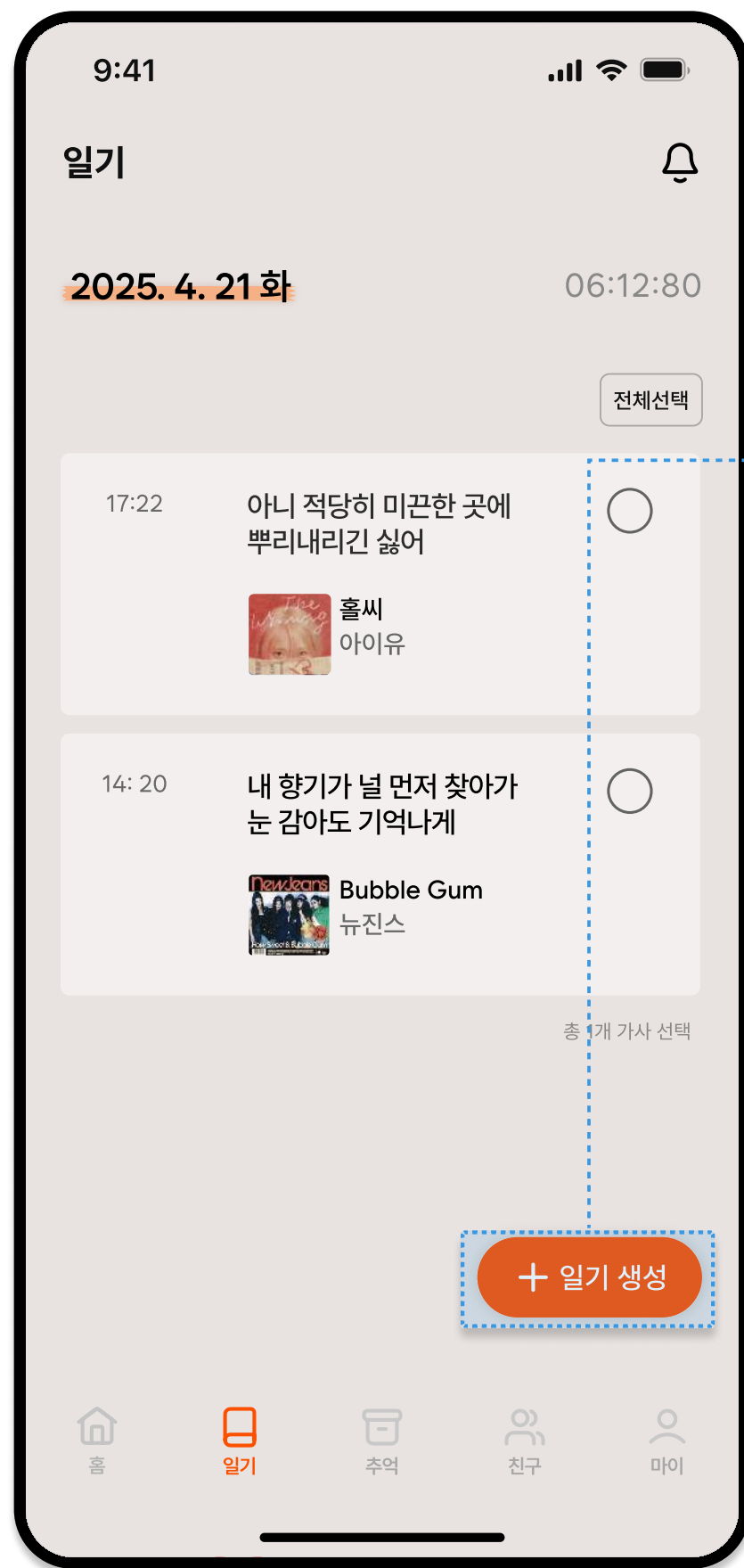


해결방안
탭 명칭 및 아이콘 직관화
사용자가 해당 탭에서 일기를 기록할 수 있다는 점을 명확히 인식할 수 있도록, 탭 명칭을 '일기'에서 '기록'으로 변경하고 아이콘도 직관적인 펜 모양으로 수정함.

1. (GNB) 기록 버튼 탭

TASK 2 : 하루종일 저장한 가사들로 일기 만들기

AS IS

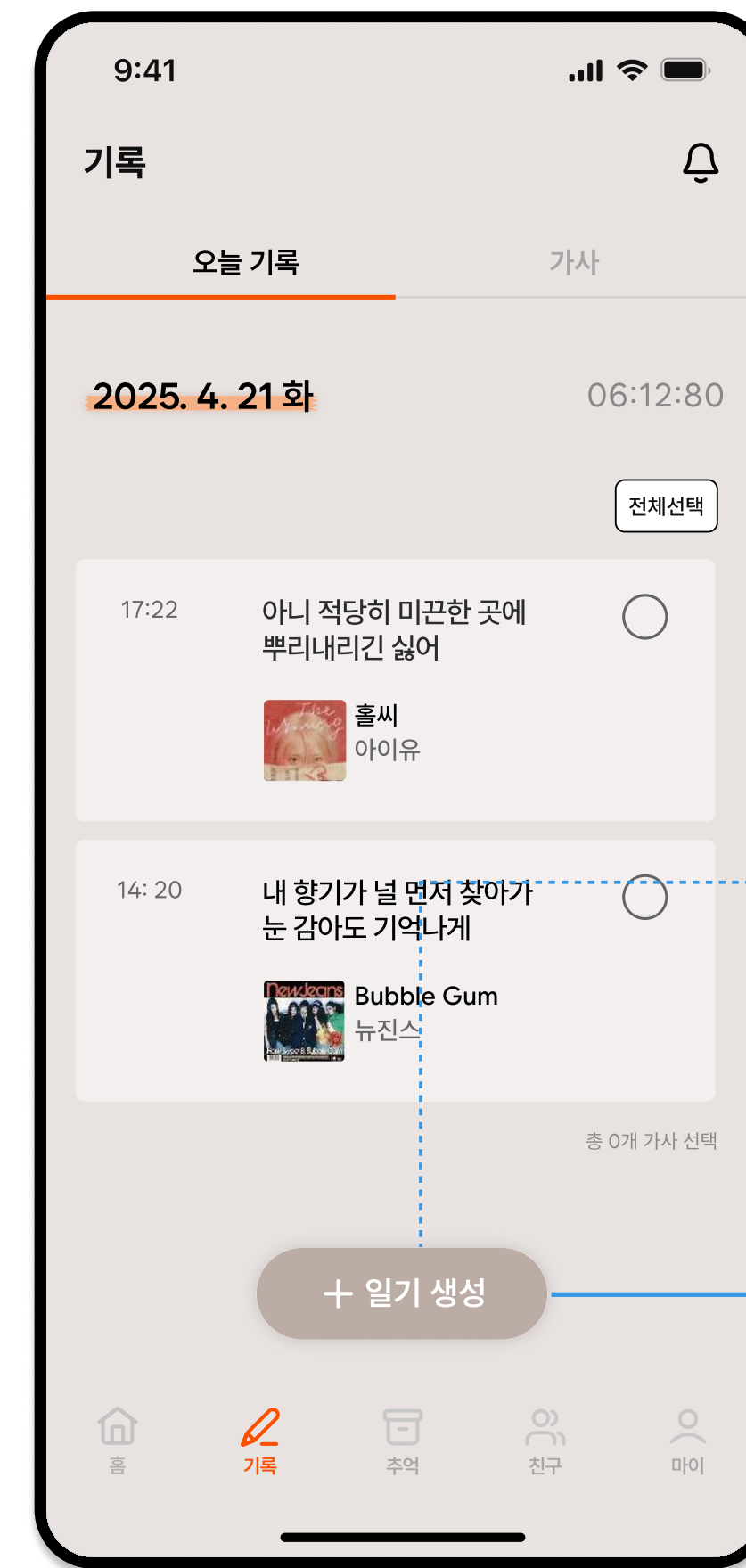


유저 액션 (1명) | 가사 선택하지 않고 바로 일기 생성 버튼 클릭

발견한 문제
기능 간 연결성 부족
사용자가 가사 선택 후 이어지는 '일기 생성' 기능의 흐름을 자연스럽게 인식하지 못함

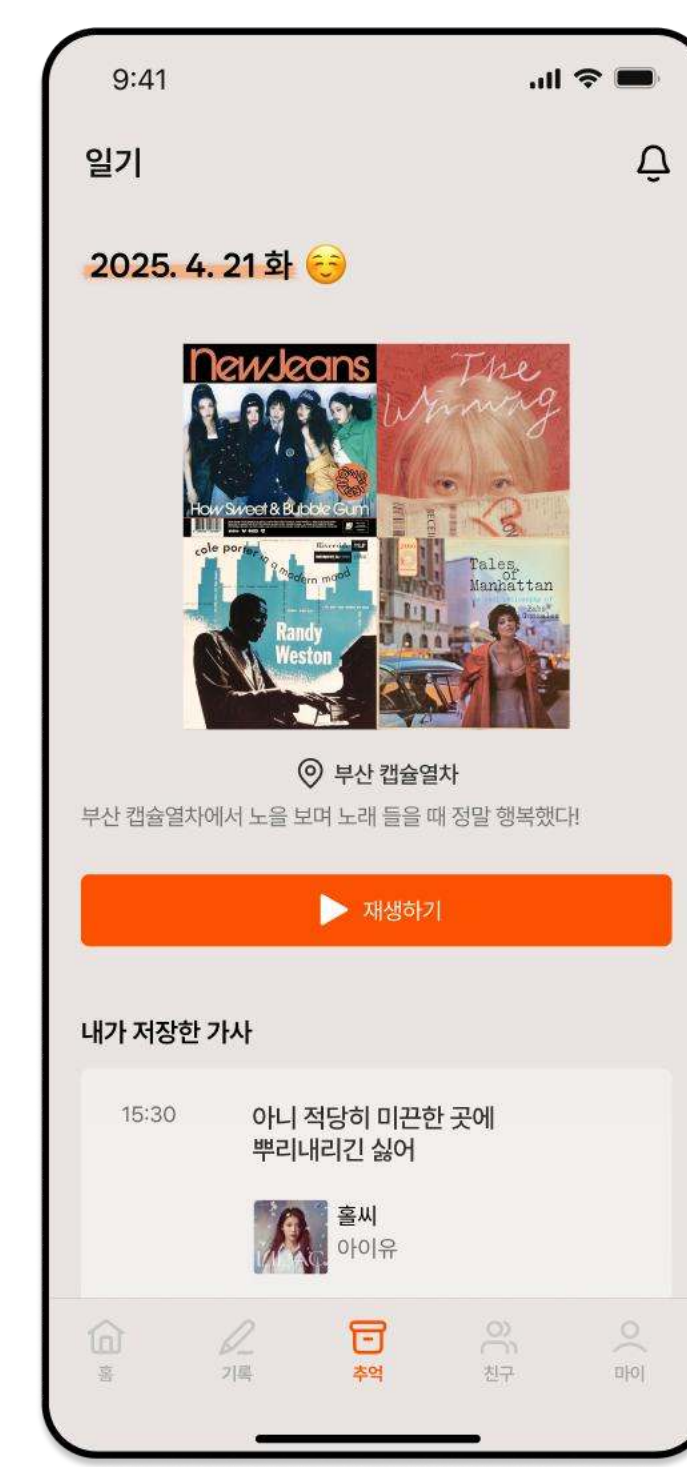
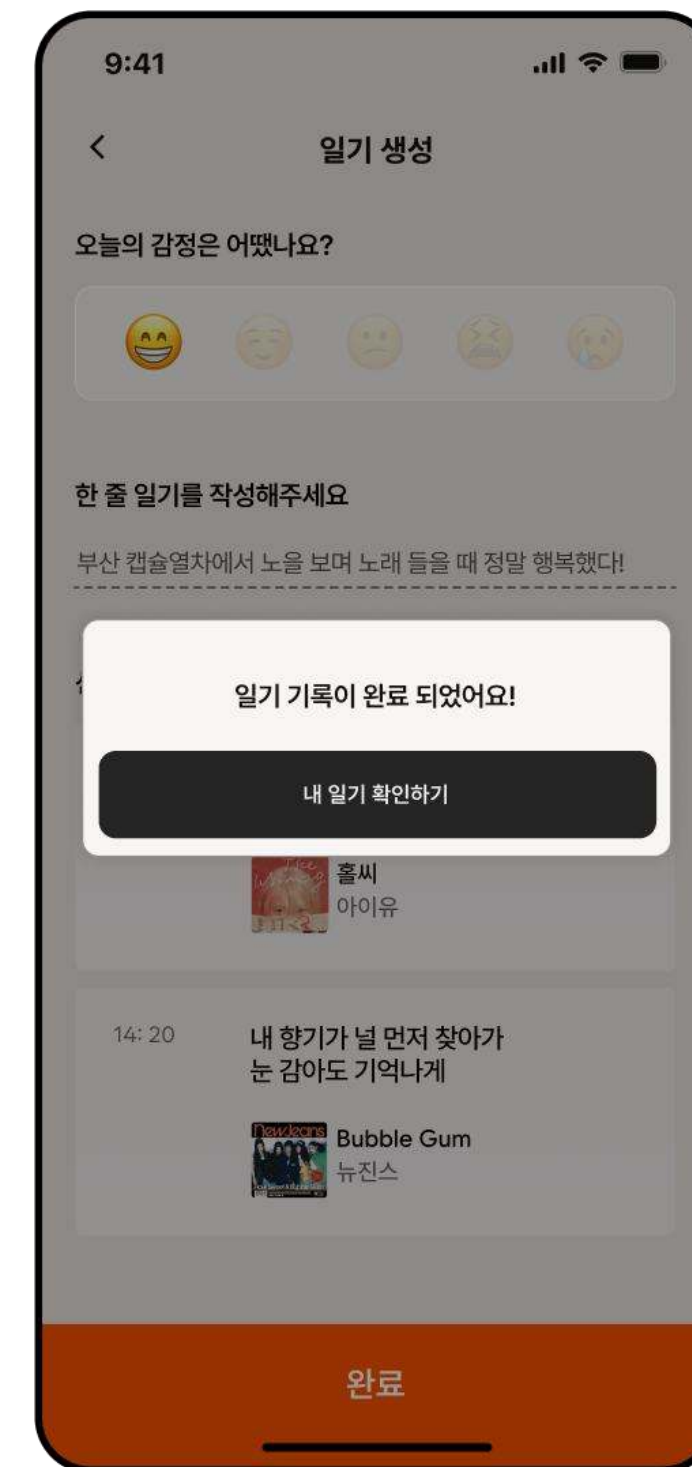
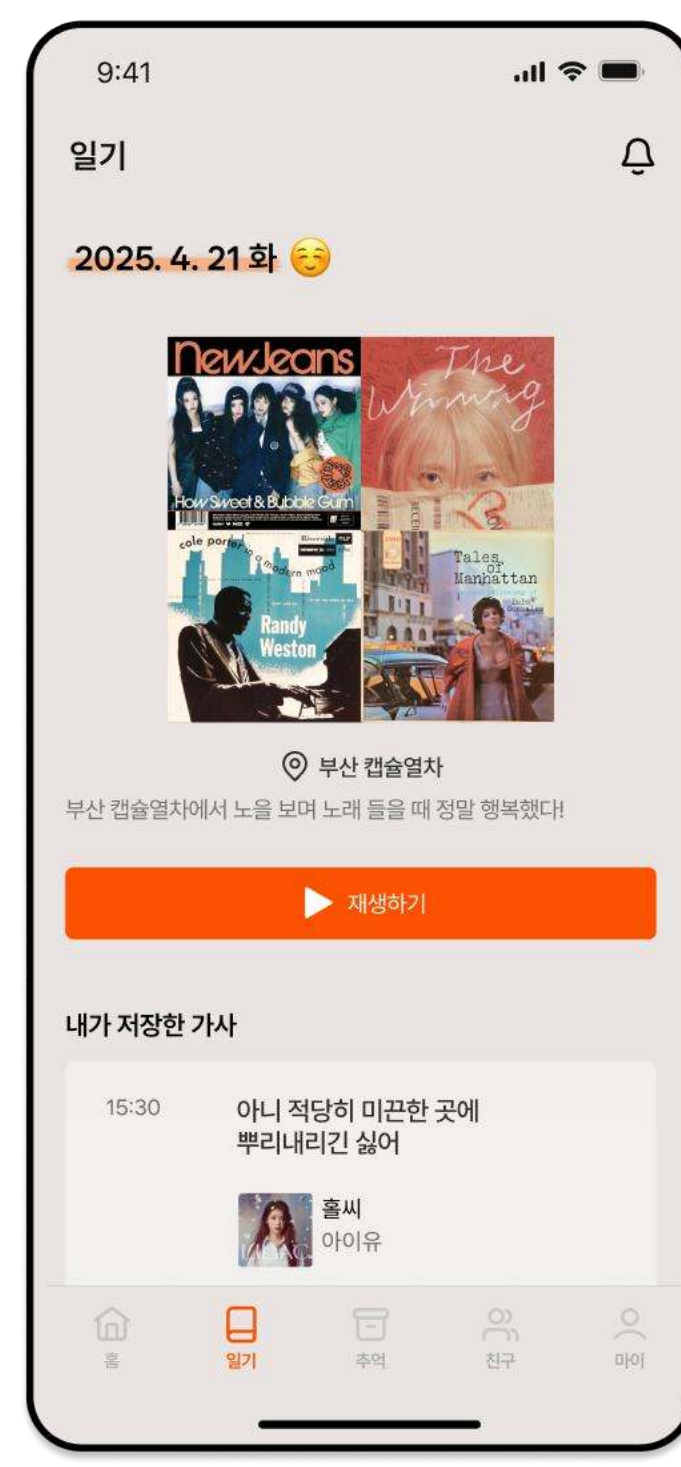
2. 저장한 가사 전체선택

TO BE



해결방안
사용자 행동 유도 개선
가사 선택 후 일기 생성의 흐름이 자연스럽게 이어지도록, 가사를 하나라도 선택해야 일기 생성 버튼 활성화되게 함. 버튼을 중앙으로 옮겨 가사 선택과 이어지도록 느껴지게 함.

