

디자인 수다 05

UX / UI 디자인, 이미 우리가 알고 있는 것

글. 남우주 그래픽 디자이너

온라인 청첩장 사업을 하고 싶었던 S는 비슷한 사이트를 둘러본 뒤 마침내 홈페이지 제작 전문 업체와 미팅을 잡았다. 화기애애하게 시작한 미팅 자리. S는 자신의 기획을 장황하게 설명한다.

“사이트에 접속하면, 손글씨 느낌의 글자가 천천히 나타나요. 고요한 느낌으로. 그리고 셰익스피어의 소네트 한 구절이 쓰여 내려가요..., 딱히 셰익스피어가 아니더라도 뭔가 감상적인 시면 좋겠어요... 그러다가 마지막에 펜 모양이 딱 나오고, 사람들이 직접 청첩장 문구를 타이핑하면, 화면의 펜이 같이 움직이는데, 아, 펜은 꼭 깃털 달린 펜으로다가... 그리고 청첩장 디자인 종류가 왼쪽에서 펼쳐지고...”

한참을 듣던 홈페이지 기획자가 묻는다.

“그러니까 UI는 16세기나 17세기 유럽풍으로 만들 때, UX는 사용자가 직접 손글씨 쓰는 방식으로 하자는 말씀이신가요?”

S는 생소한 단어의 등장에서 머리가 하얘진다.

“네? 유아이란 유엑스가 뭐죠?”

동석한 웹디자이너가 기계적으로 덧붙였다.

“UI는 User Interface고요, UX는 User Experience예요.”

“그러니까, 그게 뭐냐고요?”



“음... 어떻게 설명해야 하나... UI는 사이트의 외관을 말하는 거고, UX는 아까 선생님께서 말씀하신 손글씨 쓰는 콘셉트 같은 거. 뭐 그런 거예요. 맞죠? 기획자님?”

기획자가 조금 난감한 듯 고민하다가 다시 말을 이었다. 내심 말하면서 더 대화가 꼬일 수 있겠다는 불안이 스쳐 지나갔다.

“선생님께서 말씀하신 것 중에, 사이트에 접속했을 때 사람들이 처음 마주하는 화면이 있잖아요? 그게 중세풍의 느낌을 전달하고 싶다고 하신 것 같은데, 그러니까 중세의 고성 사진, 아니면 레이스나 로코코 양식 같은 정교한 이미지로 되어있다고 치면...”

이들의 대화는 결국 UI는 사이트의 외관 디자인, UX는 사용자가 이 사이트에서 손글씨를 직접 쓰는 느낌을 주는 선에서 마무리됐다.

홈페이지나 앱 개발에서 빈번히 쓰이고, 점점 제품의 품평회에서도 사용하는 용어. 심지어 모바일로 다운로드받은 게임의 댓글에도 이런 말은 쉽게 발견된다.

“이 게임 UI는 죽이는데, UX가 영 불편함.”

대충 맥락으로 어렵פות이 잡힐 것 같은데 명확하게 말하기가 애매한 말. 도대체 UI와 UX가 뭘까?

UI, 공간을 기획하다

위의 에피소드에서 소통의 문제가 있었던 이유 중 하나는 아마 혼용된 언어 사용에서 시작됐을 거라 유추해볼 수 있다. 엄밀한 의미에서 ‘UI’와 ‘UI 디자인’은 다르다. 홈페이지 제작자와 의뢰인은 UI를 사이트의 일차적 디자인 정도로 결론 지었는데 과연 그렇게 생각해도 괜찮을까?

