

One UI

Design Guidelines

Index

Overview

Introduction

Architecture

1. Structure
2. Theme
3. Responsive UI
4. Margins and keylines
5. Screen optimization

Visual design

1. Icons
2. Color
3. Typography
4. Thumbnail radius

Component

1. App bar
2. Expandable app bar
3. Bottom bar
4. Bottom navigation
5. Buttons
6. Slider
7. Dialogs
8. List
9. Search
10. Progress indicator
11. First time use
12. Label toast
13. Action toast
14. Navigation bar
15. Edit mode
16. Selection control

Motion & Interaction

1. Intuitive
2. Seamless
3. Tangible

Auditory design

1. Principle
2. Sound feedback

Accessibility

1. Principle
2. Vision
3. Hearing
4. Interaction and dexterity
5. Checklist

Overview

Overview

Introduction

One UI 디자인 가이드라인을 따르면, One UI의 사용자 경험을 손쉽게 적용하고, 삼성 모바일에 최적화 시킬 수 있습니다.

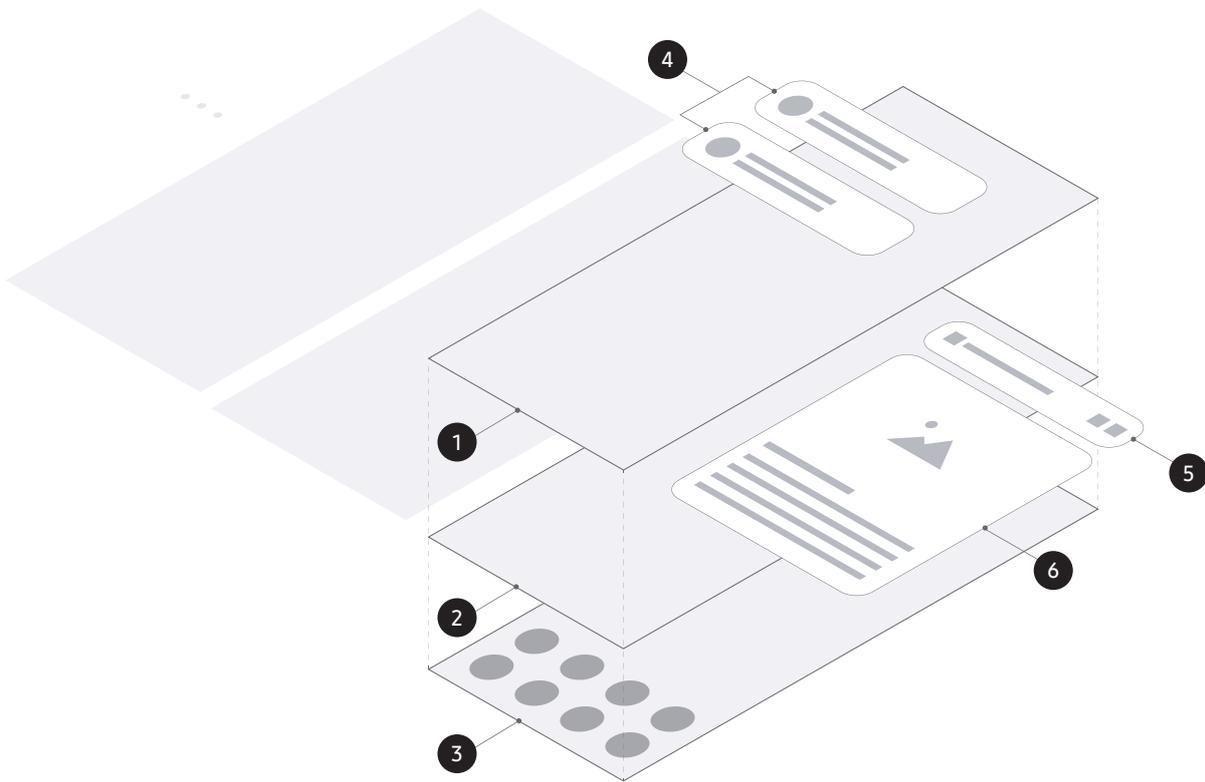
One UI를 앱에 적용하면 One UI가 적용된 디바이스 내의 다른 앱들과 일관성 있는 사용자 경험을 제공할 수 있게 되어, 사용자들이 새로운 앱도 친숙하고 자연스럽게 사용할 수 있습니다.

One UI는 디바이스 내에서의 일체화 된 경험은 물론, 여러 모바일 디바이스 간에도 통합된 경험을 추구합니다. 플랫폼이 달라지더라도 새로 학습할 필요 없이 원활하게 사용하면서 해당 디바이스에 최적화된 경험을 제공할 수 있습니다.

Architecture

01. Structure

One UI 디자인 가이드라인에서는 One UI의 특징적인 사용성과 경험에 관련된 내용을 정의합니다. One UI는 사용자가 단말을 자연스럽게 사용하고, 중요한 콘텐츠에 집중하는 것을 도와주기 위한 디자인 원칙을 추가하였습니다. 그 외 주요 화면들과 컴포넌트들의 구조, 체계, 인터랙션 등은 안드로이드 원칙을 따릅니다.



안드로이드의 화면과 주요 컴포넌트의 구조

- ① 잠금 화면
- ② 앱 화면
- ③ 홈 화면
- ④ 알림
- ⑤ 앱바
- ⑥ 다이얼로그

01. Structure

보는 영역과 인터랙션 영역의 구분

One UI는 핸드 헬드(Hand held) 단말에서 사용자가 화면 안의 요소들을 쉽게 조작 할 수 있게 디자인 되었습니다. 손가락이 닿기 쉬운 높이를 기준으로 화면 위쪽을 보는 영역(Viewing area), 아래쪽을 인터랙션 영역(Interaction area)으로 나누었습니다.

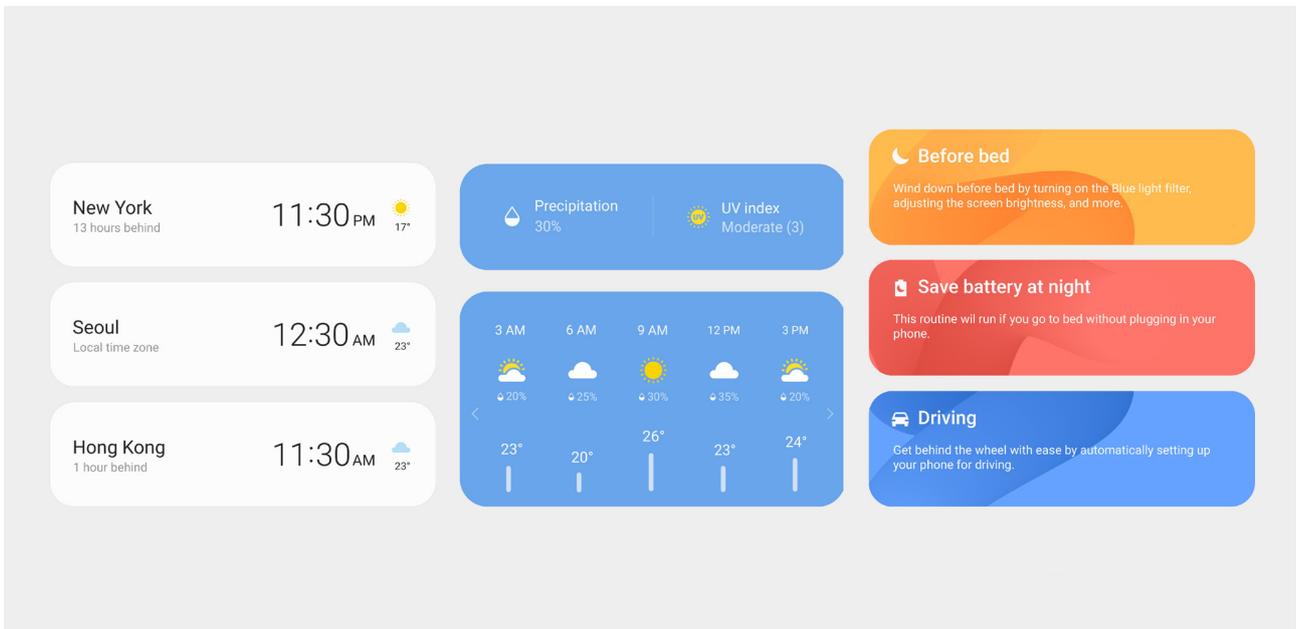


01. Structure

포커스 블록으로 콘텐츠 강조

One UI는 화면에서 강조하고 싶은 콘텐츠에 사용자의 시선이 먼저 갈 수 있게 포커스 블록이라는 카드 타입의 컨테이너를 지원합니다. 포커스 블록의 크게 둥글려진 모서리는 형태적 특징으로 인한 시각적 주목 효과가 있으며, 포커스 블록의 배경색과 화면의 배경색과의 대비를 크게 주면 주목 효과를 더 높일 수 있습니다.

포커스 블록에는 텍스트, 이미지, 동영상 등 여러 유형의 콘텐츠를 담을 수 있고, 하나의 포커스 블록에 콘텐츠 하나를 담거나 여러 개를 조합해서 담을 수도 있습니다. 안드로이드의 컴포넌트 중 콘텐츠를 담는 카드, 이미지 리스트, 리스트 컴포넌트 등에 적용할 수 있습니다.

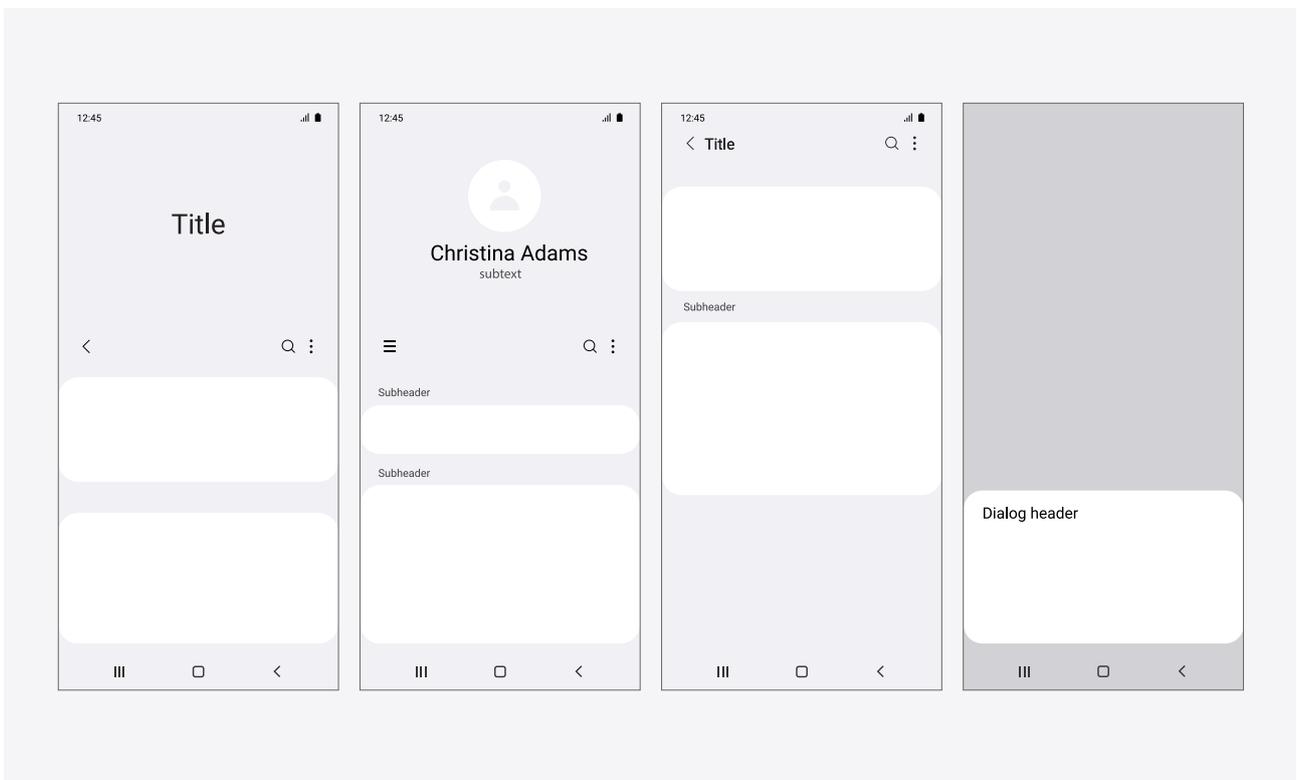


02. Theme

One UI에선 기본 테마와 함께 다크 모드를 지원합니다.
어두운 환경에서도 편안하게 폰을 사용할 수 있도록 다크 모드를 함께 제공하는 것을 권장합니다.

기본 테마

기본 테마는 앱의 성격에 따라 화면 배경의 색을 다르게 사용할 수 있습니다.
밝은 색의 배경을 사용하면 화면 전체적으로 명도 대비가 적어서 편안한 시각적 경험을 제공할 수 있으며, 글자의 가독성 향상에도 도움을 줍니다.

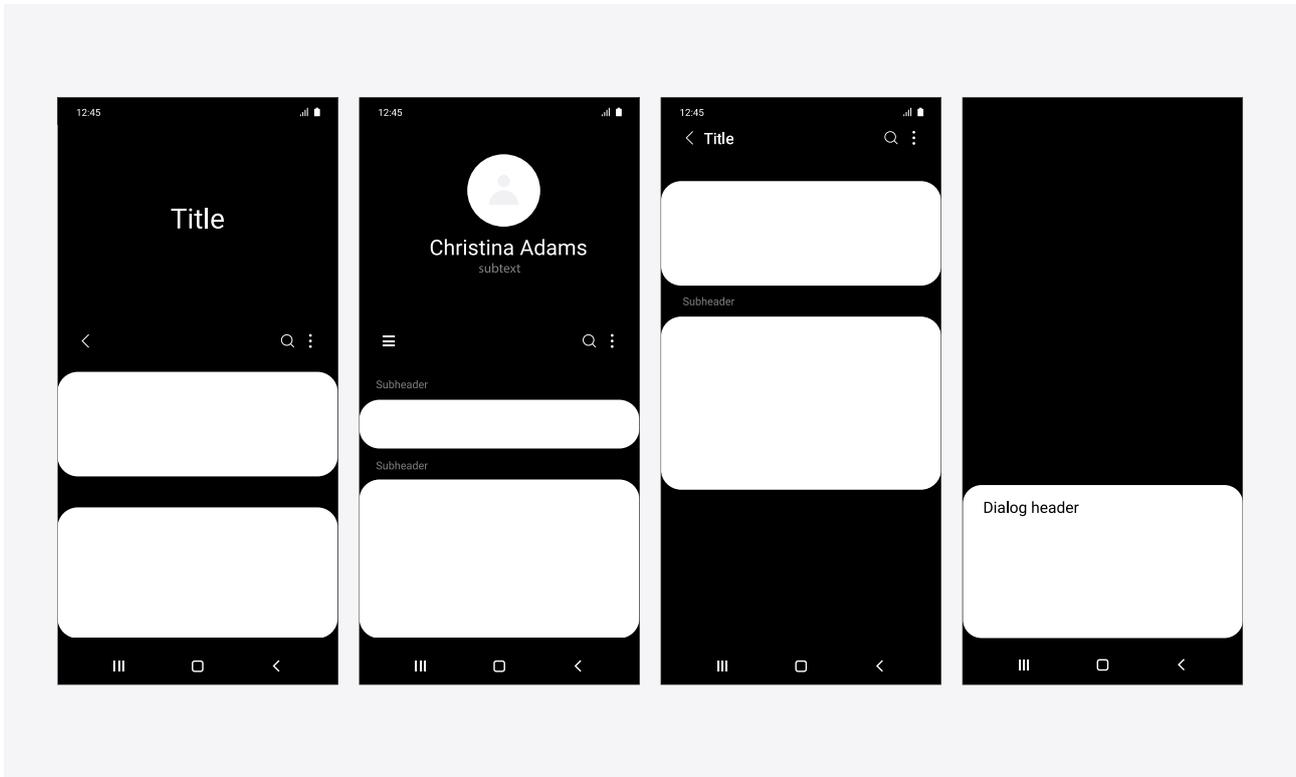


밝은 테마

02. Theme

기본 테마

어두운 색의 배경을 사용하면 포커스 블록을 적용한 콘텐츠나 다이얼로그의 주목도를 높일 수 있습니다. 특히 단말의 베젤이 검정색일 때, 화면에 검정색 배경을 사용하면 베젤과 화면의 경계가 불분명해져서, 화면이 보다 확장된 듯한 시각적 효과를 줄 수 있고, 베젤과 화면의 경계선이 주는 시각적 간섭도 줄일 수 있습니다.



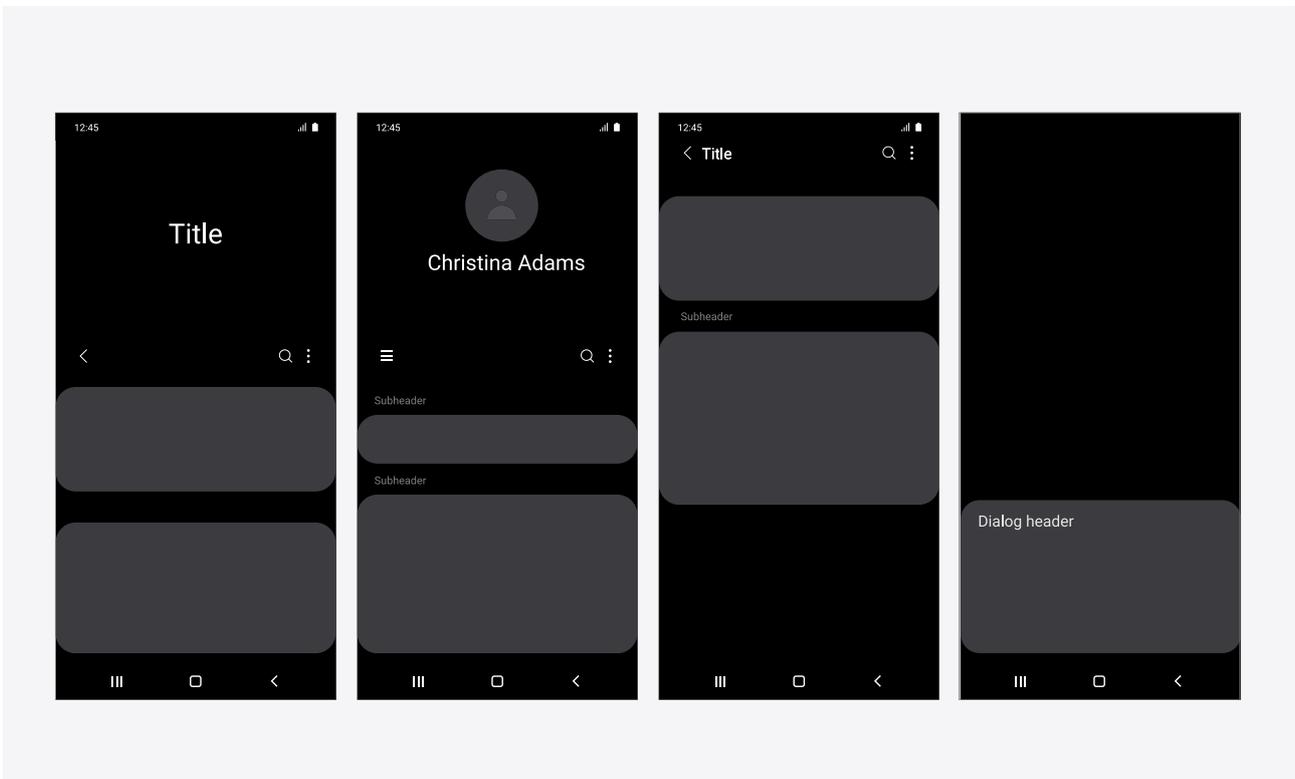
어두운 테마

02. Theme

다크 모드

다크 모드는 밤시간이나 어두운 환경에서 단말을 사용할 때에, 눈부심을 줄이고 눈의 피로를 덜어주기 위해 화면을 어둡게 바꿔주는 테마(모드)입니다. 블랙 컬러의 배경 위에 콘텐츠와 컨트롤들을 배치합니다. 블랙 컬러의 배경 위에 올라가는 포커스 블록이나 다이얼로그 등에도 어두운 색을 사용하여 전체 화면을 어둡게 유지합니다.

One UI에서는 모든 앱에서 사용자가 원할 때나 정해진 시간에 다크 모드로 설정 할 수 있게 제공하는 것을 권장합니다.