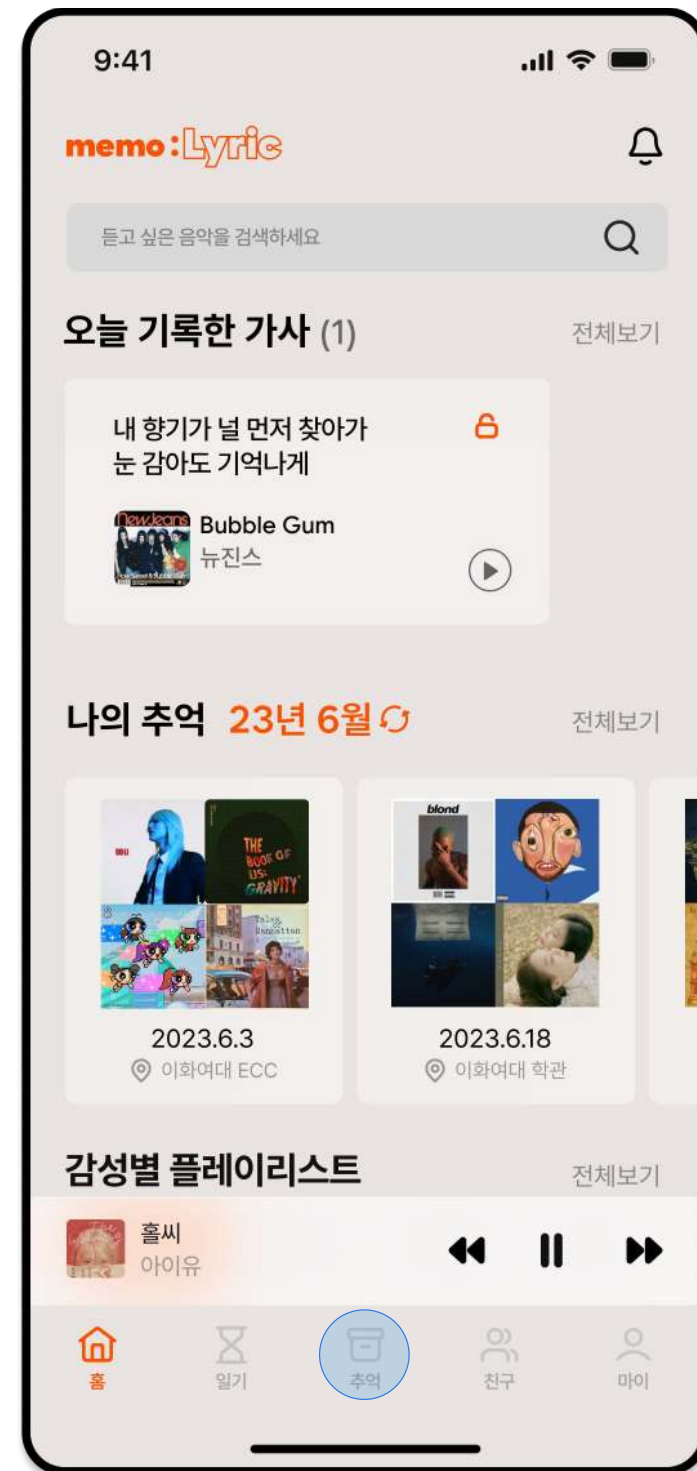
2. 저장한 가사 전체선택



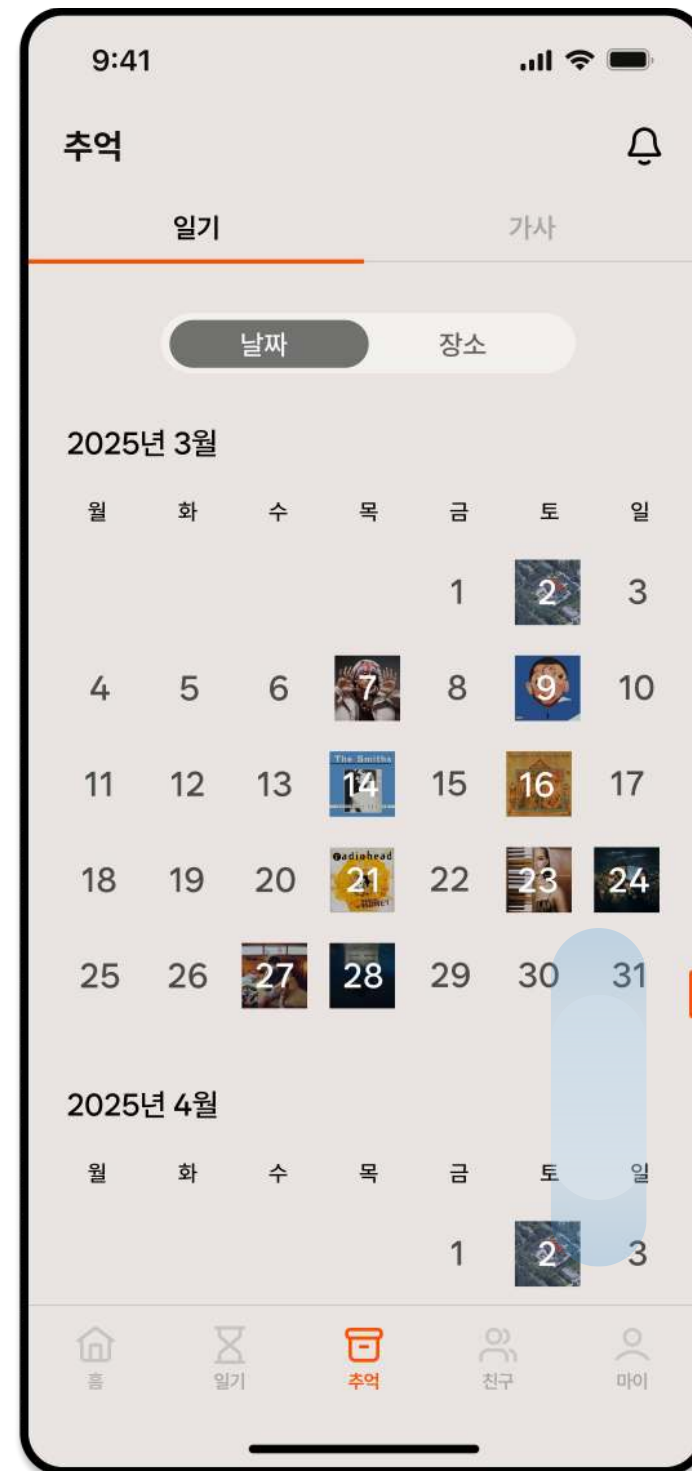
TASK 3 : 2024년 11월 4일 일기 찾고 음악 재생하기

Context ————— 오랜만에 혼자 떠난 여행에서 A씨는 대학생활 추억이 떠오른다.
졸업 전 학교에서 들었던 음악을 듣고 싶어서 찾아보려고 한다.

