

숫자 및 영어	
7인치 태블릿	220-221
90-9-1 법칙	109
A/B 테스트	116-115
ABC 뉴스 앱	63, 64
ATT 유-버스 앱	196
BBC 앱	80-82, 176-178
Buy.com 웹사이트	164, 214
CNN 앱	135-136, 142, 143
Design of Everyday Things	174
Designing Web Usability	8, 53, 202
Envisioning Information	69
ESPN 스코어 센터 앱	89
Eyetracking Web Usability	8, 29
Hotels.com 앱	178, 179
HSN 앱	132, 133
iOS	
서브플랫폼	43-44
폴더	52, 53
JC 페니 웹 앱	49
NBC.com 웹사이트	13, 153
NPR 모바일 사이트	86
OSHA 히트 세이프티 툴 앱	131-132
Prioritizing Web Usability	8
QVC 아이패드 앱	166
R.I.싱	126
Recalls.gov 앱	132, 133
The Invisible Computer(노란)	230
TMN 문제	195-202
TV 기반	226-227
TV 사용자 경험	226-227
사용성 테스트 참조	
USA 투데이 앱	98, 150, 180-183
Visual Display of Quantitative Information, 터프트	66, 69

WAP(wireless access protocol)	21
모바일 사용성 연구	54, 237-245
최신 폰 비교 연구	54-55
WebMD 모바일 앱	150, 151
WSJ 모바일 앱 사례 연구	103-123
브랜드 가치 하락	112-114
비즈니스 모델 고려사항	119
스크린 디자인 개선	114-117
워크플로우 재디자인	117-118, 122-123
혼란스러운 시작 화면	110-111
Zapd 앱	103, 120

ㄱ	
가로모드 방향	204-205
가상 vs 물리 버튼	45
가상 vs 물리 키보드	95
가상 키보드	95
가상현실	230
개인정보 보호 정책	126
검색 기능	
모바일 사용	14, 138
앱 vs 웹	46
여러 검색 필드	79
검색엔진 결과 페이지(SERP)	138
검색엔진 최적화(SEO)	138
계재 날짜	87
공유 기기	167
구글 안경	230
구글 플러스 앱	82
그루폰 모바일 사이트	144-145
기능 연속성	228
기동 화면	xix, 202
기사 요약	87

L

나사의 아이패드 앱	199
낮은 기억 용이성과 제스처	173-176
내비게이션 문제	195-202
내비게이션 바	15, 16, 88
내셔널 지오그래픽	23
네이티브 앱	49
넷어 포 터 앱	97, 150, 151
노드스톰 모바일 사이트	120, 121
노터빌리티 앱	176, 177
뉴욕커 잡지 앱	180-181
뉴욕 타임스	
모바일 앱	88
아이패드 앱	172, 186
닐슨 노먼 그룹	2, 16, 229
닐슨의 법칙	42
닐슨 컴퍼니	16

C

다른 화면에 별도로 맡기기	143-151
다운로드 시간	
개선	98-100
느린 다운로드 시간	12, 17, 61, 98
단계적 공개	71, 73, 146-148
대형 화면	228
더 컬렉션 앱	172-173
데스크톱 PC	225
데이터 겹침	230-231
데이터 연속성	229
돈 노만	174, 229
뒤로 가기 버튼	141
드롭다운 메뉴	88
등록 요구	
문제점	101-105
피자헛 예	105-108
디자인	
모바일에 최적화된 디자인	25-26
반복적인 디자인	91-92
반응형 디자인	34-40

R

라이프 잡지 앱	180, 181
레이버 스테츠 앱	139
론리 플래닛 앱	130, 131
루랄라 앱	166
리빙소셜 모바일 쿠폰	144, 145, 146

M

마블 코믹스 앱	103, 104, 191
마사 스튜어트 카테일 앱	170, 171, 190
마우스 vs 손가락 입력	30
마이크로소프트의 서피스 태블릿	203
메가 메뉴	200
메이시스 모바일 앱	155
명령	
일반	77-78
재사용	82-83
중복	77-82
모네테이트 연구조사	xv-xvii
모바일 기기 종류	17-22
개별적인 디자인	20-22
설명	17-20
모바일 사용성 연구(사용성 연구조사 참조)	
모바일 사이트 vs 풀 사이트	22-43
모바일 사이트로/부터의 링크	23
모바일 앱	50-53
WSJ 사례 연구	108-123
등록 문제	101-108
크롭	57
모바일에서의 입력	95-98
모바일 웹사이트	
구축을 위한 가이드라인	22-24
논쟁	26-28
다운로드 시간	98-100
디자인 개념	25-26
모바일 사이트 vs 앱	41-49
모바일 사이트 vs 풀 사이트	22-40
사용성 문제	60-61
사용자 테스트	92-94
서식 입력	96
아이패드 화면	164

