



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2019년09월09일
 (11) 등록번호 10-2019752
 (24) 등록일자 2019년09월03일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
 G06F 16/00 (2019.01) G06F 17/27 (2006.01)
 (52) CPC특허분류
 G06F 16/24578 (2019.01)
 G06F 17/2755 (2013.01)
 (21) 출원번호 10-2018-0042110
 (22) 출원일자 2018년04월11일
 심사청구일자 2018년04월11일
 (56) 선행기술조사문헌
 JP2008250649 A*
 JP2017037587 A*
 *는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
 국민대학교산학협력단
 서울특별시 성북구 정릉로 77 (정릉동, 국민대학교)
 (72) 발명자
 안진호
 경기도 남양주시 진접읍 해밀예당1로 66(해밀마을
 신안인스빌아파트)
 (74) 대리인
 정부연

전체 청구항 수 : 총 11 항

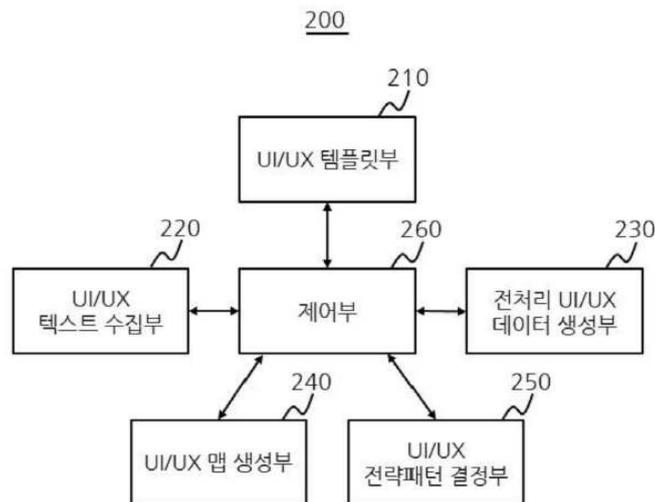
심사관 : 고재용

(54) 발명의 명칭 **컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법 및 이를 수행하는 UI/UX 전략제공장치**

(57) 요약

컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법은 UI/UX 전략제공장치에서 수행된다. 상기 방법은 (a) 서비스 기본정보를 기초로 UI(User Interface)/UX(User eXperience) 데이터 정형화 템플릿을 자동으로 생성하는 단계, (b) 상기 데이터 정형화 템플릿을 통해 서비스 콘텐츠의 UI/UX 데이터를 문장형 UI/UX 텍스트로 수집하는 단계, (c) 상기 문장형 UI/UX 텍스트에 관한 UI/UX 형태소 분석 기반의 전처리를 수행하여 전처리 UI/UX 데이터를 생성하는 단계, (d) 상기 전처리 UI/UX 데이터의 형태소 분석을 통해 상기 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 생성하는 단계 및 (e) 상기 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 구조화하여 UI/UX 모델링을 수행하고 UI/UX 전략패턴 모집단에서 UI/UX 전략패턴을 결정하는 단계를 포함한다.

대표도 - 도2



명세서

청구범위

청구항 1

- (a) 서비스 기본정보로서 수신한 서비스 목적, 서비스 환경, 서비스 제공방식 및 주요 사용자의 인지특성을 기초로 UI(User Interface)/UX(User eXperience) 데이터 정형화 템플릿을 자동으로 생성하는 단계;
- (b) 상기 데이터 정형화 템플릿을 통해 서비스 콘텐츠의 UI/UX 데이터를 문장형 UI/UX 텍스트로 수집하는 단계;
- (c) 상기 문장형 UI/UX 텍스트에 관한 UI/UX 형태소 분석 기반의 전처리를 수행하여 전처리 UI/UX 데이터를 생성하는 단계;
- (d) 상기 전처리 UI/UX 데이터의 형태소 분석을 통해 상기 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 생성하는 단계; 및
- (e) 상기 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 구조화하여 UI/UX 모델링을 수행하고 UI/UX 전략패턴 모집단에서 UI/UX 전략패턴을 결정하는 단계를 포함하는 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법.

청구항 2

삭제

청구항 3

제1항에 있어서, 상기 (a) 단계는

상기 서비스 기본정보의 가중치를 적용하여 UI/UX 데이터 수집 템플릿 모집단에 있는 UI/UX 데이터 수집 템플릿들 간의 조합을 통해 상기 UI/UX 데이터 정형화 템플릿을 생성하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법.

청구항 4

제1항에 있어서, 상기 (b) 단계는

상기 UI/UX 데이터 정형화 템플릿을 구성하는 UI/UX 데이터 수집요소를 통해 상기 서비스 콘텐츠의 UI/UX 데이터를 구성하여 상기 문장형 UI/UX 텍스트를 생성하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법.

청구항 5

제1항에 있어서, 상기 (c) 단계는

상기 문장형 UI/UX 텍스트에 관해 긍정, 부정 또는 중립 중 하나를 포함하는 감정 분석을 수행하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법.

청구항 6

제5항에 있어서, 상기 (c) 단계는

상기 감정 분석의 수행 후에 상기 문장형 UI/UX 텍스트에 대한 우선순위를 부여하여 상기 전처리 UI/UX 데이터를 생성하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법.

청구항 7

제1항에 있어서, 상기 (d) 단계는

상기 전처리 UI/UX 데이터에 관해 복수의 UI/UX 형태소들을 추출하여 각각에 대한 사용자의 지각, 반응 또는 행동을 포함하는 사용자 인터랙션 분석을 수행하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법.

청구항 8

제7항에 있어서, 상기 (d) 단계는

상기 전처리 UI/UX 데이터의 문장 구조를 분석하여 상기 사용자의 사용성, 접근성 또는 편의성을 포함하는 사용자 컨텍스트 분석을 수행하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법.

청구항 9

제8항에 있어서, 상기 (d) 단계는

상기 사용자 인터랙션 분석과 상기 사용자 컨텍스트 분석 간의 유사성 및 연관성 연산들을 통해 상기 전처리 UI/UX 데이터의 왜곡을 보정하여 상기 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 생성하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법.

청구항 10

제1항에 있어서, 상기 (e) 단계는

상기 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 점진적으로 구조화하여 키워드 구조를 생성하는 단계; 및

상기 키워드 구조를 기초로 UI/UX 모델링 방식을 추천하여 상기 UI/UX 모델링을 수행하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법.

청구항 11

제10항에 있어서, 상기 (e) 단계는

상기 UI/UX 모델링을 통해 감정 점수, 우선순위, 데이터 최신성, 데이터 신뢰성 및 데이터 노출도 기반의 UI/UX 전략매칭 알고리즘을 통해 상기 UI/UX 전략패턴 모집단에서 UI/UX 전략패턴을 결정하는 단계를 포함하는 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법.

청구항 12

서비스 기본정보로서 수신한 서비스 목적, 서비스 환경, 서비스 제공방식 및 주요 사용자의 인지특성을 기초로 UI(User Interface)/UX(User eXperience) 데이터 정형화 템플릿을 자동으로 생성하는 UI/UX 템플릿부;

상기 데이터 정형화 템플릿을 통해 서비스 콘텐츠의 UI/UX 데이터를 문장형 UI/UX 텍스트로 수집하는 UI/UX 텍스트 수집부;

상기 문장형 UI/UX 텍스트에 관한 UI/UX 형태소 분석 기반의 전처리를 수행하여 전처리 UI/UX 데이터를 생성하는 전처리 UI/UX 데이터 생성부;

상기 전처리 UI/UX 데이터의 형태소 분석을 통해 상기 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 생성하는 UI/UX 맵 생성부; 및

상기 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 구조화하여 UI/UX 모델링을 수행하고 UI/UX 전략패턴 모집단에서 UI/UX 전략 패턴을 결정하는 UI/UX 전략패턴 결정부를 포함하는 UI/UX 전략제공장치.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 UI/UX 전략제공기술에 관한 것으로, 보다 상세하게는, UI/UX에 관한 전략적 의사결정을 할 수 있도록 UI/UX 전략패턴을 사용자에게 제공할 수 있는 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법 및 이를 수행하는 UI/UX 전략제공장치에 관한 것이다.

