

IT, DESIGN과 소통을 시작하다.

실버라이트와 디자인 프로세스

2008년 4월 1일 화요일

이웅길

•목차



•웹 디자이너의 역할

- Prologue
- 크리에이티브의 요소
- 사용자 경험에 대한 고려
- 웹 커뮤니케이션 변화

•실버라이트와 디자이너

- 왜 실버라이트 인가?
- 개발사례
- 진행중인 프로젝트
- 실버라이트와 프로세스의 변화
- 디자이너의 작업 환경
- 디자인 툴의 이해
- 업무 협업을 위한 선행 단계
- 실버라이트에 대한 오해

•결론

•Prologue

•웹 환경의 변화와 디자이너

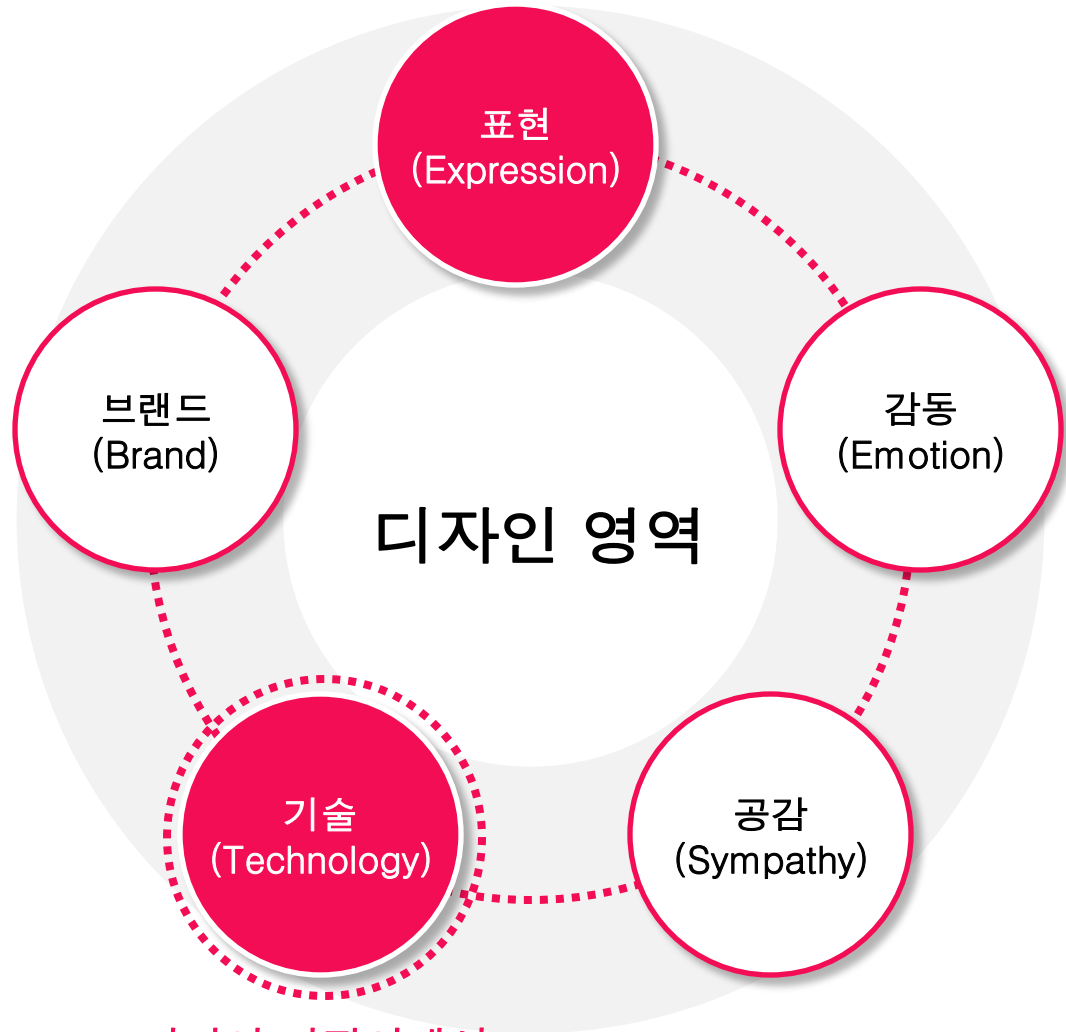
웹 유저의 눈이 높아지고 IT기술이 발전하면서 기존의 그래픽에만 의존하던 디자이너의 역할은 점점 새로운 것에 대한 신속한 적응이 요구되고 변화에 대한 연구가 필요한 시점으로 도래

- 디자이너는 결국 자신의 크리에이티브를 표현하는 도구를 선택할 뿐 그 것에 절대 의지 하지 않아야 한다.
- 트렌드를 주도하고 변화에 대응하는 것은 도구의 환경에 의해서가 아니라 고객의 NEEDS와 그의 따른 발상의 의도에서 시작한다.