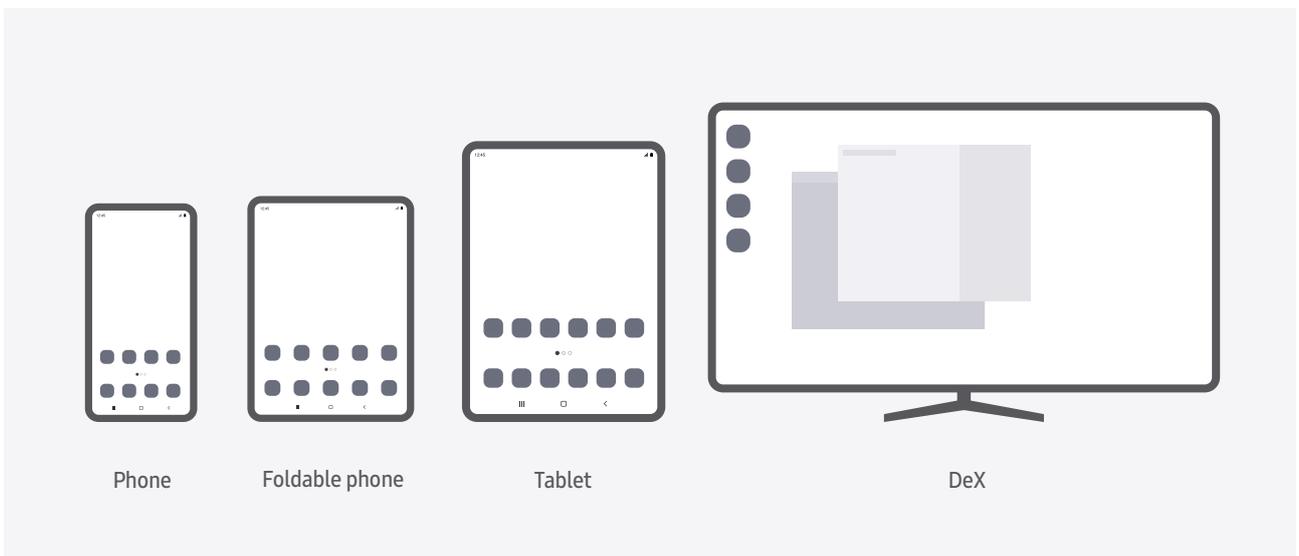


다크 모드

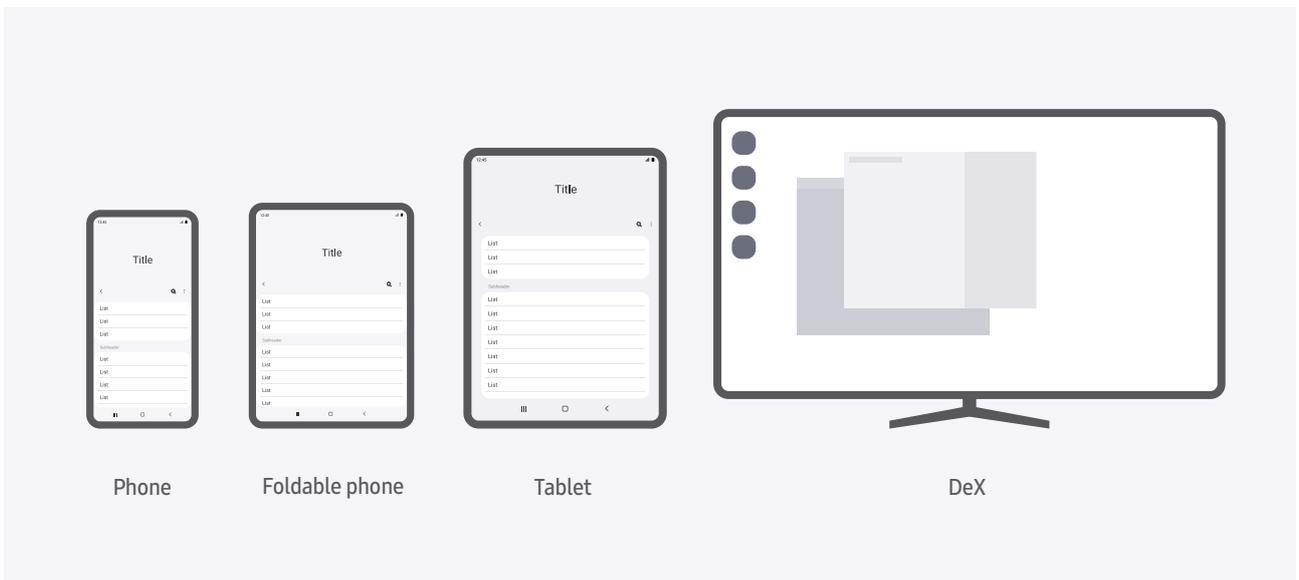
03. Responsive UI

One UI는 폰, 태블릿, 폴더블 폰 등 다양한 단말과, 다양한 화면 크기, 다양한 화면 비율을 지원합니다. 또한 Samsung DeX 환경도 지원합니다. 화면의 여러 요소들과 레이아웃은, 화면의 크기, 방향, 해상도, 화면 비율에 따라 맞춤형으로(Adaptive) 변경되어야 합니다. 태블릿과 폴더블 폰과 같은 큰 화면에선 콘텐츠가 많이 보이게 디자인하고, Samsung DeX에선 여러 개의 윈도우가 쌓이는 구조와 윈도우의 크기를 고려해야 합니다.

홈 스크린 예시



콘텐츠 스크린 예시



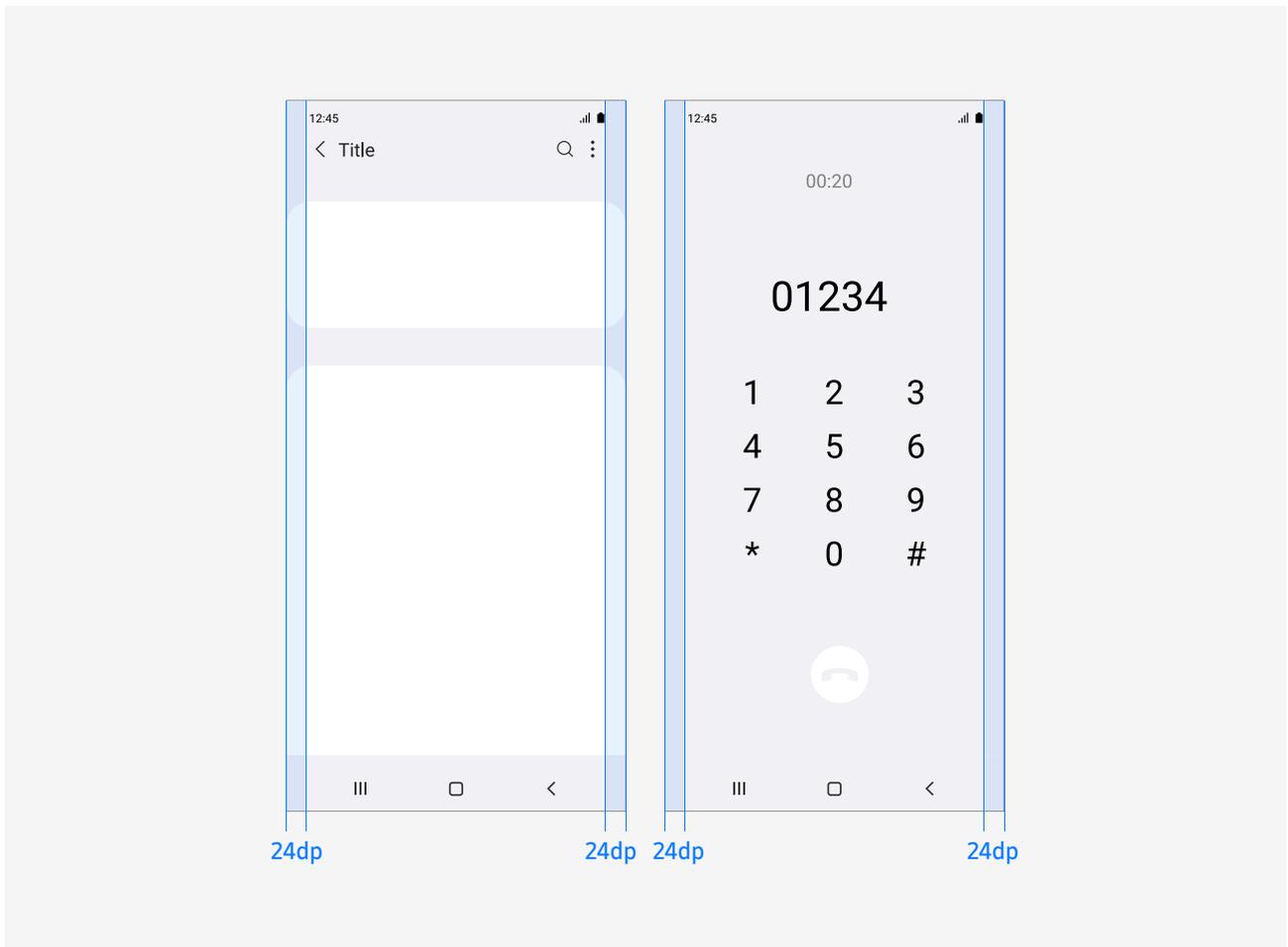
04. Margins and keylines

One UI는 모서리가 둥근 화면이나 엣지 스크린을 가진 단말을 고려하여, 여백 영역과 키라인(Keyline)을 정의하고 있습니다. One UI에선 화면 좌우에 24dp 이상의 여백을 주고, 정보를 표시하거나 터치 입력을 받는 화면 요소들은 그 안에 배치하는 것을 권장합니다.

정의

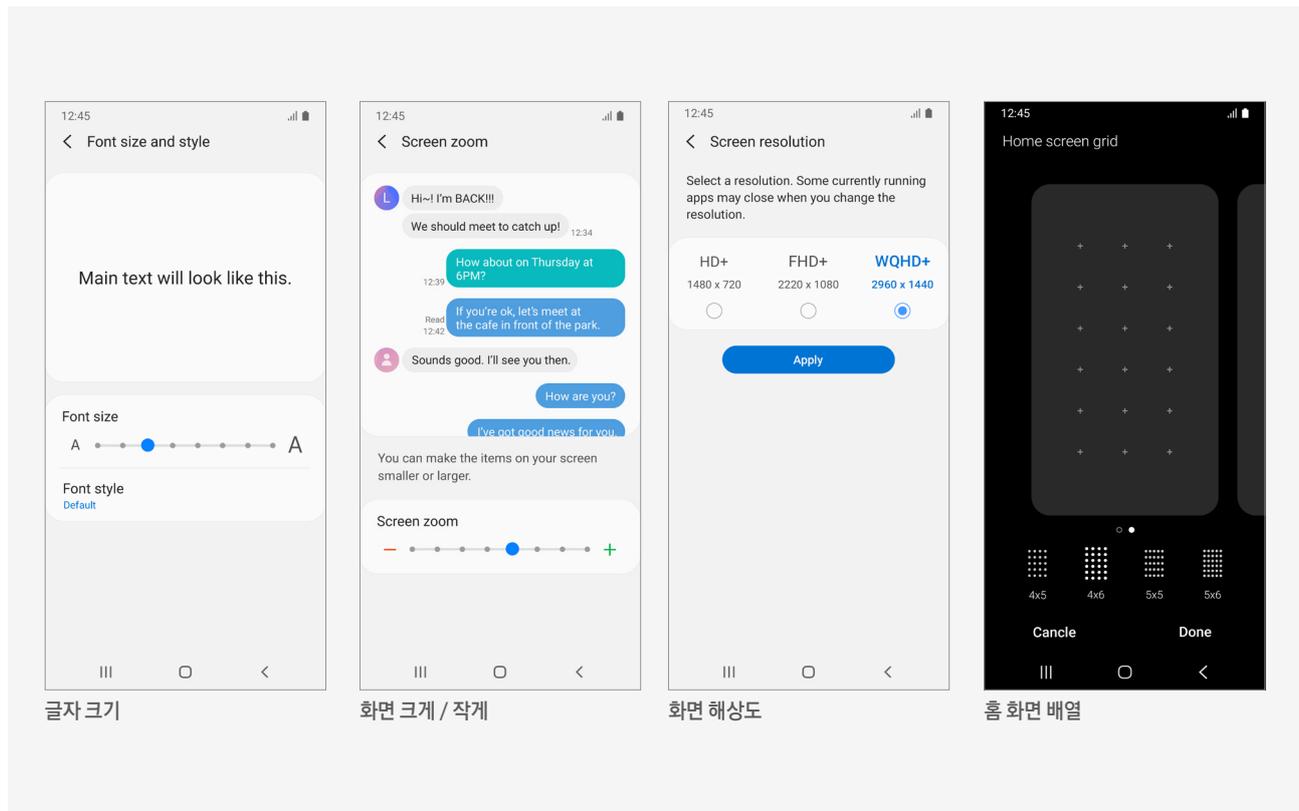
단말을 잡은 손으로 인한 원하지 않는 터치 입력을 방지하기 위해, 터치 입력을 받지 않는 여백 영역을 제공합니다. 특히 다이얼러와 같이 거리가 먼 버튼을 눌러야 하는 레이아웃에서는 좌우 여백을 충분히 주어야 합니다.

엣지 스크린의 경우 화면 요소를 선택할 때 화면의 곡면 때문에 손가락이 미끄러지지 않도록 화면 요소를 곡면 안쪽에 배치합니다. 둥근 모서리가 둥근 화면의 경우, 화면 요소가 가려지지 않도록 곡면 안쪽에 배치합니다.



05. Screen optimization

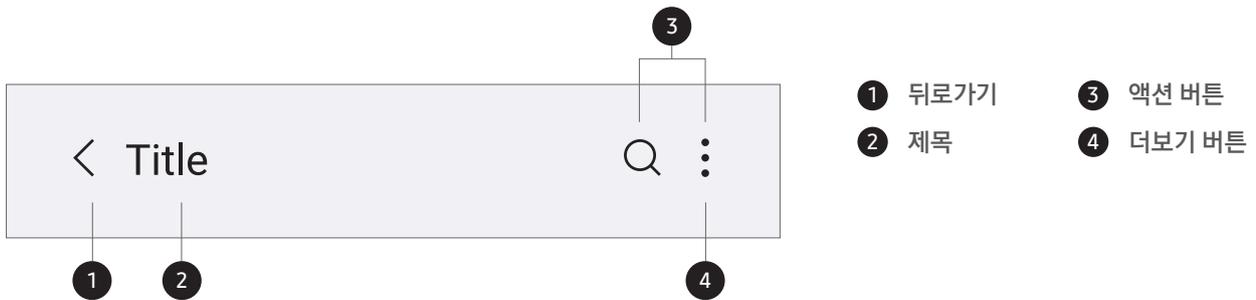
One UI는 사용자가 화면의 여러 요소들의 크기를 본인에게 최적화시킬 수 있도록 다양한 설정 기능을 제공합니다. 글자가 잘 보이게 크기를 조절할 수도 있고, 화면이 보이는 배율을 크게, 혹은 작게 조절할 수도 있고, 화면 해상도와 홈 화면의 배열도 변경할 수 있습니다.



Components

01. App bar

앱바는 현재 화면과 관련된 정보와 액션을 제공하기 위해 사용됩니다.



제목

제목은 앱 제목, 페이지 제목이나 페이지 필터가 될 수 있습니다. 글자 수가 길어 제목을 모두 표시할 수 없는 경우 오른쪽에 있는 액션부터 더보기 버튼 하위로 이동할 수 있습니다. 화면의 모드(다국어/글꼴)에 따라 액션의 항목이 보이거나 숨겨질 수 있으며, 이 경우도 위 원칙에 따라 액션 버튼이 표시 됩니다.

액션 버튼

액션 버튼에는 아이콘을 사용하는 것을 권장합니다. 단, 아이콘으로 표현하기 어려운 메뉴들은 텍스트 버튼을 사용합니다. 액션 버튼은 제목을 포함하여 3개 이하로 보여주는 것이 좋습니다. 만약 현재 화면에서 가능한 액션이 없다면 표시하지 않습니다.



아이콘 예시

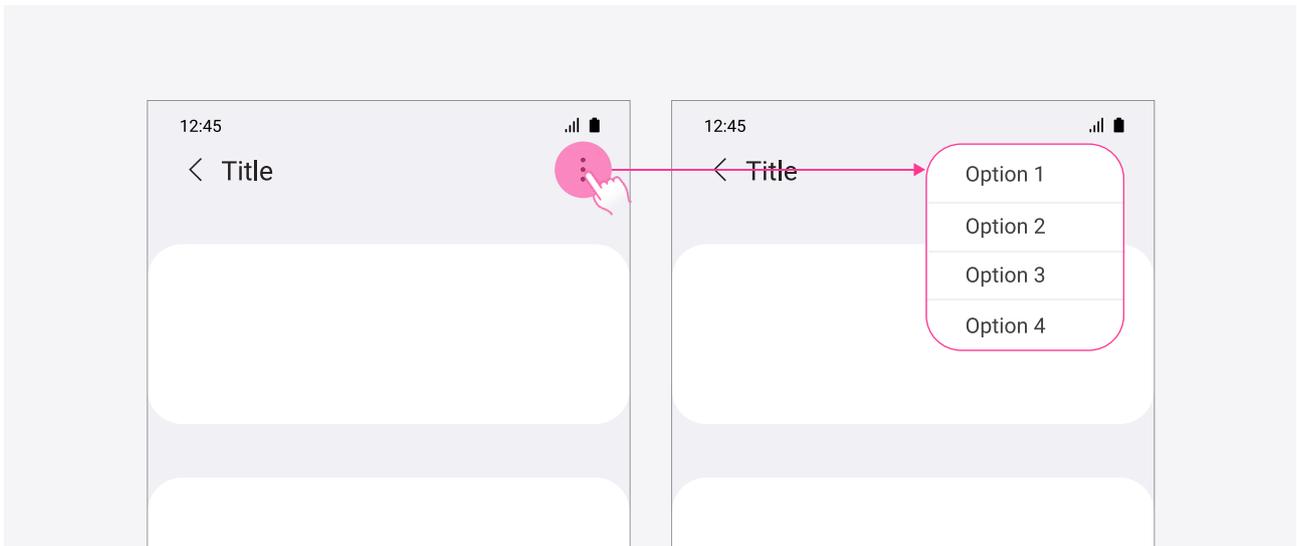


텍스트 버튼 예시

01. App bar

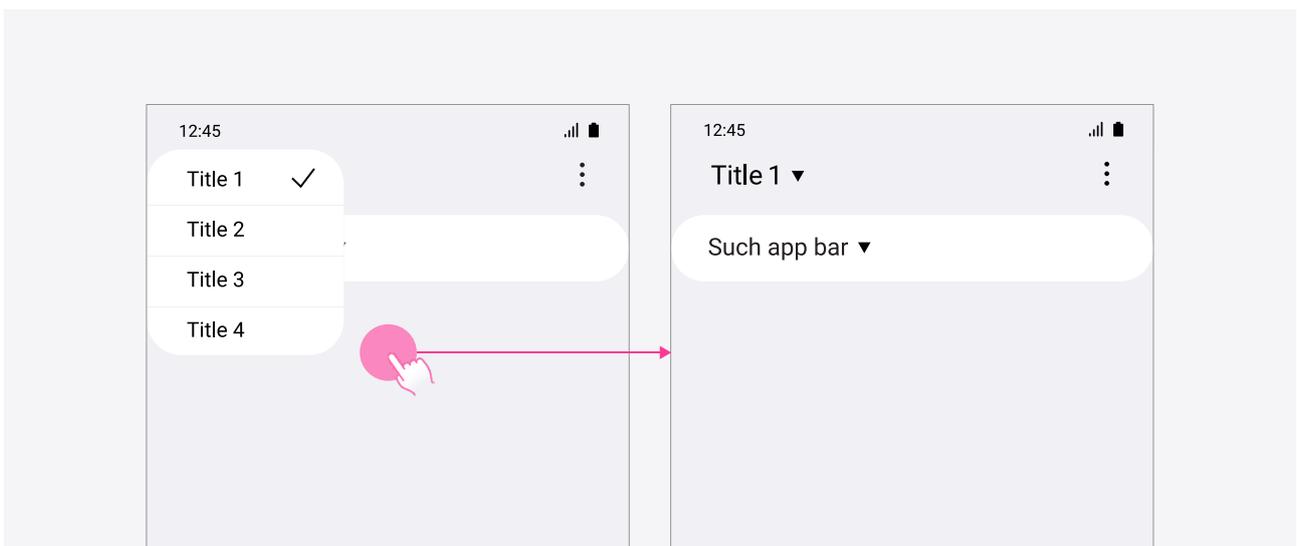
더보기 버튼

더보기 버튼 내의 각 메뉴는 실행 중인 앱이나 화면에서 선택된 요소에 영향을 줄 수 있는 옵션입니다. 더보기 항목 중 켜기/끄기 특성이 있거나 토글 액션이 필요한 경우 체크 박스를 통해 제공할 수 있습니다. 플로팅 버튼/액션 버튼으로 제공되지 않은 나머지 메뉴는 더보기에서 제공합니다.



