

활동 시간 내내 착용해도 편안한 것을 목표로 함. (약 16시간)	usability
UI is better than other smart watches	understandability
모듈이 내장될 공간이 충분해야 한다.	flexibility
제품이 쉽게 부러지면 안된다.	Durability
애플 울트라 급의 사양을 보일 필요는 없지만, 그보다 90% 정도의 사양을 60% 미만 가격으로 공급하자!	affordability
더 specific한 advantage를 회사에서 구상하여 합의할 것.	Relevance
Overall it should be convenient	Usability

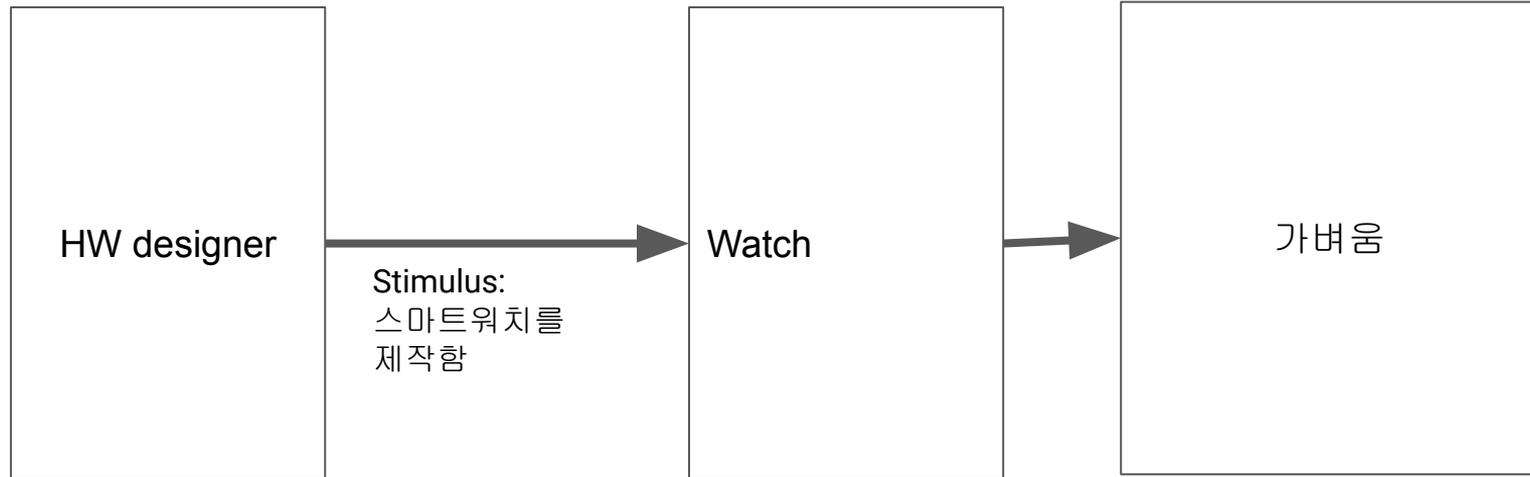
usability

활동 시간 내내 착용해도 편안한
것을 목표로 함. (약 16시간)

Source

Artifact

Response



Response Measure:
사용자가 착용했을 때
무게가 100g 이하여야 한다.

HW designer가 스마트워치를 만들 때 무게가 100g이하로 가벼워야 한다.

UI is better than other smart watches

understandability

Source

Artifact

Response

UI Designer

Stimulus: UI를
생성

스마트워치
사용자
인터페이스 (UI)

사용자 인터페이스가
직관적임

Response Measure:

사용자 인터페이스는
새로운 사용자가 주요
기능을 배우고 사용하는 데
평균 5분 이하여야 한다.

UI Designer는 사용자가 스마트워치의 다양한 기능을 탐색하거나 사용을 시도할 때 기능을 배우고 사용하는데 평균 5분 이하의 시간으로 직관적으로 만들어야 한다.

Overall it should be convenient

Usability

Source

Artifact

Response

User

Stimulus: 사용자가
시스템의 다양한
기능을 사용하려고
할 때

시스템의
전반적인
사용자
인터페이스 (UI)
및 상호작용
디자인

시스템은 모든 기능을
쉽게 접근하고,
인지하기 쉬워야한다.