배경 기술

[0003] 최근 산업의 패러다임이 서비스를 중심으로 진화하고 있다. 공공기관의 정보시스템 구축 및 운영에 있어서 사용자가 필요로 하는 기능을 제공하는 것도 중요하지만 사용자 경험(UX, User eXperience)을 고려하는 것도 중요해졌다.

[0004] 하지만 정보시스템 구축 및 운영에 있어서 서비스 사용자에게 관한 UI(User Interface) 및 UX(User eXperience) 사항들은 측정하고 판단하기 어렵기 때문에 의사결정권자의 주관적인 기준으로 결정되는 문제점이 있다.

[0005] 한국공개특허 제10-2011-0089529호는 데이터마이닝 모델링을 위한 맞춤형 기능 구성 시스템 및 그 방법에 관한 것으로, 사용자 컴퓨터의 선택정보를 바탕으로 메뉴 및 프로젝트를 생성하고, 생성된 메뉴 및 프로젝트를 바탕으로 사용하고자 하는 DB에 접속하여 데이터를 추출하며 추출된 데이터를 분석 및 모델링한 후, 모델링된 모형에 대하여 평가하는 맞춤 제공 서버 및 맞춤 제공 서버에 접속하여 각종 선택정보를 송신함으로써 사용하고자 하는 일반 DB로부터 추출되어 분석 및 모델링이 반영된 데이터를 제공받는 사용자 컴퓨터를 포함하는 기술을 개시한다.

선행기술문헌

특허문헌

[0007] (특허문헌 0001) 한국공개특허 제10-2011-0089529호 (2011.08.09)

발명의 내용

해결하려는 과제

[0008] 본 발명의 일 실시예는 UI/UX에 관한 전략적 의사결정을 할 수 있도록 UI/UX 전략패턴을 사용자에게 제공할 수 있는 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법 및 이를 수행하는 UI/UX 전략제공장치를 제공하고자 한다.

[0009] 본 발명의 일 실시예는 사용자 인터랙션 및 사용자 컨텍스트를 고려하여 전처리 UI/UX 데이터의 왜곡을 보정함으로써 UI/UX 맵을 생성할 수 있는 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법 및 이를 수행하는 UI/UX 전략제공장치를 제공하고자 한다.

[0010] 본 발명의 일 실시예는 UI/UX 전략매칭 알고리즘을 통해 UI/UX 전략패턴을 결정할 수 있는 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법 및 이를 수행하는 UI/UX 전략제공장치를 제공하고자 한다.

과제의 해결 수단

[0012] 실시예들 중에서, 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법은 UI/UX 전략제공장치에서 수행된다. 상기 방법은 (a) 서비스 기본정보를 기초로 UI(User Interface)/UX(User eXperience) 데이터 정형화 템플릿을 자동으로 생성하는 단계, (b) 상기 데이터 정형화 템플릿을 통해 서비스 콘텐츠의 UI/UX 데이터를 문장형 UI/UX 텍스트로 수집하는 단계, (c) 상기 문장형 UI/UX 텍스트에 관한 UI/UX 형태소 분석 기반의 전처리를 수행하여 전처리 UI/UX 데이터를 생성하는 단계, (d) 상기 전처리 UI/UX 데이터의 형태소 분석을 통해 상기 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 생성하는 단계 및 (e) 상기 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 구조화하여 UI/UX 모델링을 수행하고 UI/UX 전략패턴 모집단에서 UI/UX 전략패턴을 결정하는 단계를 포함한다.