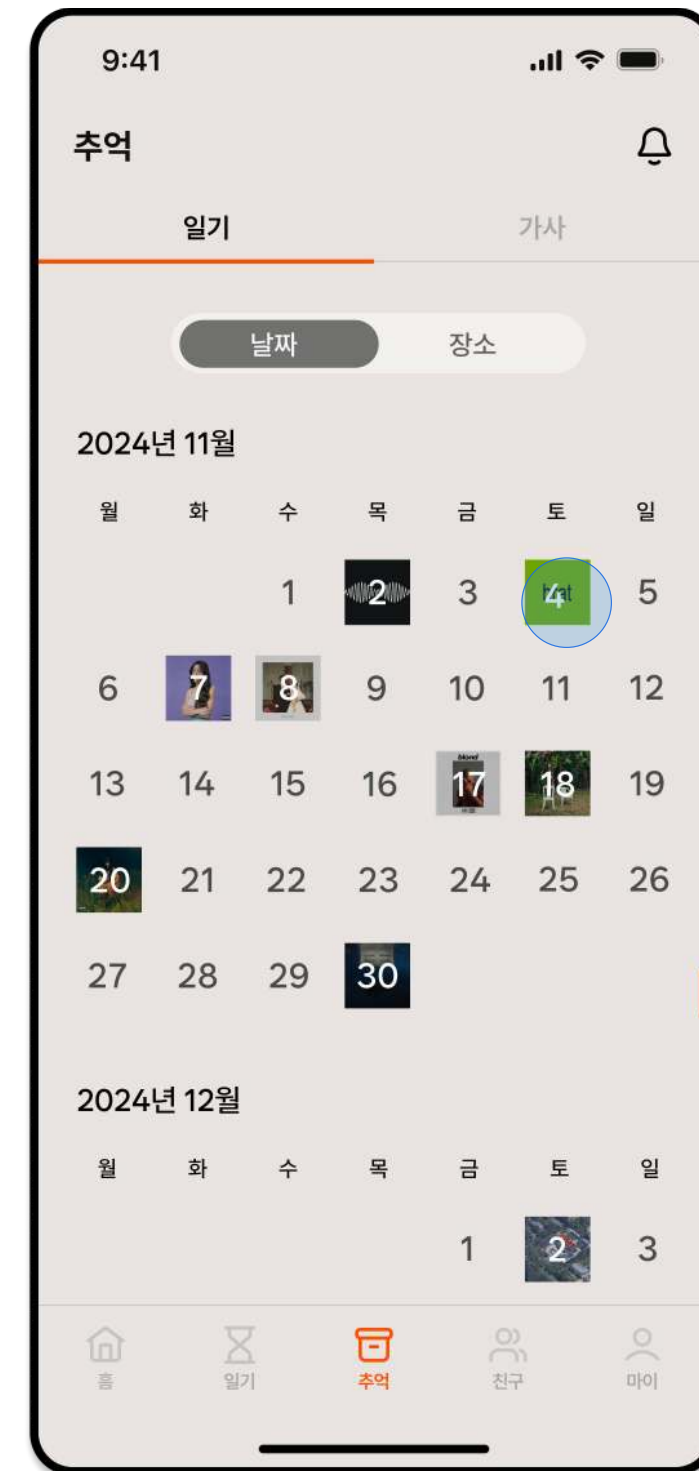
시작 화면



1. (GNB) 추억 버튼 탭

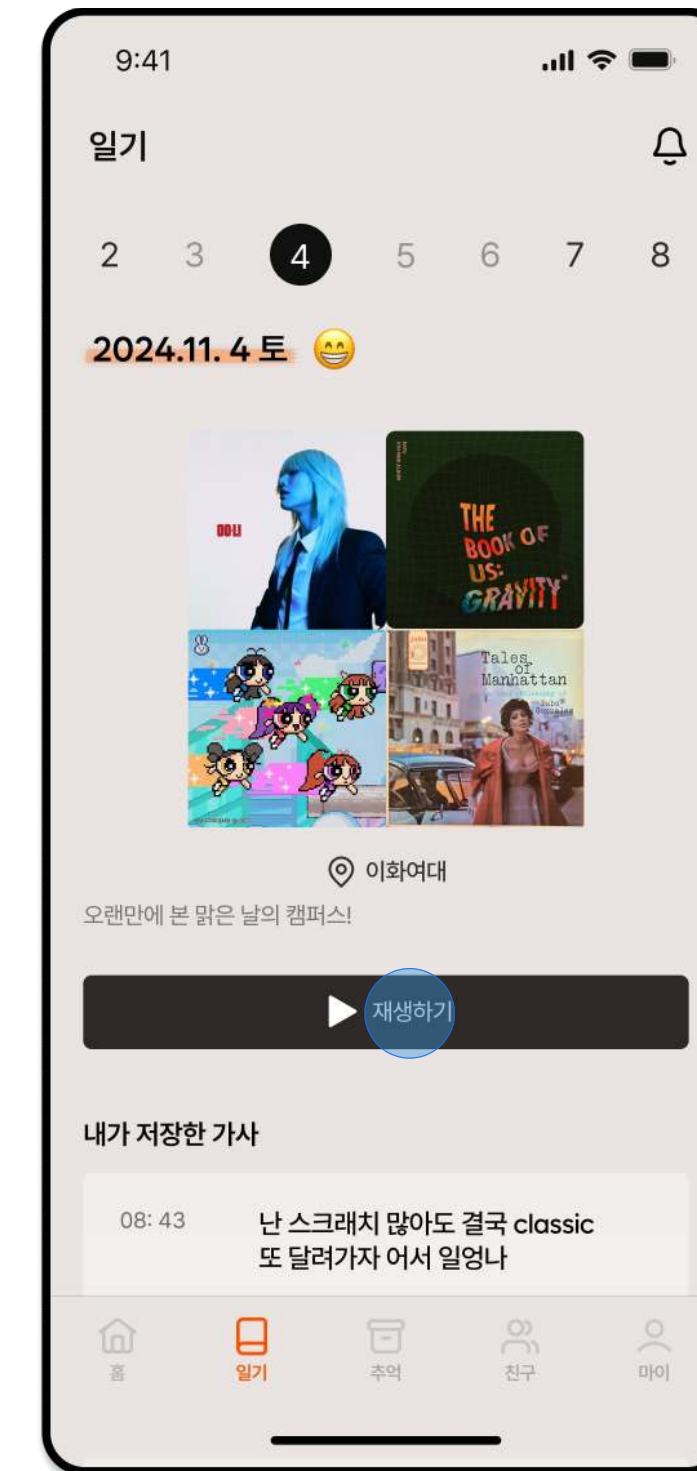


2. 2024년 11월로 스크롤



3. 11월 4일 날짜 탭

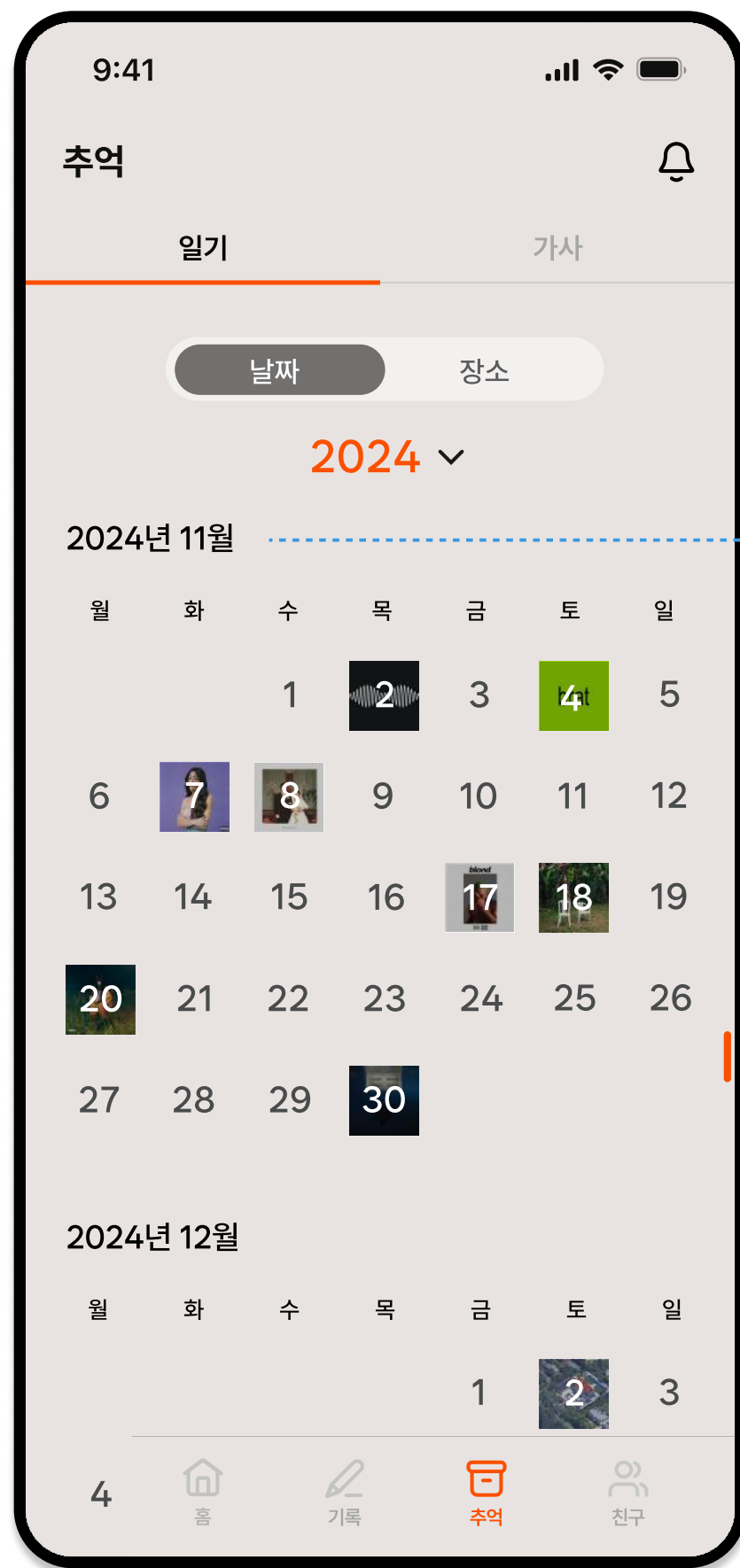
완료 화면



5. 재생하기 버튼 탭

TASK 3 : 2024년 11월 4일 일기 찾고 음악 재생하기

AS IS



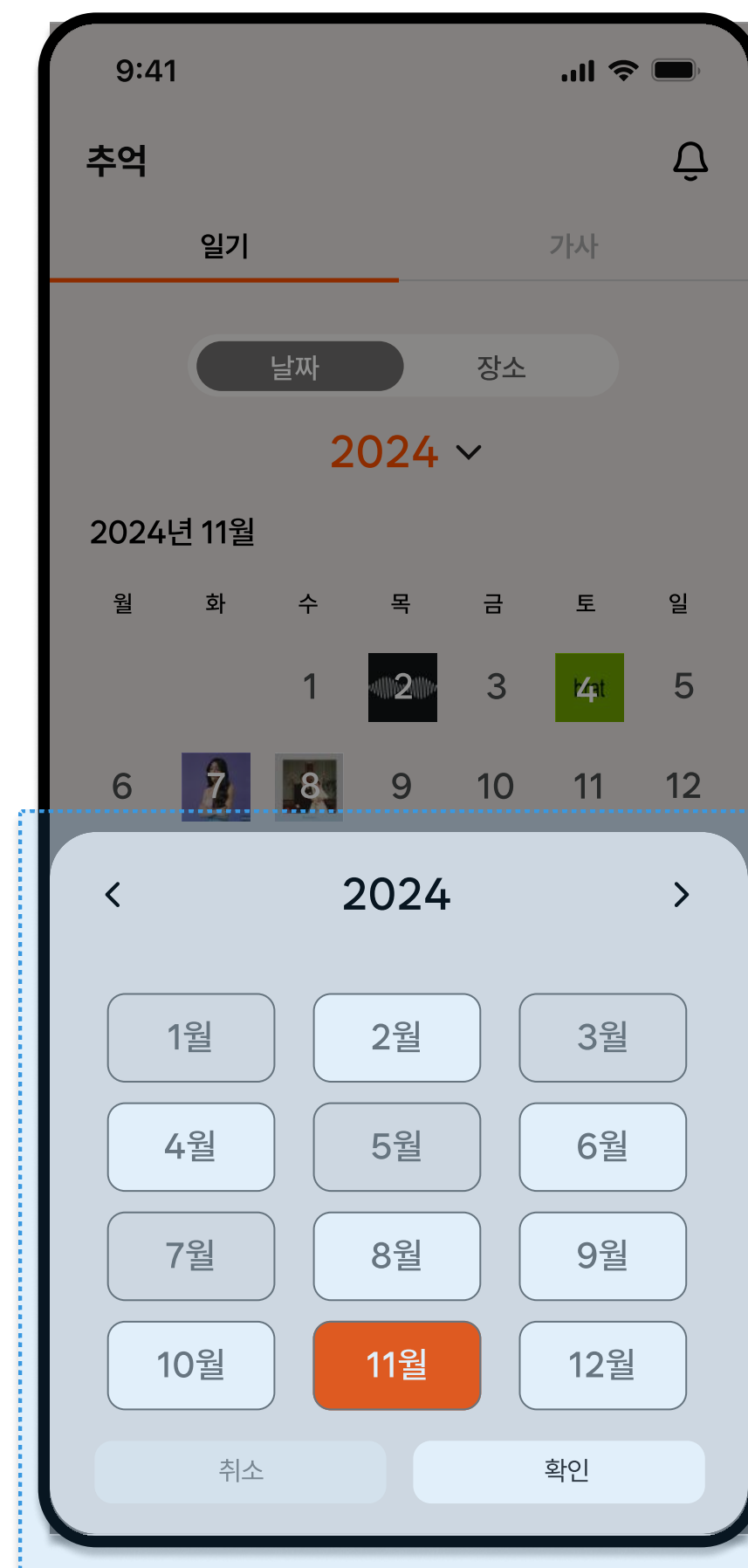
유저 액션 (2명) | "2024년 11월"을 클릭해 날짜 변경 시도

발견한 문제

날짜 선택 혼란

사용자가 드롭다운 형태의 날짜 선택에 익숙해, 스크롤 방식만 제공되는 인터페이스에 혼란을 느꼈음

TO BE



해결방안

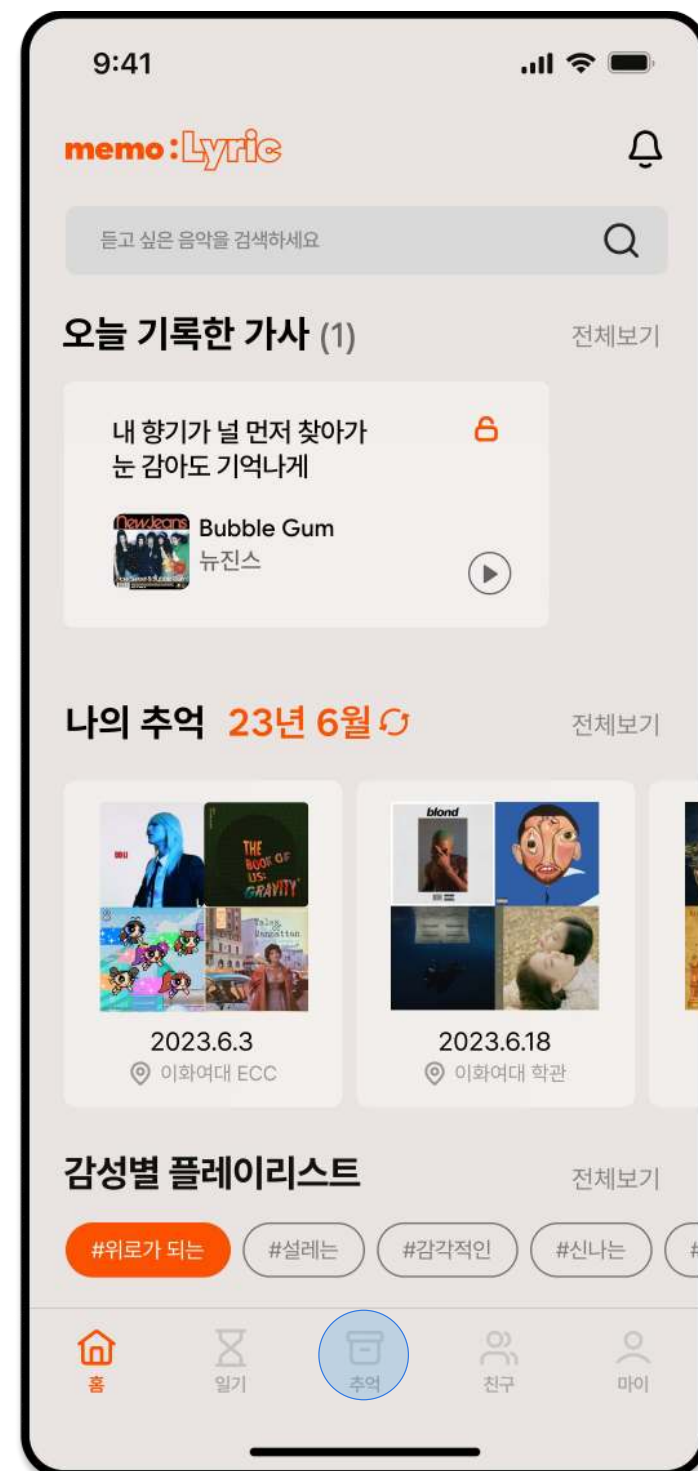
날짜 선택방식 다양화

사용자의 다양한 조작 습관을 반영해, 드롭다운과 스크롤 방식 모두 사용할 수 있도록 날짜 선택 방식을 개선함.

TASK 4 : 교토에서 2021년 4월 3일에 만든 일기 찾고 음악 재생하기

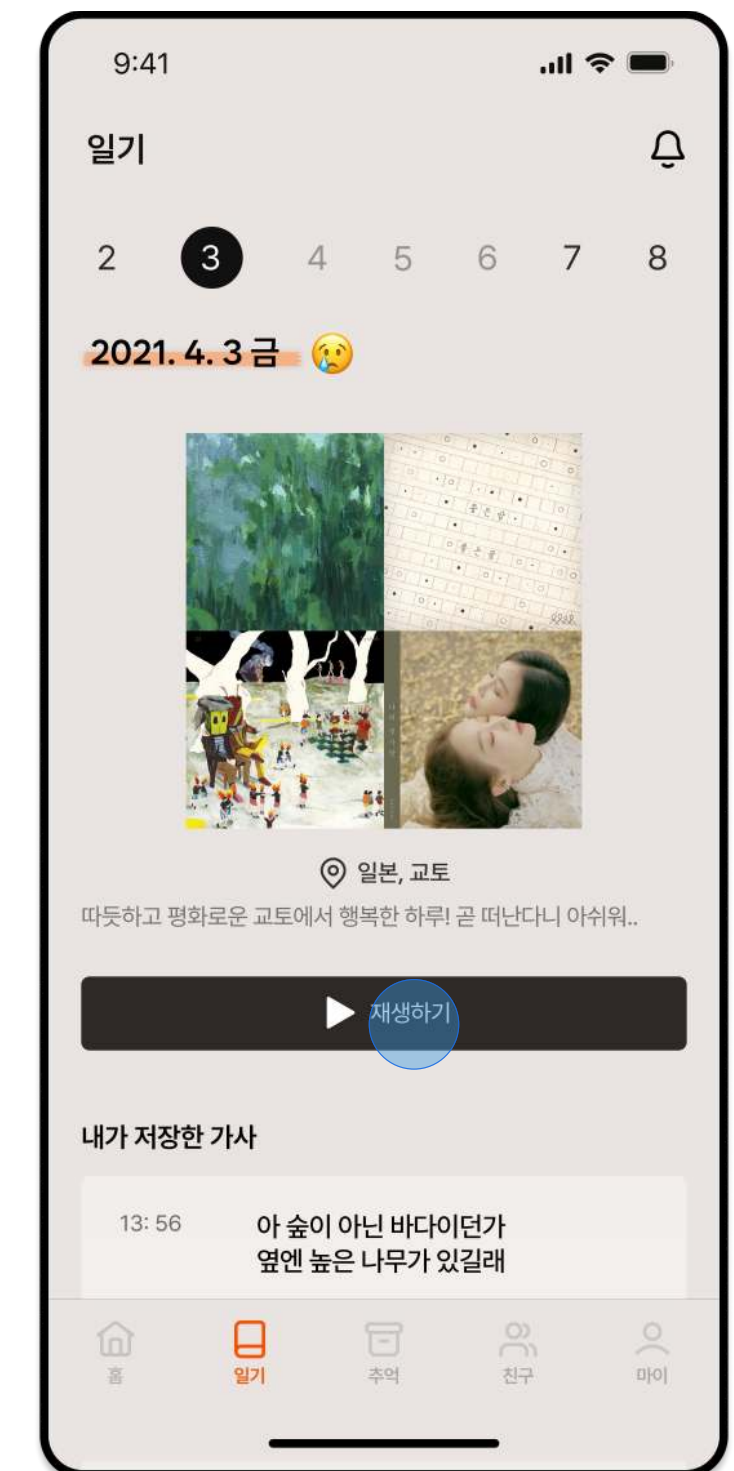
Context — A씨는 또 일본 교토 여행에서 날씨 좋은 날 산책하면서 들었던 음악이 떠오른다.
 정확한 여행 날짜를 생각이 나지 않아 위치로 생성했던 일기를 찾아보려고 한다. 일기를 찾은 후에는 그때에 추억을 회상하며 일기 속 음악을 재생한다.