스피너

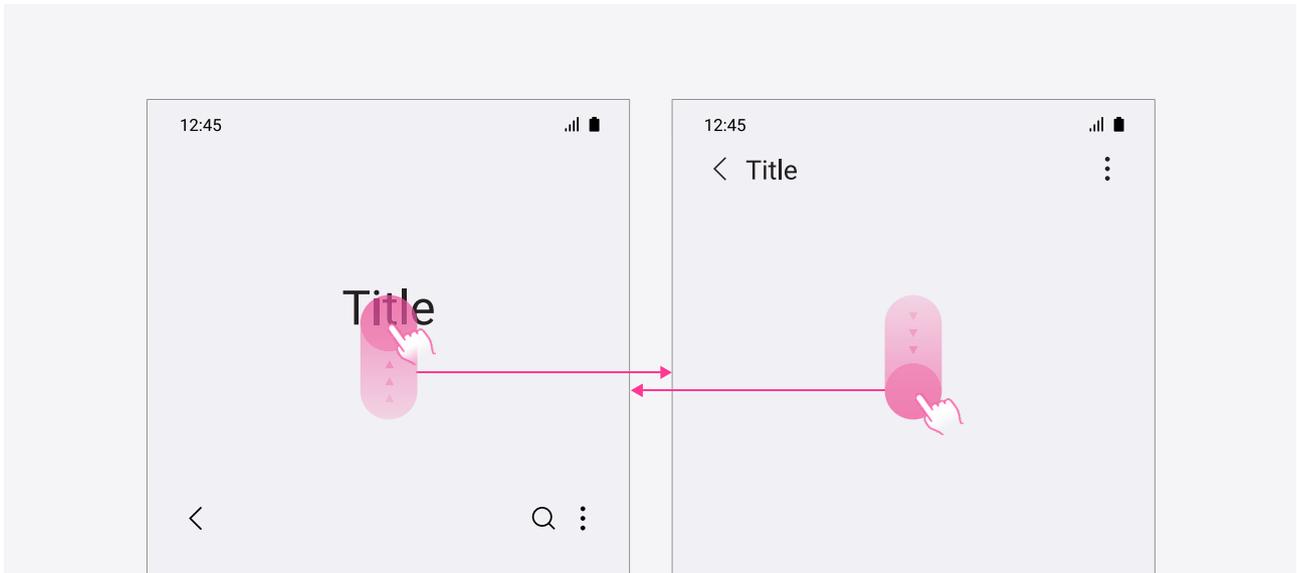
기본 상태에서 스피너는 현재 선택된 값을 보여줍니다. 스피너를 선택하면 가능한 모든 값을 드롭다운 메뉴로 보여줍니다. 드롭다운 메뉴 외부 영역을 선택하면 스피너를 닫을 수 있습니다.



02. Expandable app bar

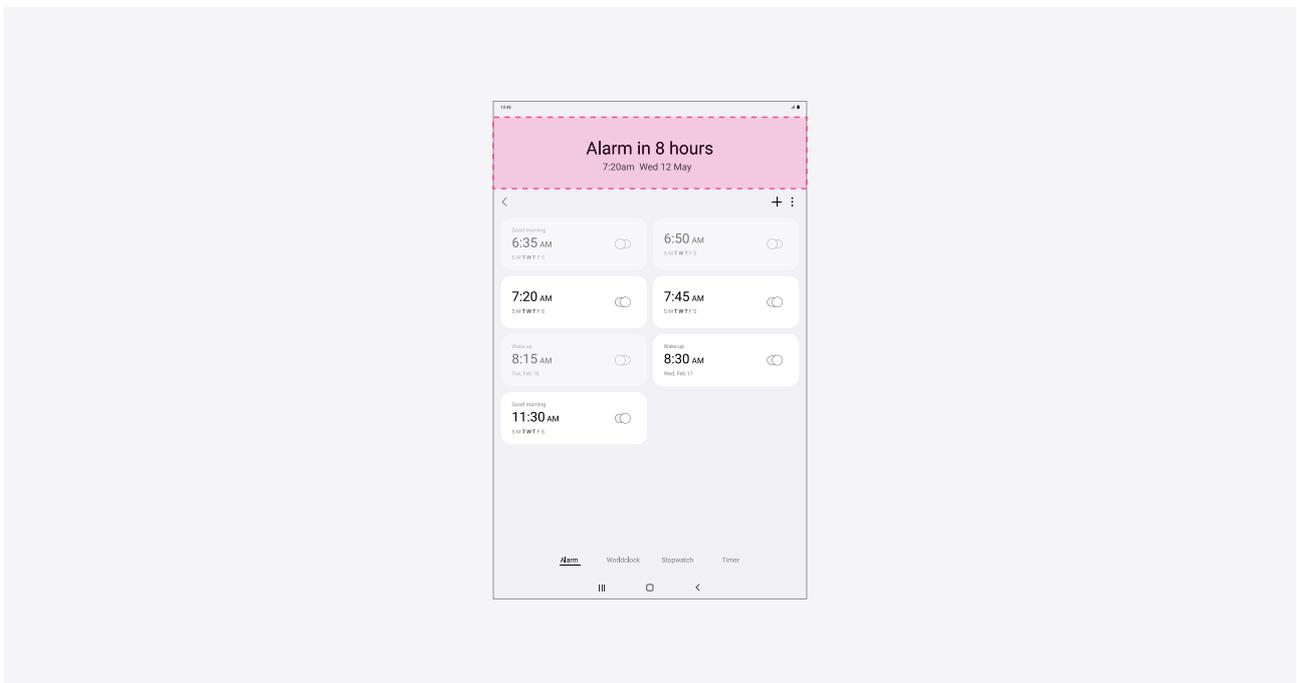
확장 가능한 앱바는 확장되거나 접힌 두 가지 상태를 가지며, 중간에 걸쳐진 형태는 존재하지 않습니다. 확장된 상태에서 위쪽으로 스크롤하면 접히고, 접힌 상태에서 아래쪽으로 스크롤하면 확장 됩니다. 화면 전체를 활용하여 콘텐츠를 넓게 보고 싶은 경우 앱바를 숨김 설정할 수 있습니다.

폰 적용 예시



태블릿 적용 예시

확장되거나 접힌 상태에서의 제목은 반드시 일치할 필요는 없으며, 확장된 상태에서 넓은 영역에 해당 화면에 대한 유용한 정보를 줄 수 있습니다.



02. Expandable app bar

폰의 경우 가로 모드 일반 화면에서 확장 가능한 앱바를 지원하지 않습니다. 멀티윈도우, 폴더블 폰, Dex에서는 스크린 높이 580dp 이상일 경우에 가로, 세로 모드 둘 다 확장 가능한 앱바를 지원합니다.

일반 화면	스마트폰		태블릿	
	세로	가로	세로	가로
확장 가능한 앱바	적용	미적용	적용	적용

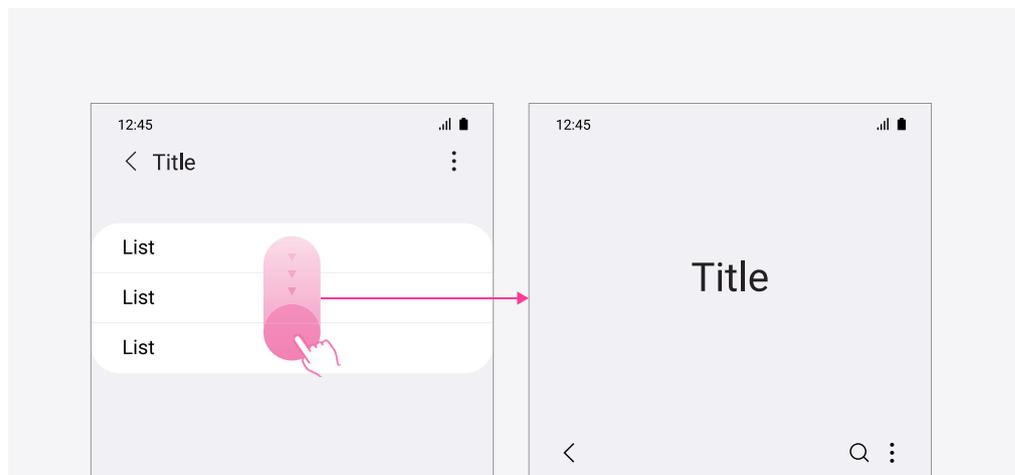
02. Expandable app bar

확장 가능한 앱바 동작 케이스

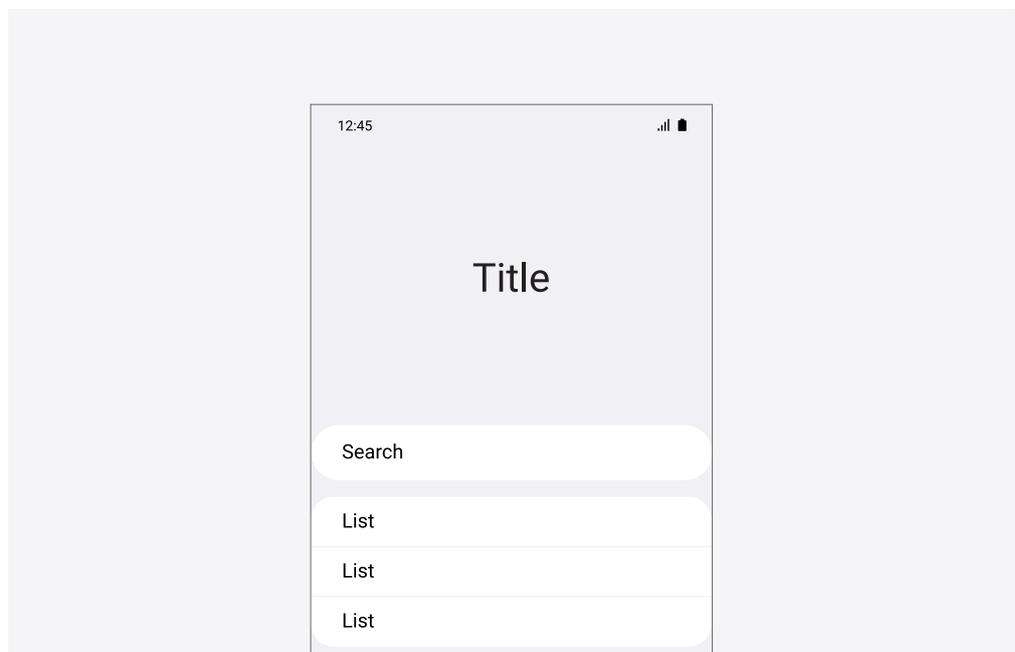
앱바 기본 상태의 확장/접힘 여부와 상관없이 아래로 내리거나 위로 올리는 동작으로 앱바 영역의 크기 조절이 가능함을 의미합니다.

[첫번째 단계 화면]

탭/검색 창/기본 줄어든 상태의 앱바 화면 모두 확장 가능한 앱바를 지원합니다.



기본 줄어든 상태의 앱바 예시



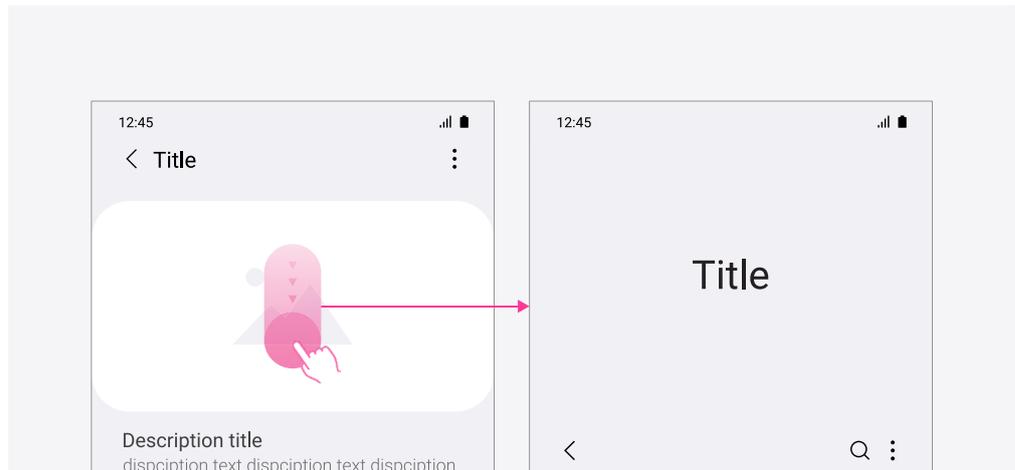
검색창 포함 앱바 예시

02. Expandable app bar

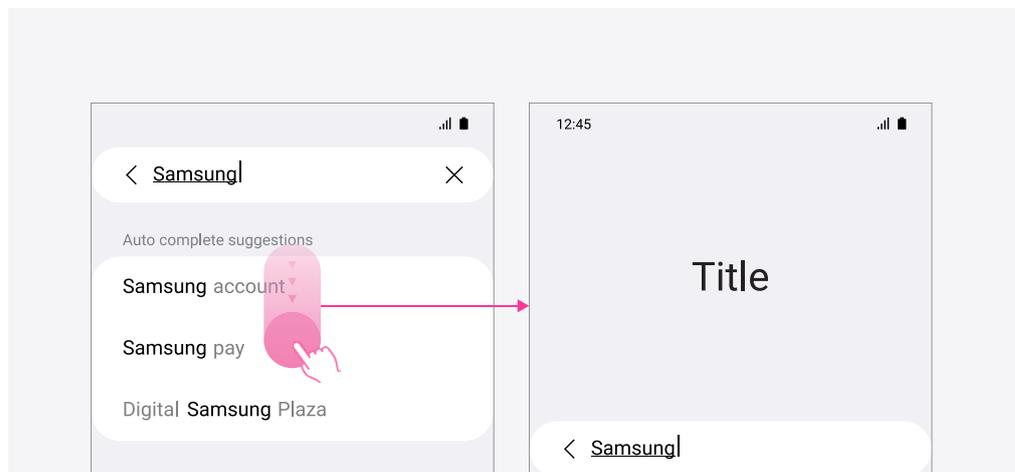
확장 가능한 앱바 동작 케이스

[두번째 단계 이하 화면]

두번째 단계 이하 화면의 경우 접힌 상태가 기본이지만, 확장될 수 있는 속성은 가지고 있습니다. 리스트/격자 보기, 자세히 보기, 검색 결과, 다중 선택 모드에서도 확장 동작이 가능합니다.



자세히 보기 화면 앱바 예시

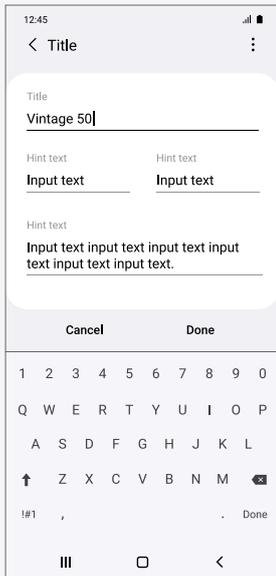


검색 창 포함 앱바 예시

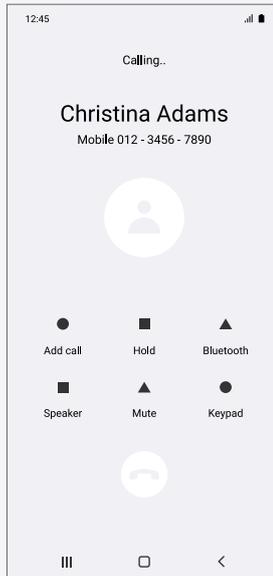
02. Expandable app bar

확장 가능한 앱바 미동작 케이스

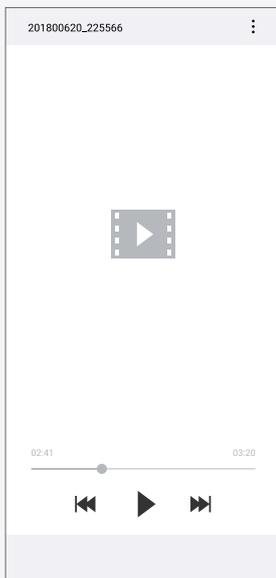
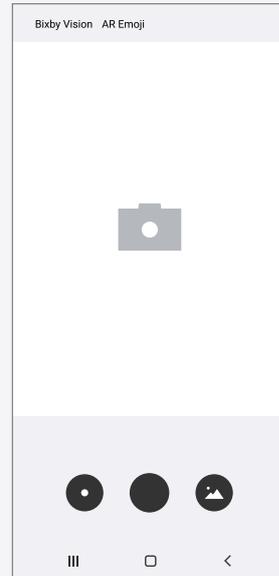
아래와 같은 경우 확장 가능한 앱바는 동작하지 않습니다.



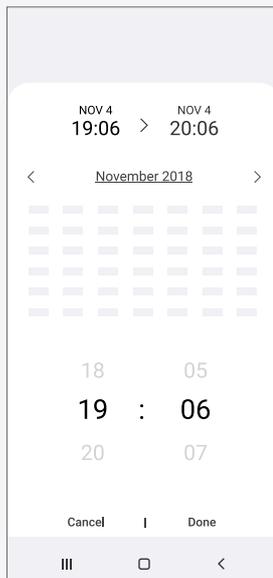
키보드 사용이 주된 생성 화면의 경우 단, 간단한 문자 입력을 위한 화면의 경우 확장 가능