- [0013] 일 실시예에서, 상기 (a) 단계는 상기 서비스 기본정보로서 서비스 목적, 서비스 환경, 서비스 제공방식 및 주요 사용자의 인지특성을 수신하는 단계를 포함할 수 있다.
 - [0014] 일 실시예에서, 상기 (a) 단계는 상기 서비스 기본정보의 가중치를 적용하여 UI/UX 데이터 수집 템플릿 모집단에 있는 UI/UX 데이터 수집 템플릿들 간의 조합을 통해 상기 UI/UX 데이터 정형화 템플릿을 생성하는 단계를 더 포함할 수 있다.
 - [0015] 일 실시예에서, 상기 (b) 단계는 상기 UI/UX 데이터 정형화 템플릿을 구성하는 UI/UX 데이터 수집요소를 통해 상기 서비스 콘텐츠의 UI/UX 데이터를 구성하여 상기 문장형 UI/UX 텍스트를 생성하는 단계를 포함할 수 있다.
 - [0016] 일 실시예에서, 상기 (c) 단계는 상기 문장형 UI/UX 텍스트에 관해 긍정, 부정 또는 중립 중 하나를 포함하는 감정 분석을 수행하는 단계를 포함할 수 있다.
 - [0017] 일 실시예에서, 상기 (c) 단계는 상기 감정 분석의 수행 후에 상기 문장형 UI/UX 텍스트에 대한 우선순위를 부여하여 상기 전처리 UI/UX 데이터를 생성하는 단계를 포함할 수 있다.
 - [0018] 일 실시예에서, 상기 (d) 단계는 상기 전처리 UI/UX 데이터에 관해 복수의 UI/UX 형태소들을 추출하여 각각에 대한 사용자의 지각, 반응 또는 행동을 포함하는 사용자 인터랙션 분석을 수행하는 단계를 포함할 수 있다.
 - [0019] 일 실시예에서, 상기 (d) 단계는 상기 전처리 UI/UX 데이터의 문장 구조를 분석하여 상기 사용자의 사용성, 접근성 또는 편의성을 포함하는 사용자 컨텍스트 분석을 수행하는 단계를 포함할 수 있다.
 - [0020] 일 실시예에서, 상기 (d) 단계는 상기 사용자 인터랙션 분석과 상기 사용자 컨텍스트 분석 간의 유사성 및 연관성 연산들을 통해 상기 전처리 UI/UX 데이터의 왜곡을 보정하여 상기 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 생성하는 단계를 포함할 수 있다.
 - [0021] 일 실시예에서, 상기 (e) 단계는 상기 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 점진적으로 구조화하여 키워드 구조를 생성하는 단계 및 상기 키워드 구조를 기초로 UI/UX 모델링 방식을 추천하여 상기 UI/UX 모델링을 수행하는 단계를 포함할 수 있다.
 - [0022] 일 실시예에서, 상기 (e) 단계는 상기 UI/UX 모델링을 통해 감정 점수, 우선순위, 데이터 최신성, 데이터 신뢰성 및 데이터 노출도 기반의 UI/UX 전략매칭 알고리즘을 통해 상기 UI/UX 전략패턴 모집단에서 UI/UX 전략패턴을 결정하는 단계를 포함할 수 있다.
 - [0023] 실시예들 중에서, UI/UX 전략제공장치는 서비스 기본정보를 기초로 UI(User Interface)/UX(User eXperience) 데이터 정형화 템플릿을 자동으로 생성하는 UI/UX 템플릿부, 상기 데이터 정형화 템플릿을 통해 서비스 콘텐츠의 UI/UX 데이터를 문장형 UI/UX 텍스트로 수집하는 UI/UX 텍스트 수집부, 상기 문장형 UI/UX 텍스트에 관한 UI/UX 형태소 분석 기반의 전처리를 수행하여 전처리 UI/UX 데이터를 생성하는 전처리 UI/UX 데이터 생성부, 상기 전처리 UI/UX 데이터의 형태소 분석을 통해 상기 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 생성하는 UI/UX 맵 생성부 및 상기 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 구조화하여 UI/UX 모델링을 수행하고 UI/UX 전략패턴 모집단에서 UI/UX 전략패턴을 결정하는 UI/UX 전략패턴 결정부를 포함한다.
- 발명의 효과**
- [0025] 개시된 기술은 다음의 효과를 가질 수 있다. 다만, 특정 실시예가 다음의 효과를 전부 포함하여야 한다거나 다음의 효과만을 포함하여야 한다는 의미는 아니므로, 개시된 기술의 권리범위는 이에 의하여 제한되는 것으로 이해되어서는 아니 될 것이다.
 - [0026] 본 발명의 일 실시예에 따른 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법 및 이를 수행하는 UI/UX 전략제공장치는 UI/UX에 관한 전략적 의사결정을 할 수 있도록 UI/UX 전략패턴을 사용자에게 제공할 수 있다.
 - [0027] 본 발명의 일 실시예에 따른 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법 및 이를 수행하는 UI/UX 전략제공장치는 사용자 인터랙션 및 사용자 컨텍스트를 고려하여 전처리 UI/UX 데이터의 왜곡을 보정함으로써 UI/UX 맵을 생성할 수 있다.
 - [0028] 본 발명의 일 실시예에 따른 컴퓨터 수행 가능한 UI/UX 전략제공방법 및 이를 수행하는 UI/UX 전략제공장치는 UI/UX 전략매칭 알고리즘을 통해 UI/UX 전략패턴을 결정할 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [0030] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 UI/UX 전략제공시스템을 설명하는 도면이다.
- 도 2는 도 1에 있는 UI/UX 전략제공장치를 설명하는 도면이다.
- 도 3a 및 도 3b는 도 2에 있는 UI/UX 템플릿부를 통해 UI/UX 데이터 정형화 템플릿을 자동으로 생성하는 예시이다.
- 도 4a 및 도 4b는 도 2에 있는 전처리 UI/UX 데이터 생성부를 통해 전처리 UI/UX 데이터를 생성하는 과정을 설명하기 위한 예시이다.
- 도 5는 도 2에 있는 UI/UX 맵 생성부를 통해 UI/UX 맵을 생성하는 과정을 설명하기 위한 예시이다.
- 도 6은 도 2에 있는 UI/UX 전략패턴 결정부를 통해 UI/UX 전략패턴을 결정하는 과정을 설명하기 위한 예시이다.
- 도 7은 UI/UX 전략매칭 알고리즘을 나타내는 도면이다.
- 도 8은 도 1에 있는 UI/UX 전략제공장치에서 수행되는 UI/UX 전략제공방법을 설명하는 순서도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0031] 본 발명에 관한 설명은 구조적 내지 기능적 설명을 위한 실시예에 불과하므로, 본 발명의 권리범위는 본문에 설명된 실시예에 의하여 제한되는 것으로 해석되어서는 아니 된다. 즉, 실시예는 다양한 변경이 가능하고 여러 가지 형태를 가질 수 있으므로 본 발명의 권리범위는 기술적 사상을 실현할 수 있는 균등물들을 포함하는 것으로 이해되어야 한다. 또한, 본 발명에서 제시된 목적 또는 효과는 특정 실시예가 이를 전부 포함하여야 한다거나 그러한 효과만을 포함하여야 한다는 의미는 아니므로, 본 발명의 권리범위는 이에 의하여 제한되는 것으로 이해되어서는 아니 될 것이다.
- [0032] 한편, 본 출원에서 서술되는 용어의 의미는 다음과 같이 이해되어야 할 것이다.
- [0033] "제1", "제2" 등의 용어는 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하기 위한 것으로, 이들 용어들에 의해 권리범위가 한정되어서는 아니 된다. 예를 들어, 제1 구성요소는 제2 구성요소로 명명될 수 있고, 유사하게 제2 구성요소도 제1 구성요소로 명명될 수 있다.
- [0034] 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "연결되어" 있다고 언급된 때에는, 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결될 수도 있지만, 중간에 다른 구성요소가 존재할 수도 있다고 이해되어야 할 것이다. 반면에, 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "직접 연결되어" 있다고 언급된 때에는 중간에 다른 구성요소가 존재하지 않는 것으로 이해되어야 할 것이다. 한편, 구성요소들 간의 관계를 설명하는 다른 표현들, 즉 "~사이에" 와 "바로 ~사이에" 또는 "~에 이웃하는"과 "~에 직접 이웃하는" 등도 마찬가지로 해석되어야 한다.
- [0035] 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한 복수의 표현을 포함하는 것으로 이해되어야 하고, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 실시된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이며, 하나 또는 그 이상의 다른 특징이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.
- [0036] 각 단계들에 있어 식별부호(예를 들어, a, b, c 등)는 설명의 편의를 위하여 사용되는 것으로 식별부호는 각 단계들의 순서를 설명하는 것이 아니며, 각 단계들은 문맥상 명백하게 특정 순서를 기재하지 않는 이상 명기된 순서와 다르게 일어날 수 있다. 즉, 각 단계들은 명기된 순서와 동일하게 일어날 수도 있고 실질적으로 동시에 수행될 수도 있으며 반대의 순서대로 수행될 수도 있다.
- [0037] 본 발명은 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록매체에 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드로서 구현될 수 있고, 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체는 컴퓨터 시스템에 의하여 읽혀질 수 있는 데이터가 저장되는 모든 종류의 기록 장치를 포함한다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체의 예로는 ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피 디스크, 광 데이터 저장 장치 등이 있다. 또한, 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템에 분산되어, 분산 방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다.
- [0038] 여기서 사용되는 모든 용어들은 다르게 정의되지 않는 한, 본 발명이 속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 일반적으로 사용되는 사전에 정의되어 있는 용어들은 관련 기술의 문맥상 가지는 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 출원에서 명백하게 정의하지 않는 한 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미를 지니는 것으로 해석될 수 없다.