•웹 디자이너의 역할

•크리에이티브 요소

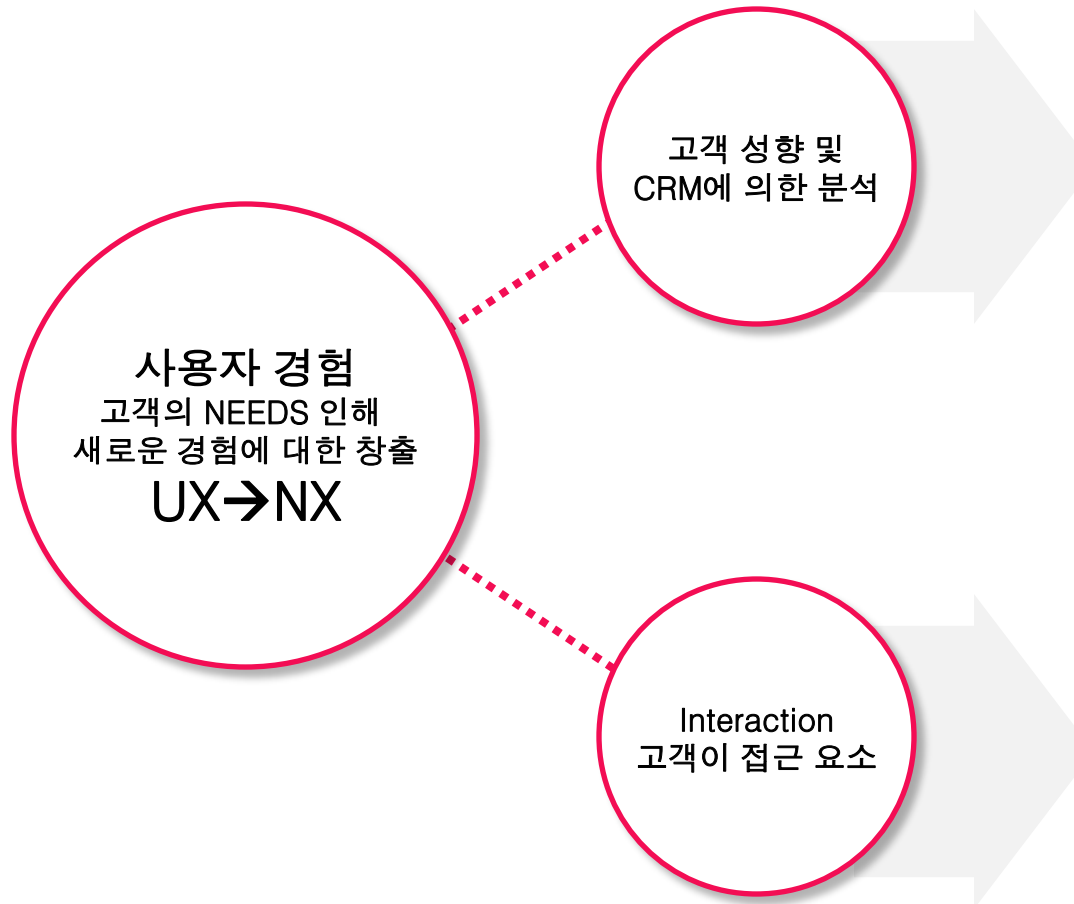
•디자인의 크리에이티브를 위한 요소는 모든 디자인 영역에서 같은 역할을 가지고 있으나 IT 기술의 발전과 더불어 기존의 디자인 프로세스의 변화에 민감히 반응하게 된다.



미디어 디자인에서
주목해야 될 부분

•사용자 경험에 대한 고려

기존의 불편함은 기술이 진보하면서 점차 새로운 반응에 대한 요구를 받게 된다.