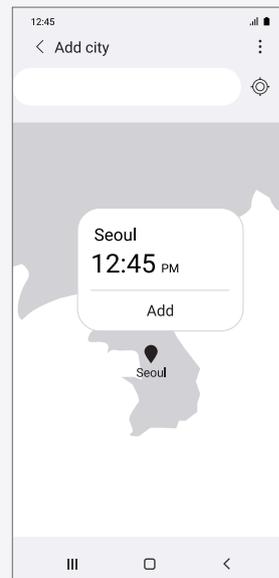
컨트롤러 등을 사용하여 한 화면 안에 딱 차게 구성하는 경우



이미지, 비디오와 같이 확장 가능한 앱바 사용 시 사용자의 콘텐츠가 잘리는 경우



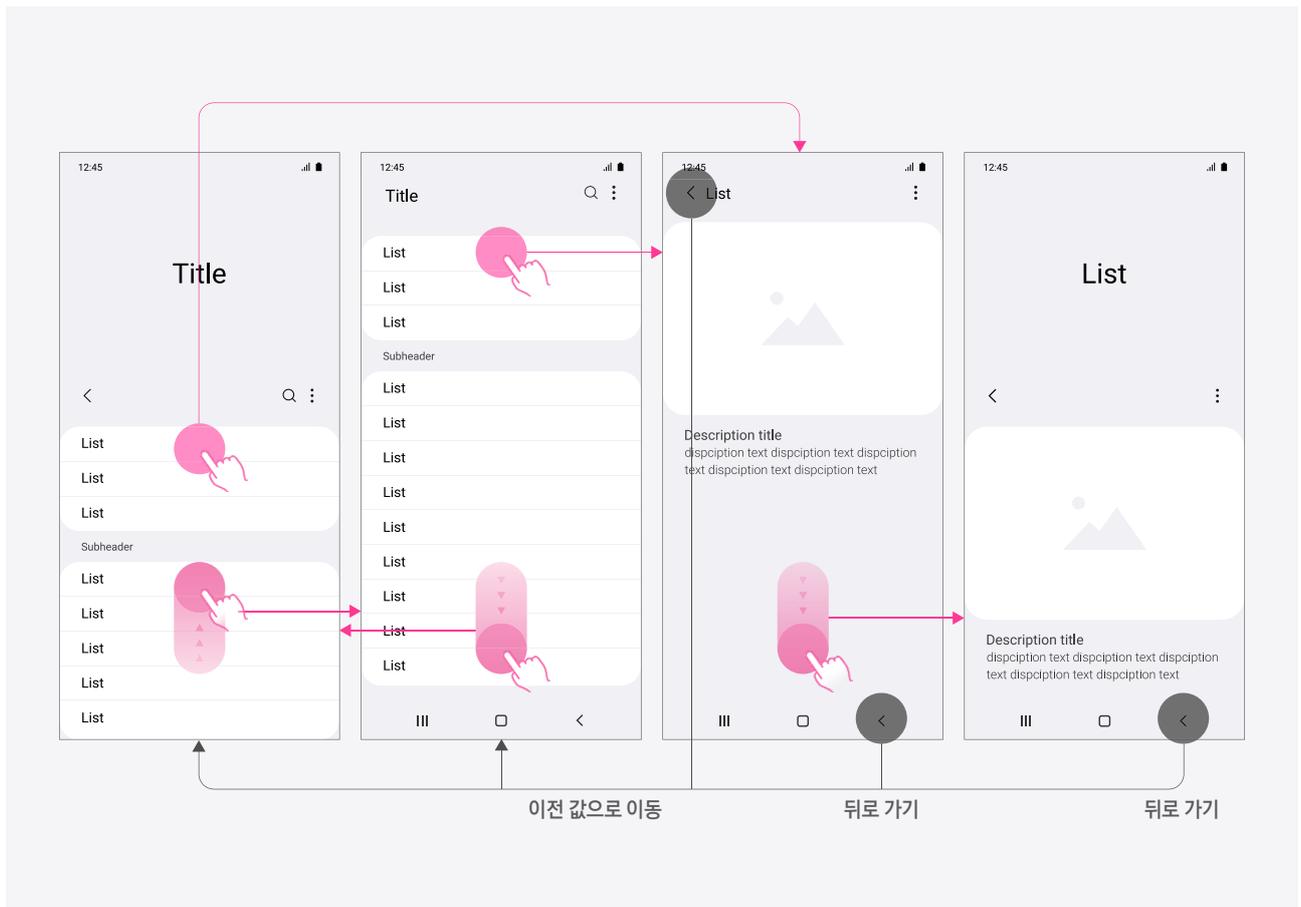
화면 내 별도의 상하 스크롤이 필요한 요소가 포함된 경우



02. Expandable app bar

앱 진입 시

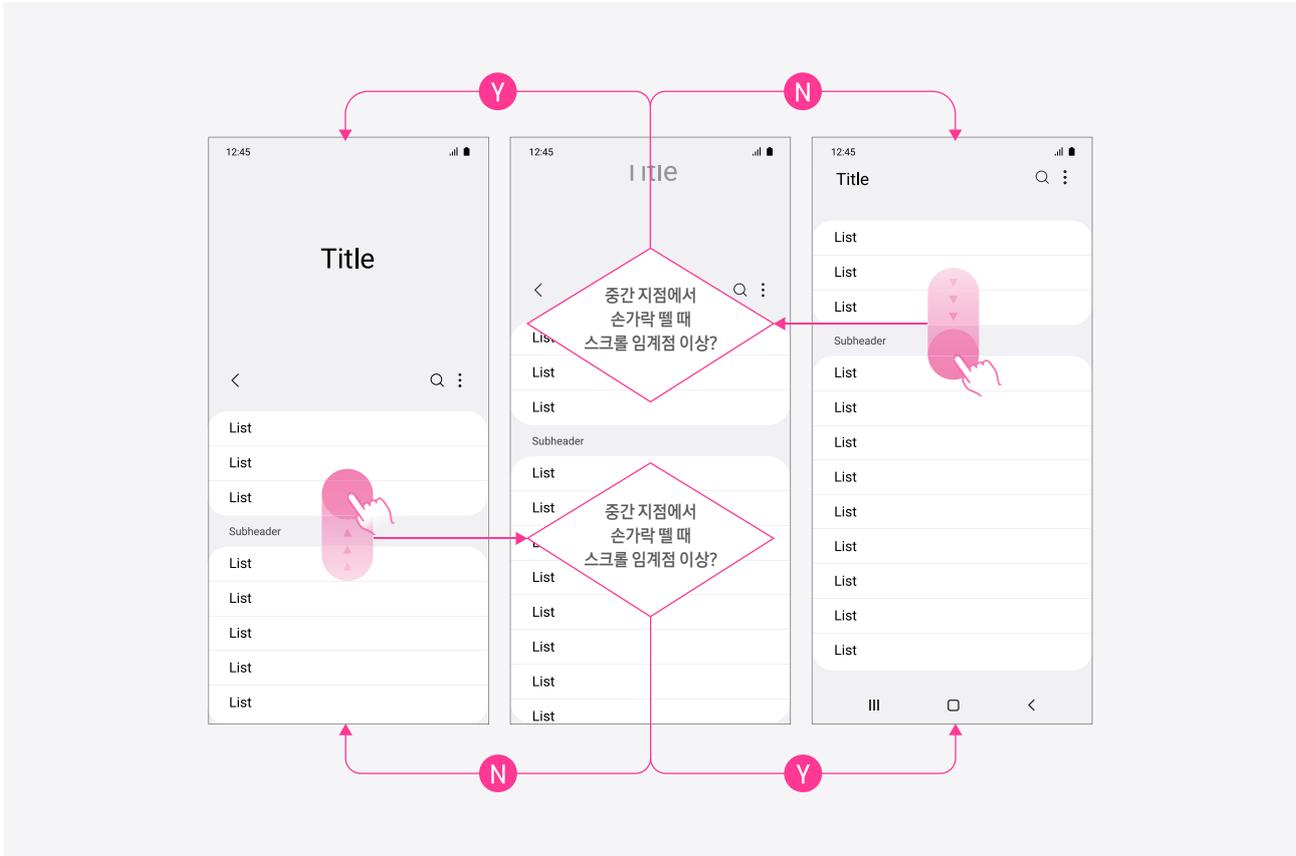
첫번째 메인 화면 진입 시에는 앱바가 확장된 상태로 표시 됩니다.
두번째 단계 이하 화면에서는 앱바가 접힌 상태로 표시 되고, 아래로 내리는 동작으로 앱바를 확장 할 수 있습니다. 단, 두번째 단계 이하인 경우도 확장된 상태가 유용하다고 판단되는 경우에는 확장 가능한 앱바를 기본으로 제공합니다.



02. Expandable app bar

스냅 (Snap)

위아래 스크롤 중 중간 지점에서 손가락을 떼려 경우 손가락을 떼는 시점에 임계점을 넘는지 여부에 따라 확장과 접힘 상태가 결정되어 화면이 스냅 됩니다.



02. Expandable app bar

스크롤 멈춤

리스트/격자 보기 등의 화면이 스크롤 동작할 때 리스트 중간에서 아래쪽으로 스크롤 해서 최상위 리스트로 이동하는 경우 해당 화면 구조의 기본 확장/접힘 여부에 따라 스크롤 멈춤 동작 여부가 결정 됩니다. 사용자가 해당 화면에 진입하여 보게 되는 화면을 기준으로 리스트 중간에서 스크롤 동작 시 멈춰지는 위치가 결정 됩니다.

[예시 1]

기본 접힌 상태인 화면의 경우 리스트 중간에서 스크롤 시 최상위 리스트에서 스크롤 멈춤으로 동작 합니다.

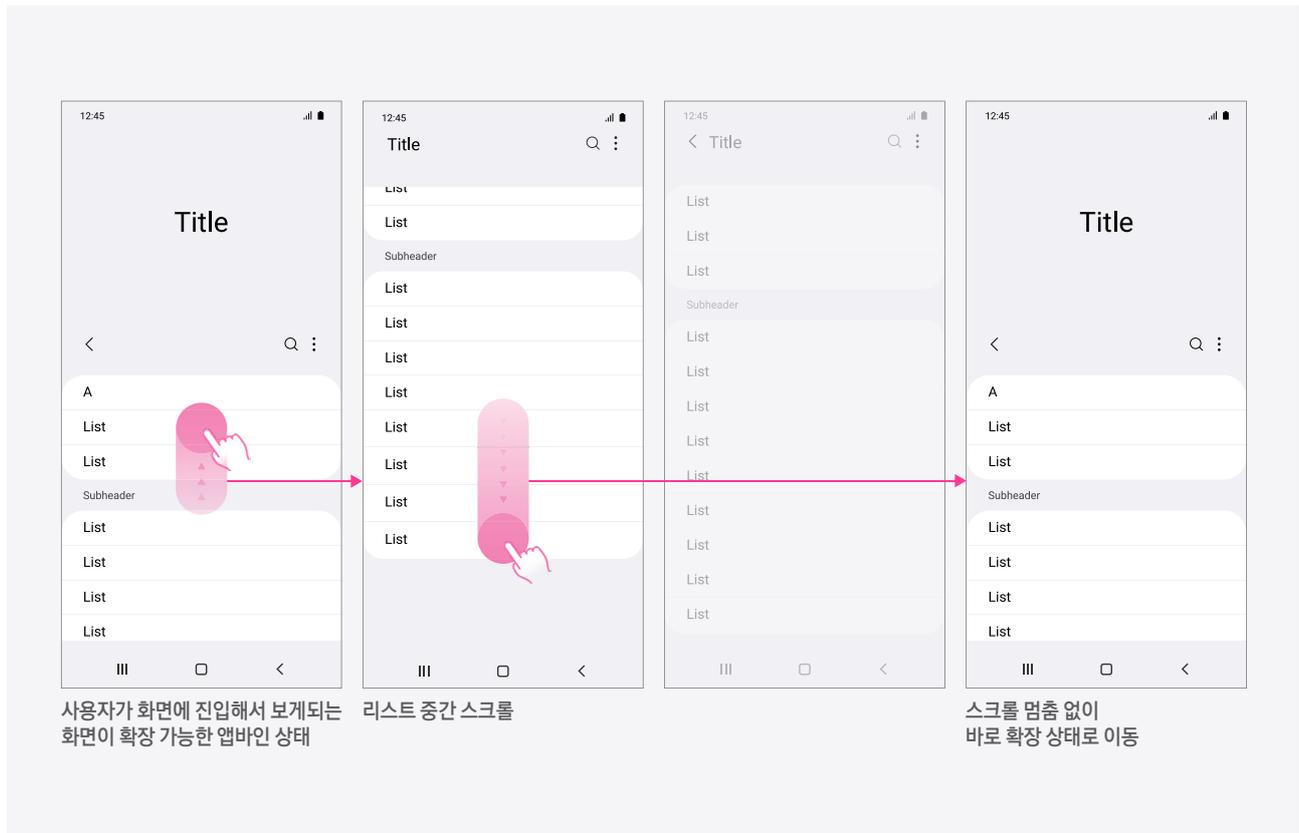


02. Expandable app bar

스크롤 멈춤

[예시 2]

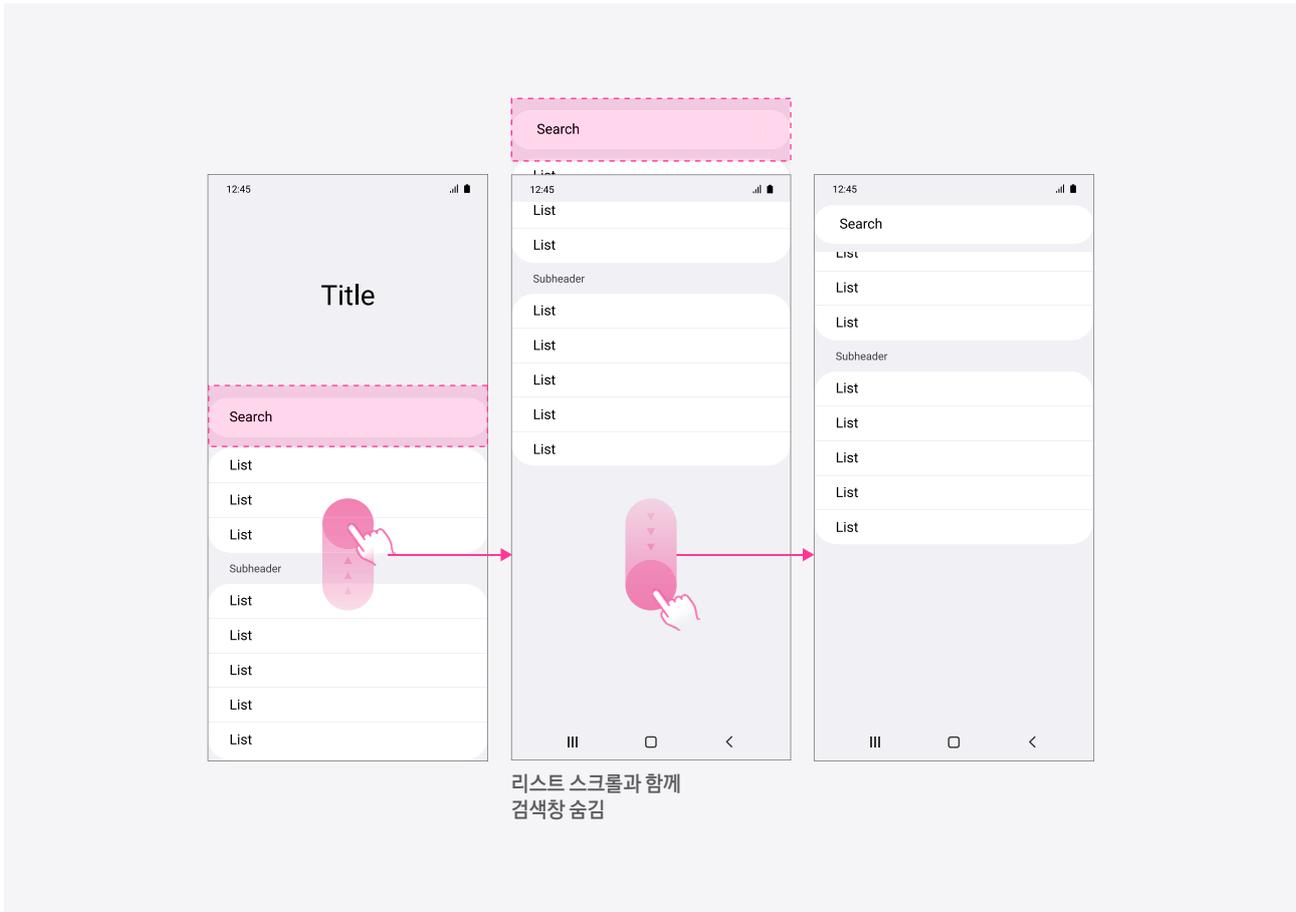
기본 확장 상태인 화면의 경우 리스트 중간에서 스크롤 시 스크롤 멈춤이 적용 되지 않고 확장된 앱바 화면으로 이동합니다.



02. Expandable app bar

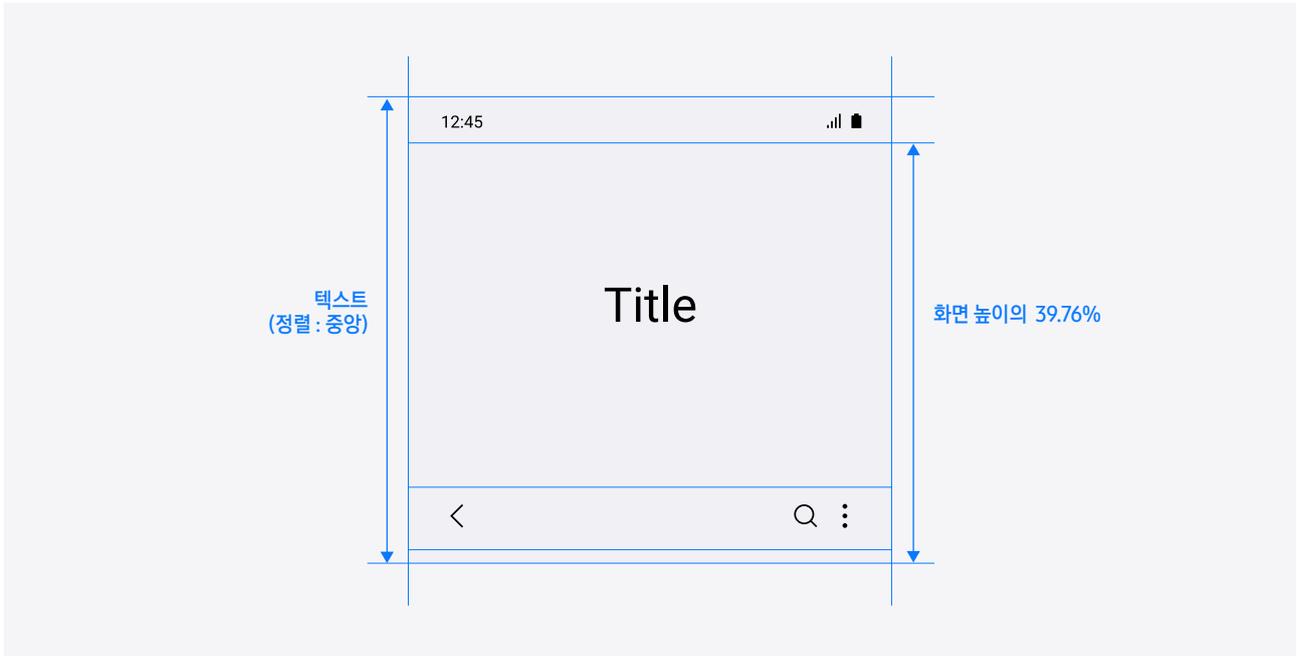
검색 창

검색의 사용성이 중요한 앱인 경우 검색 창을 화면에 표시할 수 있습니다. 이 때 리스트를 스크롤하면 검색 창은 사라졌다가 다시 나타납니다

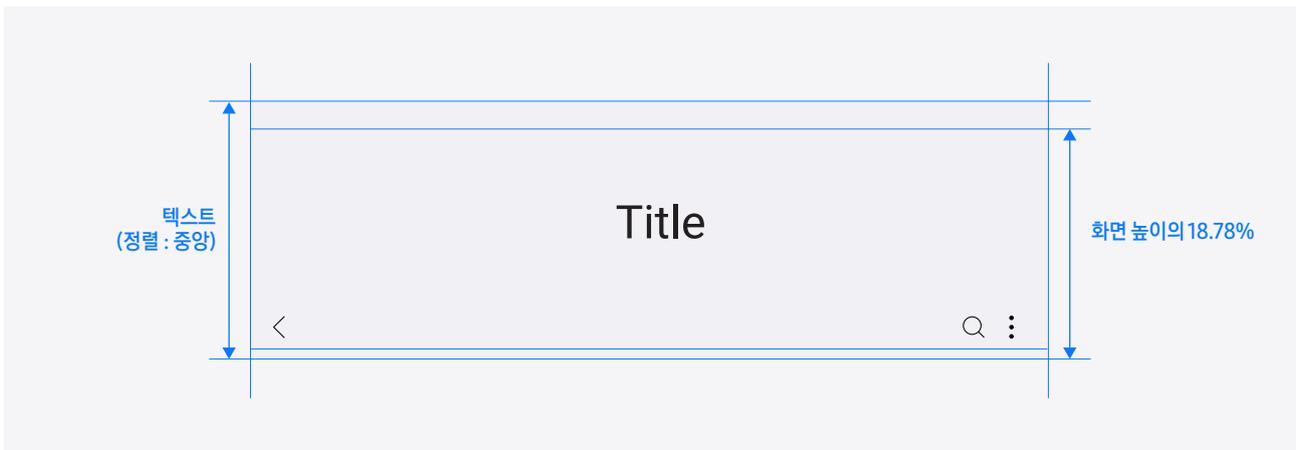


02. Expandable app bar

폰 적용 예시



태블릿 적용 예시



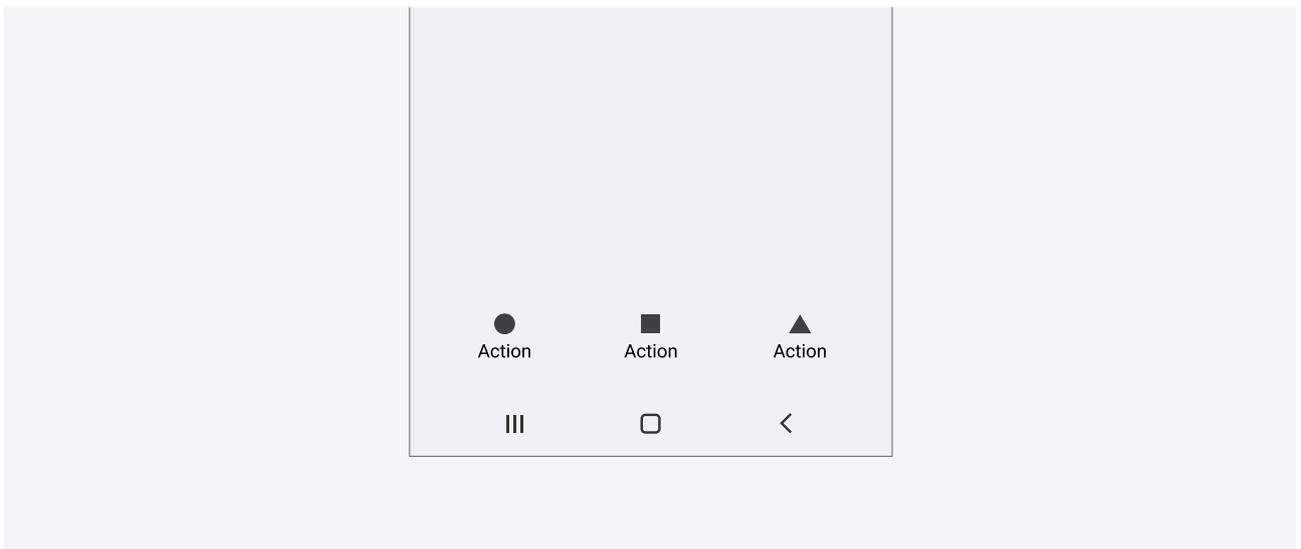
03. Bottom bar

중요도가 높은 액션의 경우 하단 바에 우선적으로 제공합니다.

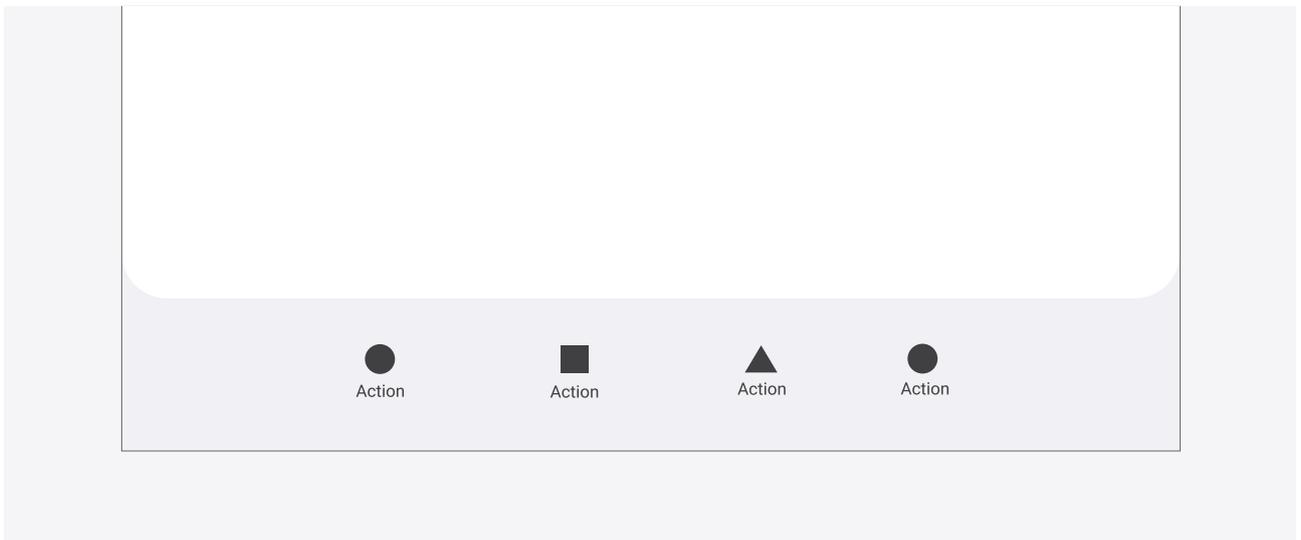
하단 바에는 아이콘과 텍스트가 결합된 형태로 최대 5개 항목을 제공합니다. 본문 영역의 정보량에 따라 위아래 스크롤 시 보여주고 숨기는 동작이 가능합니다. 하단 바에는 더보기기를 제공하지 않고, 항목을 좌우 스크롤 가능하게 제공하지 않습니다.