- [0040] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 UI/UX 전략제공시스템을 설명하는 도면이다.
- [0041] 도 1을 참조하면, UI/UX 전략제공시스템은(10)은 사용자 단말(100) 및 UI/UX 전략제공장치(200)을 포함하고, 이들은 네트워크를 통해 연결될 수 있다.
- [0042] 사용자 단말(100)은 사용자에게 의해 소유되고, UI/UX 전략제공장치(200)와 연결된 컴퓨팅 장치에 해당할 수 있다. 예를 들어, 사용자 단말(100)은 데스크톱(Desktop), 노트북, 스마트폰 또는 태블릿 PC(Tablet Personal Computer) 등으로 구현될 수 있다. 사용자는 UI/UX 전략제공장치(200)로부터 UI/UX 전략패턴을 제공받기 위해 사용자 단말(100)의 입력 인터페이스를 통해 서비스 기본정보를 입력할 수 있고, 예를 들어, 서비스 기본정보는 서비스 목적, 서비스 환경, 서비스 제공방식, 주요 사용자의 정보 등을 포함할 수 있으며 반드시 이에 한정하지는 않는다. 즉, 사용자 단말(100)은 UI/UX 전략제공장치(200)에 서비스 기본정보를 제공할 수 있고, UI/UX 전략제공장치(200)로부터 UI/UX 전략패턴을 제공받을 수 있다.
- [0043] UI/UX 전략제공장치(200)은 사용자 단말(100)과 연결되어 특정 작업을 수행할 수 있는 컴퓨팅 장치에 해당할 수 있다. UI/UX 전략제공장치(200)는 UI/UX 전략제공장치(200)가 수행해야 할 UI/UX 전략업무 전체에 대한 UI/UX 전략정보가 저장되어 있는 UI/UX 서버(미도시됨)와 연동될 수도 있다.
- [0044] UI/UX 전략제공장치(200)는 UI/UX에 관한 비정형 및 반정형 데이터들을 데이터 마이닝(Data Mining)과 텍스트 마이닝(Text Mining)을 활용하여 데이터를 획득할 수 있고, 사용자가 UI/UX에 관한 전략적 의사결정을 지원할 수 있도록 마이닝된 데이터를 기초로 UI/UX 전략패턴을 사용자에게 제공할 수 있다. 이하, UI/UX 전략제공장치(200)와 관련한 보다 상세한 설명은 도 2를 참조하여 설명한다.
- [0046] 도 2는 도 1에 있는 UI/UX 전략제공장치를 설명하는 도면이다.
- [0047] 도 2를 참조하면, UI/UX 전략제공장치(200)는 UI/UX 템플릿부(210), UI/UX 텍스트 수집부(220), 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230), UI/UX 맵 생성부(240), UI/UX 전략패턴 결정부(250) 및 제어부(260)를 포함한다.
- [0048] UI/UX 템플릿부(210)는 사용자에게 의해 선택된 적어도 하나 이상의 서비스 기본정보를 수신할 수 있고, 여기에서, 사용자에게 의해 선택된 서비스 기본정보는 서비스 목적, 서비스 환경, 서비스 제공방식 및 주요 사용자의 인지 특성 등을 포함할 수 있고, 반드시 이에 한정하지는 않는다.
- [0049] 일 실시예에서, 사용자는 UI/UX 전략제공장치(200)에서 제공하는 서비스 기본정보 각각에 대한 적어도 하나 이상의 기본정보 리스트 중에서 특정 하나를 선택할 수 있다. 예를 들어, UI/UX 전략제공장치(200)는 서비스 기본정보 중 서비스 목적에 해당하는 항목에 관한 적어도 하나 이상의 서비스 목적 기본정보 리스트를 사용자에게 제공할 수 있고, 사용자는 UI/UX 전략제공장치(200)로부터 제공받은 적어도 하나 이상의 서비스 목적 기본정보 리스트 중에서 특정 하나의 서비스 목적 기본정보를 선택할 수 있다.
- [0050] 일 실시예에서, UI/UX 템플릿부(210)는 사용자에게 의해 선택되는 서비스 기본정보를 수신하거나 또는 사용자에게 의하여 기 선택된 서비스 기본정보를 수신할 수도 있다. 일 실시예에서, UI/UX 템플릿부(210)는 서비스 기본정보 중에서 주요 사용자의 인지 특성을 기초로 주요 사용자의 내적 상황 및 외적 상황을 고려하여 UI/UX 데이터 수집 템플릿을 자동으로 추천할 수 있다. 여기에서, UI/UX 데이터 수집 템플릿은 사용자가 서비스 기본정보를 입력할 수 있도록 제공하는 UI/UX 데이터 수집 양식을 포함한다.
- [0051] UI/UX 템플릿부(210)는 사용자에게 의해 선택된 서비스 기본정보를 기초로 UI(User Interface)/UX(User eXperience) 데이터 정형화 템플릿을 자동으로 생성할 수 있다. 일 실시예에서, 서비스 기본정보는 사용자에게 의하여 선택되거나 또는 사용자가 기 설정한 기준에 따라 선택될 수 있다.
- [0053] 이하, 도 3을 참조하여 UI/UX 데이터 정형화 템플릿을 자동으로 생성하는 과정에 대한 예시를 설명한다. 도 3a 및 도 3b는 도 2에 있는 UI/UX 템플릿부를 통해 UI/UX 데이터 정형화 템플릿을 자동으로 생성하는 예시이다.
- [0054] UI/UX 템플릿부(210)는 사용자 단말(100)을 통해 설정된 적어도 하나의 서비스 기본정보의 가중치를 적용하여 UI/UX 데이터 수집 템플릿 모집단에 있는 UI/UX 데이터 수집 템플릿들 간의 조합을 통해 UI/UX 데이터 정형화 템플릿을 생성할 수 있다.
- [0055] 도 3a를 참조하면, UI/UX 템플릿부(210)는 UI/UX 데이터 정형화 템플릿을 생성하기 전에 UI/UX 데이터 수집 템플릿을 자동으로 추천할 수 있다. 예를 들어, UI/UX 템플릿부(210)는 서비스 목적, 서비스 환경, 서비스 제공방식 및 주요 사용자의 인지특성을 포함하는 서비스 기본정보와 서비스 기본정보 각각에 관한 가중치 정보를 기초로 사용자의 내적 상황과 외적 상황을 고려하여 자동으로 UI/UX 데이터 수집 템플릿을 자동으로 추천할 수

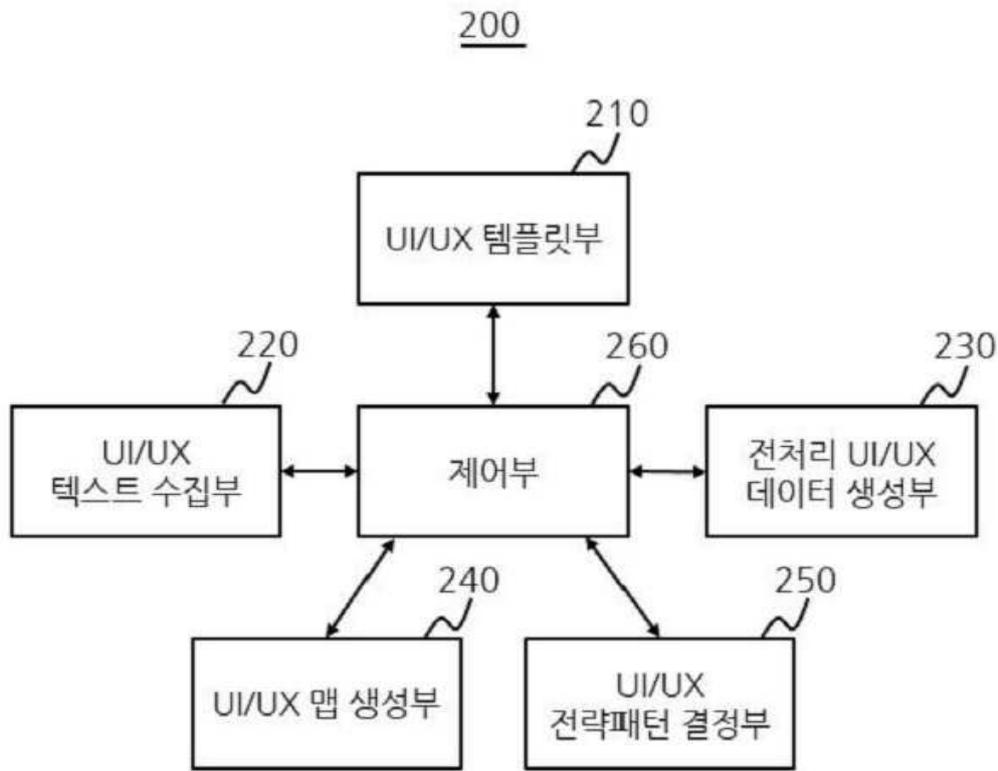
있다.