시작 화면

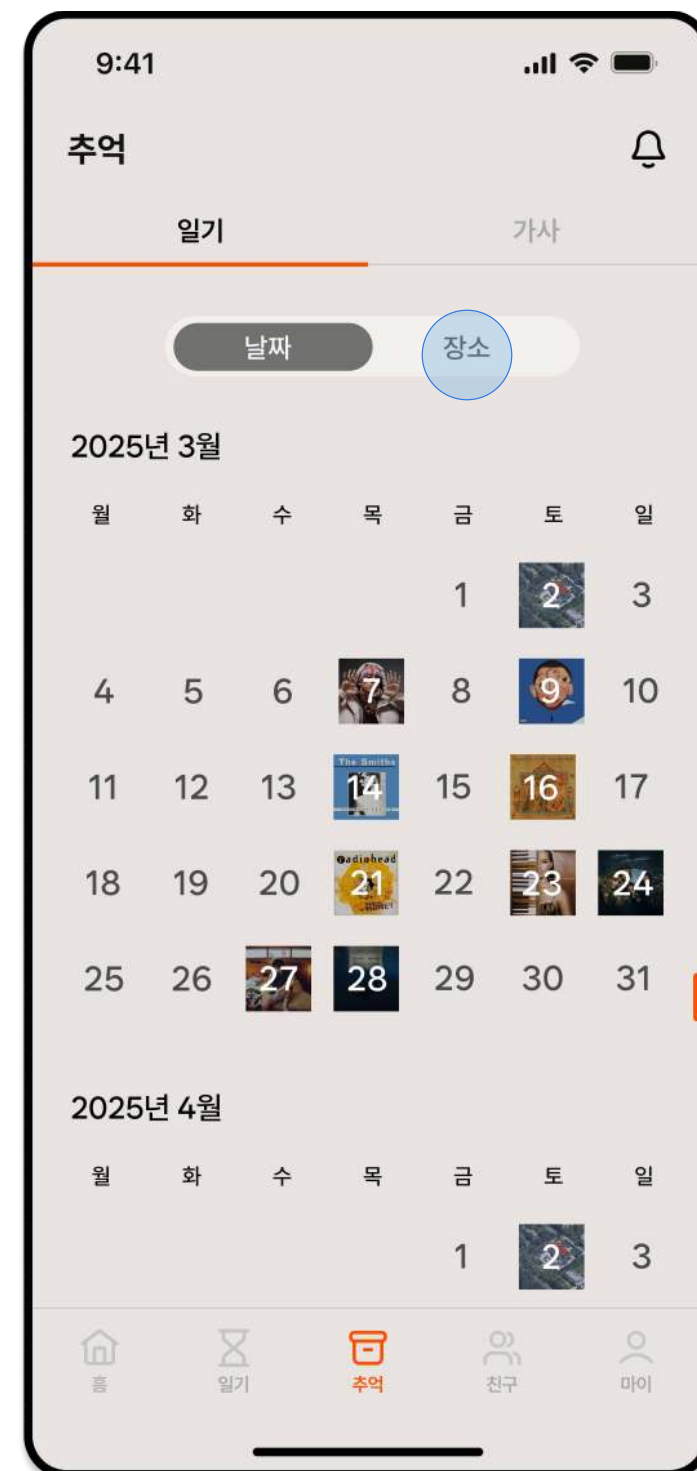


1. (GNB) 추억 버튼 탭

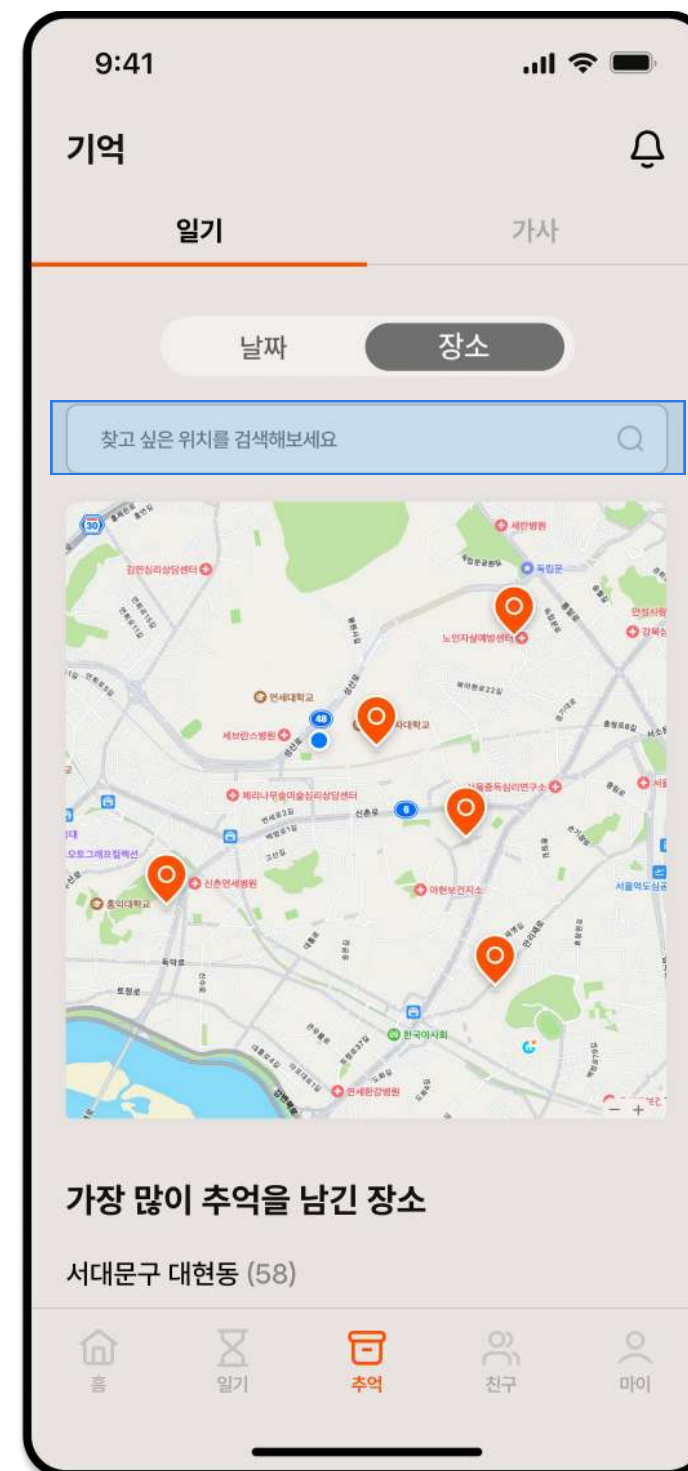
완료 화면



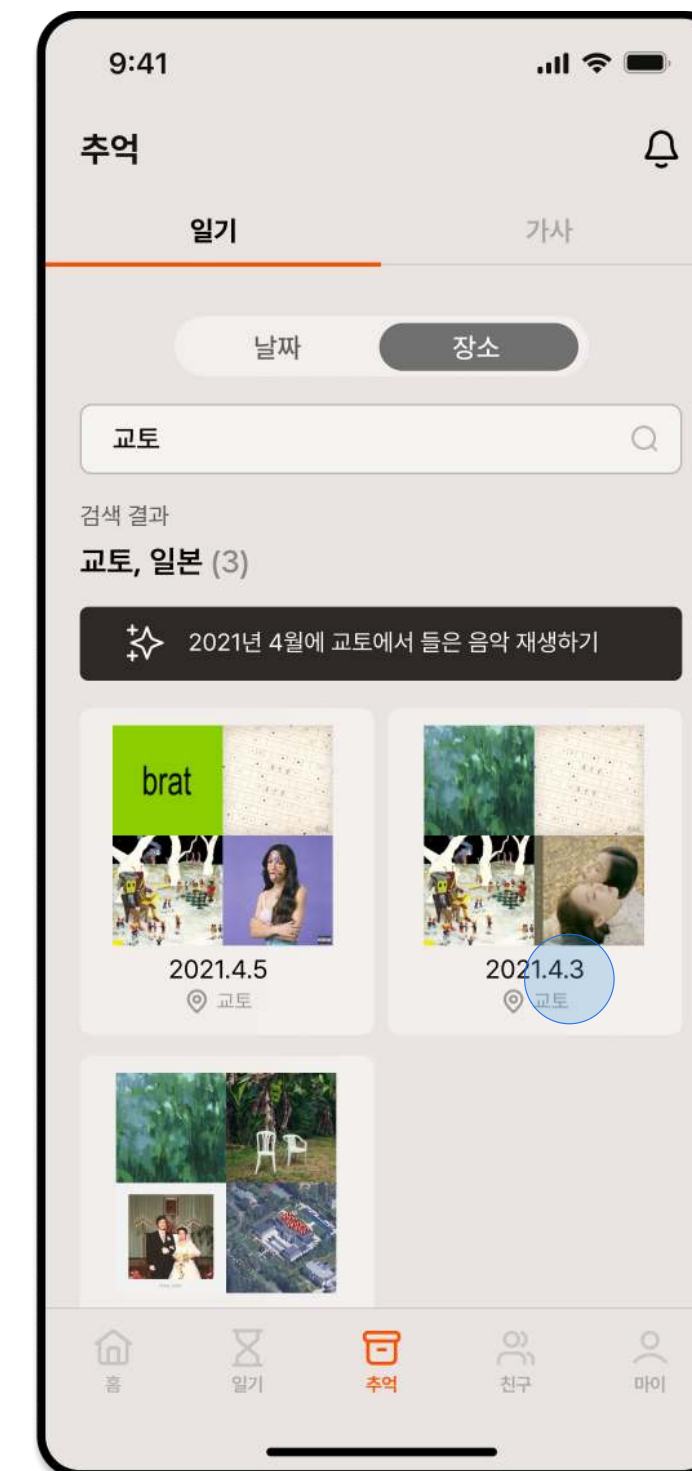
5. 재생하기 버튼 탭



2. 장소 버튼 탭



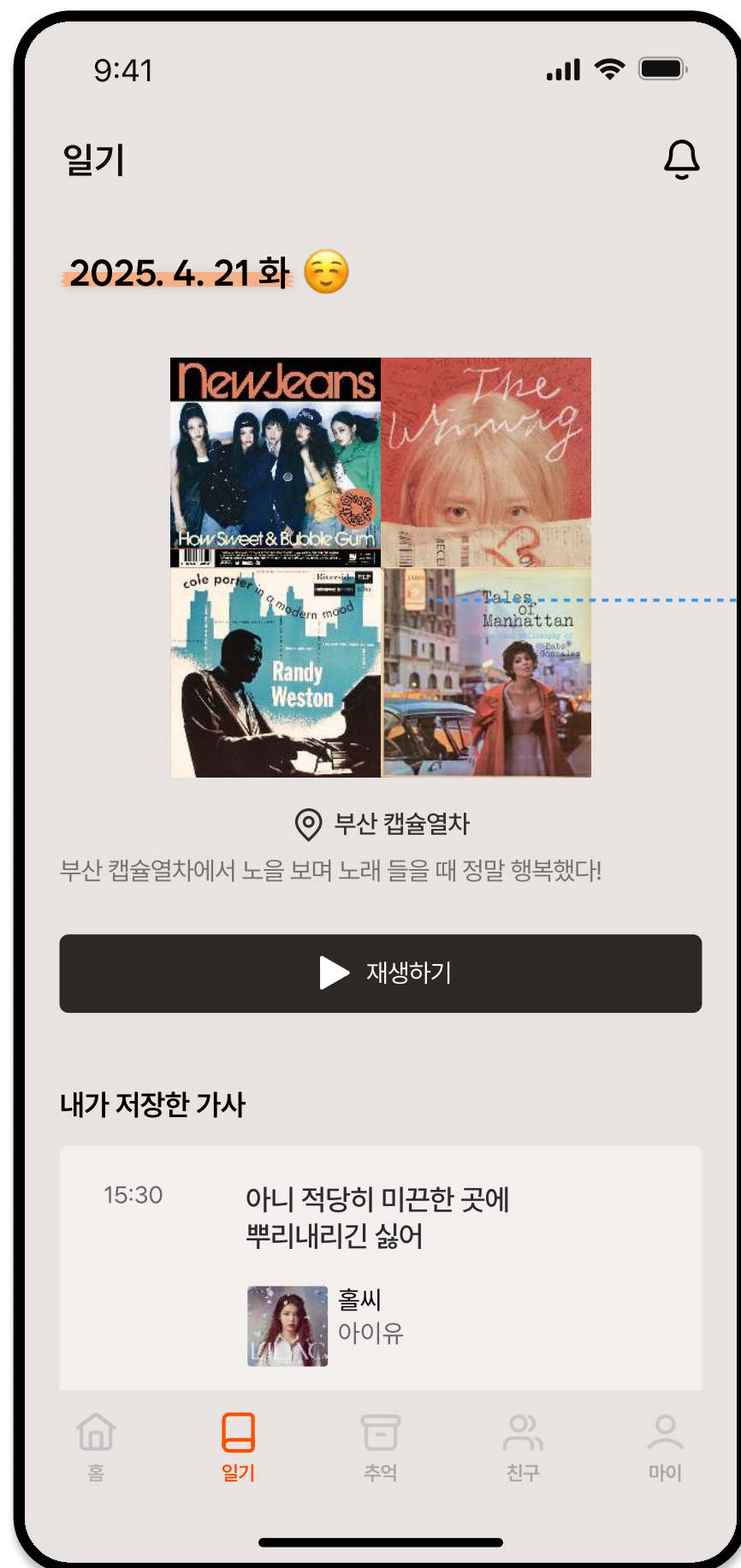
3. 교토 검색



4. 2021.4.3 추억 탭

TASK 4 : 교토에서 2021년 4월 3일에 만든 일기 찾고 음악 재생하기

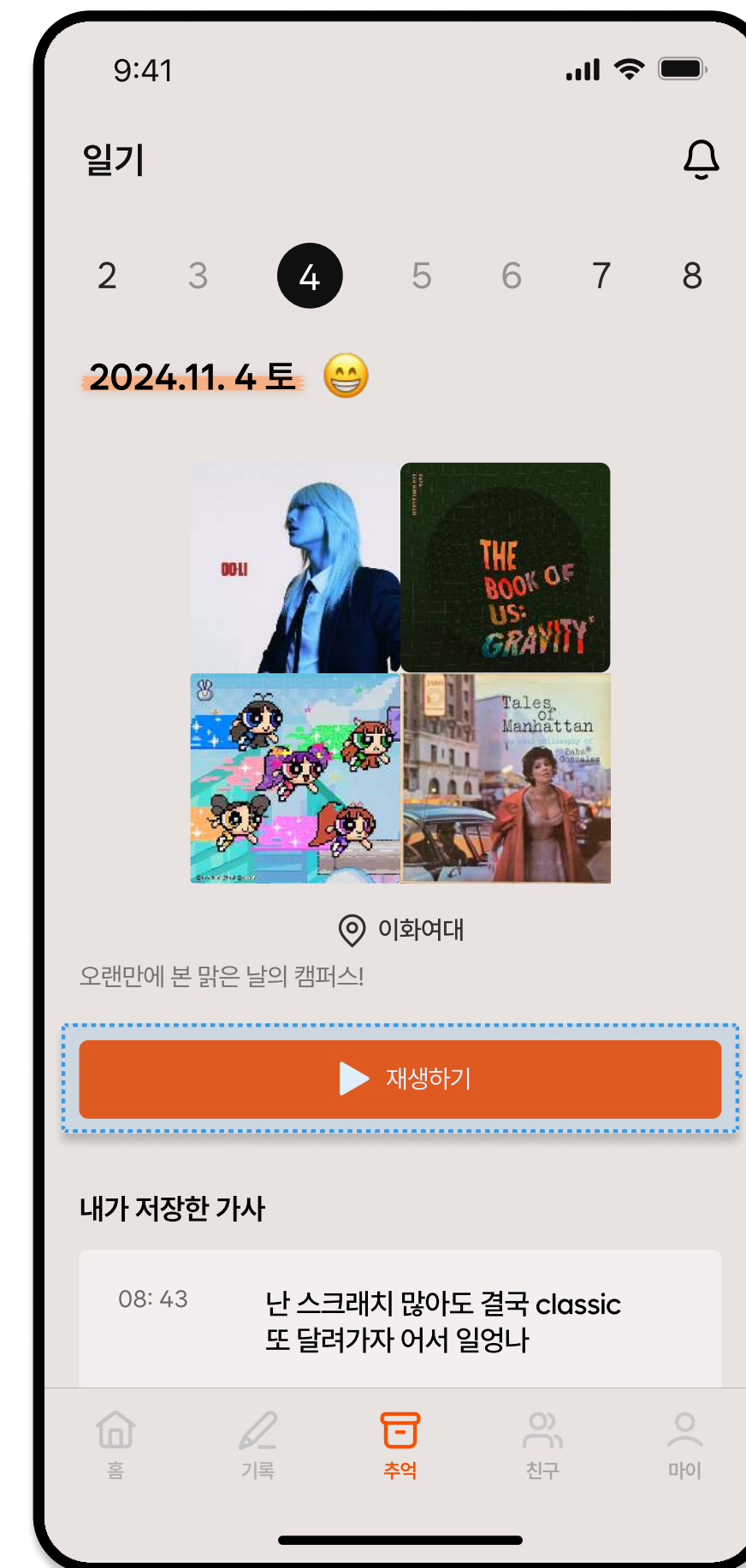
AS IS



유저 액션 (1명) | 앨범 콜라주 사진 클릭해 음악 재생 시도

발견한 문제
재생버튼 가시성 부족
'재생하기' 버튼의 디자인 또는 배치가 충분히 눈에 띄지 않아, 사용자가 앨범 이미지를 눌러 재생하려 함.

TO BE

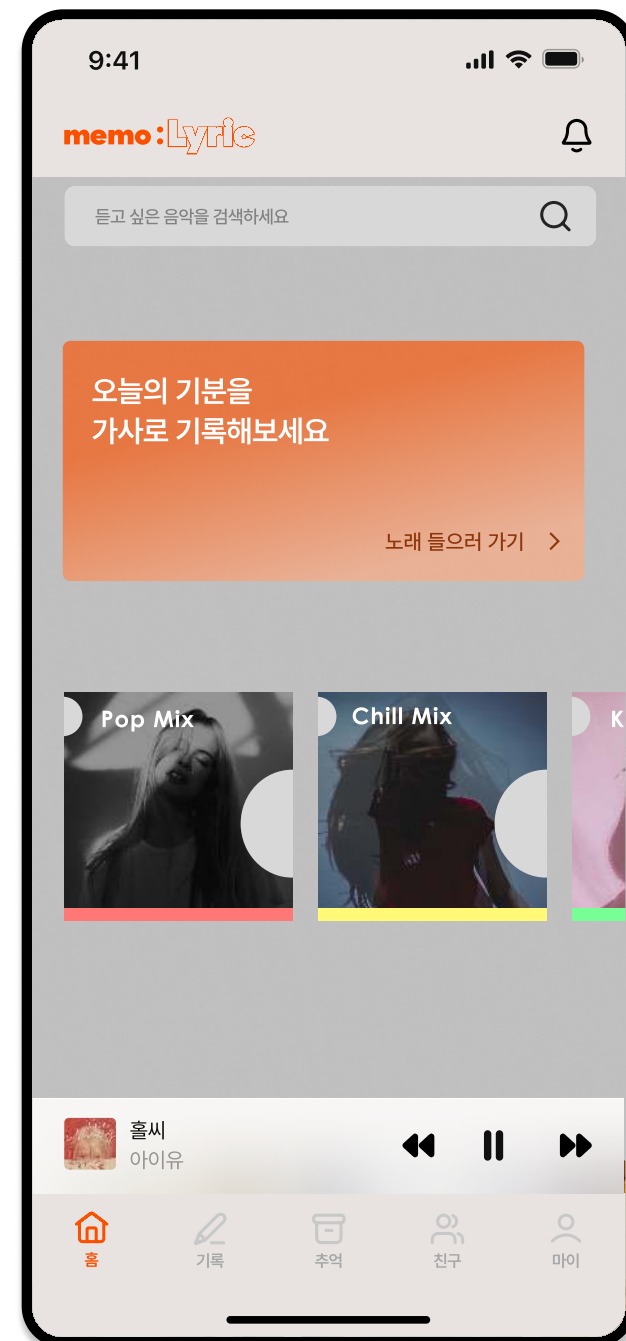


해결방안
재생버튼 가시성 강화
재생하기 버튼을 메인 컬러로 변경해 시각적 주목도를 높이고, 사용자가 보다 쉽게 인식하고 조작할 수 있도록 개선함.

