

## Appendix A: 스마트안전 UX 평가 요소 모형

Usability (사용성)		Affect (감성)	User Value (사용자 가치)
Ease of Use (사용편리성)	Learnability (학습성)	Delicacy (완성도)	Self-satisfaction (자기만족)
Accessibility (접근성)	Memorability (가역성)	Simplicity (단순성)	Identity (정체성)
Automaticity (자동성)	Familiarity (친숙성)	Texture (질감)	Challenge (도전의식)
Controllability (제어성)	Intuitiveness (직관성)	Luxuriousness (호화성)	Confidence (자신감)
Stability (안정성)	Consistency (일관성)	Color (색감)	Attachment (부가 가치)
Non-interruption (불간섭성)	<b>Mobility (기동성)</b>	Attractiveness (매력성)	Novelty (참신성)
Responsibility (응답성)	Portability (이동성)		Preciousness (귀중성)
Maintainability (유지보수성)	Wearability (착용성)		Trustworthiness (신뢰성)
<b>Informativeness (정보유익성)</b>	<b>User support (사용자 지원)</b>		Safety (안전함)
Comprehensiveness (정보포괄성)	Error prevention (오류 예방)		Privacy (사생활보호)
Relevance (정보관련성)	Problem detecting (문제감지)		Entertainment (즐거움/오락)
Reliability (정보신뢰성)	Forgiveness (포용성)		
Deliverability (정보전달성)	Feedback (피드백)		
Visibility (정보가시성)	Helpfulness (지원성)		
<b>Flexibility (유연성)</b>	Problemsolving (문제 해결)		
Customizability (고객맞춤화)			
Interoperability (호환성)			
Adaptability (적응성)			

: 스마트안전 UX 요소 모형 대분류 항목  
 : 스마트안전 UX 요소 모형 중분류 항목  
 : 스마트안전 UX 요소 모형 소분류 항목

사용성(Usability)	사용자가 제품/서비스를 사용할 때 어떤 목적을 달성하는 데 있어 효과적이고 효율적이며 사용자 만족도가 높은 정도
사용편리성(Ease of Use)	사용자가 제품/서비스를 큰 노력 없이 편리하게 사용할 수 있다고 생각하는 정도
접근성(Accessibility)	사용자가 제품/서비스를 사용하기 위해 쉽게 접근할 수 있는 정도
자동성(Automaticity)	사용자의 노력 없이 제품/서비스가 자동적으로 작동하는 정도
제어성(Controllability)	사용자가 해당 제품/서비스가 제공하는 기능을 제어할 수 있는 정도
안정성(Stability)	사용자가 제품/서비스를 사용하는 환경에 상관없이 성능을 유지하는 정도
불간섭성(Non-interruption)	사용자가 제품/서비스를 사용할 때 다양한 기능으로서 충돌하지 않는 정도
응답성(Responsibility)	사용자가 제품/서비스를 사용할 때 사용자 행동(예. 터치, 정보 입력 등)에 따른 즉각적인 응답을 받을 수 있는 정도
유지보수성(Maintainability)	사용자가 제품/서비스를 유지 보수 및 관리하는 것에. 필터 교체, 소프트웨어 업데이트, 청소 등)이 쉽고 편리한 정도
정보유익성Informativeness)	사용자가 제품/서비스를 사용할 때 필요한 정보를 유익하고 적절한 방식으로 제공받을 수 있는 정도
정보포괄성(Comprehensiveness)	사용자가 제품/서비스로부터 다양하고 자세한 정보를 제공받을 수 있는 정도
정보관련성(Relevance)	사용자가 제품/서비스로부터 현재 상황에 필요한 적절한 정보를 제공받을 수 있는 정도
정보신뢰성(Reliability)	사용자가 제품/서비스로부터 신뢰할 만한 정보를 얻을 수 있는 정도
정보전달성(Deliverability)	사용자가 제품/서비스로부터 쉽고 빠르게 정보를 제공받을 수 있는 정도
정보가시성(Visibility)	사용자가 눈에 띄는 시각 효과(예. 색 조합, 글씨 크기 등)에 의해 제품/서비스로부터 주요 정보를 뚜렷하게 알아볼 수 있는 정도
유연성(Flexibility)	사용자가 제품/서비스를 사용할 때 처음 지정된 작업과 환경의 변경사항을 수용할 수 있는 정도
고객맞춤화(Customizability)	사용자의 선호도에 따라 해당 제품/서비스를 쉽게 변경할 수 있는 정도
호환성(Interoperability)	사용자가 제품/서비스를 다른 제품들과 호환하여 함께 사용할 수 있는 정도
적응성(Adaptability)	사용자의 조건(예. 신체적 조건, 주변 환경 등)에 따라 제품/서비스가 쉽게 변경되는 정도