- [0056] 예를 들어, UI/UX 템플릿부(210)는 서비스 기본정보와 서비스 기본정보 각각에 관한 가중치 정보 등을 기초로 사용자 상황에 맞게 (i) UI/UX 현황분석 수집 템플릿 모집단에 있는 UI/UX 현황분석 수집 템플릿들 중에서 적어도 하나 이상의 UI/UX 현황분석 수집 템플릿을 자동으로 추천할 수도 있고, (ii) UI/UX 리서치 수집 템플릿 모집단에 있는 UI/UX 리서치 수집 템플릿 중에서 적어도 하나 이상의 UI/UX 리서치 수집 템플릿을 자동으로 추천할 수도 있다.
- [0057] 도 3b를 참조하면, 사용자는 사용자 단말(100)을 통해 서비스 기본정보를 선택하는 과정에서 서비스 기본정보에 관한 가중치를 설정할 수 있다. 예를 들어, 사용자는 서비스 기본정보 중에서 서비스 목적과 주요 사용자에게 해당하는 항목에 가중치를 설정할 수도 있다. 다른 예를 들어, 사용자는 서비스 기본정보 중에서 서비스 환경과 서비스 제공방식에 해당하는 항목에 가중치를 설정하지 않을 수도 있다.
- [0058] UI/UX 템플릿부(210)는 서비스 기본정보 및 서비스 기본정보 각각에 대한 가중치를 기초로 사용자에게 UI/UX 데이터 수집 템플릿을 추천할 수 있고, 추천된 UI/UX 데이터 수집 템플릿들 간의 조합을 통해 UI/UX 데이터 정형화 템플릿을 자동으로 생성할 수 있다. 또한, 사용자는 생성된 UI/UX 데이터 정형화 템플릿을 확인할 수 있다.
- [0060] 다시 도 2를 참조하면, UI/UX 텍스트 수집부(220)는 UI/UX 데이터 정형화 템플릿을 통해 서비스 콘텐츠의 UI/UX 데이터를 문장형 UI/UX 텍스트로 수집할 수 있다. 예를 들어, 서비스 콘텐츠는 UI/UX 현황분석 또는 UI/UX 리서치 등을 포함할 수 있고, 반드시 이에 한정하지 않는다. 보다 구체적으로, UI/UX 텍스트 수집부(220)는 UI/UX 데이터 정형화 템플릿을 구성하는 UI/UX 데이터 수집요소를 통해 서비스 콘텐츠의 UI/UX 데이터를 구성하여 문장형 UI/UX 텍스트를 생성할 수 있다.
- [0061] 일 실시예에서, UI/UX 텍스트 수집부(220)는 UI/UX 데이터 정형화 템플릿 중 UI/UX 현황분석 수집 템플릿을 구성하는 UI/UX 데이터를 문장형 UI/UX 텍스트 형태로 수집할 수 있다. 다른 일 실시예에서, UI/UX 텍스트 수집부(220)는 UI/UX 데이터 정형화 템플릿 중 UI/UX 리서치 수집 템플릿을 구성하는 UI/UX 데이터를 문장형 UI/UX 텍스트 형태로 수집할 수 있다.
- [0063] 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230)는 문장형 UI/UX 텍스트에 관한 UI/UX 형태소 분석 기반의 전처리를 수행하여 전처리 UI/UX 데이터를 생성할 수 있다. 보다 구체적으로, 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230)는 UI/UX 텍스트 수집부(220)를 통해 수집된 문장형 UI/UX 텍스트에 관한 감정 분석을 수행할 수 있고, 감정 분석이 완료된 문장형 UI/UX 텍스트에 우선순위를 부여할 수 있다.
- [0064] 일 실시예에서, 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230)는 우선순위를 아래의 수학적식에 따라 산출할 수 있다. 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230)는 수학적식을 통해 산출된 우선순위를 문장형 UI/UX 텍스트에 반영할 수 있다.
- [0065] [수학적식]
- [0066] $Y = (W1 * P) + (W2 * N)$
- [0067] 여기에서, Y는 우선순위(예를 들어, 1에 가까울수록 우선순위가 높음), W1는 키워드A의 가중치(0과 1 사이의 값으로 설정), W2는 키워드B의 가중치(0과 1 사이의 값으로 설정), P는 사용자에게 의해 설정되는 긍정 감정지수(예를 들어, 1의 값으로 설정) 및 N은 사용자에게 의해 설정되는 부정 감정지수(예를 들어, 10의 값으로 설정)를 의미한다.
- [0068] 예를 들어, 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230)는 문장형 UI/UX 텍스트에서 여행, 프로젝트 등과 같은 긍정형 키워드를 포함하는 키워드A만 추출된 경우, 추출된 해당 긍정형 키워드에 해당하는 가중치와 긍정 감정지수를 연산함으로써 우선순위를 산출할 수 있다. 여기에서, 긍정형 키워드 또는 부정형 키워드는 사용자에게 의해 기 설정될 수 있고, 사용자에게 의해 변경될 수 있다. 이때, 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230)는 부정형 키워드를 포함하는 키워드B의 가중치를 0으로 설정할 수 있다.
- [0069] 다른 예를 들어, 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230)는 부정형 키워드를 포함하는 키워드B만 추출된 경우에는 긍정형 키워드를 포함하는 키워드A의 가중치를 0으로 설정할 수 있다. 따라서, UI/UX 전략제공장치(200)는 부정 감정지수를 높게 설정함으로써 사용자의 UI/UX 전략제공장치 사용성에 대한 감정을 '긍정' 보다 '부정'을 중요하게 판단할 수 있다.
- [0071] 이하, 도 4를 참조하여 전처리 UI/UX 데이터를 생성하는 과정에 대한 예시를 설명한다. 도 4a 및 도 4b는 도 2에 있는 전처리 UI/UX 데이터 생성부를 통해 전처리 UI/UX 데이터를 생성하는 과정을 설명하기 위한 예시이다.