Response Measure: 사용자가 주요 기능을 찾아서
사용하는데 걸리는 시간 < 10s
사용 중 발생하는 오류의 수 < 2
사용자 만족 > 90%
설문 결과 등을 통해 사용 편의성을 측정해야 함

사용자가 시스템의 다양한 기능을 사용하려고 할 때 주요 기능을 찾아서

모듈이 내장될 공간이 충분해야 한다.

flexibility

Source

Artifact

Response

HW Engineer

Stimulus: 새로운
모듈이나 기능이
시스템에 추가할
때

시스템의
하드웨어 또는
소프트웨어
아키텍처

시스템은 추가적인
모듈이나 구성 요소를
수용할 수 있는 충분한
공간을 제공해야 한다.

Response Measure:

시계 크기의 최소 30%는
모듈을 넣을 공간이어야 한다.

HW Engineer가 새로운 모듈이나 기능을 시스템에 추가할 때 시계 크기의 최소 30%는 모듈을 넣을 공간으로 구성되어 추가적인 모듈이나 구성요소를 수용할 수 있는 충분한 공간이

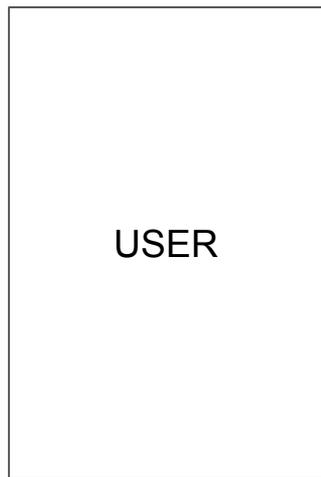
제품이 쉽게 부서지면 안된다.

Durability

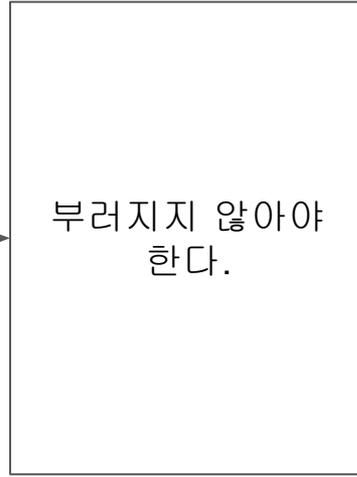
Source

Artifact

Response



Stimulus:
사용할 때



Response Measure:
100kN의 에너지를 견딘다.

사용자가 시계를 사용할 때 최소 100kN이하의 충격으로는 부러지지 않아야 한다.

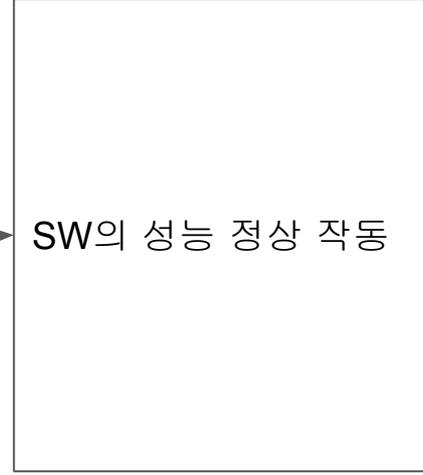
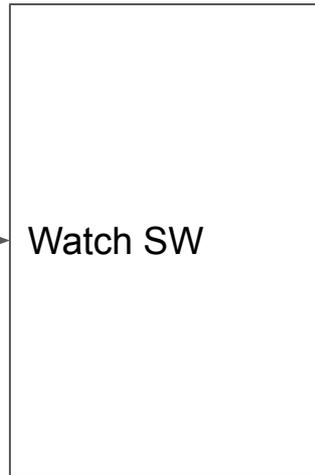
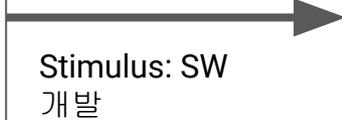
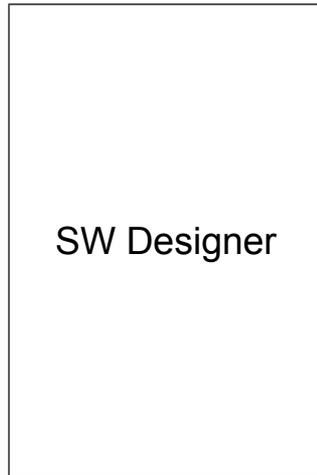
애플 울트라 급의 사양을 보일 필요는 없지만, 그보다 90% 정도의 사양을 60% 미만 가격으로 공급하자!

affordability

Source

Artifact

Response



Response Measure: 생산 비용이 60%이하이면서 애플 Ultra 모델의 90%의 성능을 가진 SW 개발해야 한다.