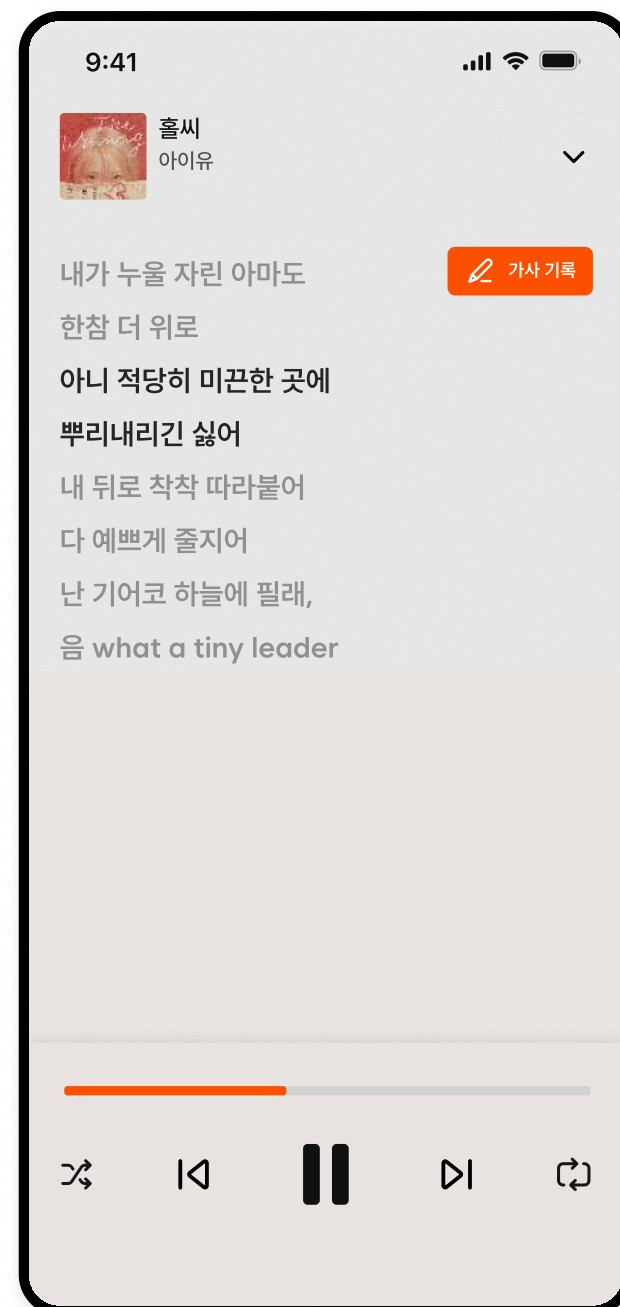
최종 개선 인터페이스 및 요약

TASK 1: 음악 감상 중 마음에 드는 가사 기록하기

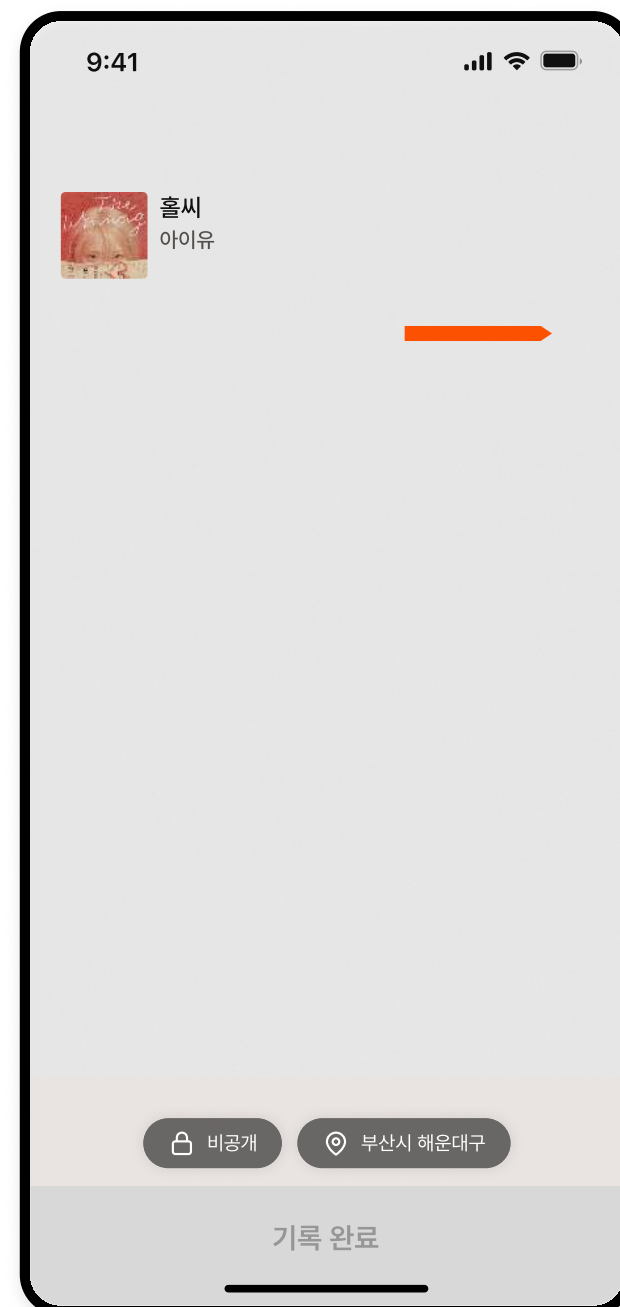
Context — 지친 마음을 달래고자 혼자 부산 여행을 가게 된 대학생 A씨.
캡슐 열차를 타서 아이유의 홀씨를 듣다가 마음에 드는 가사가 들려 기록하고자 한다.
기록을 마치려던 A씨는 바꾸고 싶은 부분이 생각나서 수정한 다음, 친구들에게도 보이게 가사를 공유한다.



1. 듣고 있는 음악 (홀씨) 선택



2. 가사 기록 버튼 선택



3. 가사 드래그



3. 비공개 버튼 선택



4. 전체 공개 선택



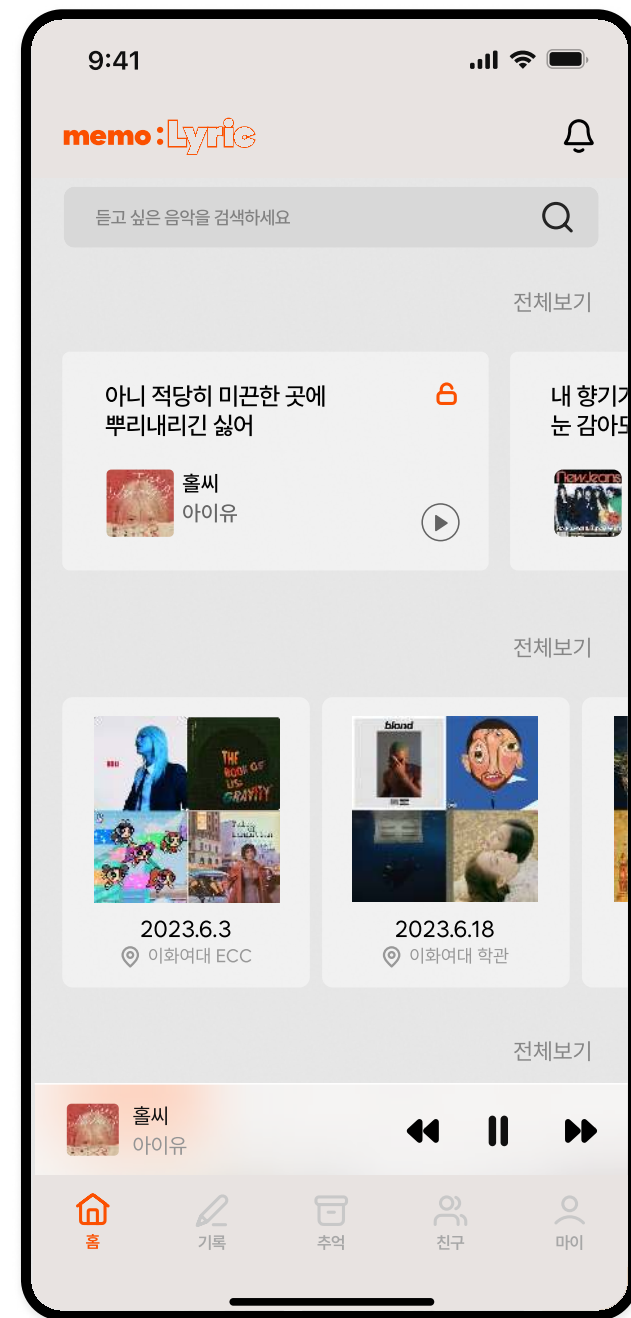
5. 기록 완료 선택



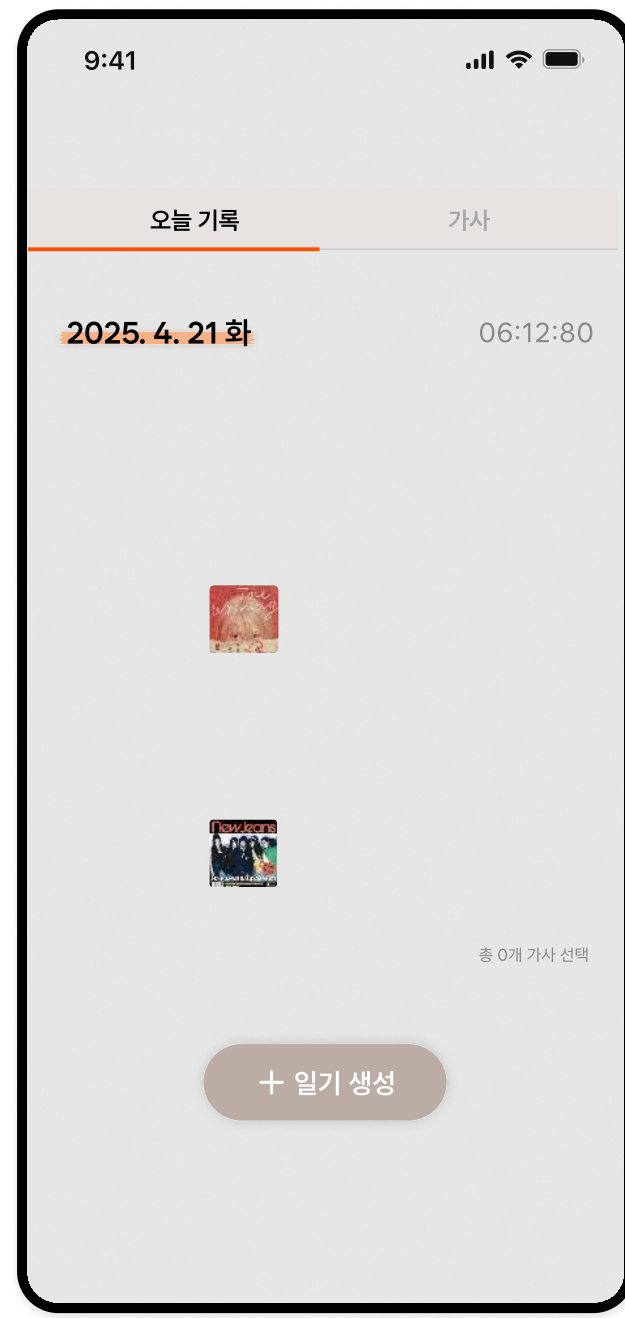
6. 홈으로 가기 선택

TASK 2 : 하루동안 저장한 가사들로 일기 만들기

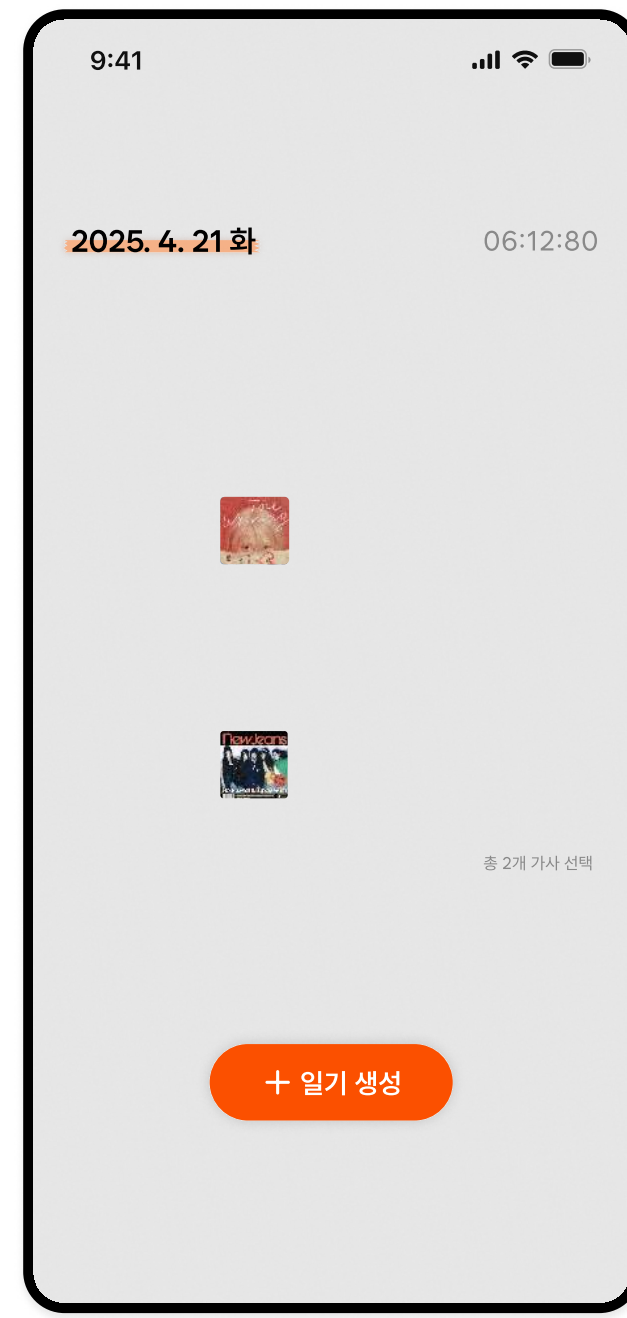
Context — 하루를 끝내고 호텔 방으로 돌아온 A씨는 캡슐열차에서 기록한 가사들로 일기를 만드려고 한다. 캡슐열차에서 본 노을이 특히나 아름다웠고, 오랜만에 정말 행복한 시간이었다.