학습성(Learnability)	사용자가 제품/서비스를 사용하는 방법을 배우는 데 필요한 사용자의 시간과 노력의 정도
기억성(Memorability)	사용자가 제품/서비스의 사용 방법을 쉽고 오래 기억할 수 있는 정도
친숙성(Familiarity)	사용자가 과거의 경험을 바탕으로 제품/서비스와 친숙하게 상호작용할 수 있는 정도
예측성(Predictability)	사용자가 과거에 제품/서비스를 사용했던 경험을 바탕으로 해당 제품/서비스가 어떻게 작동될 것인지 예측할 수 있는 정도
직관성(Intuitiveness)	사용자가 제품/서비스의 착용 및 작동 방식을 직관적으로 인지할 수 있는 정도
일관성(Consistency)	사용자가 유사한 작업을 수행할 때 일관된 방법을 통해 제품/서비스를 사용할 수 있는 정도
기동성(Mobility)	사용자가 제품/서비스를 필요할 때 언제 어디서나 편리하게 사용할 수 있는 정도
이동성(Portability)	사용자가 제품/서비스를 어디에서나 사용할 수 있도록 이동하기 쉬운 정도
착용성(Wearability)	사용자가 제품/서비스를 착용하고 작업을 수행할 때 느끼는 편안함 정도
사용자 지원(User support)	사용자가 제품/서비스의 전체 수명주기 동안 유용하게 사용할 수 있도록 지원받는 정도
오류 예방(Error prevention)	사용자가 제품/서비스를 통해 사용자 오류를 인지하고 예방하는 데 도움을 받을 수 있는 정도
문제 감지(Problem detecting)	사용자가 제품/서비스 자체에 발생하는 문제를 감지하는 데 도움을 받을 수 있는 정도
포용성(Forgiveness)	사용자가 제품/서비스를 사용하면서 발생한 오류 또는 실수를 발생 전으로 되돌릴 수 있는 정도
피드백(Feedback)	사용자가 제품/서비스에 입력한 정보에 대한 피드백을 제공받을 수 있는 정도
지원성(Helpfulness)	사용자가 제품/서비스를 사용하는 과정(사용, 문제 파악 등)에서 유용하게 상호작용할 수 있도록 지원 받을 수 있는 정도
문제 해결(Problem solving)	사용자가 제품/서비스에서 발견된 문제를 해결하는데 도움을 받을 수 있는 정도

감성(Affect)	사용자가 제품/서비스의 기능 외적인 측면에서 사용자가 만족감을 느끼는 정도
완성도(Delicacy)	사용자가 제품/서비스의 외관이 정교하고 완성도가 높으며 품질이 우수하다고 느끼는 정도
단순성(Simplicity)	사용자가 제품/서비스의 외관 및 작동 방식이 단순하며 복잡하지 않다고 느끼는 정도
질감(Texture)	사용자가 제품/서비스의 질감이 우수하다고 느끼는 정도
호화성(Luxuriousness)	사용자가 제품/서비스의 외관이 고급스럽거나 비싸 보인다고 느끼는 정도
색감(Color)	사용자가 제품/서비스의 색감이 예쁘고 다채롭다고 느끼는 정도
매력성(Attractiveness)	사용자가 제품/서비스의 외관이 사용 또는 구매 욕구가 생길 정도로 매력적이라고 느끼는 정도
사용자 가치(User Value)	사용자가 제품/서비스와 상호작용하며 얻은 가치에 만족도와 애착을 느끼는 정도
자기 만족(Self-satisfaction)	사용자가 제품/서비스를 이용함으로써 사용자 자신 또는 성과에 대한 만족도를 느끼는 정도
정체성(Identity)	사용자가 제품/서비스를 통해 자신의 정체성을 느끼는 정도
도전의식(Challenge)	사용자가 제품/서비스를 이용할 때 새롭고 어려운 것을 성취하려는 도전의식을 느끼는 정도
자신감(Confidence)	사용자가 제품/서비스로부터 자신의 능력에 대한 믿음과 자신감을 느끼는 정도
부가가치(Attachment)	사용자가 제품/서비스에 부여한 주관적인 부가가치의 정도
참신성(Novelty)	사용자가 제품/서비스를 새롭고 참신하다고 느끼는 정도
귀중성(Preciousness)	사용자가 제품/서비스를 가치 있고 소중하다고 느끼는 정도
신뢰성(Trustworthiness)	사용자가 제품/서비스를 믿고 의지할 수 있다고 느끼는 정도
안전함(Safety)	사용자가 제품/서비스를 통해 안전하고 보호받을 수 있는 정도
사생활보호(Privacy)	사용자가 제품/서비스를 통해 사용자의 사생활과 기밀 정보를 보호받을 수 있는 정도
즐거움/오락(Entertainment)	사용자가 제품/서비스를 통해 즐겁고 신나는 경험을 할 수 있는 정도