HW/SW 디자이너는 시스템을 개발할 때 생산 비용이 60%이하이면서 애플 Ultra 모델의 90%의 성능을 가진 SW 개발해야 한다.

더 specific한 advantage를 회사에서
구상하여 합의할 것.

Relevance

Source

Artifact

Response



Stimulus: 회사가
경쟁 우위를
창출하기 위한
회의를 진행하며
요구사항 합의

시스템 또는
제품의 기능적
특징들

시스템 또는 제품은
회사의 비즈니스
전략과 목표에
부합하는 구체적이고
측정 가능한 이점을
제공해야 함

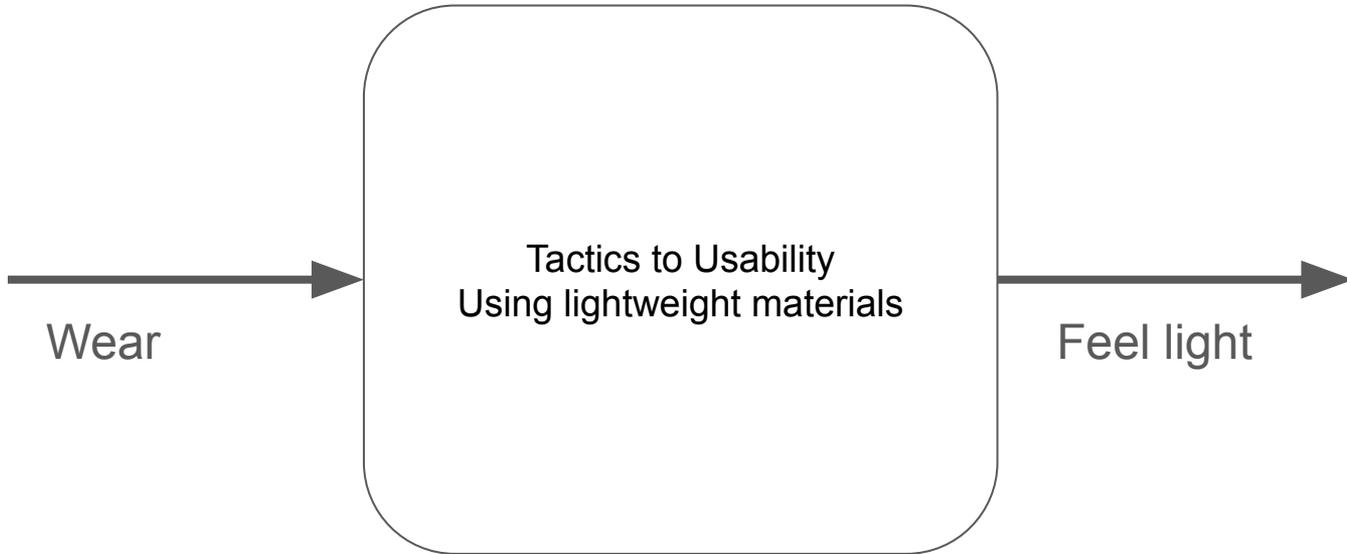
Response Measure:

회사 내부 스테이크홀더들과의 워크숍을 통해
합의된 이점들의 목록 완성 시간 < 4주
이점이 명확하게 정의되고 합의될 때까지의 회의
횟수 < 5회

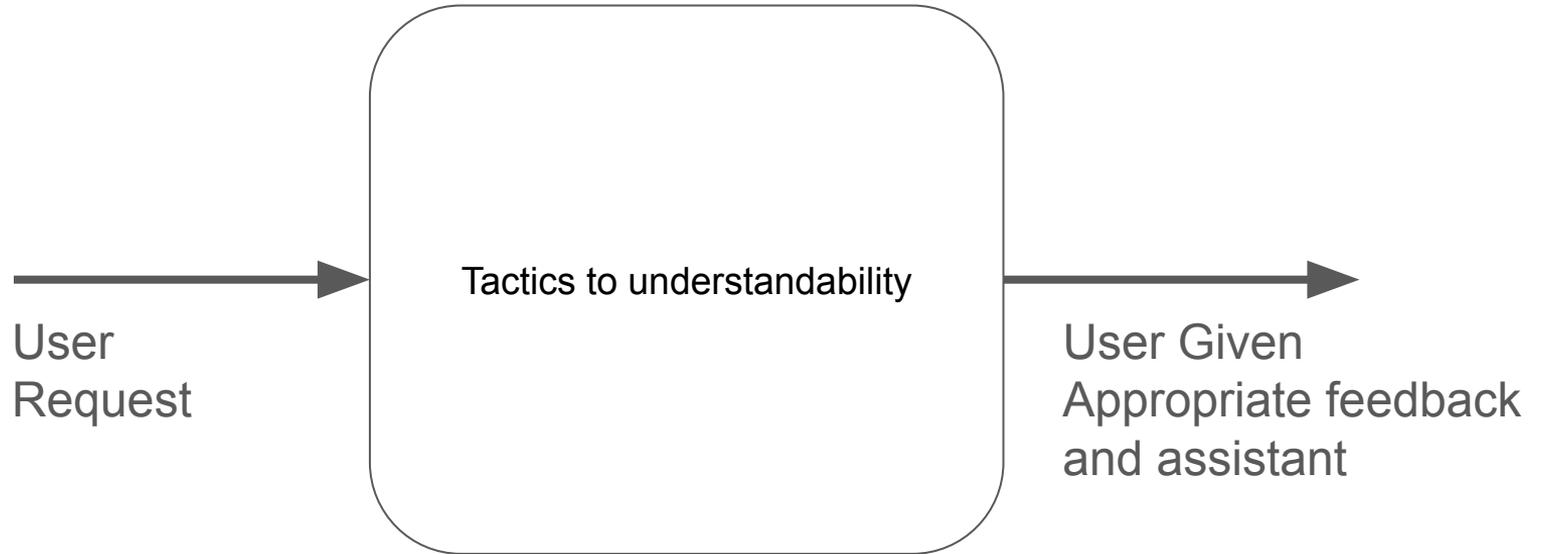
StakeHolder가 회사의 경쟁우위를 창출하기 위해 요구사항을 합의할 때 목록

작성에는 4주 미만의 시간이 걸리며, 이점이 명확하게 정의되고 합의된

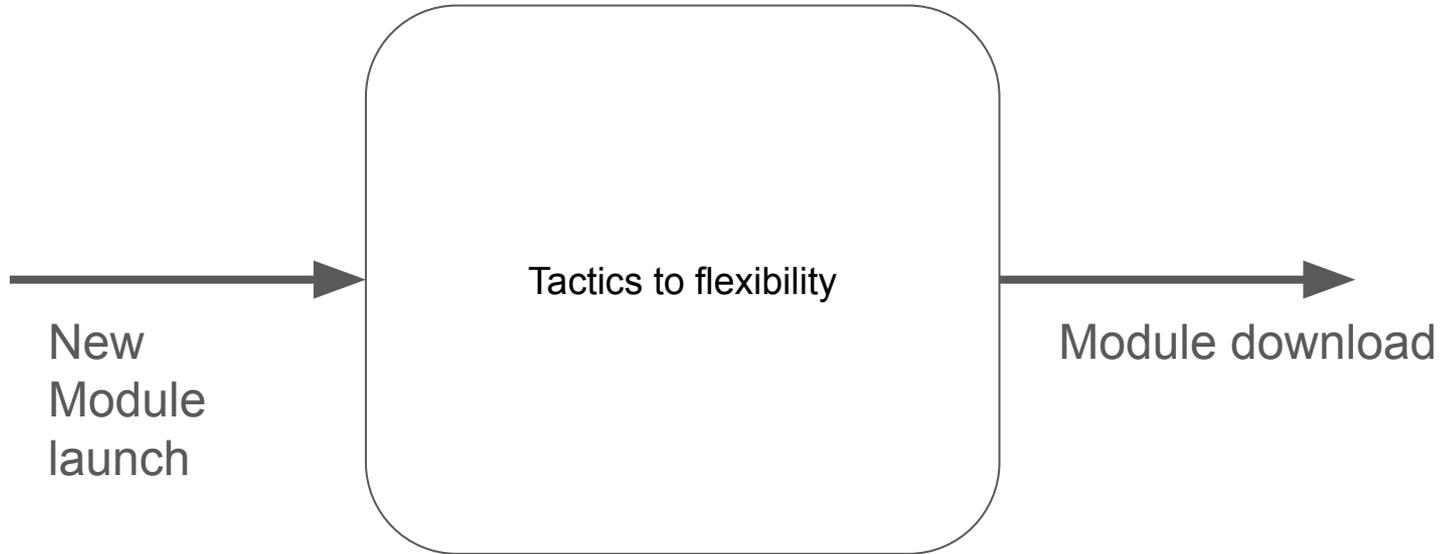
Usability tactics



Understandability tactics



Flexibility tactics



Usability tactics



Usability tactics



Usability tactics



Usability tactics