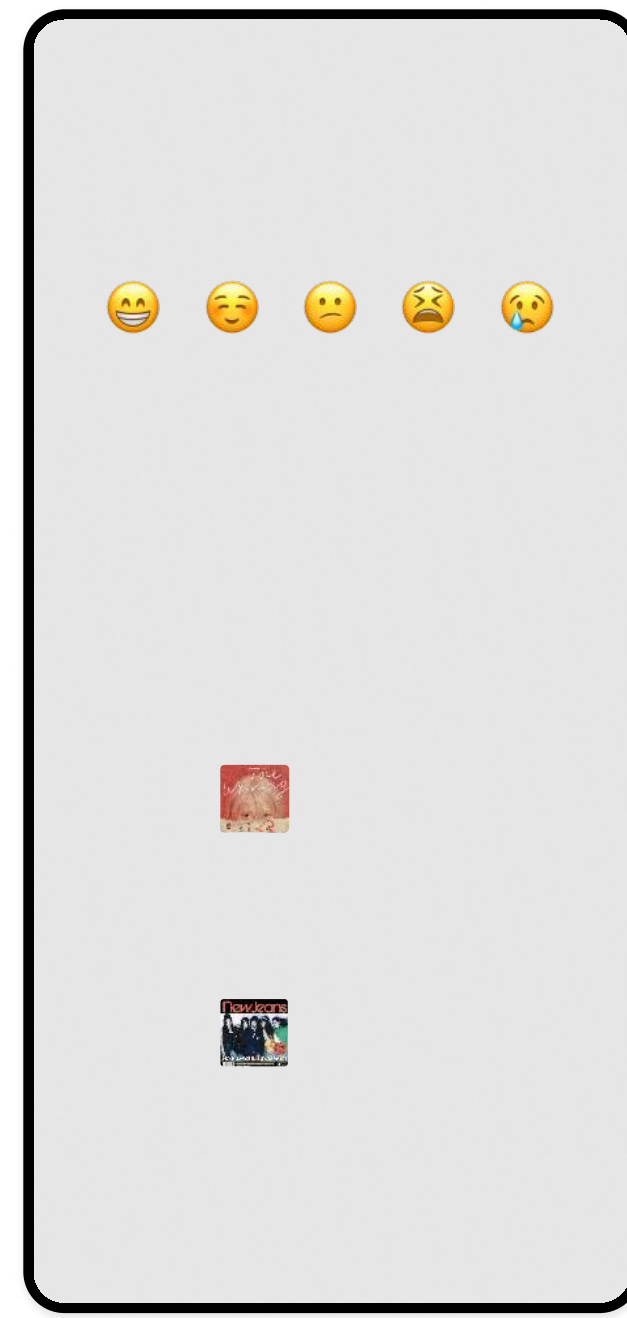
1. 기록 탭 선택



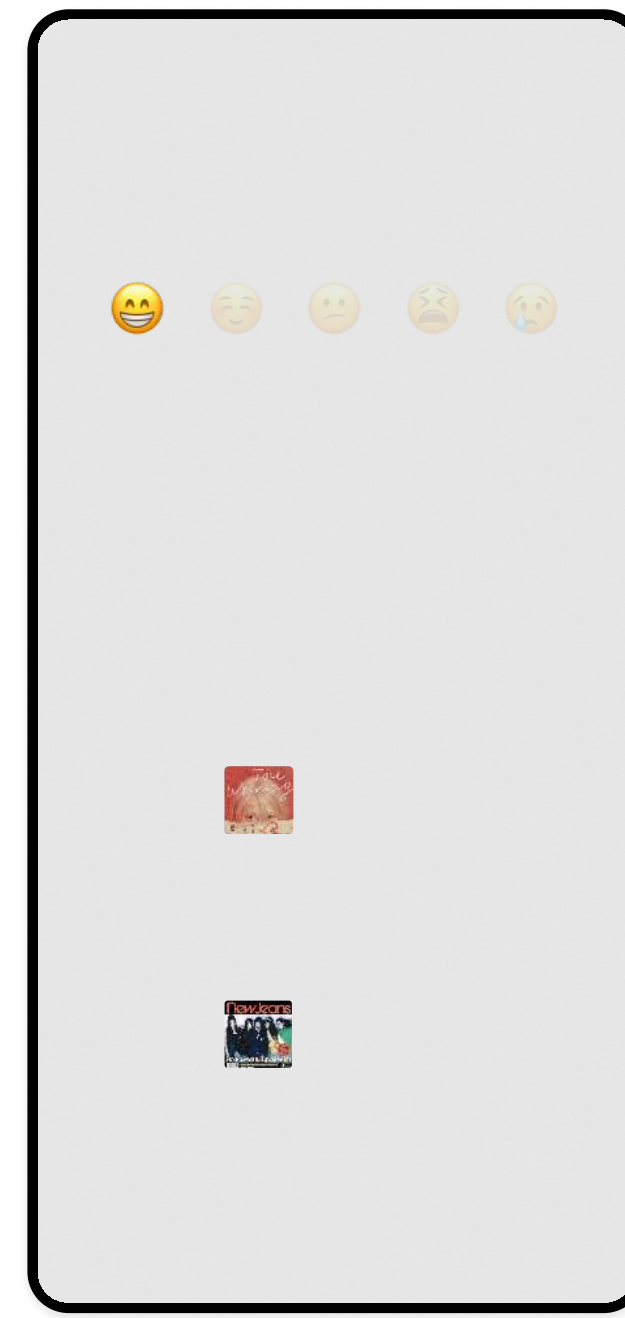
2. 전체선택 버튼 선택



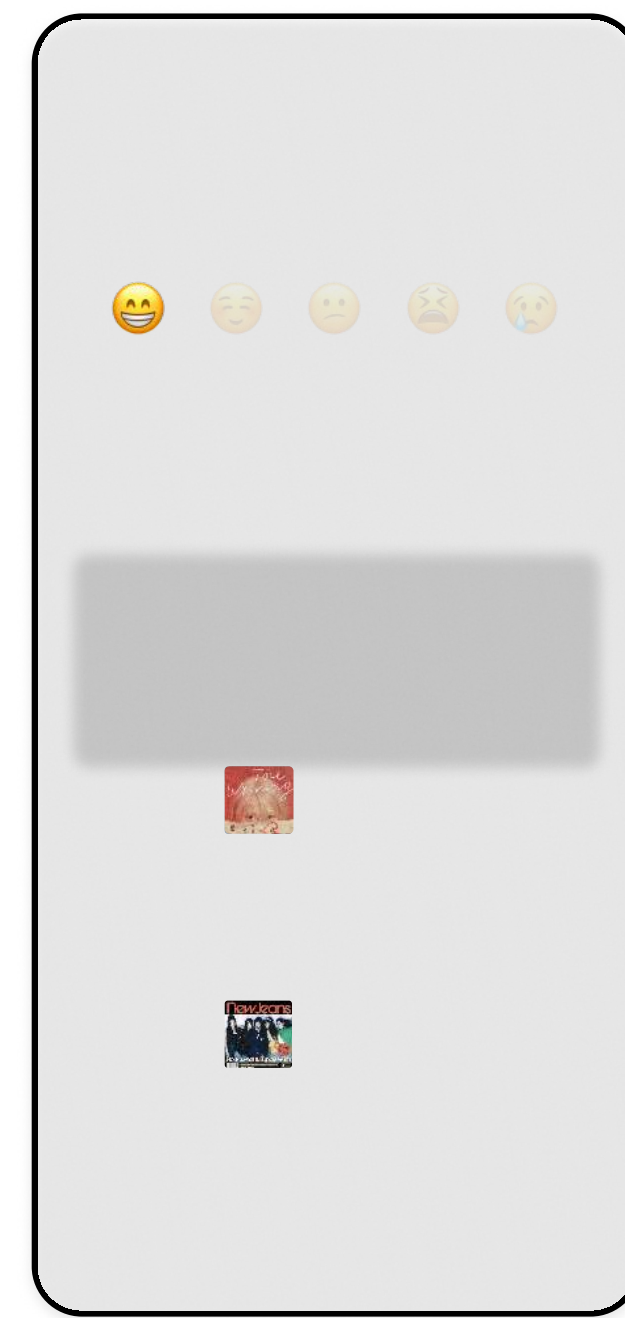
3. 일기 생성 선택



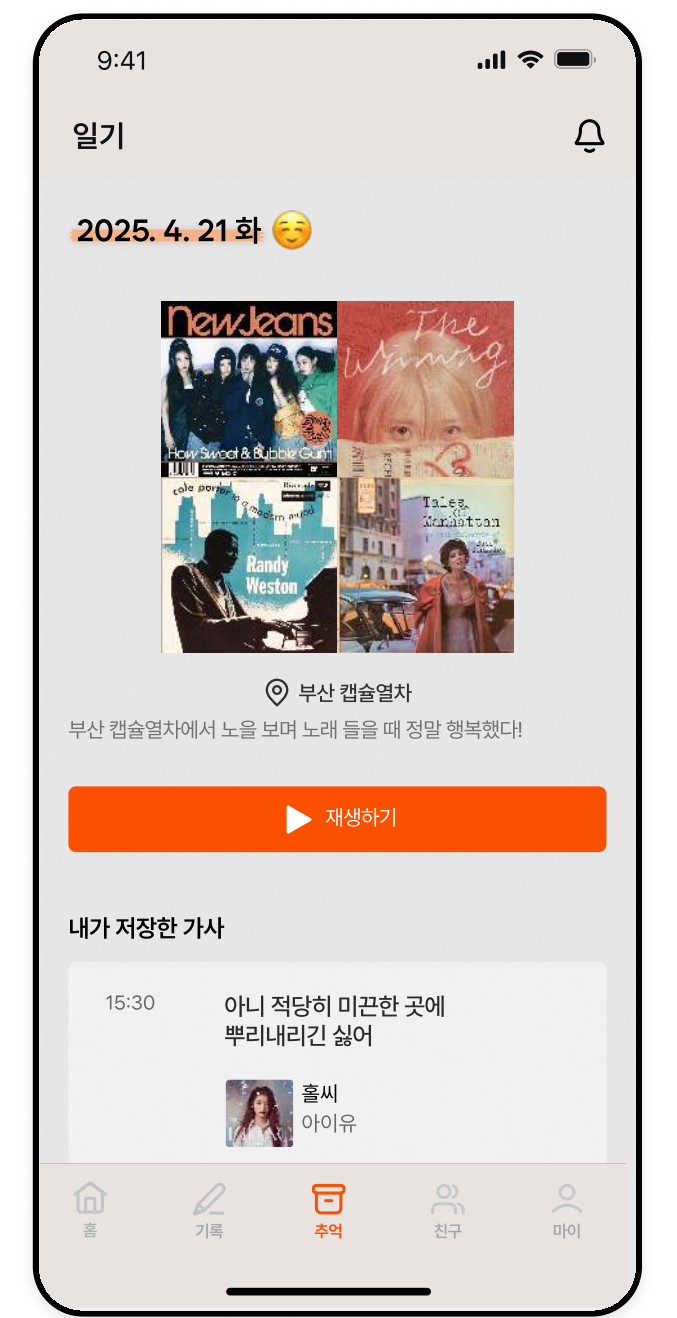
4. 일기 작성



5. 완료 선택



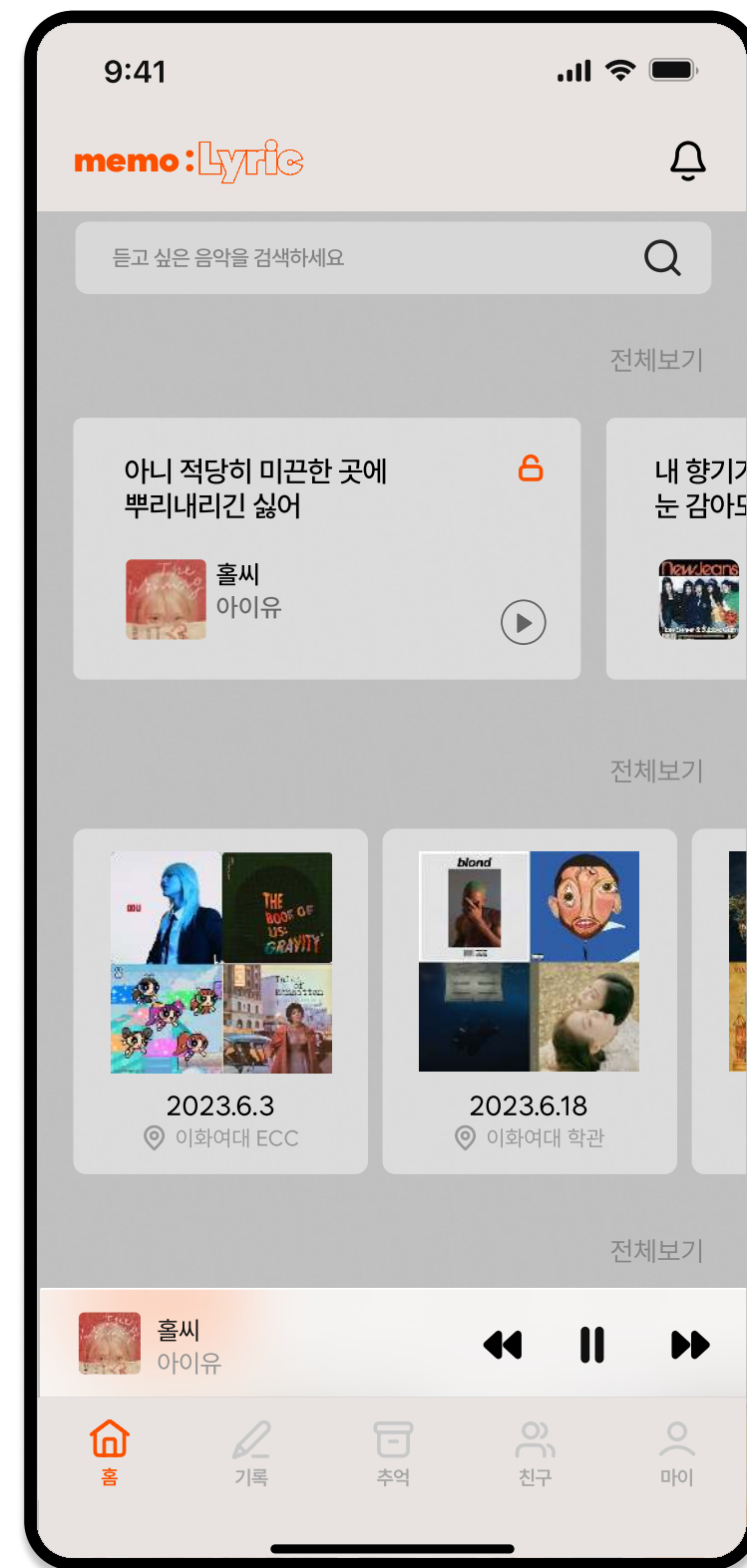
6. 내 일기 확인하기 선택



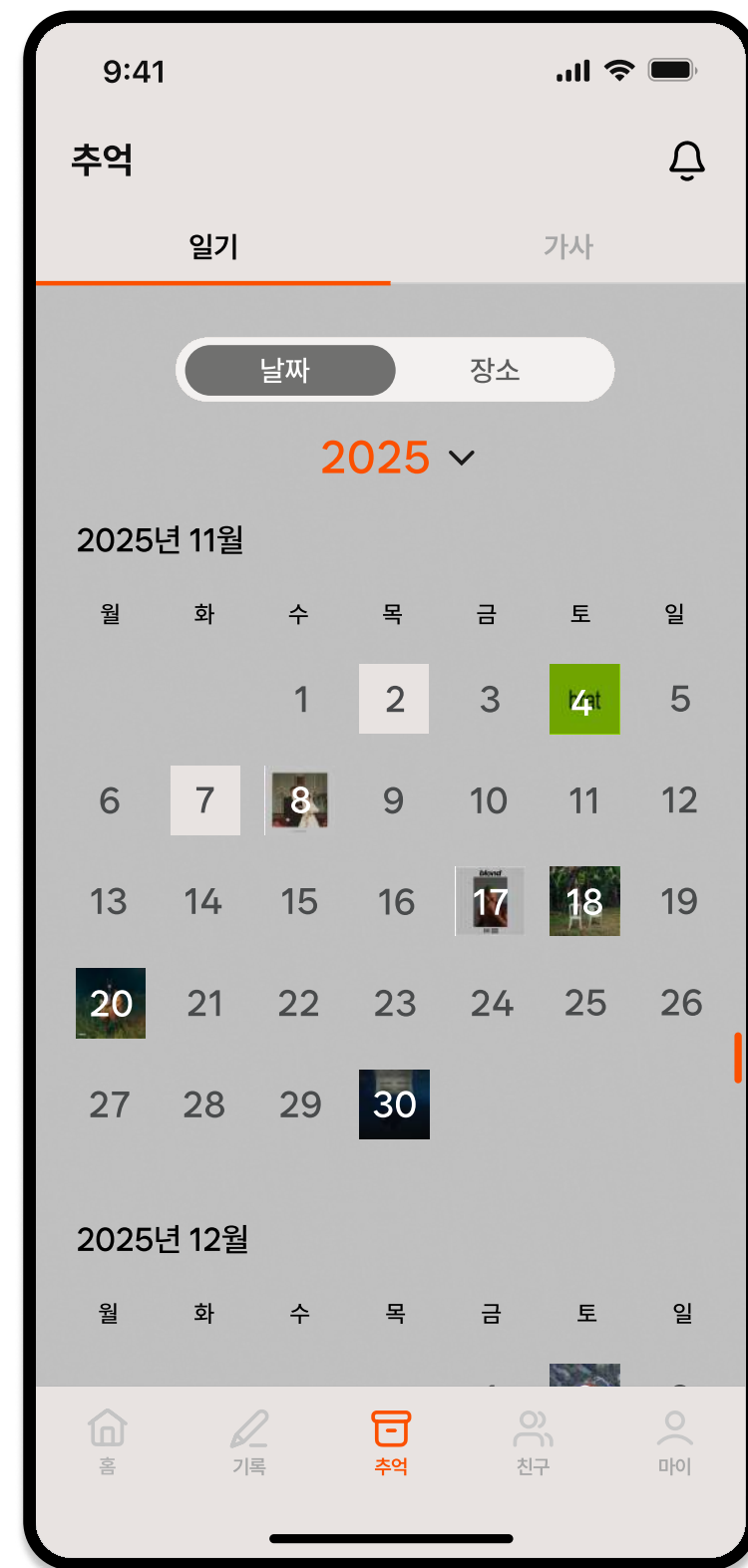
6. 재생하기 선택

TASK 3 : 2024년 11월 4일 일기 찾고 음악 재생하기

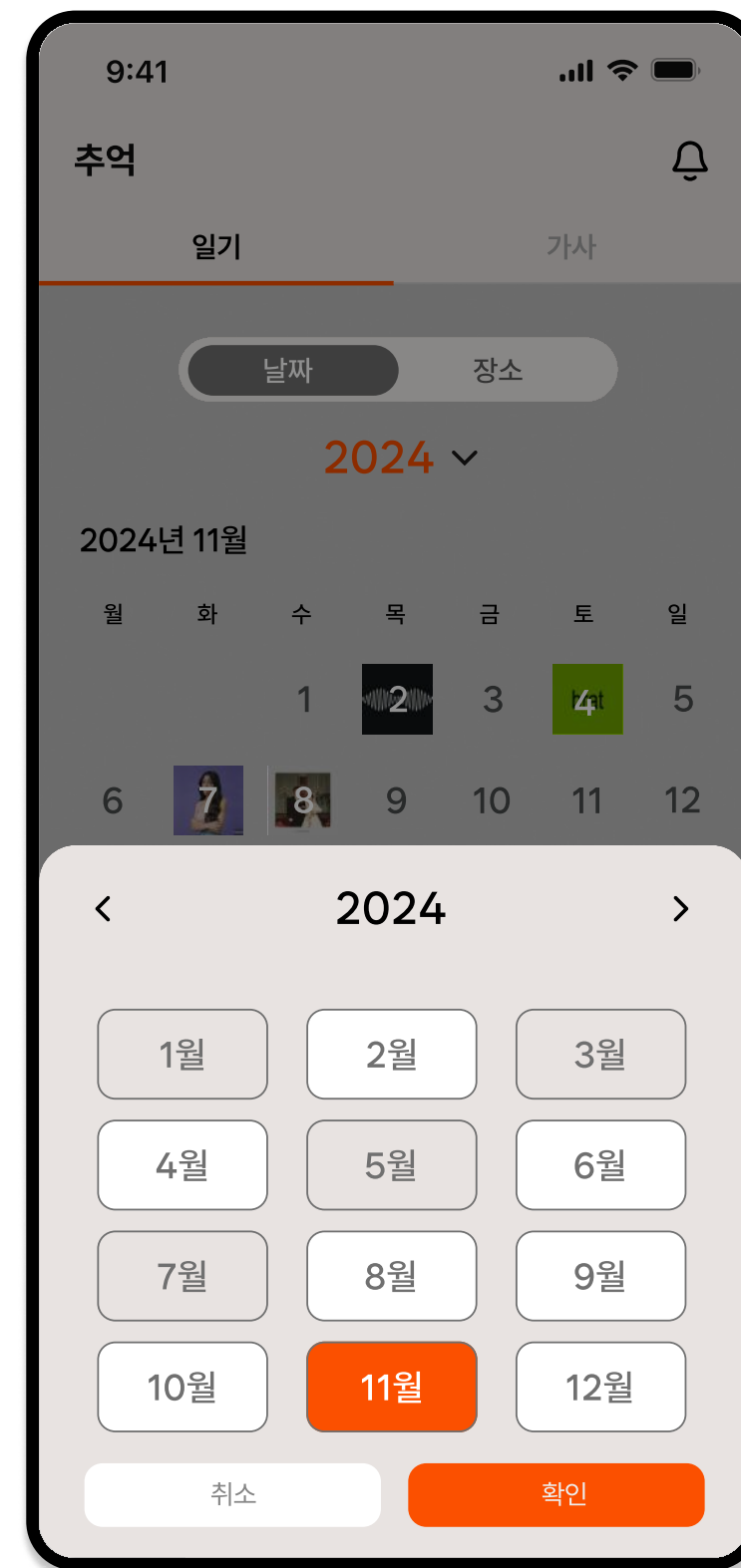
Context ————— 오랜만에 혼자 떠난 여행에서 A씨는 대학생활 추억이 떠오른다. 졸업 전 학교에서 들었던 음악을 듣고 싶어져 찾아보려고 한다.