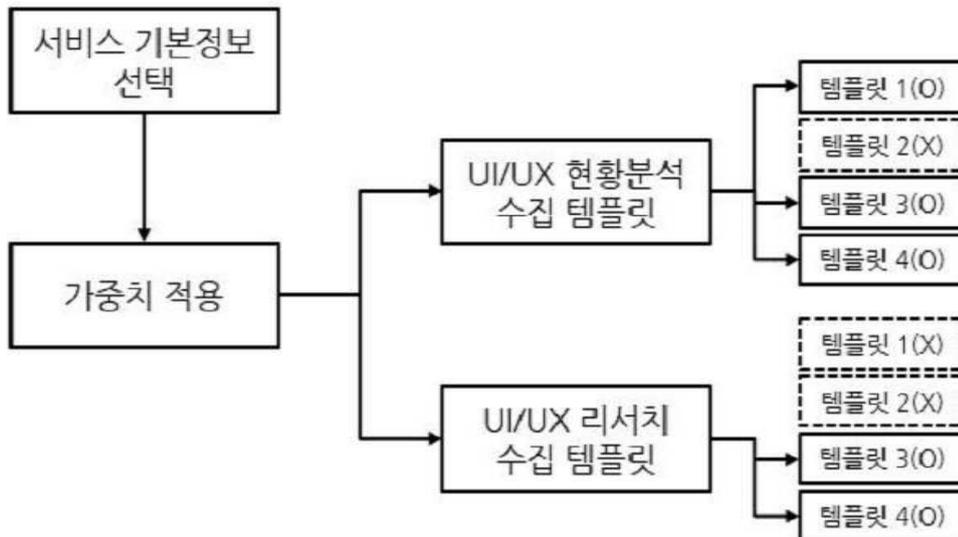
- [0072] 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230)는 문장형 UI/UX 텍스트에 관한 UI/UX 형태소 분석을 기반으로 전처리를 수행할 수 있다. 예를 들어, UI/UX 형태소 분석은 문장형 UI/UX 텍스트에 관한 감정 분석, 감정 분석이 완료된 문장형 UI/UX 텍스트에 관한 우선순위 부여 등을 포함할 수 있고, 이에 한정하지 않는다.
- [0073] 도 4a를 참조하면, 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230)는 문장형 UI/UX 텍스트에 관해 긍정, 부정 또는 중립 중 하나를 포함하는 감정 분석을 수행할 수 있다. 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230)는 문장형 UI/UX 텍스트에 관한 감정 분석의 수행 후에 문장형 UI/UX 텍스트에 대한 우선순위를 부여하여 전처리 UI/UX 데이터를 생성할 수 있다.
- [0074] 이때, 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230)는 문장형 UI/UX 텍스트에 관한 감정 분석 과정 및 우선순위 부여 과정이 완료되면 해당 문장형 UI/UX 텍스트와 연관된 데이터 출처, 이미지 또는 영상을 포함하는 첨부자료 등을 별도로 저장할 수 있다. 따라서, 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230)는 감정 분석, 우선순위 부여, 연관된 정보 저장 순으로 문장형 UI/UX 텍스트에 관한 전처리를 수행함으로써 전처리 UI/UX 데이터를 생성할 수 있다.
- [0076] 다시 도 2를 참조하면, UI/UX 맵 생성부(240)는 전처리 UI/UX 데이터의 형태소 분석을 통해 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 생성할 수 있다. 일 실시예에서, UI/UX 맵 생성부(240)는 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230)에 의해 전처리된 전처리 UI/UX 데이터를 수신할 수 있고, 수신된 전처리 UI/UX 데이터의 형태소 분석을 수행할 수 있다.
- [0077] 이하, 도 5를 참조하여 UI/UX 맵을 생성하는 과정에 대한 예시를 설명한다. 도 5는 도 2에 있는 UI/UX 맵 생성부를 통해 UI/UX 맵을 생성하는 과정을 설명하기 위한 예시이다.
- [0078] 도 5를 참조하면, UI/UX 맵 생성부(240)는 전처리 UI/UX 데이터에 관해 복수의 UI/UX 형태소들을 추출하여 각각에 대한 사용자의 지각, 반응 또는 행동을 포함하는 사용자 인터랙션 분석을 수행할 수 있다. 여기에서, UI/UX 형태소는 형태소 중 UI/UX와 연관된 형태소를 말한다. 일 실시예에서, UI/UX 맵 생성부(240)는 전처리 UI/UX 데이터에서 UI/UX 와 연관된 복수의 UI/UX 형태소를 추출할 수 있다. UI/UX 맵 생성부(240)는 사용자 인터랙션 분석을 수행하기 위해 상기 추출된 복수의 UI/UX 형태소들을 기초로 사용자의 지각, 반응, 행동에 관한 단어 또는 형태소를 추출할 수 있다.
- [0079] UI/UX 맵 생성부(240)는 전처리 UI/UX 데이터의 문장 구조를 분석하여 사용자의 사용성, 접근성 또는 편의성을 포함하는 사용자 컨텍스트 분석을 수행할 수 있다. 일 실시예에서, UI/UX 맵 생성부(240)는 전처리 UI/UX 데이터의 문장 구조를 분석하여 사용자의 사용성, 접근성 또는 편의성과 연관된 맥락적 의미를 추출할 수 있다.
- [0080] UI/UX 맵 생성부(240)는 사용자 인터랙션 분석과 사용자 컨텍스트 분석 간의 유사성 및 연관성 연산들을 통해 전처리 UI/UX 데이터의 왜곡을 보정하여 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 생성할 수 있다. 일 실시예에서, UI/UX 맵 생성부(240)는 전처리 UI/UX 데이터의 유사성 및 연관성을 연산한 후에 왜곡을 판단할 수 있다. 이때, UI/UX 맵 생성부(240)는 왜곡이 발생한 것으로 판단되면 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230)로부터 수신된 전처리 UI/UX 데이터에 대한 왜곡 보정을 수행하고, UI/UX 형태소 추출부터 다시 수행할 수 있다.
- [0081] 일 실시예에서, UI/UX 맵 생성부(240)는 전처리 UI/UX 데이터의 유사성 및 연관성을 판단한 후 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 생성하기 전에 UI/UX 형태소 사전을 통해 전처리 UI/UX 데이터의 왜곡(Bias)을 보정할 수 있다. 여기에서, UI/UX 형태소 사전은 UI/UX 전략제공장치(200)를 통해 UI/UX 전략제공방법이 수행되는 과정에서 추출되는 UI/UX와 연관된 복수의 형태소들을 포함하고 있다.
- [0082] 일 실시예에서, UI/UX 맵 생성부(240)는 UI/UX 현황분석 또는 UI/UX 리서치 등과 같은 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 생성하는 과정에서 전처리 UI/UX 데이터를 서비스 콘텐츠의 단계별 UI/UX 맵 데이터로 생성할 수 있다. UI/UX 맵 생성부(240)는 UI/UX 맵을 생성할 때 '부정'에 해당하는 감정 정보와 '중요'에 해당하는 우선순위 정보 위주로 UI/UX 맵 데이터별 가중치를 연산하고 연관성을 반영하여 UI/UX 맵 데이터를 생성할 수 있다. 예를 들어, UI/UX 맵 생성부(240)는 사용자의 컨텍스트 분석을 수행하는 과정에서 사용자의 사용성에 대한 감정을 '긍정'보다는 '부정'을 중요하게 판단할 수 있다. 이러한 과정을 통해, UI/UX 맵 생성부(240)는 전처리 UI/UX 데이터의 왜곡 보정이 완료되면 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 생성할 수 있다.
- [0084] 다시 도 2를 참조하면, UI/UX 전략패턴 결정부(250)는 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 구조화하여 UI/UX 모델링을 수행하고 UI/UX 전략패턴 모집단에서 UI/UX 전략패턴을 결정할 수 있다.
- [0085] 이하, 도 6을 참조하여 UI/UX 전략패턴을 결정하는 과정에 대한 예시를 설명한다. 도 6은 도 2에 있는 UI/UX 전략패턴 결정부를 통해 UI/UX 전략패턴을 결정하는 과정을 설명하기 위한 예시이다.