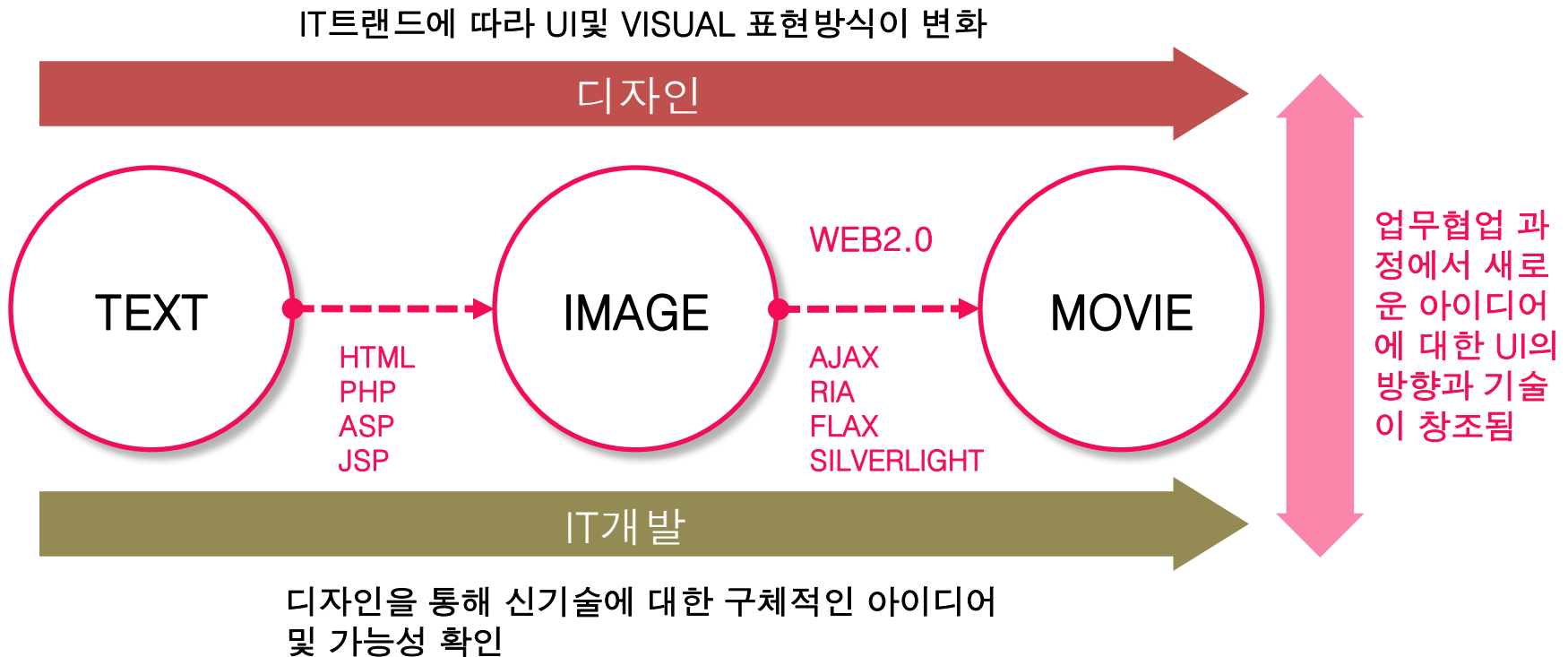


크리에이티브는 기술의 발전과 고객의 요구에 반응하고 새로운 것을 창출해 낸다.

•웹 디자이너의 역할

•웹 커뮤니케이션의 변화

커뮤니케이션 매체의 변화는 개발과 디자인의 플랫폼의 영향을 미치게 된다.



•실버라이트와 디자이너

•신기술 도입으로 인한 변화

그렇다면 왜 실버라이트 인가?

•실버라이트의 장점

- HD급 화질의 미디어를 별도의 플러그인 없이 풀화면으로 무리 없이 재생 가능
- 영상의 개체들을 자유롭게 표현
- 영상 위로 다른 그래픽을 자유롭게 편집 가능
- XAML의 코드화로 개발자와 디자이너의 업무 협업이 직접적인 형태로 전환
- 폰트의 자유로운 사용으로 다양한 형태의 가이드 적용 가능
- 디자이너를 위한 Expression Studio의 툴은 기존의 그래픽 툴과 유사한 형태로 기존 작업 형태의 경험을 연결
- 크로스 플랫폼 및 크로스 브라우저 지원으로 웹 표준화에 기여