입력	95-98
허비되는 영역	62-83
화면 최적화	83-94
모바일을 위한 작성	125-160
간결함의 중요성	29-32, 40
바이라인	139-143
부가 화면 사용	143-151
오래되거나 친숙한 말 사용	137-139
읽기 이해	126-133
저자 약력	141
정보 계층	148-151
정보 유예	143-151
좋은 예와 나쁜 예	131-133
콘텐츠 구조화	152-160
필러 제거	134-137
모바일 인트라넷	57
모바일 폰	17, 18
모바일 형식	
모바일을 위한 작성 참조	
좋은 예와 나쁜 예	131-133
무어의 법칙	42
문자 메시지	95
몽뚝한 손가락 문제	62, 163, 212
미니 정보 아키텍처	152-160
사용 관련 구조	157-159
사용 주도 구조	160
선형 페이지	152-153
알파벳순 정렬	154-157
미래의 혁신	233-236

ㅅ

바이라인	
모바일 텍스트에서 제거	85, 140
사용 시 고려사항	139-143
반복적인 디자인	91-92
반응형 디자인	34-40
방향 전환	203-205
버진 아메리카 웹사이트	165
버튼	119
뒤로 가기 버튼	80-82, 176-178
물리 vs 가상	45-46
베니티 페어 앱	198, 217, 218

베스트 바이 앱	204, 205
보스턴 글로벌 앱	205
분산 정보	160
블룸버그 앱	12
비대한 페이지	137
비용/효용 비율	134
비즈니스 모델	35, 37
비회원 결제	101
빈칸 채우기 테스트	127-128

ㅇ

사례 연구	
WSJ 모바일 앱	108-123
올케이팝닷컴 모바일 사이트	83-94
사용성 가이드라인	40, 101
사용성 연구조사	1-10
WAP	54, 237-245
모바일 사용성	11-17, 54-56, 237-245
사용성 테스트	4-6
사용일지 연구조사	3
성공률	19
질적 사용자 연구	7-10
클라이언트 연구	2-3
사용성 테스트	4-6
모바일 사이트 재디자인	92-94
사용 관련 구조	157-159
사용 주도 구조	160
사용 환경	54
사용자 경험 연구	2
아이패드와 킨들파이어	5
앱 재디자인	118
작업 예	6
사용일지 연구조사	3-4
사용자 리뷰	108, 109, 112
사용자 매뉴얼	103
사용자 인터페이스(UI)	
가이드라인	108
대체	65
명령	77-83
밀도	66
생소함	12
인식 기반 사용자 인터페이스	175

일관성 없는	180-186
최적화	83-94
크로스 플랫폼	229
크롬	67-77
태블릿	33, 162-167, 206
터치 대상	97
혼란스러운	110-112
사용지침	103
사전 등록	
요청에 따른 문제	101-105
피자헛 예시	105-108
상단 내비게이션 바	15
상호작용 비용	99
상황에 맞는 도움말	71-72
서식 입력	96-98
선택 가능한 카테고리 와 태그	85
선형 페이지	152-153
섬네일 내비게이션	197-198
성공률	
모바일 작업 성공률	12, 16
사용성 조사의 성공률	19
세로모드	203-205
셀프 루핑 캐로셀	15
소프트웨어 크롬	68
쇼핑	
거부감	14, 17
연습 기능	106
스냅가이드	115
스마트폰	18
스 와이프 모호성	81, 194-195
스 와이프 제스처	
모호성	81, 194-195
인식 가능성	190-191
스 와이프 제스처	
읽기용 앱	72
스크롤 vs 카드 모델	189
스크롤링	
모바일 기기 문제	12, 13
아이패드 앱에서의 디자인	191-193
스크린 샷	xvii-xix
스킨 이미지	231-232
스타트랙 패드 앱	171, 172
스튜어트 카드	90
스플릿 뷰	201-202

시각적 연속성	228
시작 화면	
기동 화면과 시작 잡음	202-203
혼란스러운 디자인	110-112
신문	
WSJ 앱 사례 연구	108-123
모바일 앱	87, 98, 150, 181-183, 186
생존 전략	113