- [0086] 도 6을 참조하면, UI/UX 전략패턴 결정부(250)는 서비스 콘텐츠의 UI/UX 맵을 점진적으로 구조화하여 키워드 구조를 생성할 수 있다. 일 실시예에서, UI/UX 전략패턴 결정부(250)는 UI/UX 맵 데이터에서 점진적으로 구조화할 수 있다. 여기에서, UI/UX 전략패턴 결정부(250)는 UI/UX 맵 데이터에서 제1 내지 제3 키워드 구조를 추출할 수 있다.
- [0087] UI/UX 전략패턴 결정부(250)는 UI/UX 맵을 구조화하여 생성된 키워드 구조를 기초로 UI/UX 모델링 방식을 추천하여 UI/UX 모델링을 수행할 수 있다. 일 실시예에서, UI/UX 전략패턴 결정부(250)는 키워드 구조에서 의미 있는 키 파인딩(Key Finding)을 분석한 후에 UI/UX 모델링 방식으로 자동으로 추천할 수 있다. 여기에서, UI/UX 모델링 방식은 페르소나(Persona), 개별 페르소나들이 제품 이용흐름에 따라 어떤 경험의 변화를 보이는지 시각화하는 여정 맵(Journey Map) 또는 핵심서비스 프로세서의 특성이 나타나도록 가시화하여 문제를 찾고 혁신하기 위해 사용하는 서비스 블루프린트(Service Blueprint)를 포함할 수 있고, 반드시 이에 한정하지 않는다. UI/UX 전략패턴 결정부(250)는 추천 받은 특정 UI/UX 모델링 방식으로 UI/UX 모델링을 수행할 수 있다.
- [0088] 이하, 도 7을 참조하여 UI/UX 전략매칭 알고리즘을 통해 UI/UX 전략패턴을 결정하는 과정을 설명한다. 도 7은 UI/UX 전략매칭 알고리즘을 나타내는 도면이다.
- [0089] 도 7를 참조하면, UI/UX 전략패턴 결정부(250)는 UI/UX 전략매칭 알고리즘을 통해 UI/UX 전략패턴을 결정할 수 있다. 보다 구체적으로, UI/UX 전략패턴 결정부(250)는 UI/UX 모델링을 통해 감정 점수, 우선순위, 데이터 최신성, 데이터 신뢰성 및 데이터 노출도 기반의 UI/UX 전략매칭 알고리즘을 통해 UI/UX 전략패턴 모집단에서 UI/UX 전략패턴을 결정할 수 있다.
- [0090] 일 실시예에서, UI/UX 전략패턴 결정부(250)는 UI/UX 모델링의 전체 데이터 값을 UI/UX 전략패턴 알고리즘에 반영하는 우선순위를 결정할 수 있고, 예를 들어, UI/UX 전략패턴 알고리즘 반영 우선순위는 문장형 UI/UX 텍스트에 관한 감정 점수(예를 들어, 긍정, 부정 또는 중립), 문장형 UI/UX 텍스트에 관한 우선순위(예를 들어, 중요, 고려 또는 참고), 데이터 최신성(예를 들어, 데이터 발행일), 데이터 신뢰성(예를 들어, 데이터 출처), 데이터 노출도(예를 들어, 데이터 반복성) 순으로 결정할 수 있고, 반드시 이에 한정하지는 않고 UI/UX 전략패턴 알고리즘 반영 우선순위는 설계자에 의해 변경될 수도 있다.
- [0091] 일 실시예에서, UI/UX 전략패턴 결정부(250)는 UI/UX 모델링을 수행한 후에 기 설계되어 있는 UI/UX 전략패턴 모집단에 있는 복수의 UI/UX 전략 후보패턴들 간의 매칭을 수행할 수 있다. 보다 구체적으로, UI/UX 전략패턴 결정부(250)는 UI/UX 현황분석, UI/UX 리서치 및 UI/UX 모델링의 전체 데이터 값을 UI/UX 전략매칭 알고리즘을 기초로 수치화할 수 있고, 설계자에 의해 기 설계되어 있는 UI/UX 전략패턴 모집단 중에서 특정 UI/UX 전략 후보패턴을 매칭하여 UI/UX 전략패턴으로서 결정할 수 있다. 여기에서, UI/UX 전략패턴 모집단은 UI/UX 전략패턴의 세부 실행방안도 포함하고 있을 수 있다.
- [0092] UI/UX 전략패턴 결정부(250)는 매칭된 UI/UX 전략 후보패턴을 UI/UX 전략패턴으로서 결정할 수 있다. 여기에서, UI/UX 전략패턴은 UI/UX 전략패턴 모집단에 있는 복수의 UI/UX 전략 후보패턴들 중에서 해당 UI/UX 데이터에 가장 최적화된 UI/UX 전략패턴에 해당할 수 있다. 일 실시예에서, UI/UX 전략패턴 결정부(250)는 매칭된 UI/UX 전략 후보패턴 및 해당 UI/UX 전략 후보패턴 실행방안을 포함하여 UI/UX 전략패턴을 결정할 수 있다.
- [0093] 이후 UI/UX 전략제공장치(200)는 사용자에게 UI/UX 전략패턴에 관한 미리보기로 제공하거나, UI/UX 전략패턴에 관한 승인을 요청하거나 또는 UI/UX 전략패턴을 오프라인 출력용 형식으로 변환하여 제공할 수 있다. 또한, UI/UX 전략패턴 결정부(250)는 키워드 구조를 기초로 감정분석, 우선순위, 연관성, 출처 정보에 대한 실시간 추적을 수행할 수 있다.
- [0094] 제어부(260)는 UI/UX 전략제공장치(200)의 전체적인 동작을 제어하고, UI/UX 템플릿부(210), UI/UX 텍스트 수집부(220), 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230), UI/UX 맵 생성부(240) 및 UI/UX 전략패턴 결정부(250) 간의 데이터 흐름을 제어할 수 있다.
- [0096] 도 8은 도 1에 있는 UI/UX 전략제공장치에서 수행되는 UI/UX 전략제공방법을 설명하는 순서도이다.
- [0097] 도 8을 참조하면, UI/UX 템플릿부(210)는 서비스 기본정보를 기초로 UI(User Interface)/UX(User eXperience) 데이터 정형화 템플릿을 자동으로 생성할 수 있다(단계 S810). UI/UX 텍스트 수집부(220)는 생성된 데이터 정형화 템플릿을 통해 서비스 콘텐츠의 UI/UX 데이터를 문장형 UI/UX 텍스트로 수집할 수 있다(단계 S820).
- [0098] 전처리 UI/UX 데이터 생성부(230)는 문장형 UI/UX 텍스트에 관한 UI/UX 형태소 분석 기반의 전처리를 수행하여 전처리 UI/UX 데이터를 생성할 수 있다(단계 S830). UI/UX 맵 생성부(240)는 전처리 UI/UX 데이터의 형태소 분

도면2



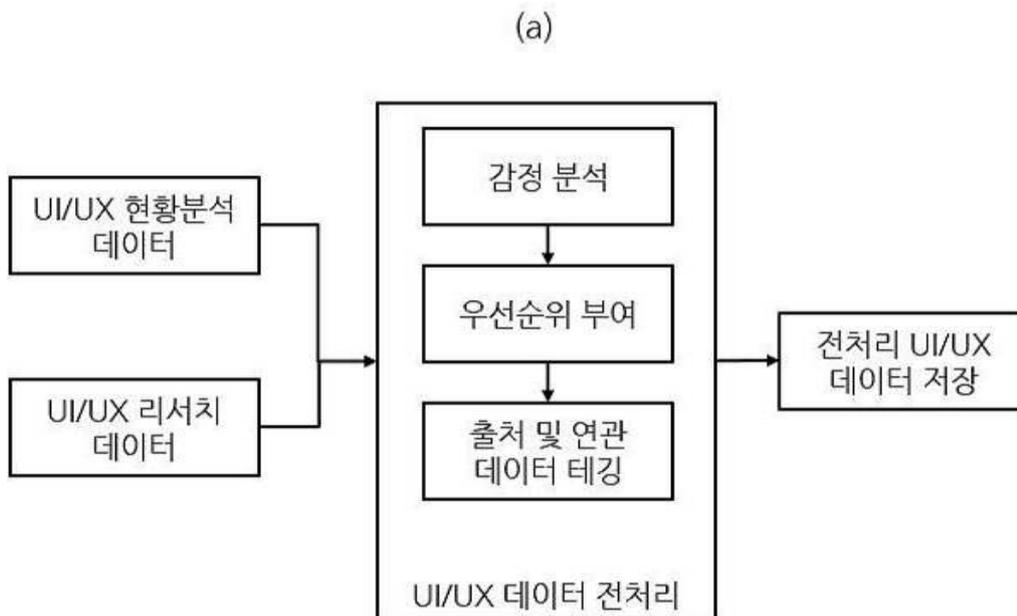
도면3a



도면3b

Project Mgmt	Data gathering	UI/UX Modeling	UI/UX Strategy	Report Mgmt
데이터수집양식 생성				
서비스 기본정보		가중치	PREVIEW	
Step01_서비스 목적	<input type="text"/> ▾	●		
Step02_서비스 환경	<input type="text"/> ▾	○		
Step03_서비스제공방식	<input type="text"/> ▾	○		
Step04_주요 사용자	<input type="text"/> ▾	●		
<input type="button" value="Preview"/> <input type="button" value="confirm"/> <input type="button" value="cancel"/>				