또한 키보드 입력과 연관 있는 항목(취소, 완료, 저장, 다음 등)을 제외하고 키보드 위로 바를 위치 시키지 않습니다.

폰 적용 예시



태블릿 적용 예시

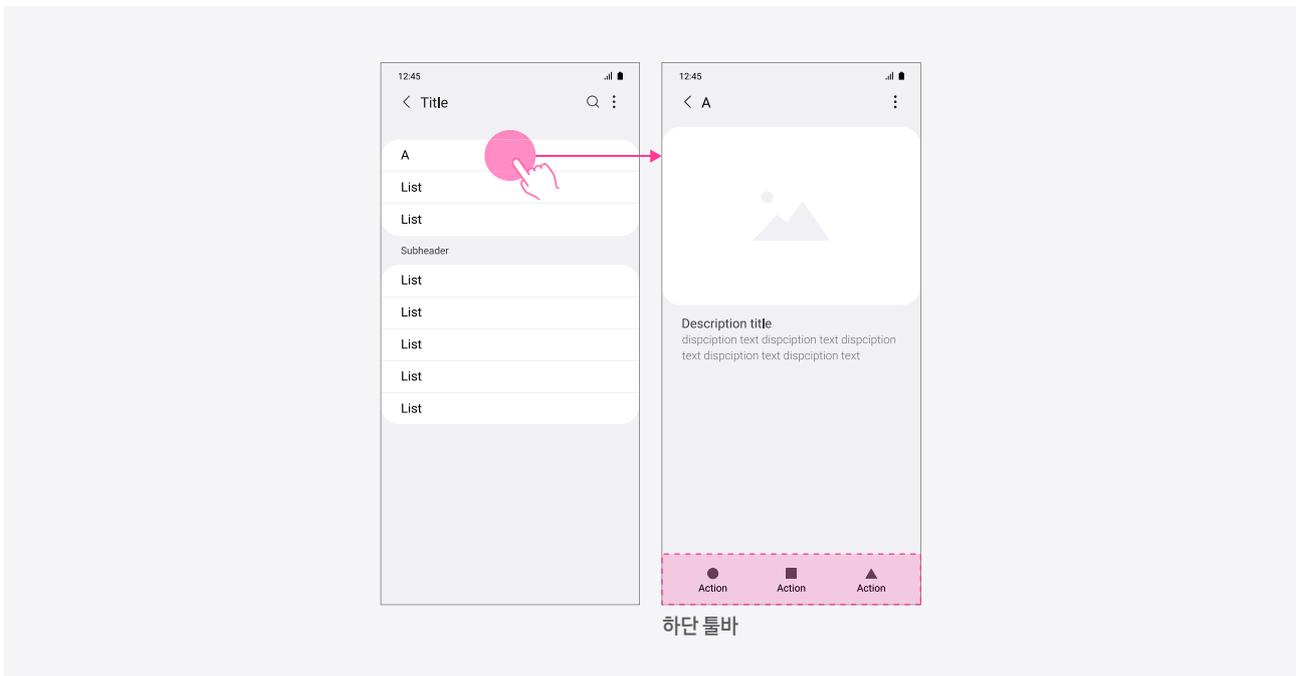


03. Bottom bar

액션을 위한 하단 툴바와 네비게이션을 위한 하단 탭은 정의 및 동작에 차이가 있습니다.

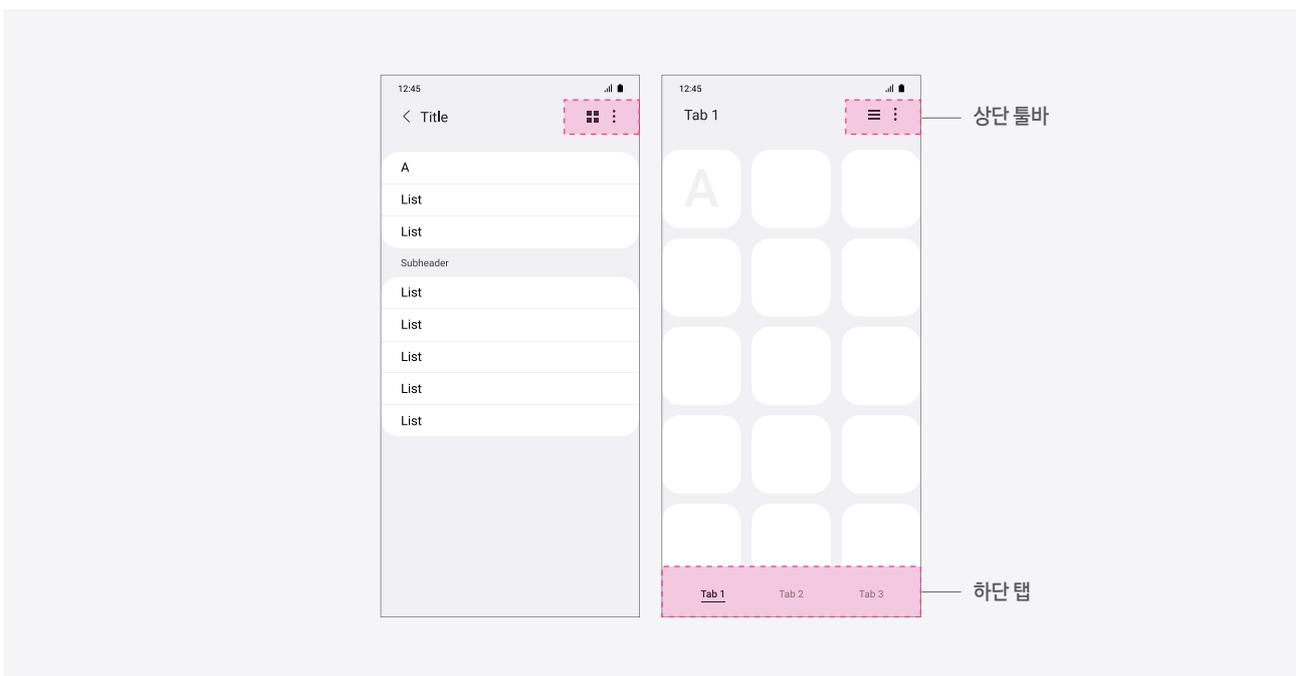
상세 보기/액션 화면
앱바 내 액션 버튼

하단에 중요도 높은 액션 버튼 배치



리스트/격자 보기
브라우저이 주 목적인 화면

상단에 액션 버튼 배치



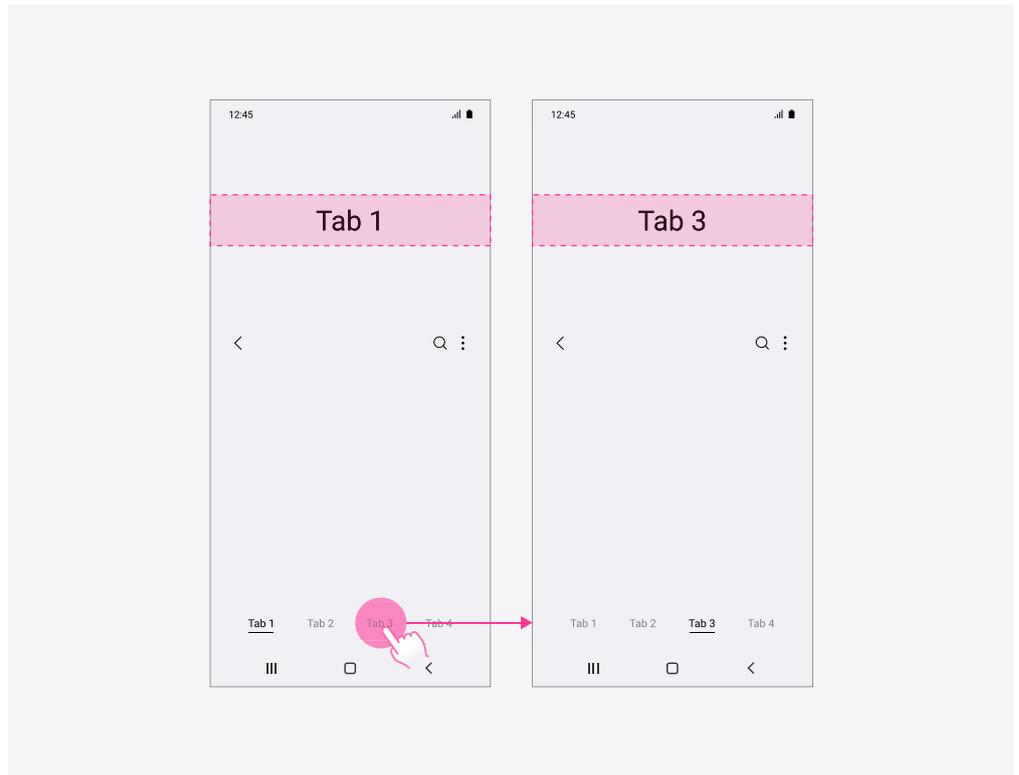
04. Bottom navigation

메인 탭

하단 내비게이션 바는 메인 탭을 통해 각 탭 별로 최상위 화면을 전환하는데 사용 됩니다. 각 항목은 별도의 뷰를 가지고 있어야 하며 리스트 상하 스크롤 시에도 탭은 항상 표시 됩니다. 텍스트 형태로 4개 이하 항목(최대 5개)으로 제공하는 것을 권장하며 하단 탭의 명칭으로 화면 제목을 구성합니다. 탭 항목에 더보기 버튼은 제공하지 않으며 본문을 좌우로 미는 동작으로 탭 간 이동은 지원 되지 않습니다. 또한 키보드 위로 탭을 제공하지 않습니다.

[폰 - 세로보기 적용 예시]

메인 탭 제공 화면의 경우 앱 제목이 생략되며 메인 탭이 해당 앱의 대표 역할을 하는 경우 메인 탭의 명칭을 상단 제목으로 제공합니다.

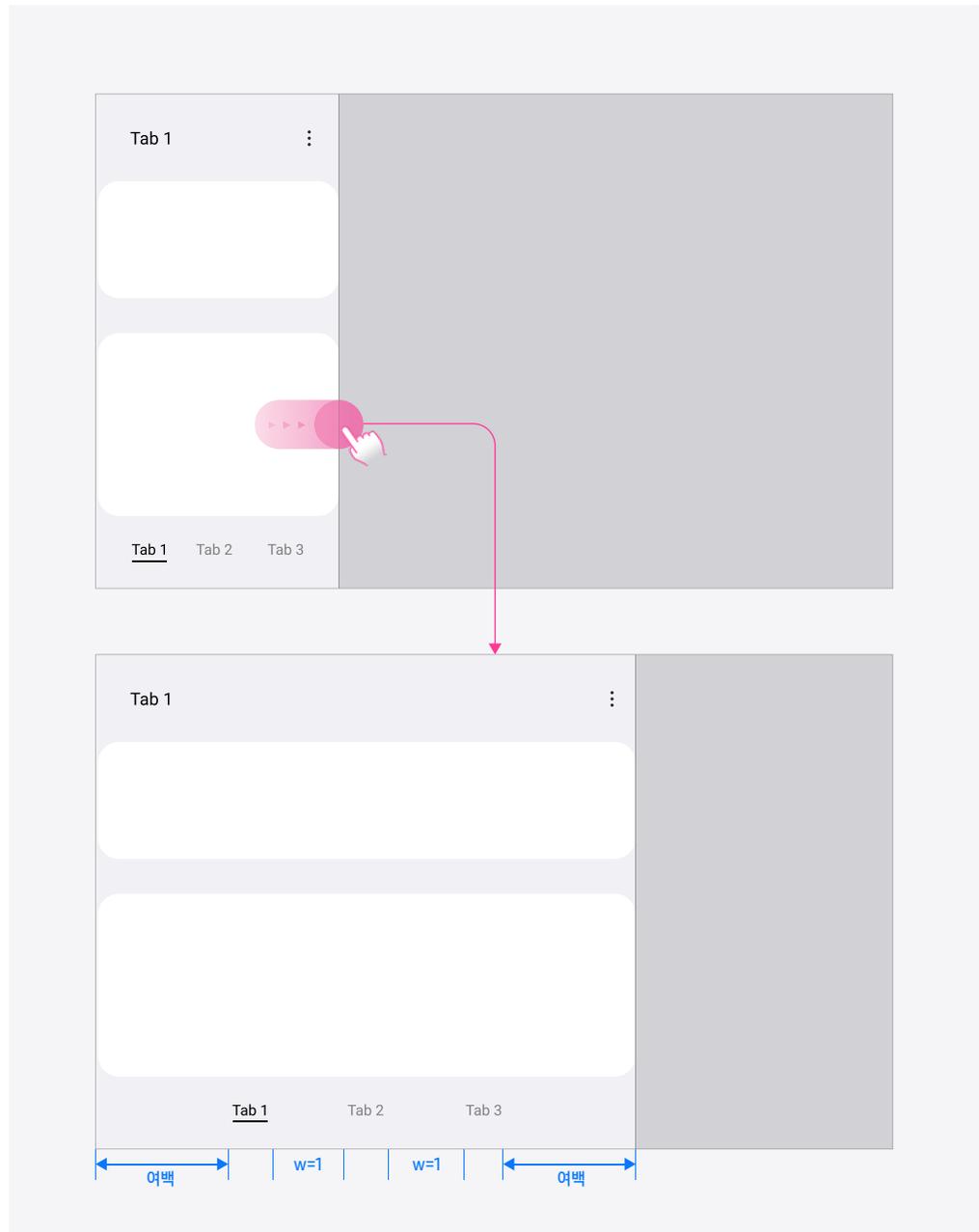


04. Bottom navigation

메인 탭

[태블릿 - 가로 분할 보기 적용 예시]

가로보기 화면에서도 항목 간격에 대한 최대값을 지정하여 일정 간격 이상 벌어지지 않도록 제공합니다.

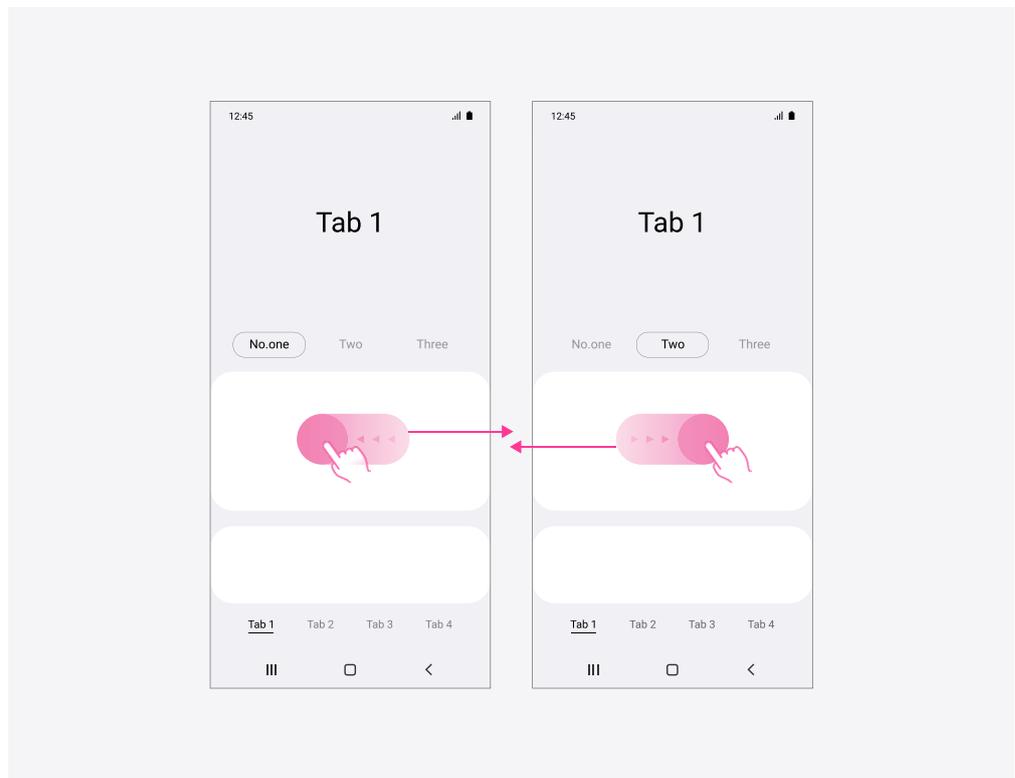


04. Bottom navigation

보조 탭

보조 탭은 현재 보여지는 화면의 카테고리를 나누는 경우에 사용 됩니다. 보조 탭은 텍스트 형태로 상단에서 제공되며 고정 상태 혹은 5개 이상의 경우 스크롤 가능한 형태로 제공 될 수 있습니다. 본문을 좌우로 미는 동작을 통한 탭 간 이동을 지원합니다.

[폰 적용 예시]



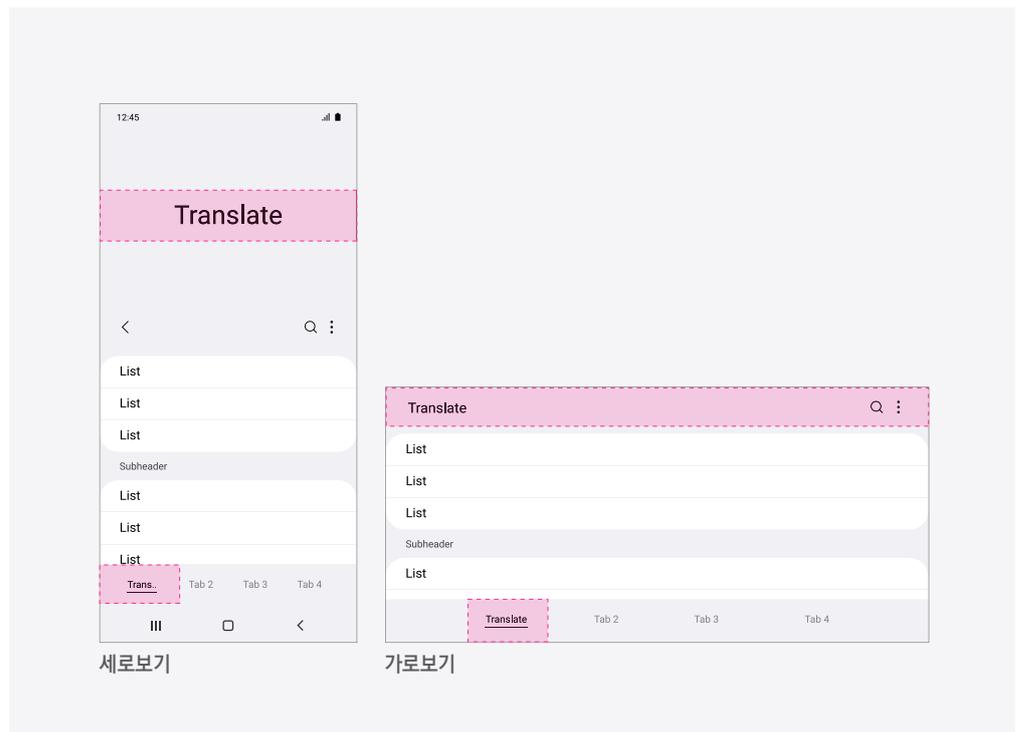
04. Bottom navigation

탭 문자열

하단 내비게이션 탭의 문자열은 기본 폰트 크기 기준으로 한 화면에 모든 탭을 표시 해야 하고 예외적으로 스크롤 가능하게 적용할 수 있습니다.

1. 기본 폰트 크기에서 좌우 밀기 동작 시 흔들림 없는 고정 상태로 제공합니다.
2. 다국어 변경 시에도 기본 폰트 크기 기준으로 고정 상태로 제공합니다.
3. 스크롤 가능하지 않게 하기 위해 각 탭은 N 글자 수 이하로 번역 및 축약하여 제공합니다.
단, 하단 탭에서 축약 된 문구일지라도 앱바에서는 전체 문자열로 표기하고, 가로 모드로 전환하거나 태블릿에서는 전체 문자열로 표기합니다.
4. 예외 케이스로, 큰 글자 적용으로 인해 글자가 탭 영역을 불가피하게 초과하는 경우 스크롤 가능하게 적용합니다.