•실버라이트와 디자이너

•개발사례1



동영상 및 이미지 갤러리 적용 사례

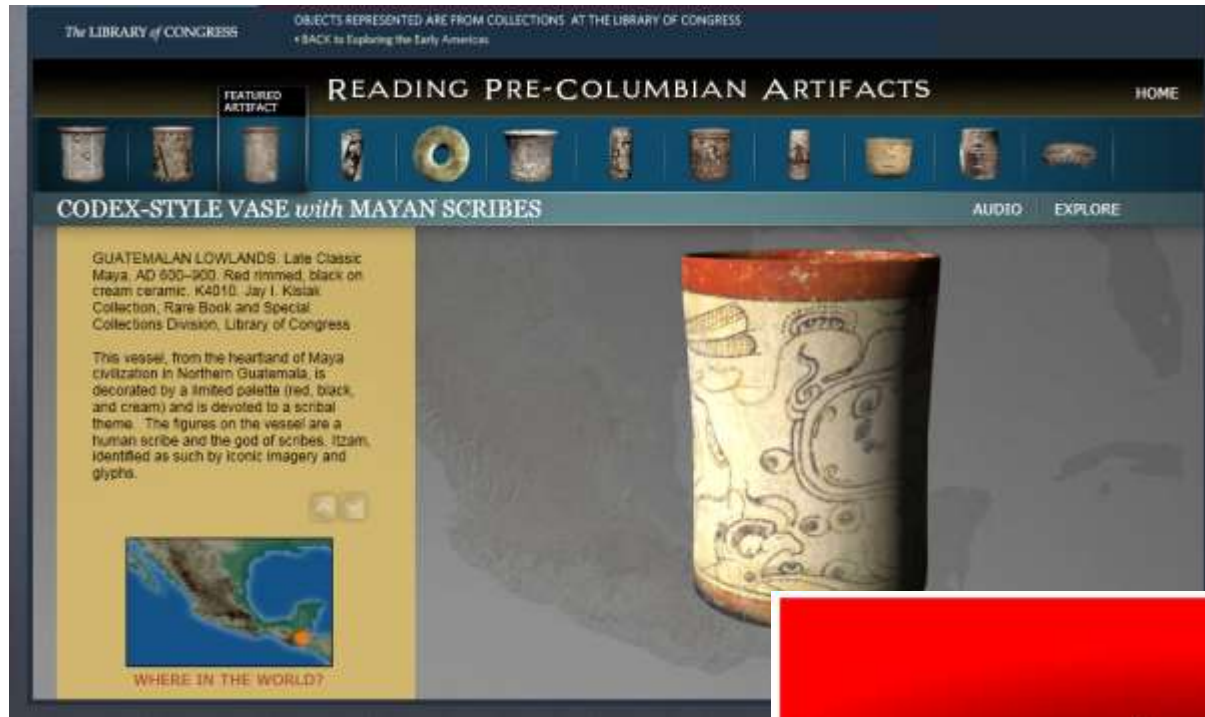
<http://tvdeep.mnet.com/>

<http://www.vertigo.com/SlideShow.aspx>



•실버라이트와 디자이너

•개발사례2



다양한 UI를 적용한 사례

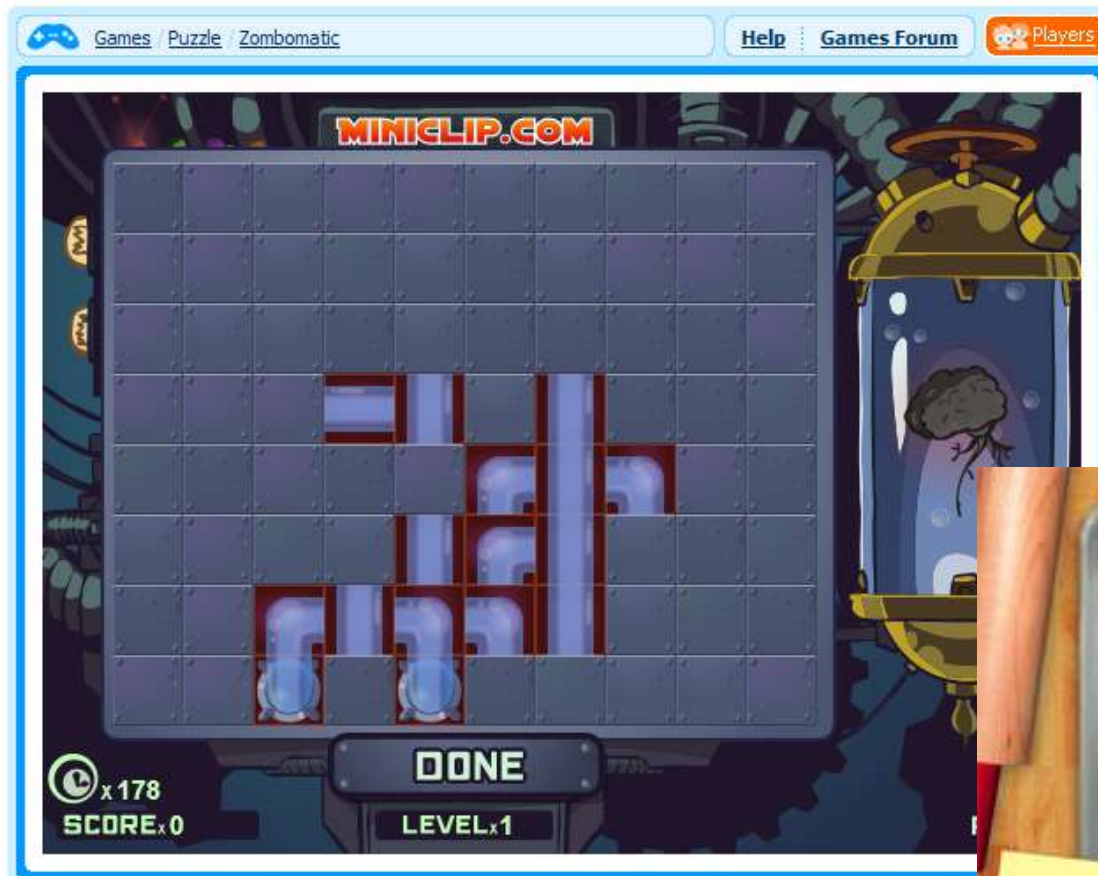
<http://www.loc.gov/exhibits/earlyamericas/readingartifacts/>