○

아마존닷컴	
안드로이드 앱	44
윈도우샵 앱	86, 192
킨들 기기	207-220
킨들 아이폰 앱	209
아미치 피자 앱	104
아서 C. 클라크	235
아이박스 모바일 사이트	64, 65
아이스크림 샌드위치(안드로이드)	
가상 버튼	43, 44, 45
뒤로 가기 버튼의 기능	80, 81, 82
아이패드	5, 162-207
기동 화면과 시작 잡음	202-203
내비게이션 문제	195-202
방향 선택권	20-205
사용 패턴	168-169
사용성 고려	162-167, 206
사용의 공유적 특성	167
사용자 경험 개선하기	206-207
스 와이프 모호성	194-195
우발적 활성화	169, 176-179
인쇄물 메타포	186-188
인식 가능성 문제	169-173
일관성 없는 인터랙션 디자인	180-186
제스처의 기억 용이성	169, 173-176
지각된 행동 유도성	169, 170, 173-174
카드 vs 스크롤 모델	189-193
킨들 파이어, 태블릿 참조	
아이패드용 메일 앱	200-201
아이패드용 엘리먼트즈 앱	166
아이폰	
모바일 사용성	56

사용 패턴	168-169	워크플로우 디자인	
소프트웨어 업데이트 페이지	149	WSJ 사례 예제	117-118, 122-123
아이패드와 비교	162-163	중요성	119-121
아이폰용 깃들 앱	209	월마트 모바일 사이트	119, 120
팝오버와 스플릿 뷰	201-202	월스트리트저널	
안드로이드		모바일 앱 사례 연구	108-124
뒤로 가기 버튼	80, 82	모바일 웹사이트 계층화	149-150
물리 버튼 vs 가상 버튼	45, 46	웨더 버그 앱	67
서브플랫폼	43	웨더 채널	63, 64, 191
스마트폰 사용	16-17	웹 브라우저 크롬	68
알파벳순 정렬	154-157	웹 사용성 연구	242
알프레드 앱	162	웹 사용자 경험에 대한 제이콥의 법칙	53
애플리케이션 크롬	68	웹 앱	47-49, 51
애플 앱 스토어	108, 109, 112	웹사이트	
앨런 케이	56	링크	24
앱		모바일 vs 풀	22-40
Association for Truth in Skins	232	모바일 웹사이트 참조	
간헐적으로 사용	50, 52-53	사용성 가이드라인	101
네이티브	49	아이패드 화면	164
모바일	50-53	위키피디아 모바일 사이트	25, 146-148
사이트 vs 앱	41-49	윈도 OS 크롬	68
웹	46-48, 49, 51	크롬	69
임시	51	홈페이지	79
하이브리	49	월 힐	109
홈페이지	79	유 어 유어 온 짐 앱	157-159
약력, 저자	32, 33, 60	유도 시간	30
어도비 포토샵 익스프레스	72	이러더(간들 이러더 참조)	
어조	229	이미지 앱	169
에드워드 터프트	66, 69	이커머스 사이트	
에피큐리어스 앱	155-156, 191	사용자 경험 가이드라인	101
연속 내비게이션	152	전환율	xv
연습 기능	106	이케아 모바일 사이트	25, 26
영상기술 프로젝트	231, 232	이크로소프트의 키넥트	232
엘프 모바일 사이트	24, 64	인쇄물 메타포	186-188
오케스트라 앱	102, 115	인스타페이퍼	70, 71
오픈 앱마켓 웹 앱	47	인식 가능성 문제	169-173
올케이팝닷컴 사례 연구	83-94	인식 기반 사용자 인터페이스	175
반복적인 디자인 단계	91-92	인터랙션 디자인	181-186
재디자인에 관한 조언	85-89	인터페이스(사용자 인터페이스 참조)	
재디자인에 대한 사용자 테스트	92-94	일반 명령	77-78
현재 사이트의 장점	83-84	읽기 이해	126-133
우발적 활성화	169, 176-179	모바일 기기	126, 129-133
올프럼 알파 앱	104	빈칸 채우기 테스트	127-128
워싱턴 포스트 앱	142, 143	임시 앱	51