[폰 적용 예시]



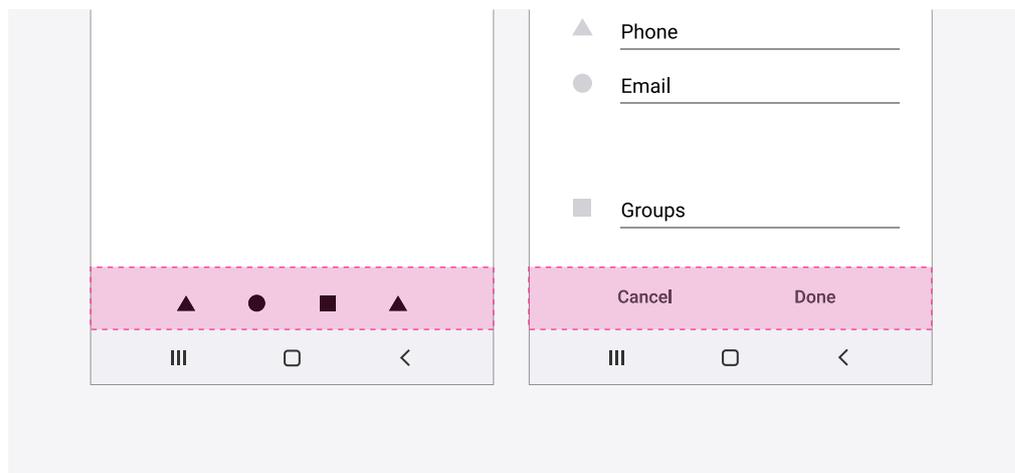
05. Buttons

플랫(Flat) 버튼과 컨테인드(Contained) 버튼을 상황에 맞게 선택적으로 사용합니다. 한 화면에 플랫 버튼과 컨테인드 버튼을 혼용하여 사용하지 않습니다.

버튼 사용 예시

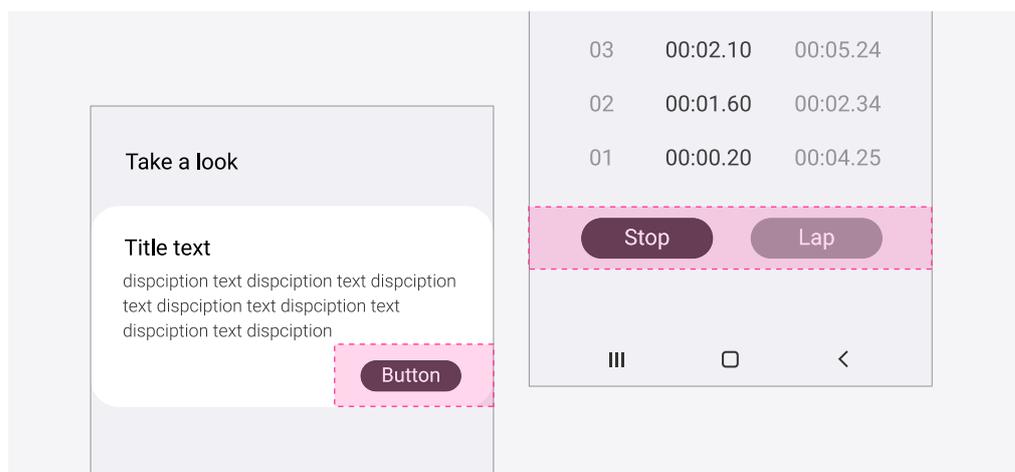
[플랫 버튼 사용 예시]

플랫 버튼은 툴바, 다이얼로그 등에서 불필요한 레이어를 피하기 위해 사용합니다.



[컨테인드 버튼 사용 예시]

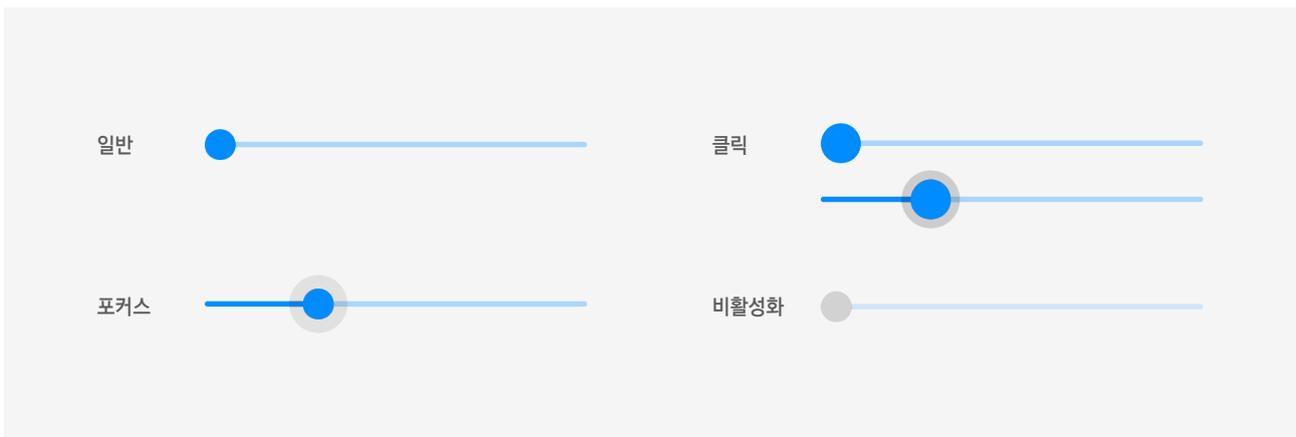
컨테인드 버튼은 복잡한 화면에서 놓칠 수 있는 기능을 강조하기 위해 사용합니다. 대부분 플랫 레이아웃에 외곽 색상을 더해 표시합니다. 컨테인드 버튼은 본문 내 텍스트, 이미지의 조합으로 인해 버튼을 구분하기 어려울 때 사용합니다.



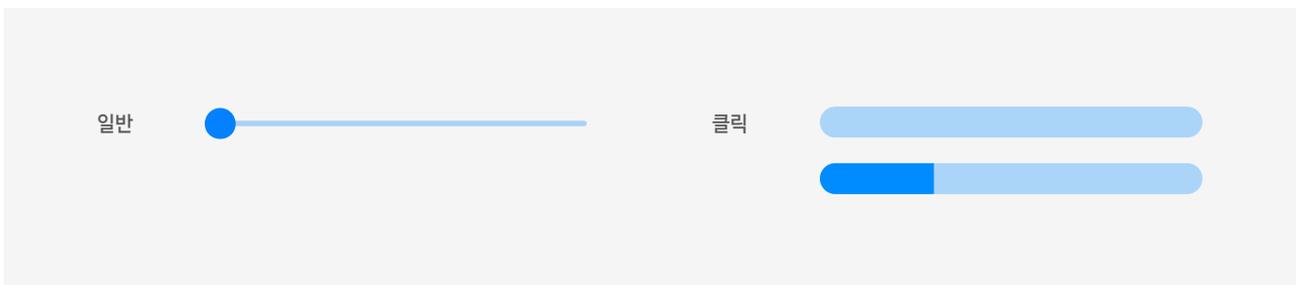
06. Slider

사용자는 슬라이더를 통해 특정 값 범위 내에서 설정을 변경할 수 있습니다. 볼륨, 화면 밝기 등을 조절하는데 사용 할 수 있으며 사용자가 선택한 변경 값에 따라 즉시 피드백을 제공합니다.

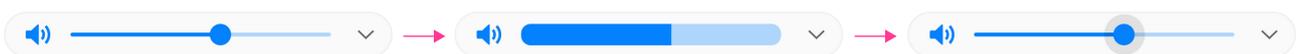
상태 별 슬라이더 (Default)



볼륨 팝업 & 킷 패널 밝기 조절 슬라이더 (Optional)



[볼륨 팝업 내 조절 예시]



07. Dialog

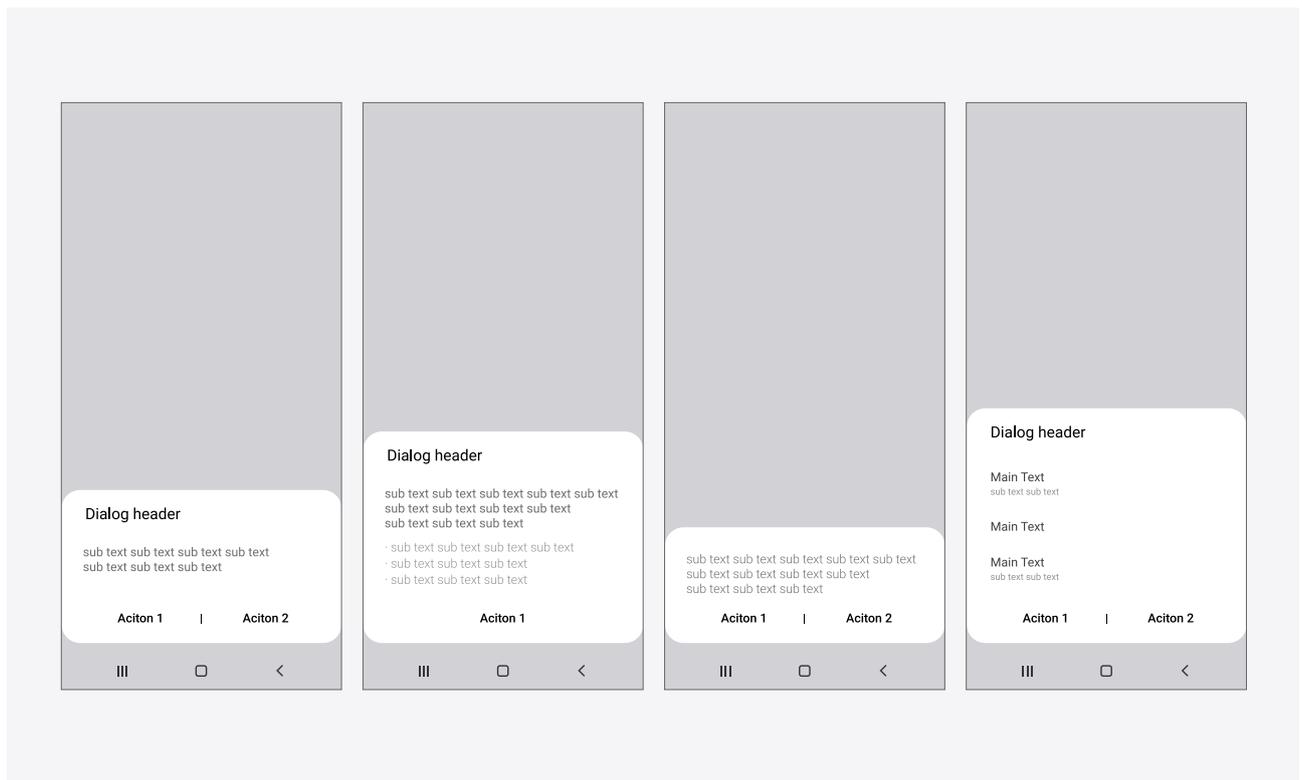
사용자의 액션을 필요로 하는 다이얼로그 팝업은 하단에서 제공합니다. 사용자가 액션을 할 수 없는 경우 (예시: 진행 중 로딩만 표시되고 취소 불가)에는 화면의 중앙에서 제공합니다. 드롭다운의 경우 터치 된 위치에서 제공합니다.

정보의 가치가 낮은 항목을 삭제할 경우 확인 팝업 없이 즉시 삭제합니다. (예시: 사용자 콘텐츠 손실이 없는 경우, 재생성(원복)이 쉬운 경우)

기능 실행 시 기능에 대한 단순한 설명이나 피드백을 주는 팝업은 제공하지 않습니다. (예시: 모든 메시지 읽음 확인 팝업) 팝업 내용의 중요도에 따라 최초 1회만 제공 할지 항상 제공할 지에 대한 결정이 필요합니다.

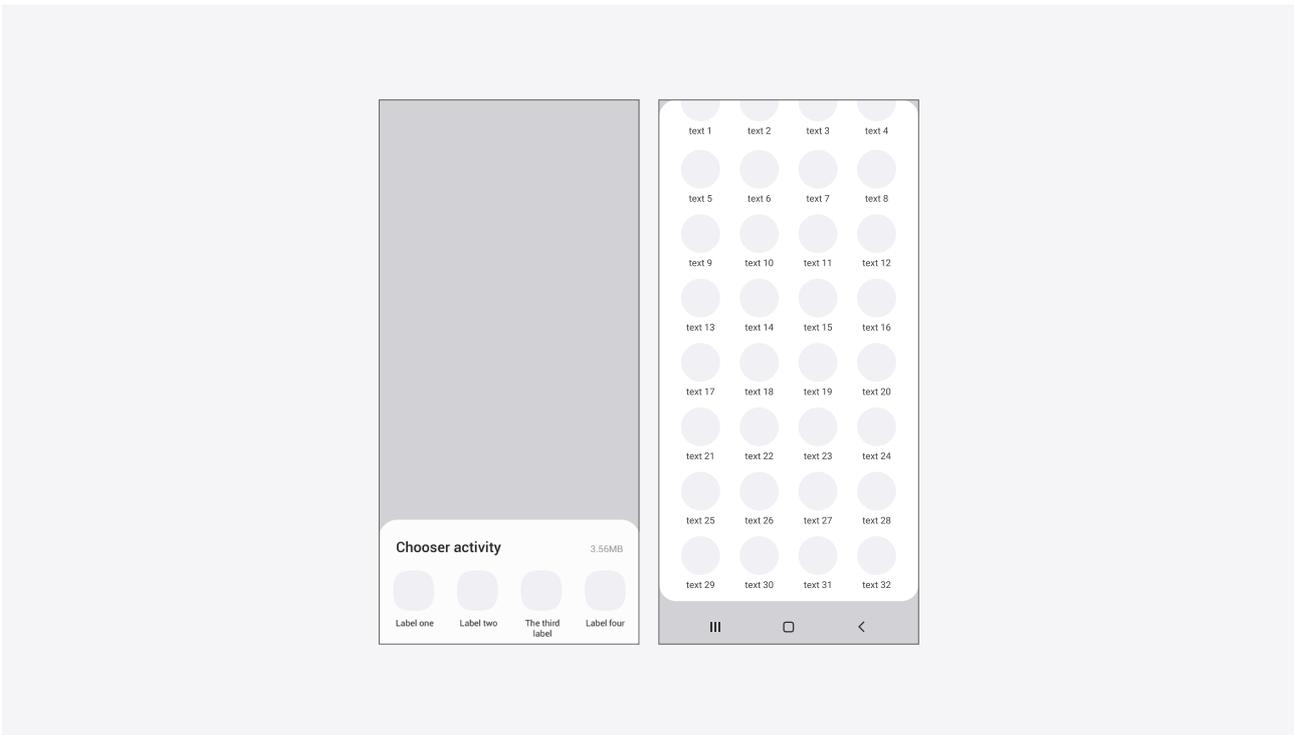
중요한 팝업인 경우 항상 제공하며 최초 1회의 성격을 가진 팝업 사용은 지양합니다. (법률 정보 제외)

제목/설명/버튼 조합 예시

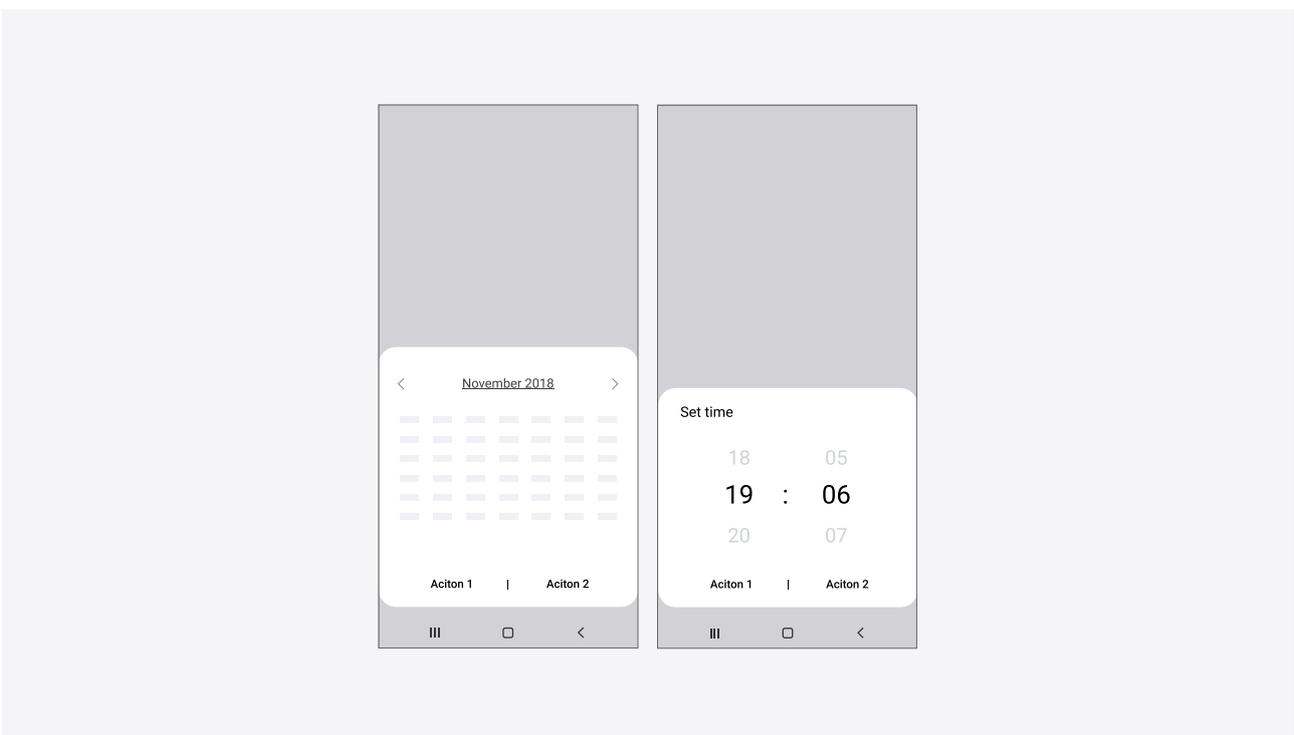


07. Dialog

선택 활동 예시



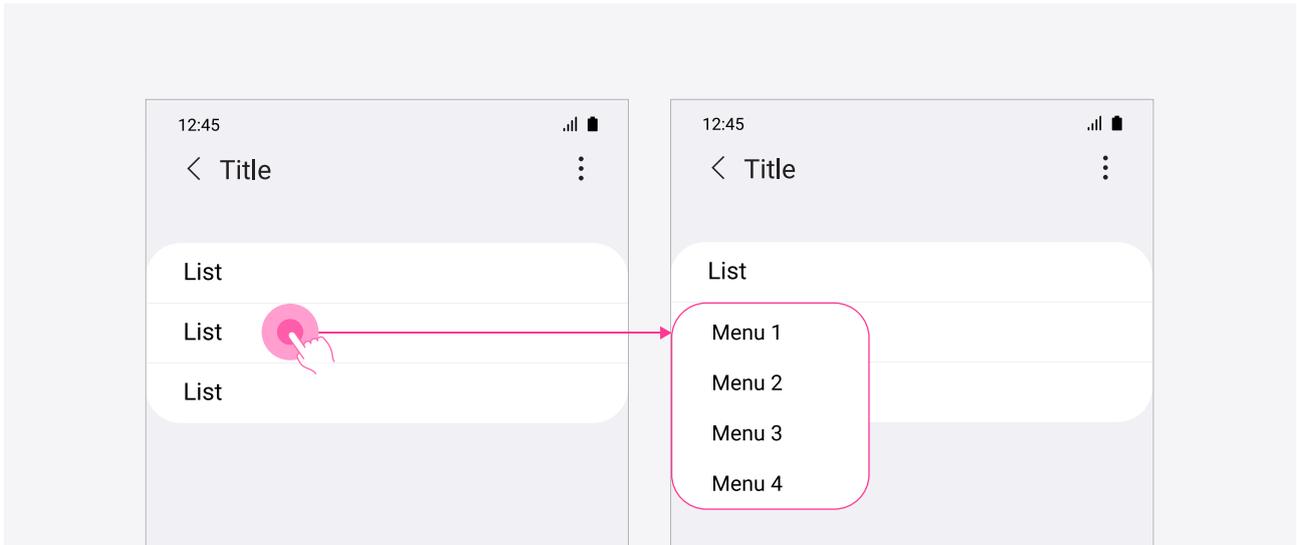
날짜/시간 선택 예시



07. Dialog

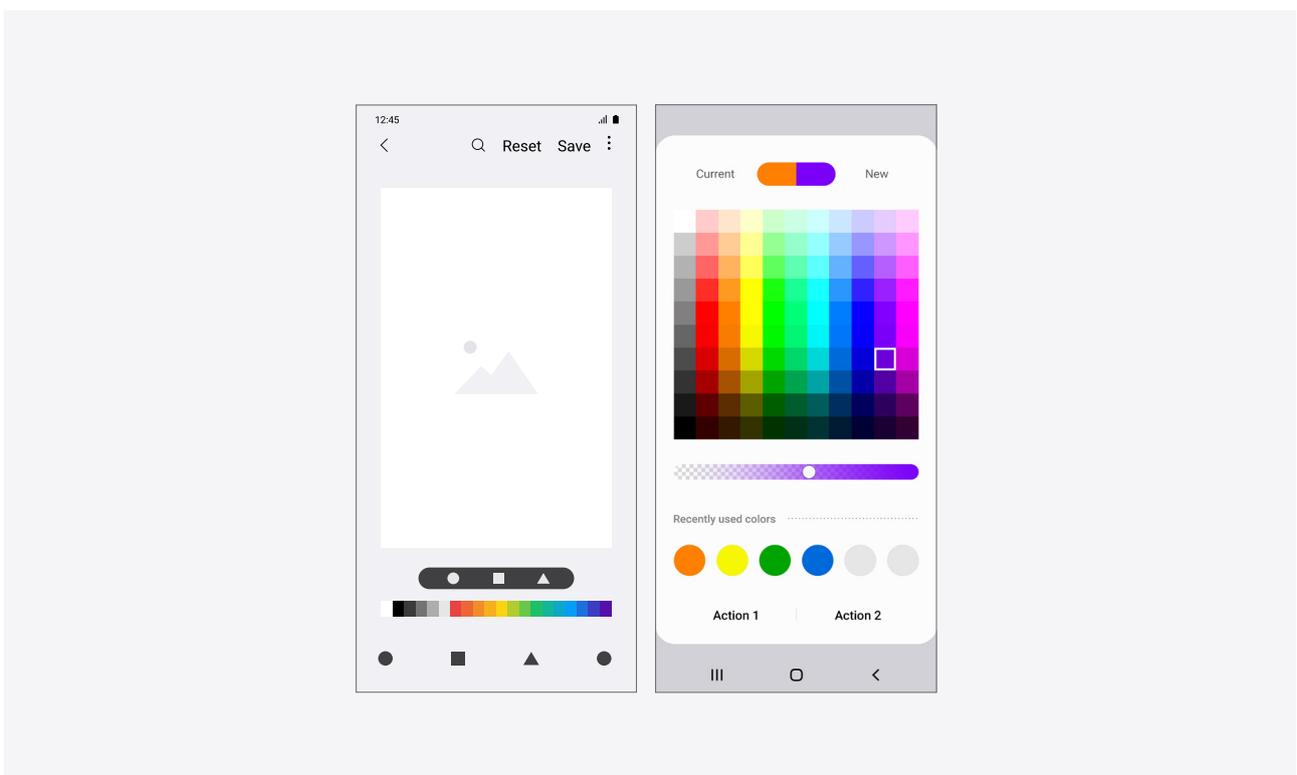
상황 별 메뉴 예시

연관된 옵션에 대한 상황 별 메뉴 팝업은 리스트/격자 보기에서 탭 & 홀드 시 제공됩니다. 이 때 제목 없이 드롭다운으로 제공하는 것을 권장합니다.



