

## ## 개인(그룹) 관계

1. 좋은 디자인을 가졌다고 생각하는 프로덕트를 하나 선정합니다.
2. 해당 프로덕트의 주요 기능을 하나 선택해 해당 기능을 사용하는 절차에 대해 행동의 7단계에 기반하여 분석을 합니다.
3. 이 행동을 유도하기 위한 디자인 요소를 검토하고 이를 6가지 좋은 디자인의 원리에 맞게 잘 설계되었는지 검토합니다.
4. 이 과정에서 어떤 인사이트를 발견했는지 논의하고 이를 정리해 봅니다.



## 디자인 6가지 원리 분석

### 1. Visibility (가시성)

"사용자가 시스템의 상태와 가능한 행동을 볼 수 있는가?"

#### 현재 상태 분석

##### ✓ 잘 된 점:

- 카드 상단 5-10mm가 노출되어 있어 "카드가 들어있음"이 명확
- 카드 색상/로고로 어떤 카드인지 부분적 식별 가능
- 슬릿(틈새) 자체가 "여기에 카드를 넣는다"는 기능을 시각적으로 표현

##### ✗ 문제점:

- 투명창이 없는 디자인은 주머니에서 꺼내기 전까지 어떤 카드가 위에 있는지 알 수 없음
- 카드가 몇 장 들어있는지 외부에서 알기 어려움
- 카드가 올바른 방향으로 삽입되었는지 확인 불가 (마그네틱 피 위치)

### 2. Feedback (피드백)

"사용자의 행동에 대한 즉각적이고 명확한 반응이 있는가?"

#### 현재 상태 분석

##### ✓ 잘 된 점:

- 시각적 피드백: 카드를 밀면 점진적으로 나오는 것이 눈에 보임
- 촉각적 피드백: 카드와 지갑 사이의 마찰감으로 움직임을 느낌
- 즉각성: 밀자마자 바로 반응 (지연 없음)

##### ✗ 문제점:

- 뚜렷한 촉각적 클릭감이 없어 "완전히 삽입됨" 상태를 확신하기 어려움
- 청각적 피드백이 거의 없음
- 카드가 제대로 고정되었는지 불확실 (흔들면 빠질까봐 불안)

### 3. Constraints (제약)

"물리적 제약으로 오류를 방지하는가?"

#### 현재 상태 분석

##### ✓ 잘 된 점:

- 물리적 제약: 카드 크기에 맞는 포켓으로 다른 물건 삽입 방지
- 치수 제약: 표준 카드 크기(85.6 × 53.98mm)에 최적화
- 수량 제약: 보통 2-3장으로 제한되어 과적재 방지
- 방향 제약: 세로 방향으로만 삽입 가능

##### ✗ 문제점:

- 카드를 거꾸로 넣어도 들어감 (마그네틱 피가 핸드폰에 닿을 수 있음)
- 다른 크기의 카드(영화, 교통카드 등)도 들어가 혼란 가능
- 지폐를 접어 넣으면 들어가지만 관리 어려움
- 영수증, 메모지 등을 넣으면 찢어질 위험

### 4. Mapping (매핑)

"조작과 결과 사이의 관계가 자연스럽고 이해하기 쉬운가?"

#### 현재 상태 분석

##### ✓ 잘 된 점:

- 공간적 매핑: 위로 밀면 위로 나온다 (자연스러운 관계)
- 문화적 매핑: 대부분의 서랍이나 슬라이드 구조와 일치
- 직관성: 처음 보는 사람도 "밀어서 꺼낸다" 추측 가능

##### ✗ 문제점:

- 다층 카드 매핑: 3장이 들어있을 때 어느 카드가 먼저 나올지 직관적이지 않음
- 순서 변경 매핑: 중간 카드를 맨 앞으로 옮기는 방법이 명확하지 않음
- 제조사별 차이: 일부는 당기는 방식, 일부는 미는 방식으로 일관성 부족

### 5. Consistency (일관성)

"유사한 상황에서 유사하게 작동하는가? 기존 경험과 일치하는가?"

#### 현재 상태 분석

##### ✓ 잘 된 점:

- 제품군 내 일관성: 같은 브랜드 제품은 동일한 방식
- 물리적 일관성: 일반 지갑의 카드 포켓과 유사한 개념
- 플랫폼 일관성: 대부분 위로 밀어서 꺼내는 방식으로 통일

##### ✗ 문제점:

- 제조사 간 불일치:
  - A사: 위로 밀어서 꺼내기
  - B사: 옆에서 당겨서 꺼내기
  - C사: 플랩을 열어서 꺼내기
- 기능 불일치: 스탠드 기능이 있는 제품은 접는 방향이 제각각
- 재질 불일치: 실리콘/가죽/플라스틱마다 다른 사용감

### 6. Affordance (어포던스)

"제품의 형태가 사용 방법을 암시하는가?"

#### 현재 상태 분석

##### ✓ 잘 된 점:

- 시각적 어포던스: 상단 틈새가 "여기에 손가락을 넣으세요" 암시
- 촉각적 어포던스: 카드 상단 돌출이 "잡아당기거나 밀 수 있음" 제공
- 형태 어포던스: 포켓 형태가 "무언가를 넣는 공간" 명확히 표현
- 문화적 어포던스: 지갑의 카드 포켓과 유사한 형태로 경험 활용

##### ✗ 문제점:

- 방향성 부족: 밀어야 하는지 당겨야 하는지 형태만으로 명확하지 않음
- 첫 사용자 혼란: 실리콘 재질의 경우 얼마나 세게 밀어야 하는지 불명확
- 숨겨진 기능: 스탠드 기능이 있어도 접는 선이 명확하지 않으면 발견 못함
- 텍스처 부족: 미끄러운 재질은 손가락을 어디에 놓아야 할지 모호

## Insight

### The Convergence Paradox

관찰: 휴대성과 간편함을 강조한 지갑을 핸드폰에 결합

좋은 것을 합치면 더 좋아질 것 같지만, 실제로는 각각의 친적 기능을 상실했음.  
카드지갑이 붙으면 핸드폰은 두꺼워지고 무선충전이 어려워짐.  
지갑으로서는 수납량이 제한적이 됨.

"충분히 좋음(Good Enough)"과 "최고(Best)" 사이의 근본적 트레이드오프를 보여줍니다.

그러나!! 빠른 사용 휴대성 등에 서의 효율성이 충분히  
최고의 디자인 성을 갖추고 있음.