<http://narenda.mvps.org/coolts/>



•실버라이트와 디자이너

•개발사례3



게임 개발 사례

<http://www.miniclip.com/games/zombomatic/en/>

<http://www.wonderfulholidays.com/>



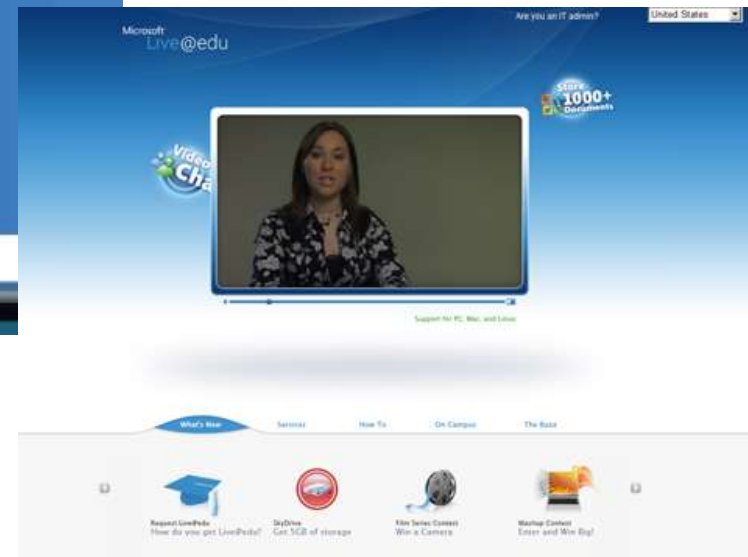
•실버라이트와 디자이너

•개발사례4



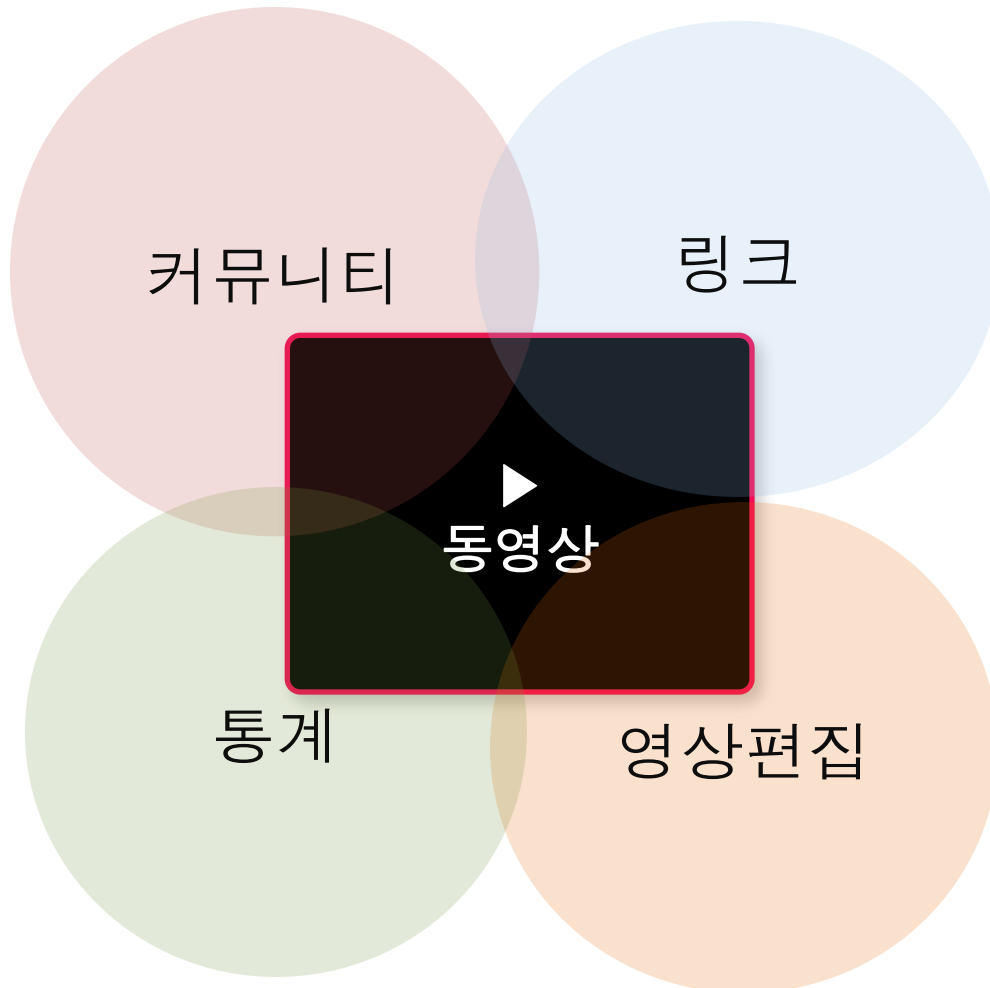
브라우징 전체를 웹으로 적용한 사례