UI는 User Interface의 약자이다. 유저는 알겠는데, 인터페이스는 생소하다. 사전적 정의는 ‘서로 다른 두 시스템, 장치, 소프트웨어 따위를 서로 이어 주는 부분. 또는 그런 접속 장치’로 나온다. 이 정의는 너무 딱딱해서 마치 컴퓨터와 프린터를 이어주는 케이블이나 시스템만 인터페이스라 칭할 수 있는 것처럼 느껴진다. 좀 더 확장된 정의를 찾아본다. ‘사물과 인간, 혹은 사물과 사물 사이에 소통이 가능하도록 만들어진 물리적이거나 가상적인 매개체.’ 이것을 더 보편적으로 말하면 ‘소통이 이루어지는 공간’ 정도로 이해할 수 있다. ‘인터페이스’는 생소하다고 생각할 수 있지만 사실, 우리는 생각보다 자주 인터페이스와 만난다. 세탁기 내부의 복잡한 시스템을 알지 못하고 컴퓨터의 난해한 세계를 실질적으로 헤아릴 수도 없지만, 우리는 버튼을 눌러서 세탁기 시스템을 움직이고, 마우스와 클릭으로 컴퓨터에 무언가를 전달한다. 기계는 우리의 액션에 반응하고 작동한다. 마법처럼 소통이 일어난다. 복잡한 시스템과 인간이 만나는 곳, 다양하게 버튼이 배치된 물리적 공간이나, 원하는 옷을 둘러

보고 살 수 있는 쇼핑몰 사이트도 인터페이스다. 그래서 UI는 서로 다른 두 환경이 만나 커뮤니케이션이 일어나는 장소이고, 그 장소를 디자인하는 것을 UI 디자인이라 말 할 수 있다.

UX, 경험을 설계하다

그럼, UX는 뭘까? User Experience... 사용자 경험이라... 어떤 사람들은 애플리케이션이나 컴퓨터 시스템에서 경험하는 것만을 UX라 생각하기도 한다. 사람들이 시스템과 소통하면서 대면하는 경험들. 그 경험들은 불편할 수도, 참신할 수도, 기분이 좋을 수도 나쁠 수도 있다. 그런데 경험이라는 말이 걸린다. UX라는 용어를 새롭게 정의한 도널드 노먼(Donald Norman)은 경험을 사이버상의 경험으로만 한정 짓지 않는다. 그에게 경험이란 수동적인 자극과 반응에 의한 경험을 넘어 ‘세상과 삶, 서비스 또는 실제로 애플리케이션이나 컴퓨터 시스템을 지각하는 방식’이다. 노먼의 의견대로라면 UX의 개념뿐만 아니라 UI도 다른 방식으로 바라볼 수 있다. UX와 UI를 사이버 공간에서 벗어나 좀 더 확장된 세계에 접목해보면, 단순히 전문 용어에서 벗어나 하나의 사고방식을 말한다는 사실을 알게 될 것이다.



UX와 UI, 우리가 모르고 하던 것

손편지로 사랑을 고백하던 시절. S는 독서 서클에서 만난 W에게 고백하기로 마음먹었다. 한지 느낌의 편지지를 꺼내 들고 W에게 어떻게 마음을 전할까 밤을 지새우는 S. 고민하고 고민하다가 셰익스피어의 소네트 한 구절을 적어 본다.

“온종일 가치 없는 것들을 보던 내 두 눈은 / 눈을 감고서야 가장 잘 보기 시작한다. / 잠이 들면 꿈속에서 내 눈은 당신을 찾아 / 어둠 속에서도 밝게 빛나 곧바로 당신을 비추는구나...” (셰익스피어 소네트 43중에서)

S는 감성 촉촉한 편지를 몇 번이고 읽어보며 마지막으로 편지 봉투 안에 장미꽃 잎 두 장을 같이 동봉한다. 다음 날 무심한 척 헤세의 책 한 권을 W에게 건넨다. “이거 한번 읽어봐. 너한테 맞을 거야.” 책 속에는 밤새 적은 편지가 숨겨져 있다. 집으로 돌아간 W가 헤세의 책을 펼쳐보다 툭 하고 떨어진 빨간 편지 봉투를 발견한다. 가슴이 두근거리는 W. 편지봉투를 커터칼로 조심히 열고 동봉된 장미꽃 잎 두 장을 들어 향기를 맡았다. 은은한 장미 향에 벌써 로맨틱해진 W는 편지를 읽기 시작했다.