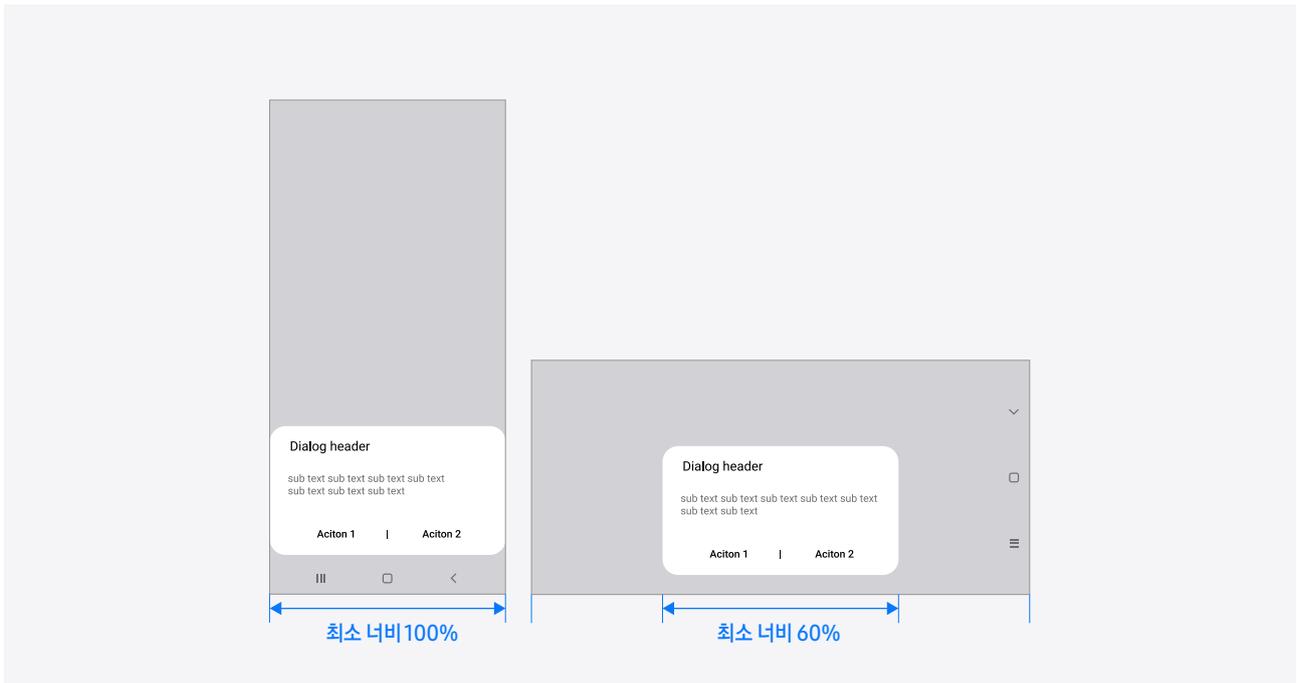
색상 선택 예시

두 가지 형태의 색상 선택기를 제공합니다. 바 형태로 제공하여 현재 작업하고 있는 이미지를 보면서 동시에 색상을 선택할 수 있도록 하거나 더 상세한 색상을 원할 경우 고급 색상 선택기를 통해 선택할 수 있습니다.

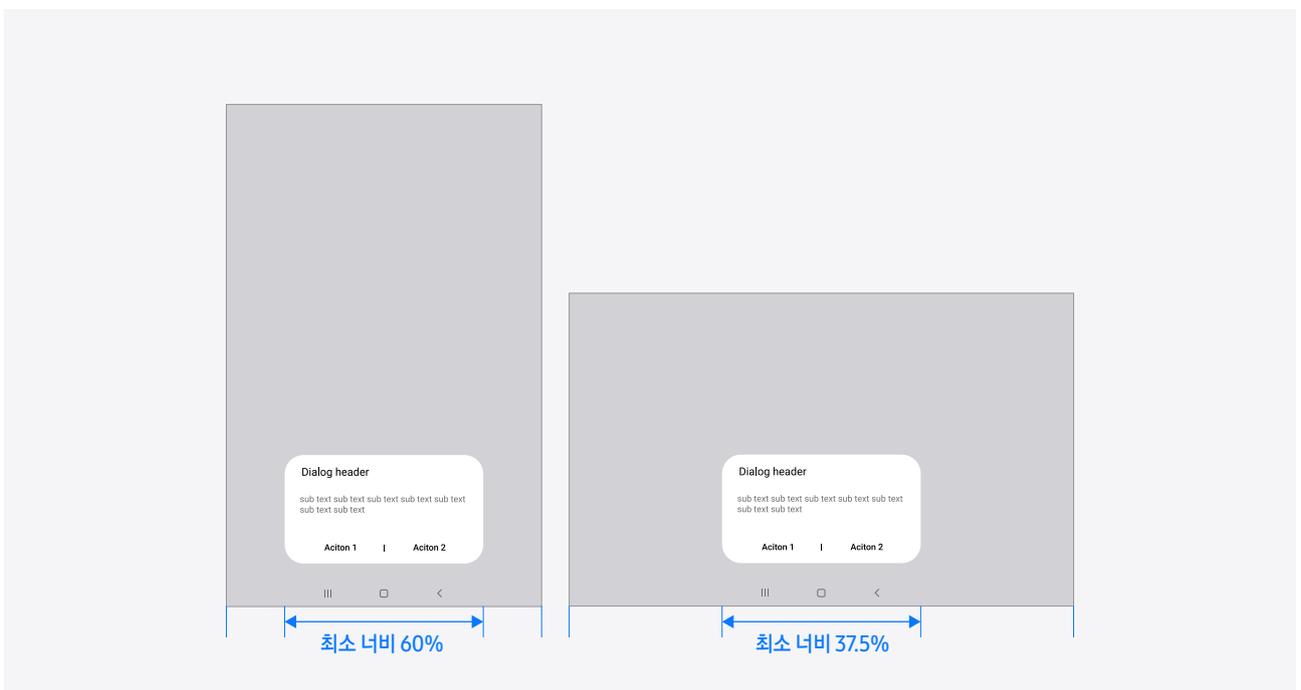


07. Dialog

폰 적용 시



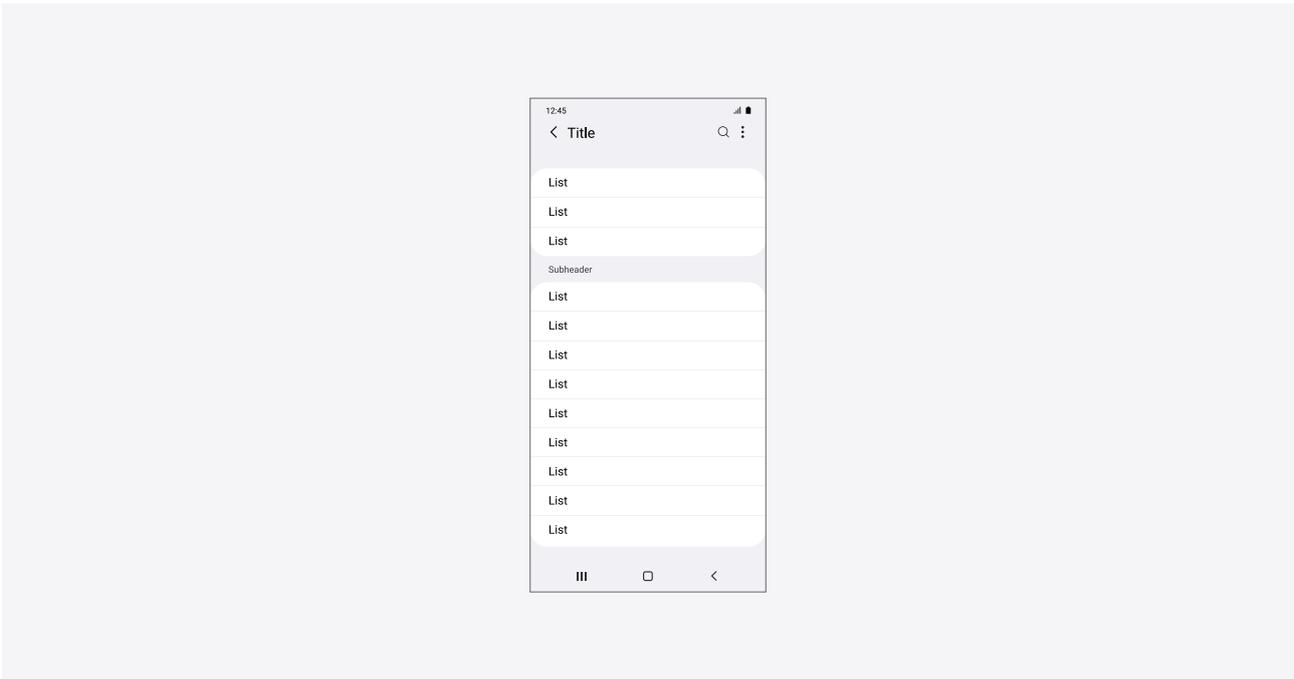
태블릿 적용 시



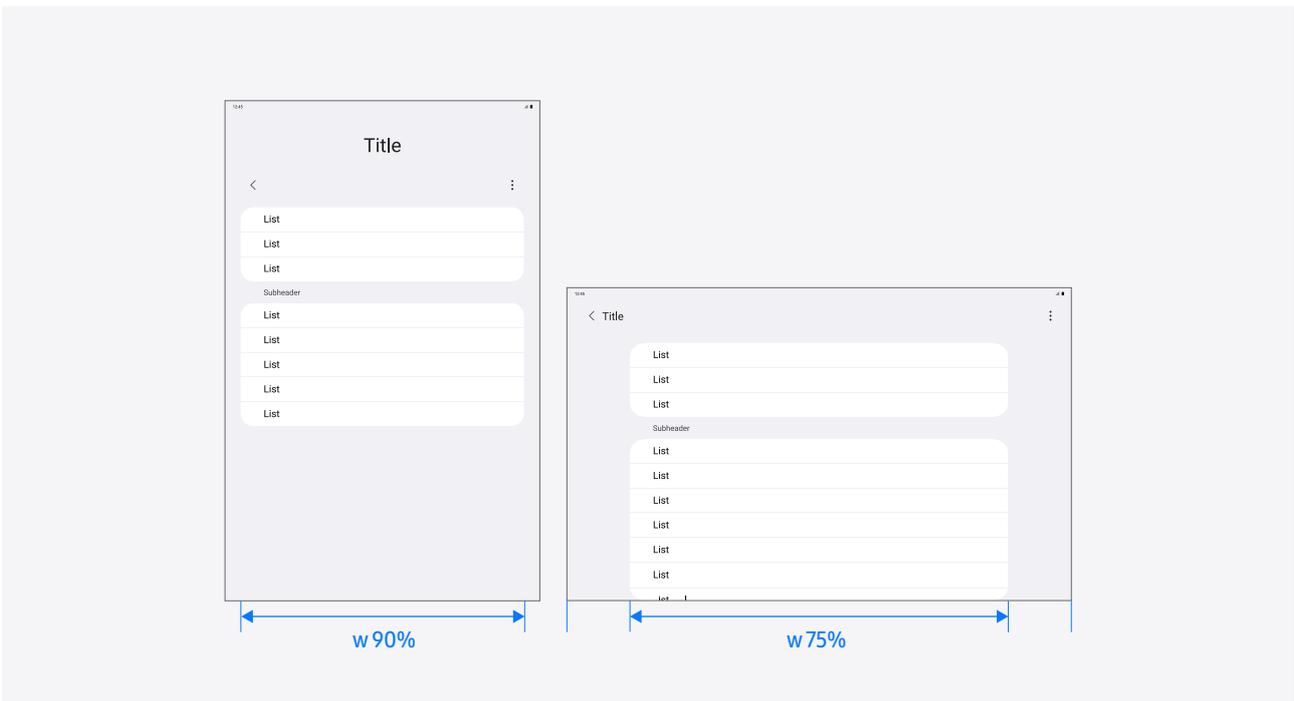
08. List

리스트는 수직적으로 배열 된 여러 개의 아이템을 하나의 연속적인 요소로 표시합니다.

폰 적용 시



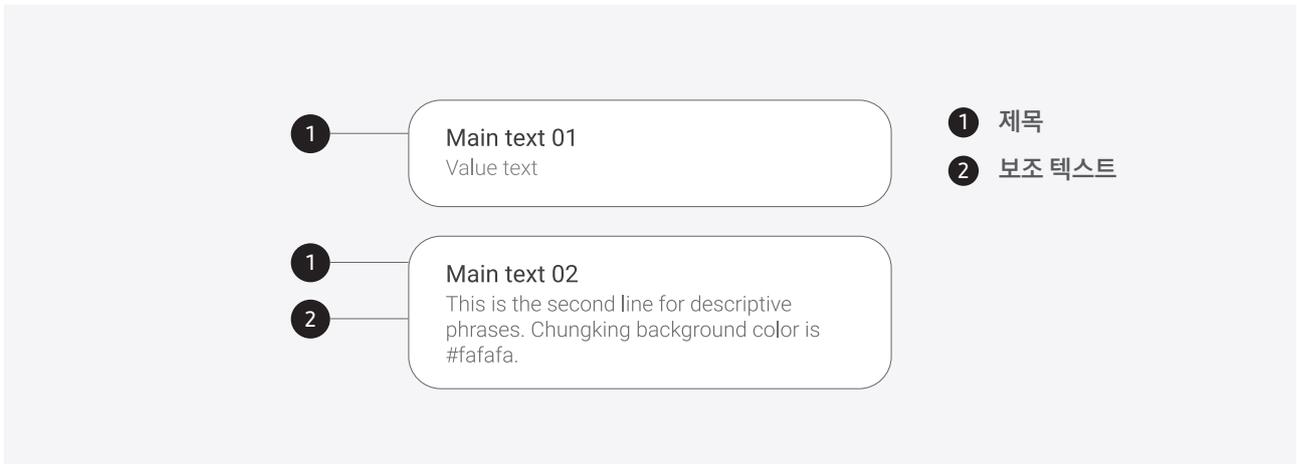
태블릿 적용 시



08. List

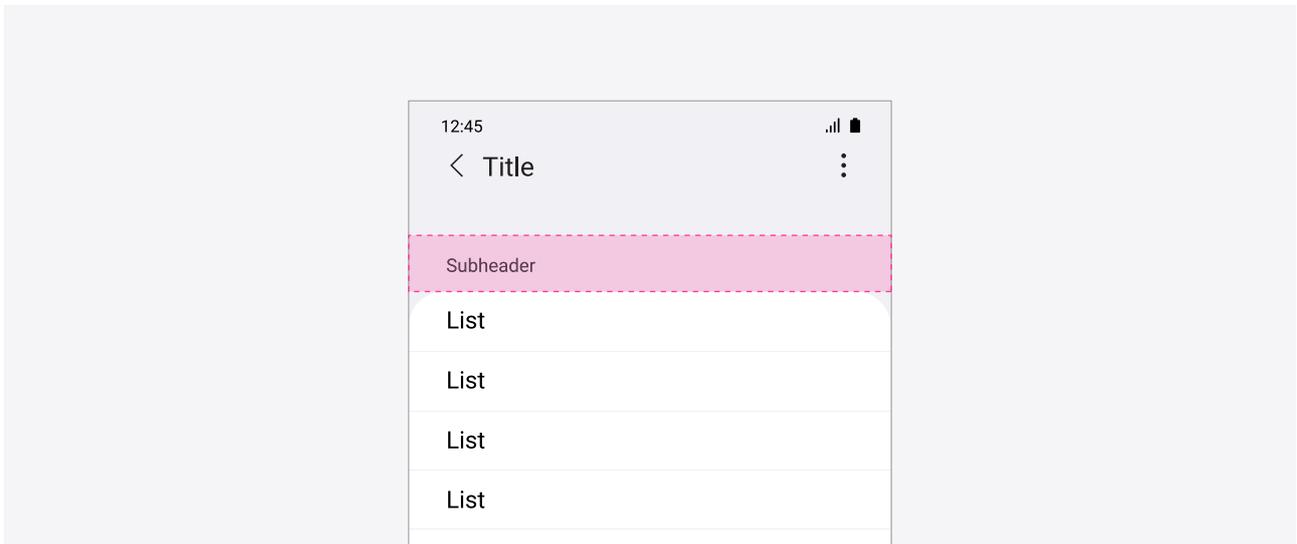
제목

리스트 내 본문 중 제목 영역은 한 줄로 제한하며, 보조 텍스트는 글자 수의 제한은 없습니다.



부제목

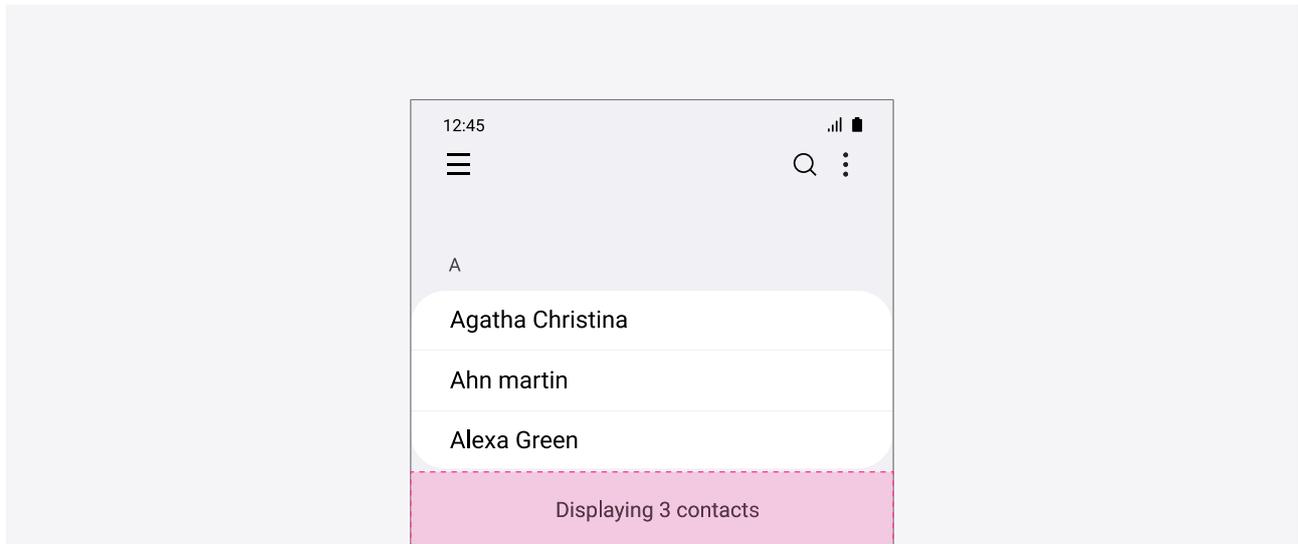
필요 시 그룹핑 된 리스트 항목들에 대한 부제목을 제공할 수 있습니다.



08. List

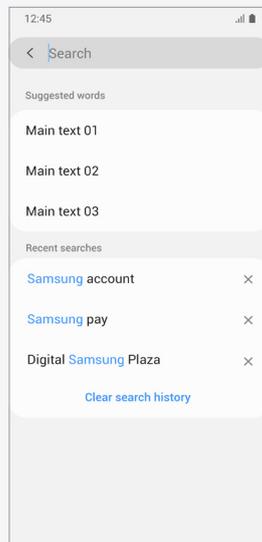
개수

이메일, 메시지 등 콘텐츠를 포함하는 리스트의 경우 하단에 리스트의 총 개수를 표기하는 카운터 영역을 제공합니다.