<http://my.liveatedu.com/>



•실버라이트와 디자이너

•진행 중인 프로젝트



동영상 솔루션

차세대 동영상 솔루션으로 버전2.0 개발중

-현재 디자인 스타일 가이드 적용
및 개발 환경 테스트 진행중

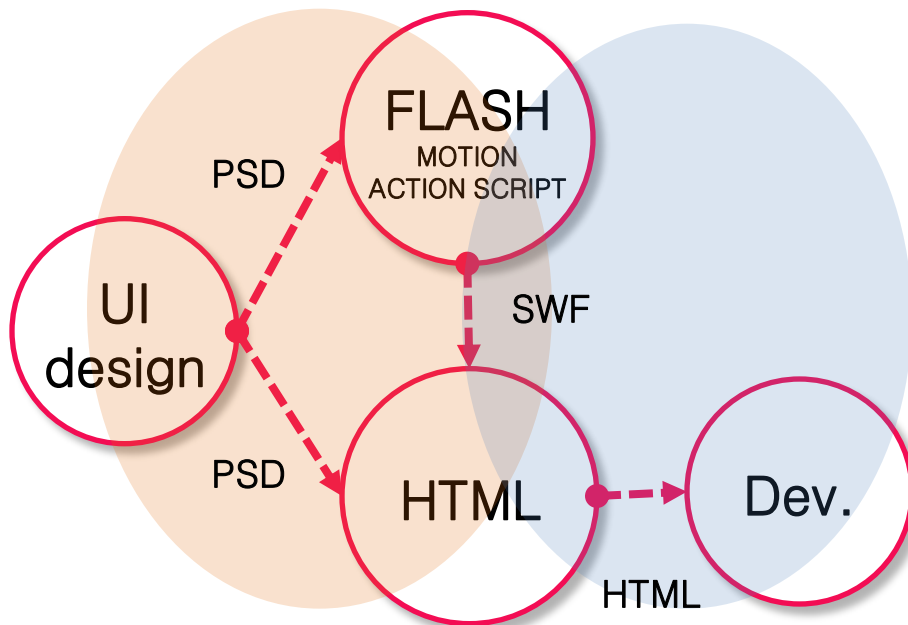
-영상 스트리밍의 최적화 및 강력한 부가 기능

•실버라이트와 디자이너

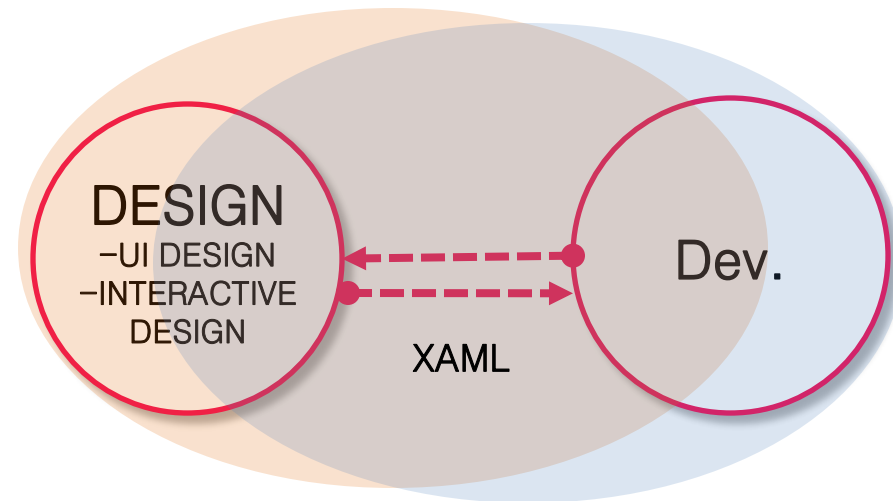
•실버라이트와 프로세스의 변화

실버라이트에서의 프로세스는 단순화 되고,
교차되는 영역이 좀더 긴밀해진다.