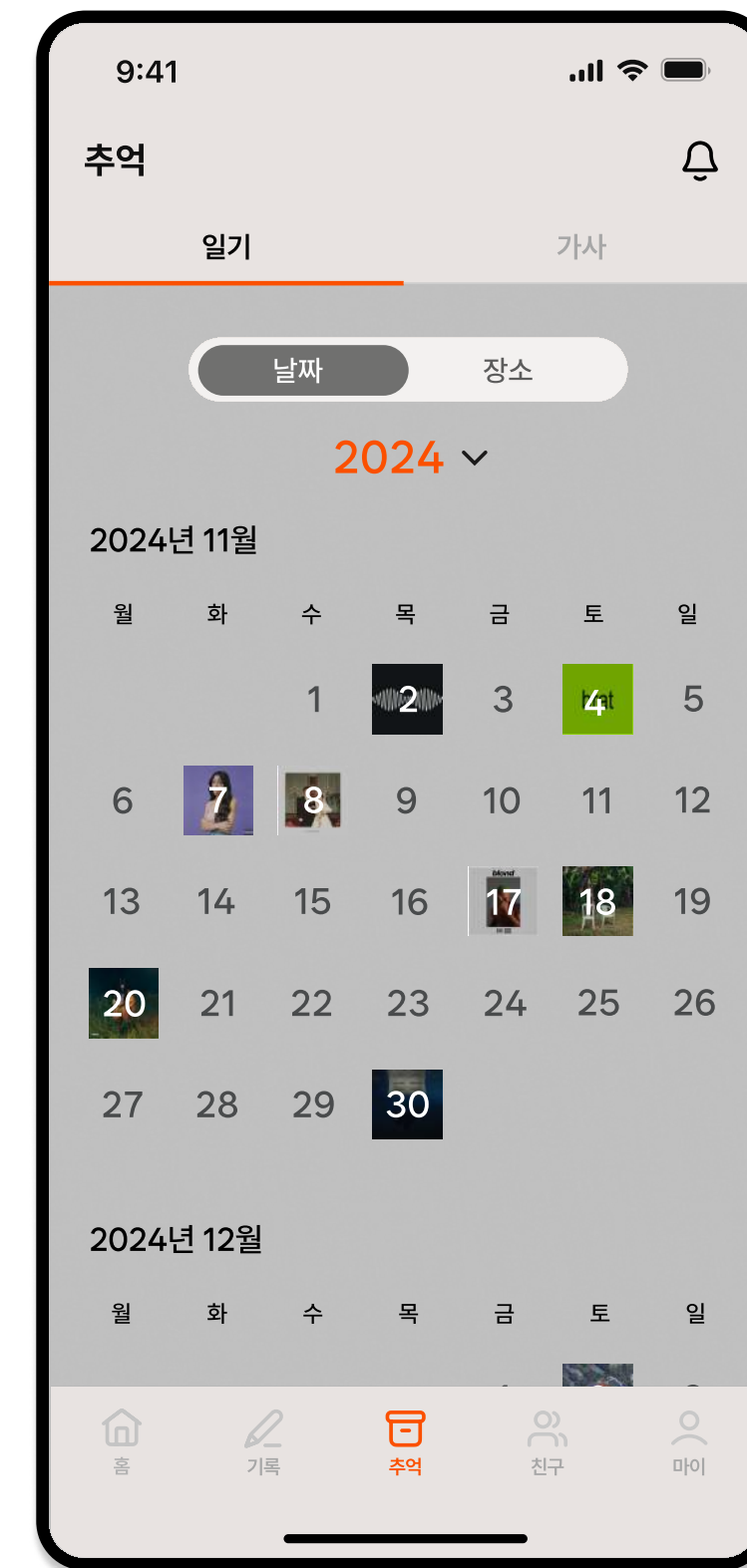
1. 추억 탭 선택



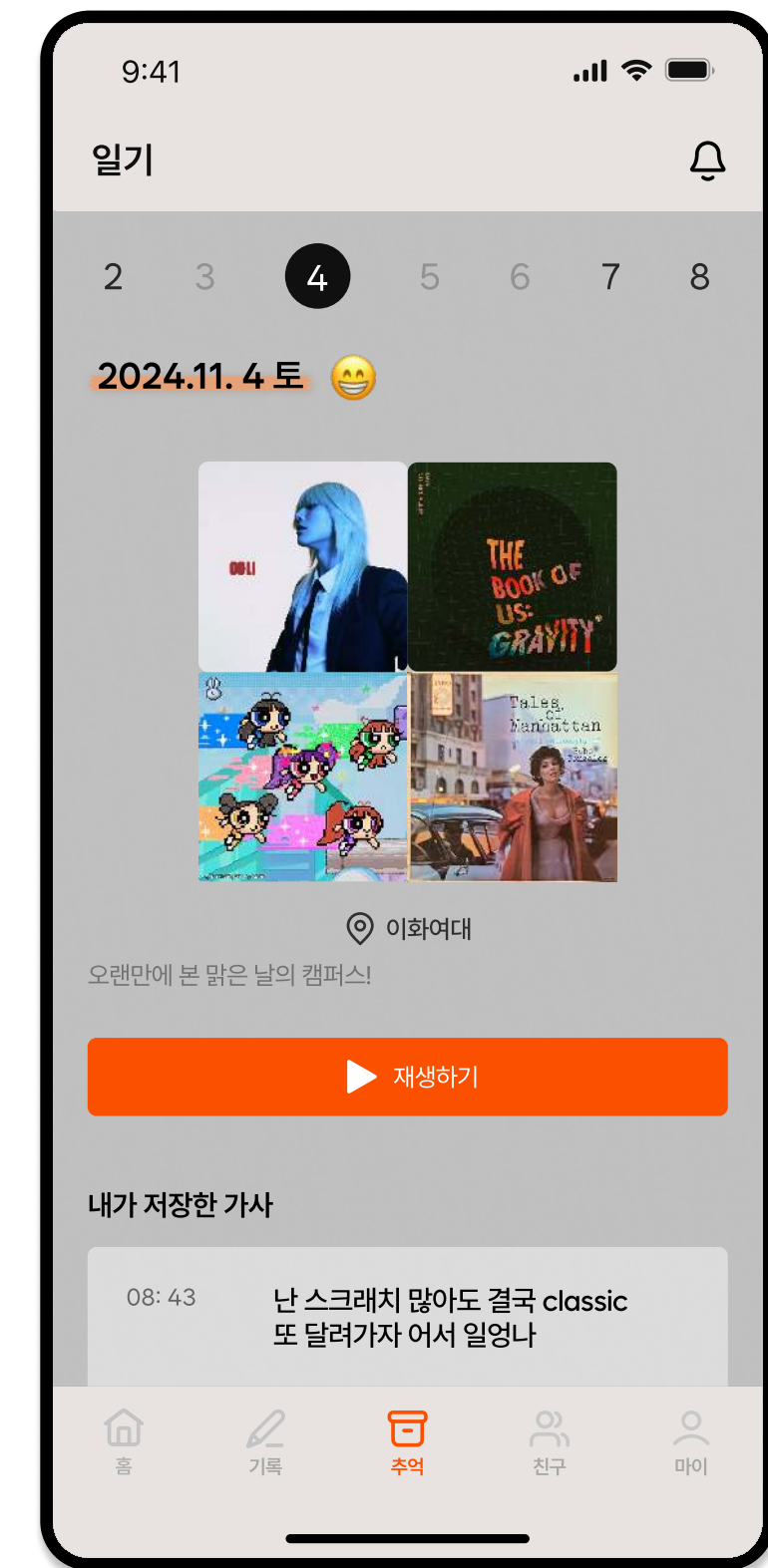
2. 2025 선택



3. 2024년 11월 선택



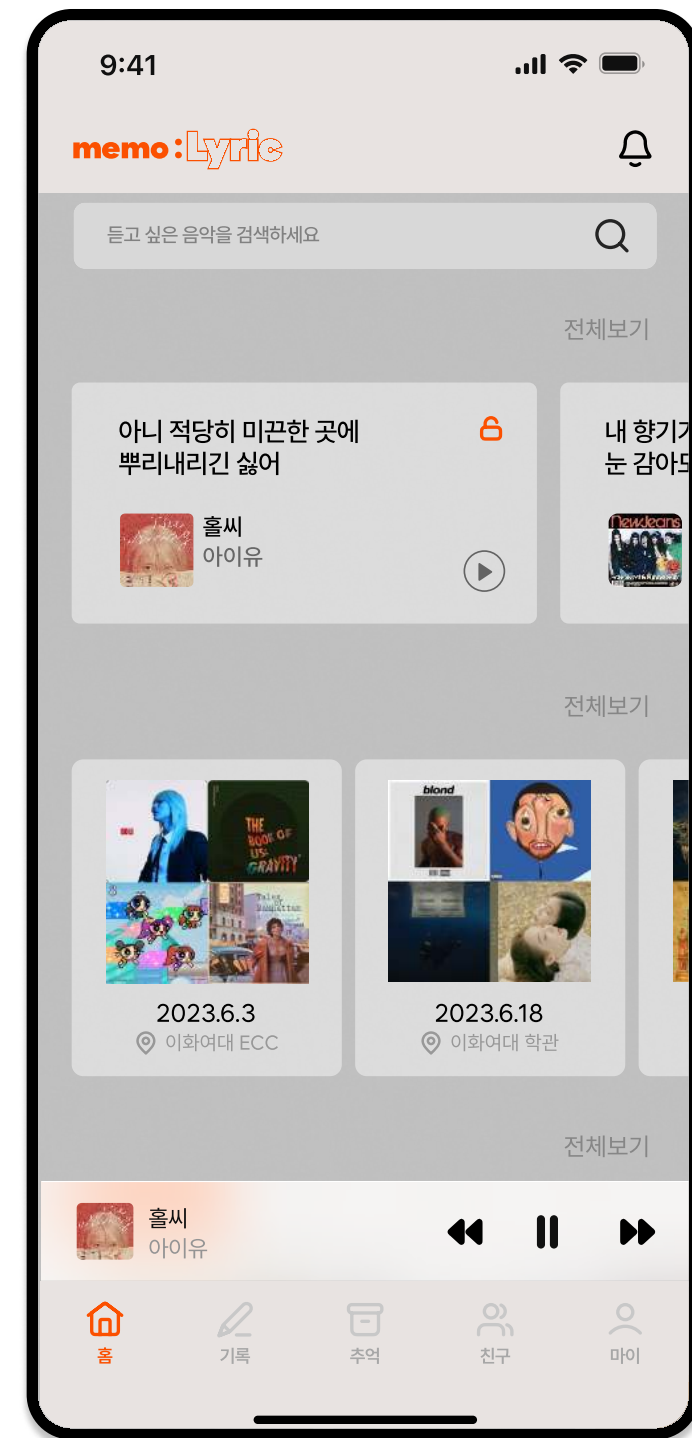
4. 2024.11.4 선택



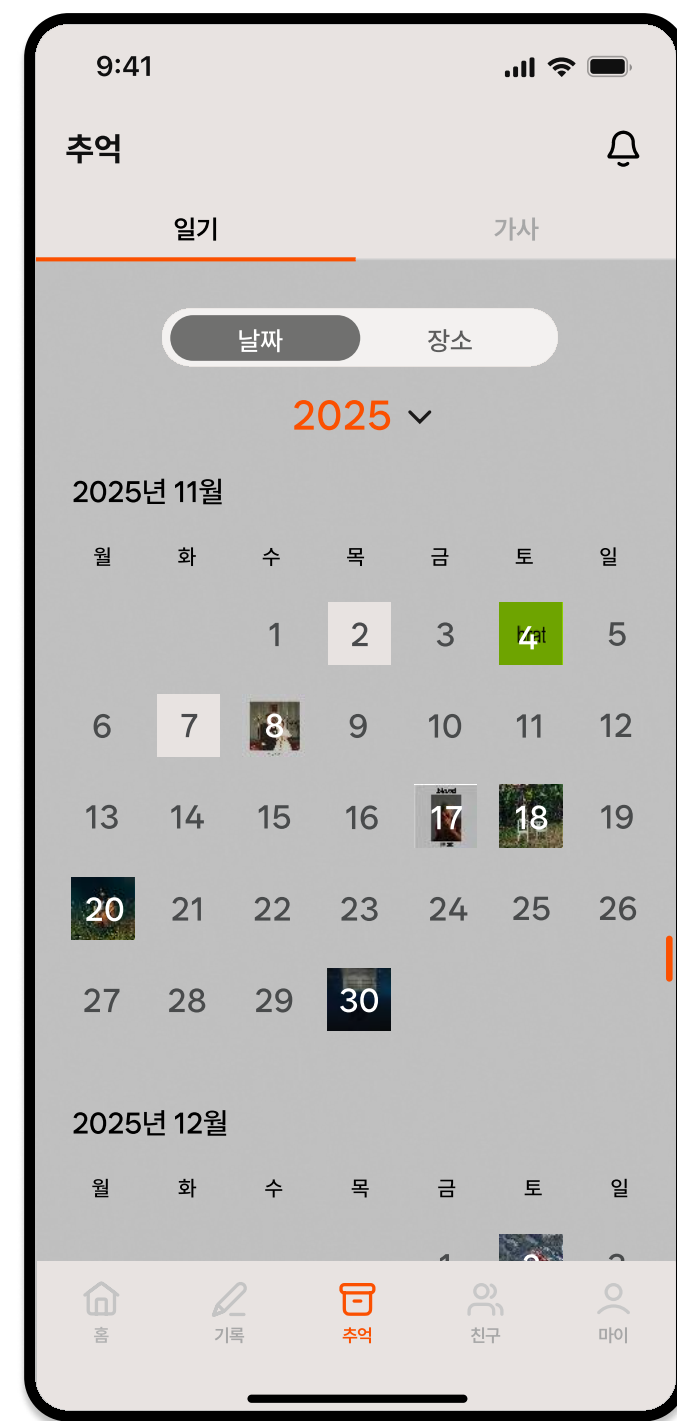
5. 재생하기 선택

TASK 4 : 교토에서 2021년 4월 3일에 만든 일기 찾고 음악 재생하기

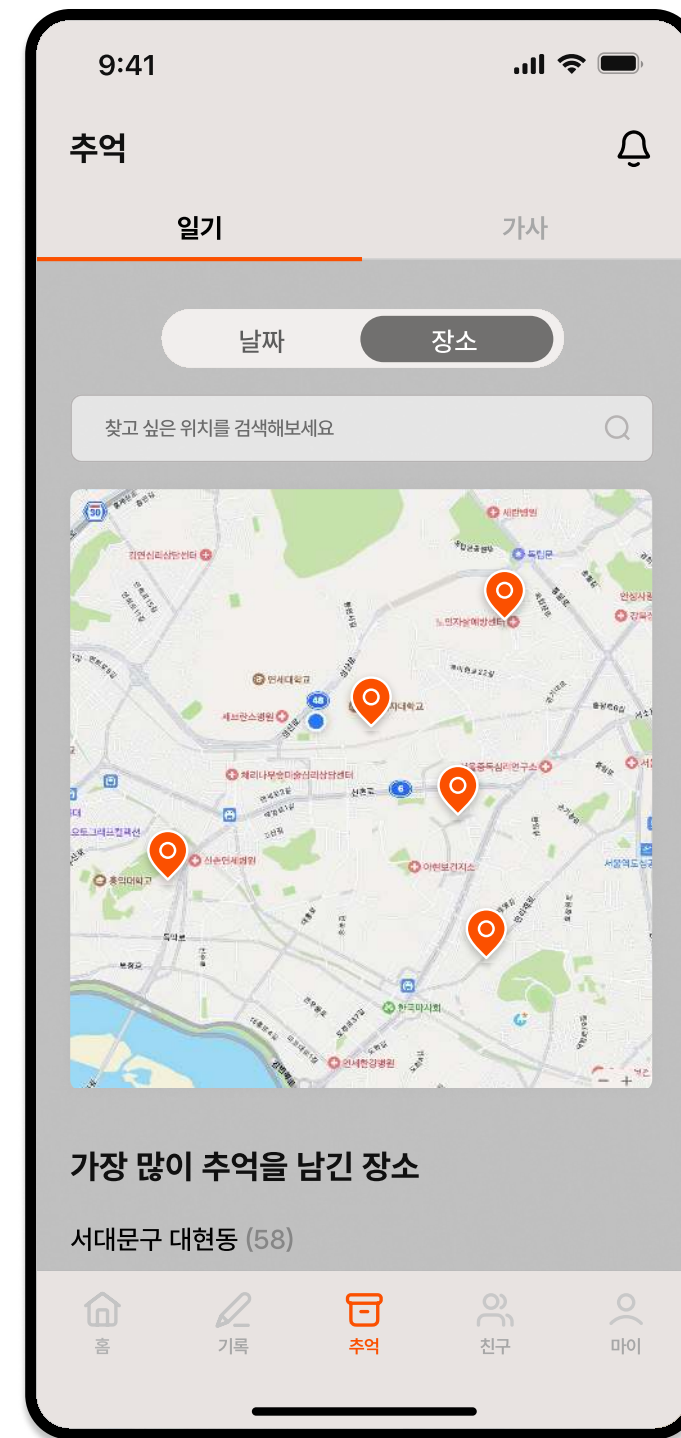
Context — A씨는 또 일본 교토 여행에서 날씨 좋은 날 산책하면서 들었던 음악이 떠오른다.
정확한 여행 날짜를 생각이 나지 않아 위치로 생성했던 일기를 찾아보려고 한다. 일기를 찾은 후에는 그때에 추억을 회상하며 일기 속 음악을 재생한다.



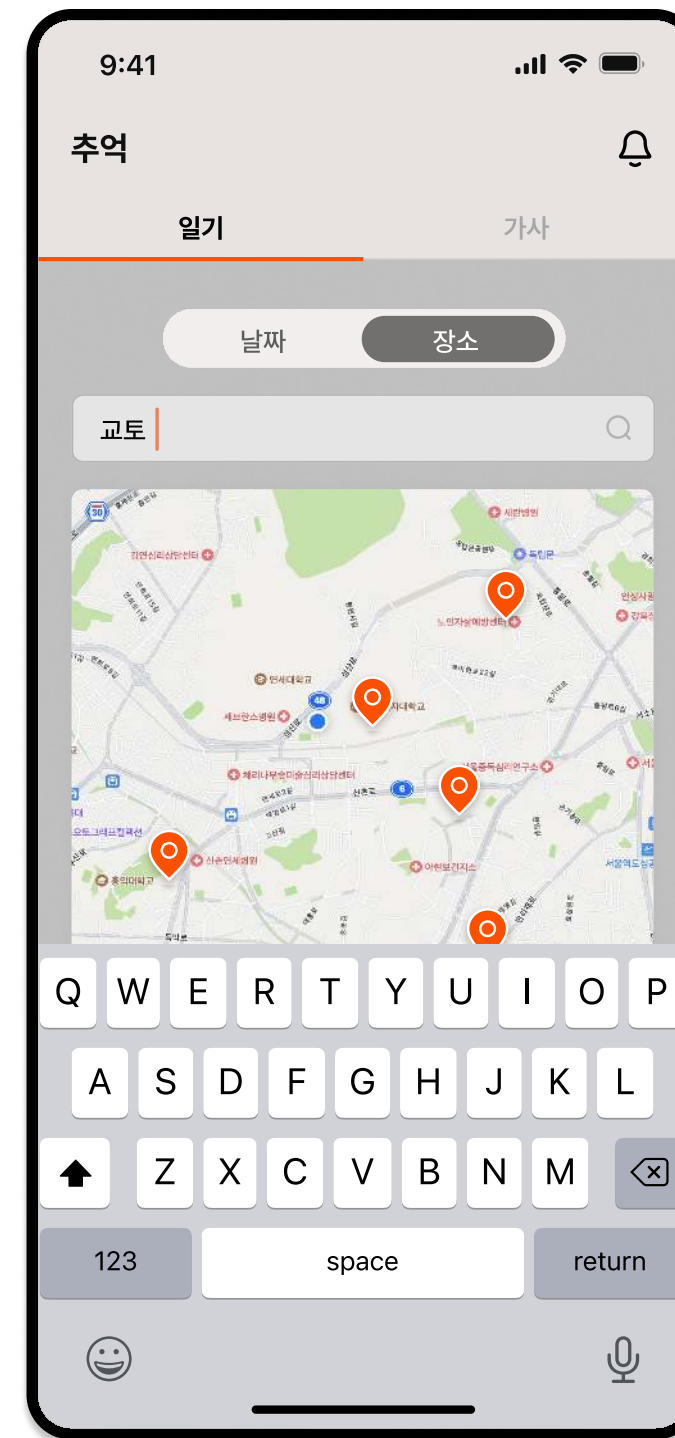
1. 추억 탭 선택



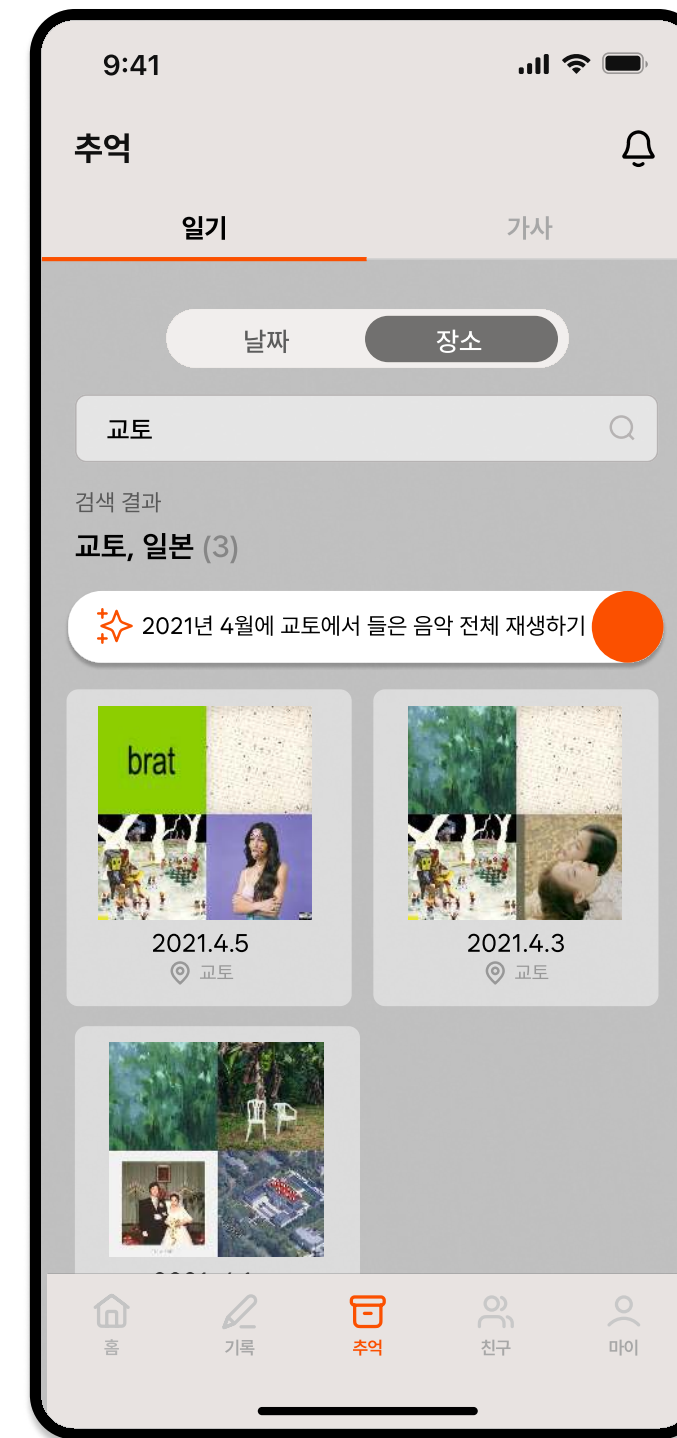
2. 추억 탭 선택