입력	
마우스 vs 손가락	30
모바일 기기	61
입력장치: 마우스 vs 손가락	30

ㄸ

자바스크립트 충돌	13, 17
자유형 작업	6
사이트 앱	142
자포스	
모바일 웹사이트	100, 121
아이패드 앱	181
안드로이드 앱	81, 98
작은 화면 디자인	59-123
잘린 헤드라인	85, 86
잡지 앱	
아이패드 181-182, 183-185, 192-193, 194-195, 198	
킨들 파이어	214-219
장황한 텍스트	141
저자 약력 작성에 관한 규칙들	230-231
적어진 기능	85
전자책(이북)	210-211
전환율	xv
정보 계층	149-151
정보 단서	87, 90
정보 아키텍처(IA)	28
미니-정보 아키텍처 참조	
작업 기반 IA vs 부서 기반 IA	160
정보 탐색	90, 134
제스처	
기억 용이성	173-176
제스처로서의 일반명령	77
크롬 대신 제스처	72, 75-76
제이콥 닐슨	8, 109, 202, 210
제프 라스킨	189
조각 기법	4
조사(사용성 연구조사 참조)	
조지 메이슨 대학교 로스쿨 웹사이트	36, 37
중복 명령	77-82
증강현실	196
지각된 행동 유도성	174
지리적 위치	156

지시형 작업	6
질적 사용자 연구	7-10

ㅊ

초소형 화면	228
--------	-----

ㅋ

카드 모델	189-192
캐로셀	15
컴퓨터 동향	224
콘텐츠 구조화	152-160
사용 관련 구조	157-159
사용 주도 구조	160
선형 페이지	152-153
알파벳순 정렬	154-157
콘텐츠 연속성	229
쿵드 나스트 앱	79
쿠폰	144-146
크로스 디바이스 통합	210
크로스 플랫폼 UI	228
크롬	67-77
명	67-68
숨기기와 나타내기	7, 75-76
시스템 예	68-69
장점	77
크롬 대신 제스처	72, 75-76
허비되는 화면 영역	70-72
클라이언트 연구	2
클리어 앱	75, 76
키넥트 시스템	232
킨들 아이폰 앱	
킨들 파이어	5, 212-221
가상 버튼	44, 45
뒤로 가기 버튼	80
사용성 문제	212-220
아이패드; 태블릿 참조	
읽기 경험	215
잡지 앱	215-218
중복 명령	78-79
킨들:이리더	207-211

사용성 문제	207-208
크로스 디바이스 통합	210
킬링 타임	133, 168, 244-245

ㄷ

타임 매거진 앱	192-193, 194
타임라인	156
탐색성	87
태블릿	162-207
7인치	220-221
거부감	14, 17
공유 특성	167
사용성 테스트 예	6
사용자 인터페이스	34, 162, 164, 206
성능 시간	54
수행에 대한 성공률	12, 16
웹 페이지	163, 164-167
터치 대상	
더 크게	85
알맞은 크기	95
터치 입력	30
터치폰	18
테드 비디오 모바일 사이트	153
텍스트	
간결함	29-32
구조화	152-60
다른 화면에 별도로 말하기	143-151
모바일을 위한 작성 참고	
바이라인	139-143
이해	126-133
장황한 텍스트 제거	137
친숙한 말	137-139
필러 제거	134-137
트랜스미디어 사용자 경험	227-229
트위터	4
티바나 앱	132, 159

ㄹ

파이낸셜 타임스 웹 앱	47
파플러 사이언스 앱	184-185, 186-187, 216

팔로알토연구소	90
팝오버	201-202
페이팔(구매를 위한 사용)	14
푸드스포팅 앱	103
폴 스트린 폰	18
폴 피트니스 앱	157-159
프로퍼블리카 웹사이트	38-39, 142, 143
플레이보이 웹 앱	47
피자헛 앱	105-108
피쳐폰	17, 18, 19, 20
피츠의 법칙	94
피터 졸만	225
피터 피롤리	90
피트니스 앱	157-159
핀치 줌 제스처	78
필러 콘텐츠	134-137

ㅎ

하우 스텝프 워크 앱	130, 156
하이브리드 앱	49
해리포터의 세상	233-236
행동 유도성	
인식 가능성	169-173
지각된 행동 유도성	174
허비되는 모바일 영역	62-67
헤드라인	85, 86
홈페이지 사용성	79
화면	
모바일 사용을 위한 화면 최적화	83-94
사용자 인터페이스 참조	
작은 화면	60-61, 62
초소형, 초대형	228
트랜스미디어 디자인	225-229
허비되는 모바일 영역	62-67
휴먼-인터페이스 가이드라인	95
힙명크 앱	97