•기존의 웹 프로세스

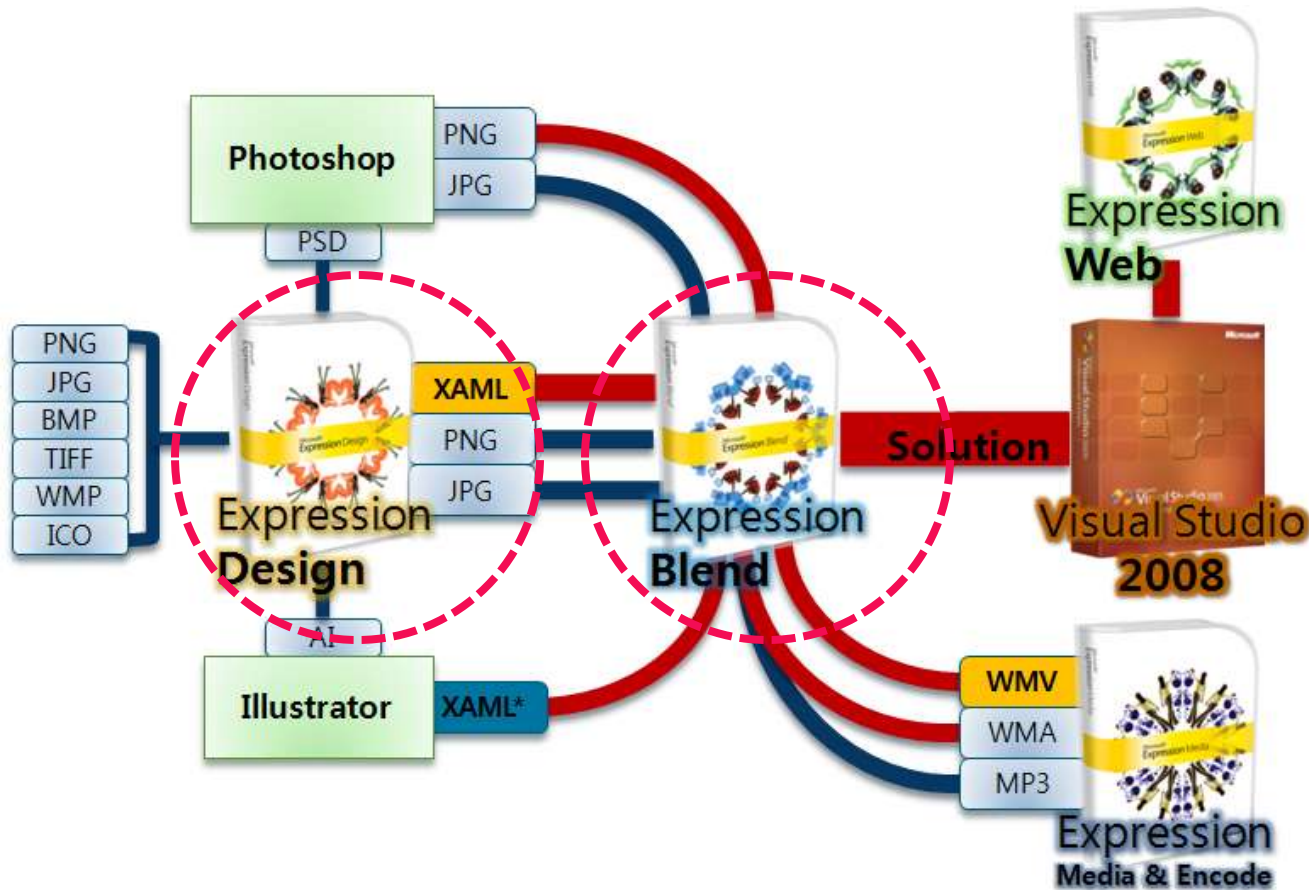


•실버라이트 개발 내에서의 프로세스의 변화



•실버라이트와 디자이너

•디자이너의 작업 환경



•실버라이트와 디자이너

•디자인 툴의 이해



Expression Design

=ADOBE ILLUSTRATOR

-Vector 드로잉 및 그래픽 편집을 위한 툴, 일반적으로 ADOBE ILLUSTRATOR와 기능이 흡사하며, xaml언어로 산출되어 익스프레션 블렌드에서 요소를 배치
-인터랙션 및 UI요소를 설정하여 사용

장점:

-ADOBE 프로그램의 경험(단축키, 툴)과 같은 형태로 툴 적응이 빠르다.

단점:

-디테일한 표현이나 다양한 표현에 대한 제약이 있음
-폰트 적용하여 XAML변환시 폰트가 PATH로 설정되어 코드가 길어짐

Expression Blend

=ADOBE FLASH

디자인을 위해 가장 많이 사용되는 툴로 세부적인 디자인 요소별 인터랙션 및 애니메이션 기능을 담고 있다.
XAML로 표현되어 개발자와 동일한 파일형식으로 협업

장점:

웹브라우저 형태의 레이아웃 형태의 결과물을 확인할 수 있음
개발작업 중에도 디자인에 대한 수정이 가능

단점:

디자이너의 XAML에 대한 언어에 대한 이해가 필요
프로그램의 초기 버전으로 버그가 많음

•실버라이트와 디자이너

•실버라이트에 대한 사소한 오해