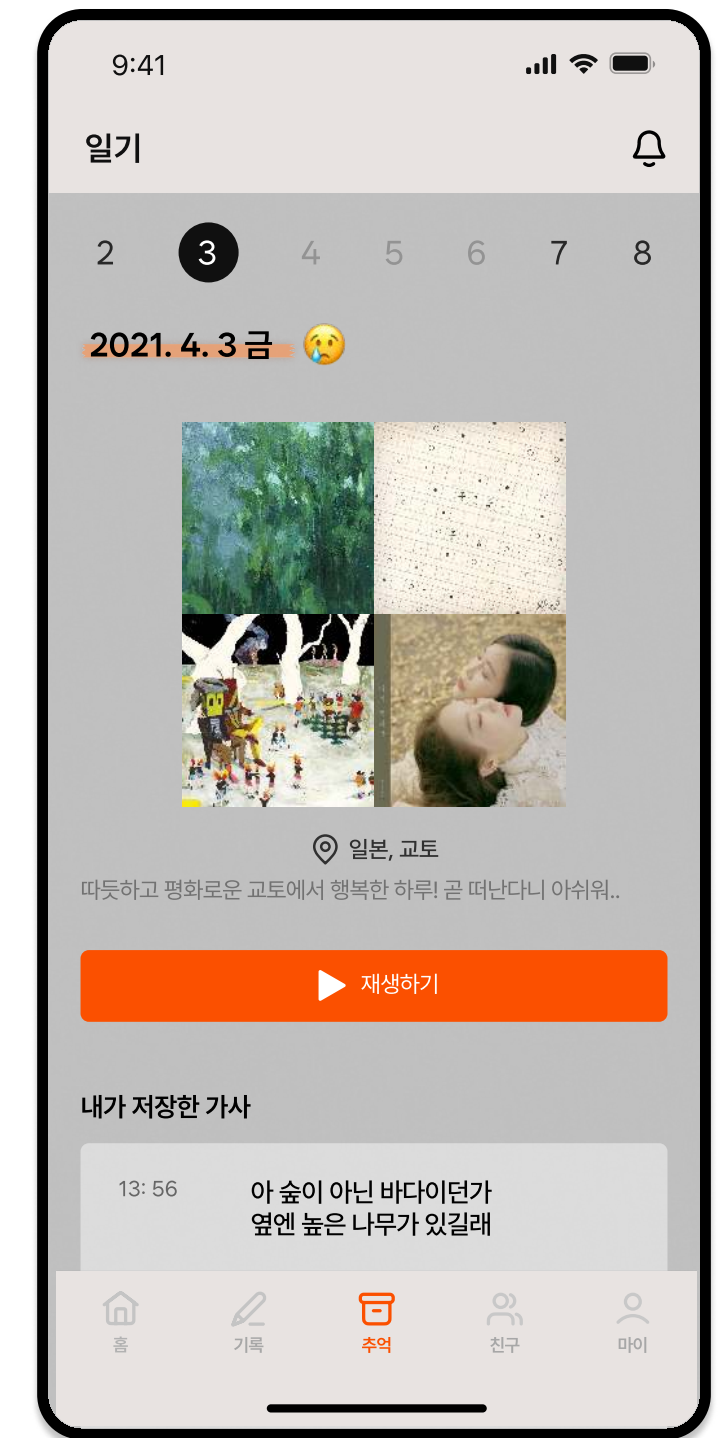
3. 장소 선택



4. 교토 검색



5. 2021. 4. 3 선택



6. 재생하기 선택

인사이트 요약

Heuristics Evaluation

Cognitive Walkthrough

Observation

발견한 주요 문제

- 유저 액션에 대한 피드백 부족
(친구 공유, 가사 기록 완료 등)
- 버튼 가시성 낮음 (일기 생성 버튼)
- UI요소 일관성 부족

- 버튼/텍스트 역할 예측 어려움
(지우개 아이콘을 형광팬으로 착각)
- 예측과 실제 결과의 불일치로 혼란 발생
(일기 쓰기 과정)

- 주요 액션 버튼이 시각적으로 가장 강조되지 않음
(일기 재생버튼 등)
- 기능 간 연결성 부족
(가사 선택 → 일기 생성)

평가 방식의 특징

- 전문가가 정해진 원칙을 기준으로 분석해 피드백, UI 일관성 등 주요 사용성 문제를 체계적으로 포착

- 전문가가 실제 테스트를 단계별로 수행하는 흐름으로 예측 가능성, 학습성 등을 위주로 문제 발견 가능

- 전문가가 아닌 실제 사용자 대상으로 예상하지 못한 어려움 확인
- 직관적이지 않은 흐름을 자연스럽게 발견 가능