편지지가 W의 눈에 들어온 순간, 편지지는 인터페이



스가 된다. 편지를 읽어 내려가는 동안 W는 UI의 세계와 UX의 세계에 동시에 접어든다. 한지 느낌의 편지지와 정성스럽게 쓴 글씨, 혹은 그럴듯하게 여운처럼 남겨 둔 여백 등이 UI 디자인의 역할을 한다. 그의 문체와 글의 구성에 따라 W의 마음은 감동하거나 놀랄 수도 있다. 혹은 악필에 이마를 한 번 찌푸리고 그녀의 감성과 맞지 않는 소네트의 시구절에 손발이 오그라들었을지도 모른다. S는 UX와 UI의 개념을 알지 못했지만, 결과적으로 UX와 UI 디자인을 고려한 것과 비슷하게 준비했다. 책을 보다가 떨어진 편지 봉투를 W가 집어 들고, 그것을 열었을 때, 장미 꽃잎으로 무드를 잡고, 소네트를 제일 처음에 배치한다는 계획. 단계마다 W가 느낄 감정을 따라가면서 준비한 기획이 UX 디자인과 맞아떨어졌다. 물론 그의 기획은 들어질



가능성이 매우 높다. 그녀가 책을 보지 않을 수도 있고, 장미 꽃잎에 별다른 감흥이 없을 수도 있으니까.

UX와 UI, 우리가 이미 알고 있는 것

시대가 흘러, 스마트폰이 일상화된 세계. 이 에피소드 속에서 S는 W와 사랑하는 사이가 되었다. S는 완성된 청첩장 사이트가 마음에 들어, 플로리스트인 W의 꽃 배달 서비스 앱도 만들어 주려고 한다. 이 앱의 대상은 W가 아니라 사랑에 빠져 꽃을 선물하고자 하는 모든 연인이다. 자신이 그랬던 것처럼, S는 사랑에 빠진 연인들의 감정을 시뮬레이션한다. 너무 고민하지 않게 대표적인 꽃바구니의 종류와 꽃말, 그리고 사랑의 멘트도 준비했다. 모바일로 접속하면, 꽃바구니의 종류가 큼지막하게 나타나고 손가락으로 스와이프하면 꽃바구니의 종류를 볼 수 있게 한다. 그러다가 마음에 드는 꽃바구니를 클릭하면 꽃바구니 위로 반투명한 카드가 올라와 꽃말과 함께 멘트가 뜬다. 그 순간 구매하기 버튼도 눈에 띄게 하면 좋을 것 같다. 그렇지만 직사각형의 딱딱한 구매하기 버튼 대신, 하트 모양의 버튼이라면 더 좋겠다. 상업적인 느낌보다는 정성껏 선물을 준비하는 경험을 주고 싶으니까. ‘구매하기’라는 문구 대신, ‘선물하기’라는 문구로 대체한다. 이처럼 UX와 UI 디자인은 이제 따로 떨어져 존재할 수 없는 관계가 된다. UX 디자인은 UI 디자인 뒤에서 서로의 손을 잡는다.

UX / UI 디자인이 보편화된 시대에는 디자인의 심미적 기능뿐만 아니라 사용자의 심리를 이해하고 만족도를 높이는 방식을 자연스럽게 고민한다. 사용자의 시선을 유도하거나 효과적인 애니메이션을 이용할 수도 있다. 텍스트를 쓴다면 가독성이 높게 텍스트의 배경색과의 조화도 고려한다. 또 고민한다.

어떻게 하면 사용자의 마음을 끌 수 있을까?

어떻게 하면 감정을 기억 강화에 활용할 수 있을까?

어떻게 하면 긍정적인 감정을 불러일으킬 수 있을까?

어떻게 동기부여를 할 수 있을까...

이처럼 UX / UI 디자인은 치밀하면서도 자연스럽게 대상의 인식과 행동을 유도하기 위한 심리적 기획이다. 이런 디자인적 사고(Design Thinking)는 모든 분야에 적용이 가능할 것이다. 사용자를 고려해 기획하고 기획에 맞게 유기적으로 디자인을 도출하는 과정.

누구든 UX / UI를 기획하듯 디자인 사고를 할 수 있다.

이 시대의 UX / UI는 그래서 사용자에게 전하는 고백이다.

그 고백이 성공할지 실패할지는 얼마나 상대방의 경험을 예측하고 섬세하게 디자인하느냐에 달려있다. 📖

이미지 출처

그림 1~5번 : illustration_www.freepik.com,

그림 6번 : illustration_modified by woojoo