도면4a

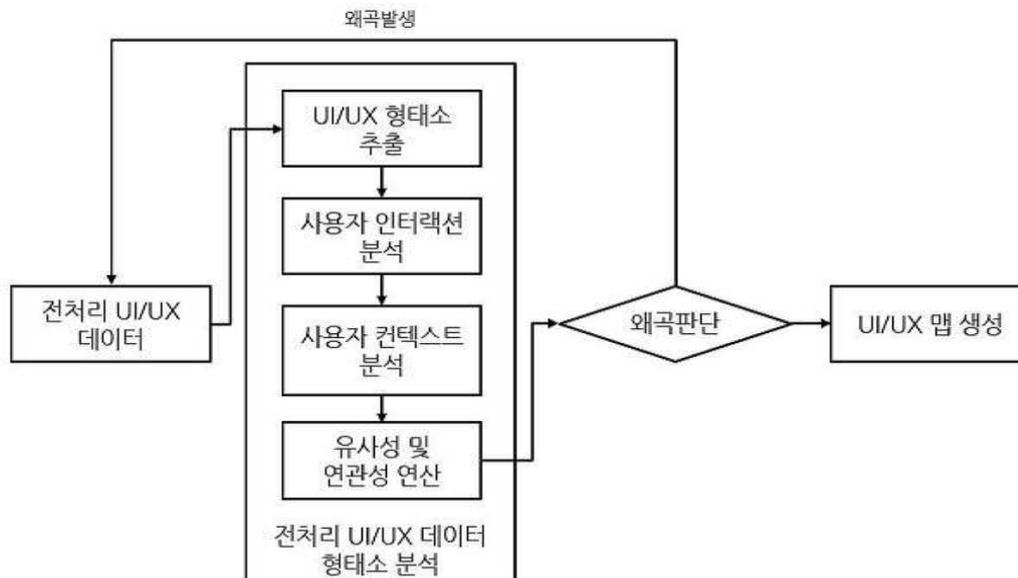


도면4b

(b)

Project Mgmt	Data gathering	UI/UX Modeling	UI/UX Strategy	Report Mgmt
Data gathering				
현황	Project analysis / UIUX컨설팅목표 / A01-014 / 안진호작성 (2016-10-20)			
단계선택	<input checked="" type="radio"/> UI/UX 현황분석 <input type="radio"/> UI/UX 리서치			
분석내용	<input type="radio"/> RFP분석 <input checked="" type="radio"/> UIUX컨설팅 <input type="radio"/> 이해관계자 요구사항 <input type="radio"/> 3C분석 <input type="radio"/> 트렌드분석 <input type="radio"/> VOC/WOM분석 <input type="radio"/> 기타			
분석방식	<input checked="" type="radio"/> 관련문헌/자료 조사 <input type="radio"/> 제공자료 조사 <input type="radio"/> 인터뷰조사 <input type="radio"/> 인터넷조사 <input type="radio"/> 설문조사 <input type="radio"/> 관찰조사			
출처 수집 스크립트	<input type="text"/>			
키워드	<input type="text"/>			
우선순위	<input type="radio"/> 중요 <input checked="" type="radio"/> 고려 <input type="radio"/> 참고			
참고url	<input type="text" value="http://www.nfcouncil.co.kr/234"/>			
첨부자료	<input type="text" value="1.zip"/>			
<input type="button" value="Preview"/> <input type="button" value="confirm"/> <input type="button" value="cancel"/>				

도면5

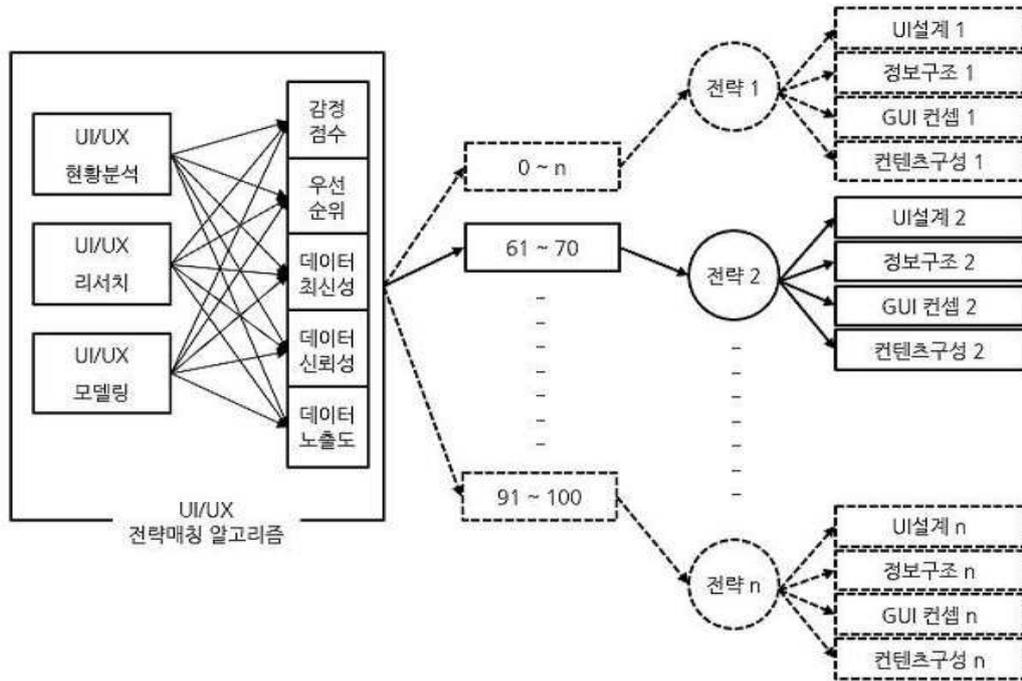


도면6

Project Mgmt	Data gathering	UI/UX Modeling	UI/UX Strategy	Report Mgmt				
UI/UX Strategy								
no	1차 키워드	priority	출처	그룹 1차	옵션	2차 키워드	그룹 2차	그룹 2차
1		중요		1그룹 ▼	보이기 ▼		1그룹 ▼	
2		중요		1그룹 ▼	보이기 ▼			
3		중요		3그룹 ▼	보이기 ▼			
4		중요		3그룹 ▼	감추기 ▼		1그룹 ▼	
5		중요		3그룹 ▼	보이기 ▼			
6		중요		6그룹 ▼	보이기 ▼		2그룹 ▼	
7		중요		6그룹 ▼	보이기 ▼			
8		중요		8그룹 ▼	보이기 ▼			
9		중요		8그룹 ▼	감추기 ▼		2그룹 ▼	
10		중요		8그룹 ▼	보이기 ▼			
15		중요		7그룹 ▼	보이기 ▼	-	미지정 ▼	-
18		중요		2그룹 ▼	보이기 ▼	-	미지정 ▼	
19		중요		4그룹 ▼	감추기 ▼			
20		중요		4그룹 ▼	보이기 ▼	-	미지정 ▼	-
21		중요		4그룹 ▼	보이기 ▼			
<input type="button" value="Preview"/> <input type="button" value="confirm"/> <input type="button" value="cancel"/>								

Project Mgmt	Data gathering	UI/UX Modeling	UI/UX Strategy	Report Mgmt
UI/UX Modeling				
		이름 성별 나이 직업 관심		
구분		리포트	근거	
Goal (비즈니스목표)				
Behavior (이용행태)				
Needs (UX 핵심가치)				
<input type="button" value="Preview"/> <input type="button" value="confirm"/> <input type="button" value="cancel"/>				

도면7



도면8