실버라이트 개발을 위한 툴(익스프레션 블랜드의 경우)은
개발자를 위한 툴인가?

- 디자이너들에겐 다소 생소한 언어
- 디자이너가 개발언어에 대한 이해가 필요
- 호완의 문제
→ 개발툴인 VISUAL STUDIO에 비해 AI, PSD의 호완성에 대한 부분이 취약함
- 개발 아키텍처에 대한 이해와 모듈 단위별로 디자인이 가능해야 함

•실버라이트와 디자이너

•업무 협업을 위한 선행 단계

개발자와 디자이너의 커뮤니케이션을 위한 기본 선행 단계

- SOURCE에 대한 NAMING 규정
- 모듈별(USER CONTROL) 디자인 일관성 유지를 위한 협업
- 인터랙션 요소에 대한 계획 필요
- 구현 가능성에 대한 객관적인 판단

•결론

시대가 변하고 IT가 발전할수록 디자이너의 무기에 대한 연구와 시도가 필요하다. 그것은 이전의 시각적인 것에 넘어서서 보이지 않는 무형의 것을 좀더 적극적으로 접해야 될 시점에 이르렀다.

디자이너들에게 요구되는 것들이 변화하고 있다.

- 1.사용자의 NEEDS변화→UX, UI (사용자의 고급화)
- 2.평면화된 비주얼의 요구가 아닌 복합적 요소를 필요로 함
- 3.협업을 바탕으로 한 공동작업에 대한 프로세스의 변화
- 4.새로운 트렌드를 반영할 수 있는 시간이 짧아짐
→이로 인해 프로세스가 단순해지고 단순화 할 수 있는 방법들을 모색하게 됨

•Q&A

Q&A
감사합니다.