09. Search

많은 양의 정보 중에서 사용자가 원하는 콘텐츠를 빠르게 찾을 수 있게 하기 위해 검색 기능을 지원합니다. 사용자가 검색어를 입력하기 전에 최근 입력한 검색어나 자주 사용 된 조건을 기반으로 추천 항목들을 보여주고, 자동 완성 기능을 제공함으로써 더욱 만족스러운 검색 경험을 제공할 수 있습니다.



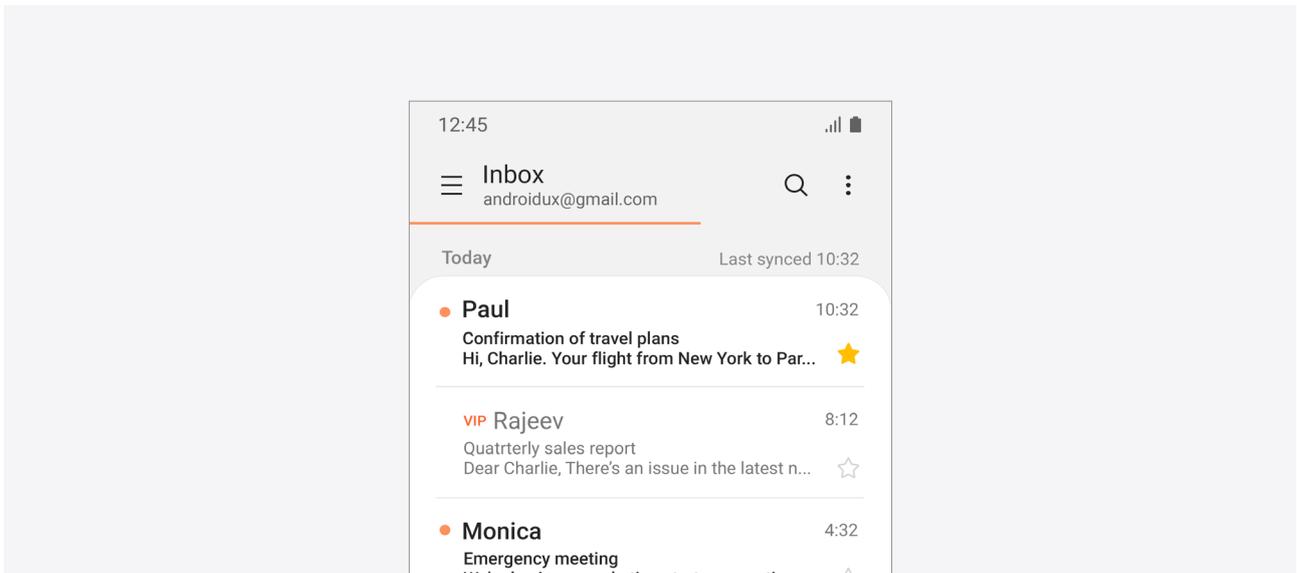
리마인더 검색 예시

10. Progress indicator

프로그레스 인디케이터(Progress indicator)는 특정 액션의 진행 상황을 나타낼 때 사용합니다.

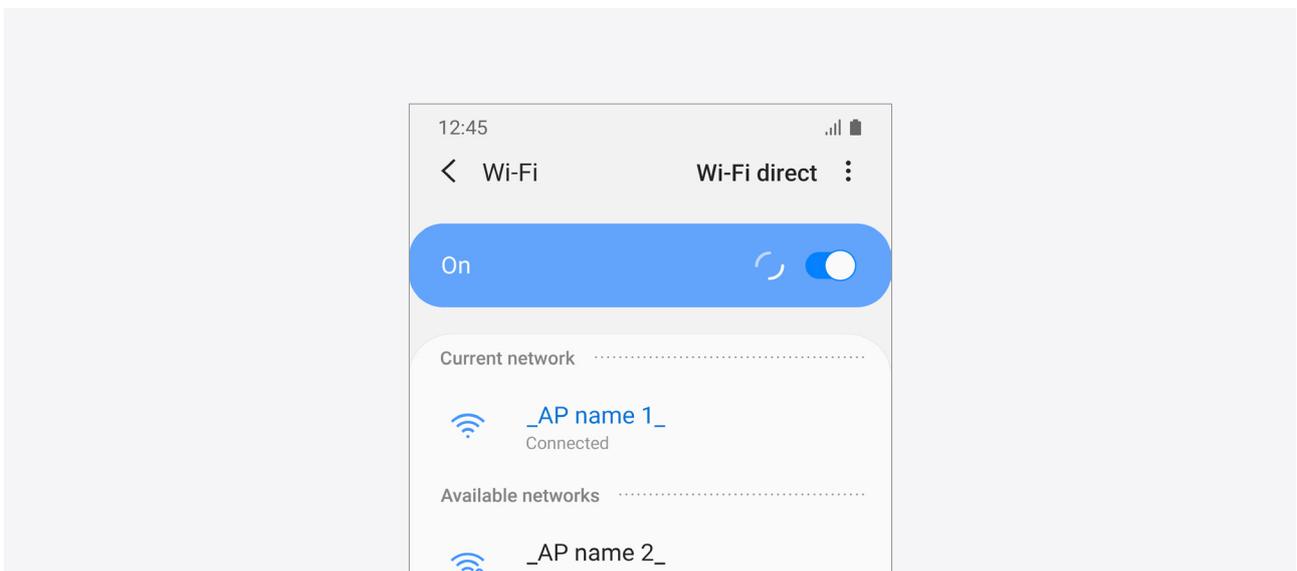
프로그레스 바 - 이메일 적용 예시

동작 완료 및 진행사항을 알 수 있을 때는 프로그레스 바(progress bar)를 사용합니다. 현재 작업에 영향을 주지 않도록 전체 화면을 가리지 않고 아래와 같이 앱바 등 제한 된 영역을 통해 제공하는 것을 권장합니다.



프로그레스 서클 - Wi-Fi 적용 예시

프로그레스 서클(Progress circle)은 동작이 즉시 실행되지 못하고 일정 시간 이상 걸릴 때 피드백을 주기 위해 사용하나 동작이 완료되는 시간을 알 수 없을 때에 한해 최소한으로 사용하는 것이 좋습니다.

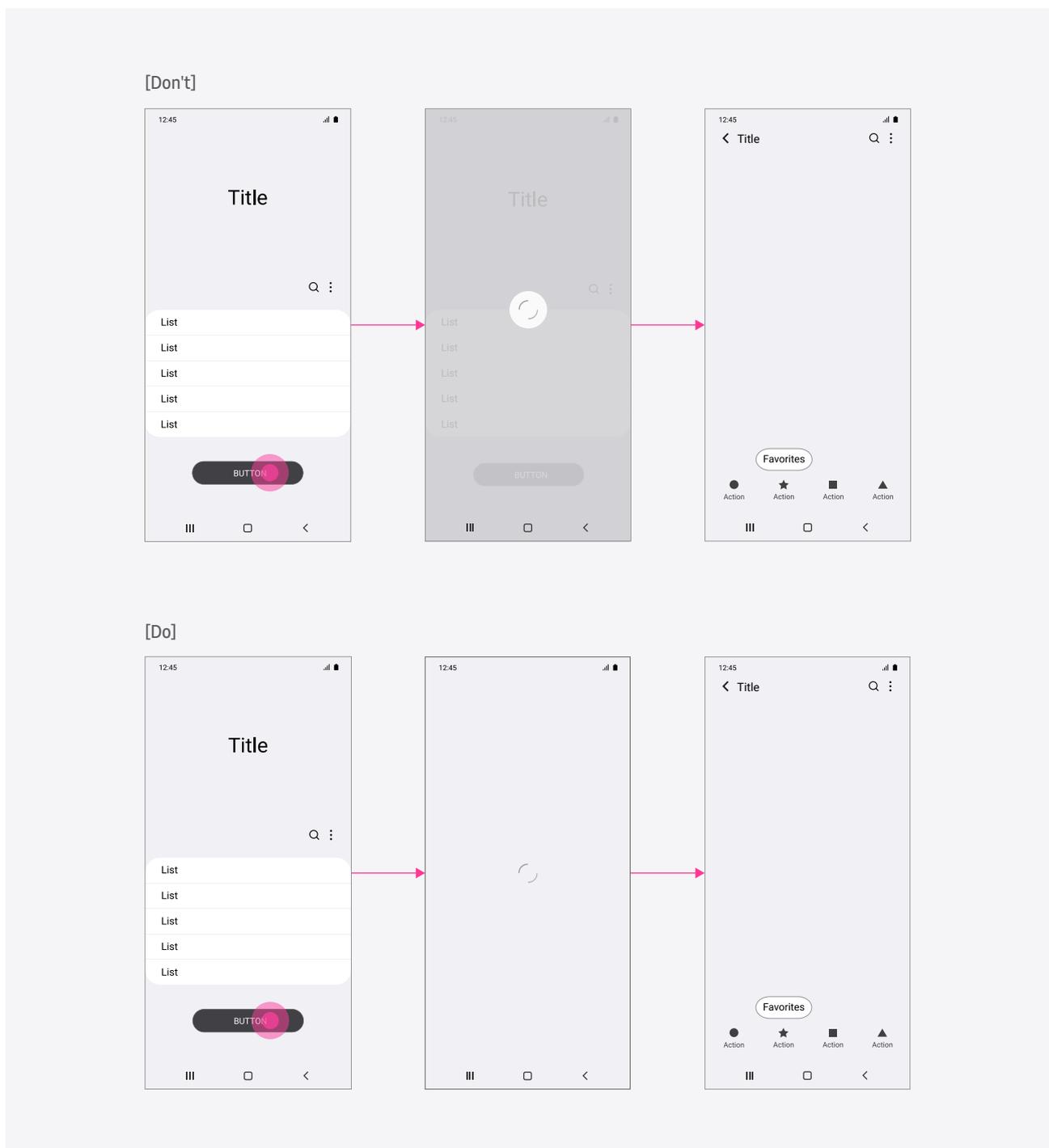


10. Progress indicator

사용 흐름에 방해 없이 진행 중임을 알 수 있도록 본문 또는 버튼을 누른 곳에 진행 상태를 표시하고, 프로그레스 팝업(Progress popup)으로 화면을 가리는 것을 지양합니다.

프로그레스 서클 화면

사용자의 액션에 대한 랜딩 페이지가 있는 경우, 랜딩 페이지로 이동하여 앱바, 툴바 등 먼저 보여줄 수 있는 기초 항목들을 보여주고, 업데이트가 진행되는 콘텐츠 영역에 진행 상태를 보여주는 것이 좋습니다.

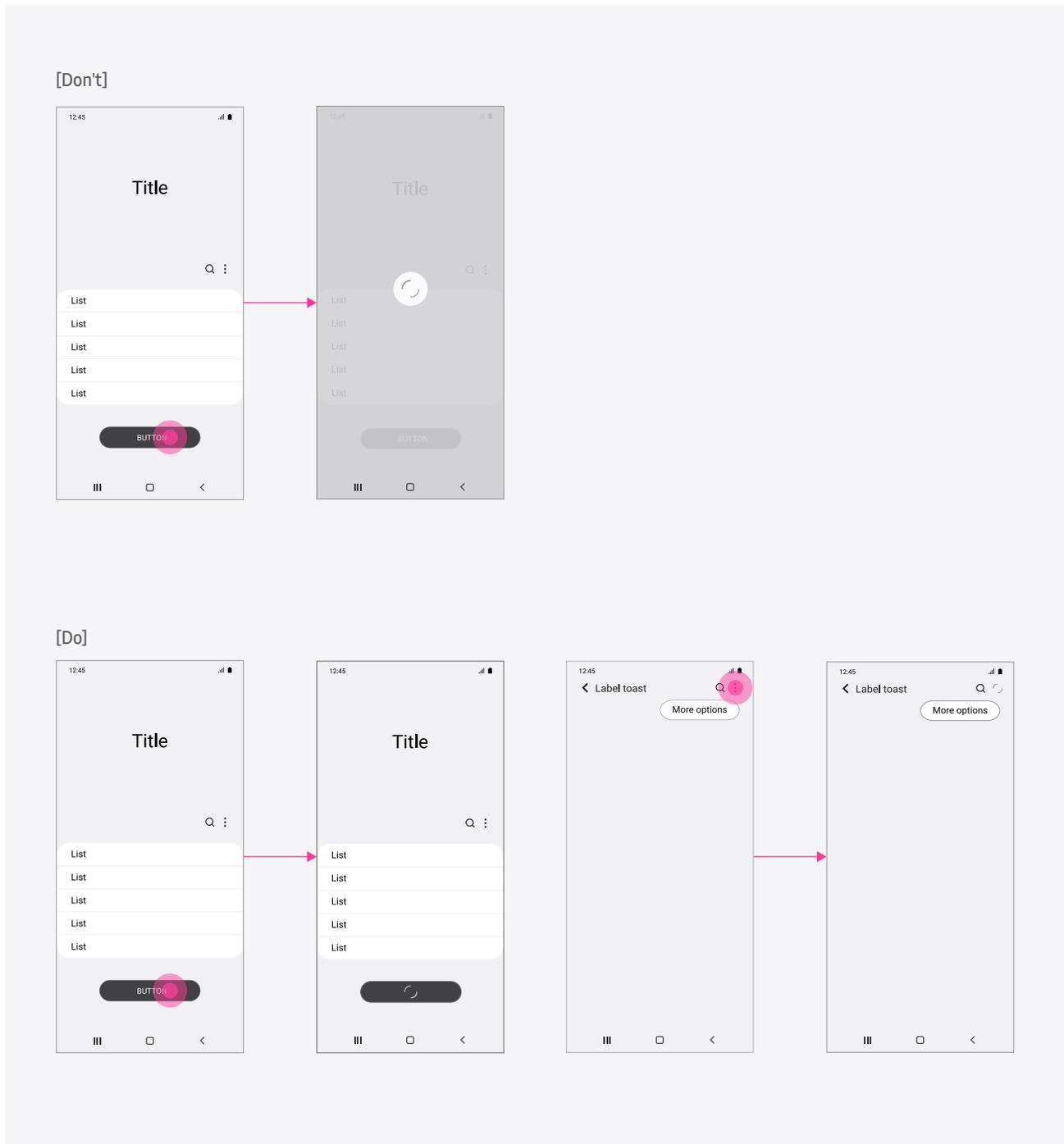


10. Progress indicator

사용자의 액션이 현재 화면에 영향을 미치거나 조건에 따라 랜딩 페이지를 특정할 수 없을 때에는, 액션이 실행된 버튼을 활용하여 진행 상태를 표시합니다.

프로그레스 서클 화면을 사용하기 어려울 때, 프로그레스 서클 버튼을 사용합니다.

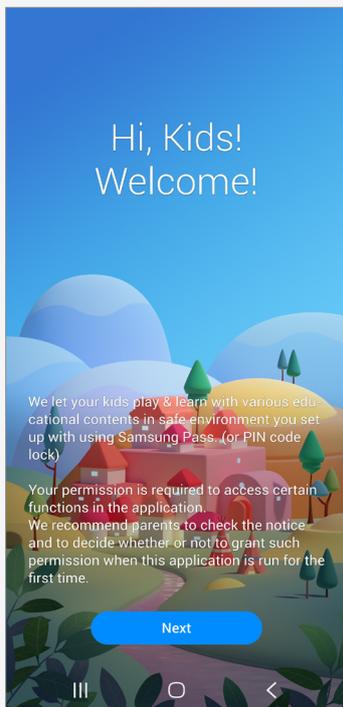
프로그레스 서클 버튼 액션 버튼을 활용하여 진행 상태를 표시합니다.



11. First time use

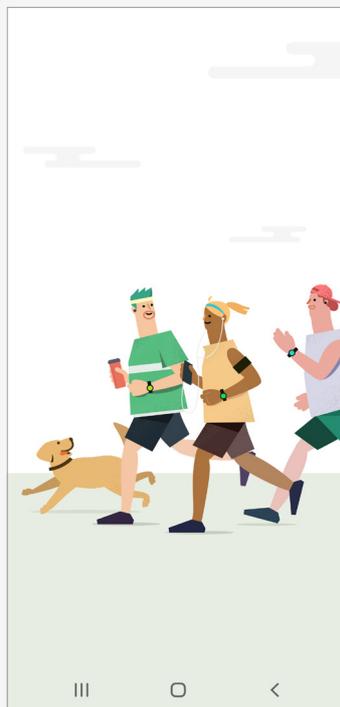
사용자가 앱에 처음으로 진입 했거나 기능을 실행했을 경우 시작(Welcome), 불러오기>Loading), 항목 없음 페이지를 제공할 수 있습니다.

첫 진입 화면 케이스



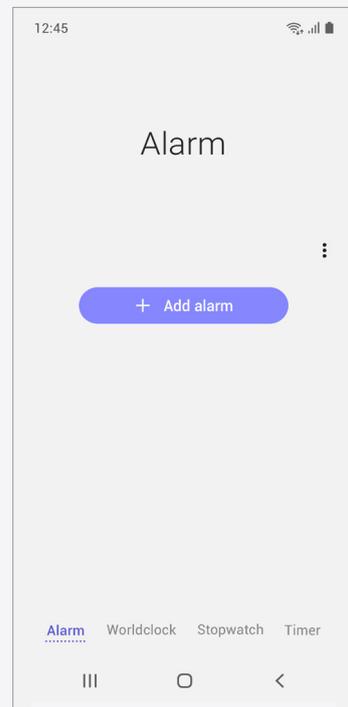
[시작 페이지]

사용자에게 앱에 대한 간략한 설명이나 법적인 고지가 필요한 경우 시작페이지를 제공합니다.



[불러오기]

앱 실행 시 불러오는 시간이 걸릴 경우 로딩 페이지를 제공합니다.



[항목 없음]

보여줄 수 있는 항목이 없는 경우 새로운 항목을 추가하기 위한 바로가기 버튼이나 상태를 표시하는 문구를 제공합니다.

12. Label toast

라벨 토스트를 통해 텍스트가 없는 아이콘 타입 구성 요소에 대해 추가 정보를 제공할 수 있습니다. 해당 구성 요소 위에서 탭 & 홀드 동작으로 텍스트 설명을 제공합니다.

텍스트 없이 아이콘만으로 구성된 경우, 아이콘과 텍스트 혹은 텍스트만으로 구성된 요소 중 화면 상의 제약에 의해 텍스트 크기를 고정 할 수 밖에 없는 요소에 대해 적용합니다. 이 경우, 시스템 폰트 값과 관계 없이 모든 화면에서 제공합니다.

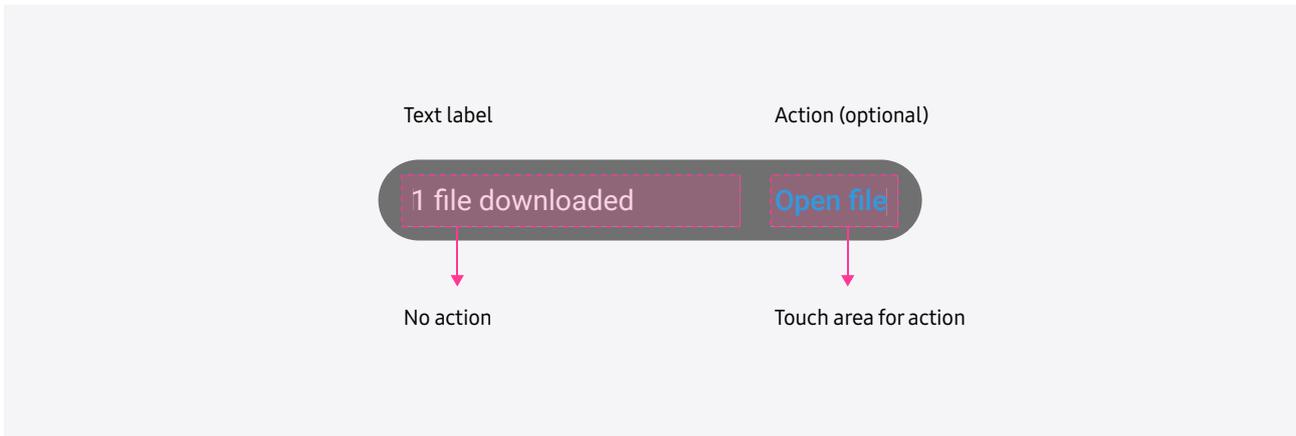
수 초가 지나거나 사용자가 화면을 터치하면 사라지게 됩니다. 라벨 토스트 제공 중 토스트 외 영역을 선택했을 때 해당 영역에 대한 동작을 바로 실행합니다.

별도의 동작이 없는 상태표시줄, 텍스트로만 이루어진 버튼, 아이콘과 텍스트 결합 버튼 중 큰 사이즈 폰트 적용이 가능한 경우는 적용하지 않습니다. 탭 & 홀드를 다른 동작으로 사용하는 앱의 경우도 앱 지정 동작을 우선으로 하여 라벨 토스트를 표시하지 않습니다.



13. Action toast

액션 토스트는 해당 토스트의 내용과 관련된 액션을 바로 실행할 수 있도록 토스트 팝업에 액션 버튼을 제공합니다. 스낵바는 버튼을 누를때까지 팝업이 유지되지만, 액션 토스트는 기존의 토스트처럼 정해진 시간 후에 사라집니다.



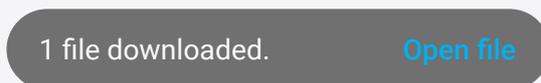
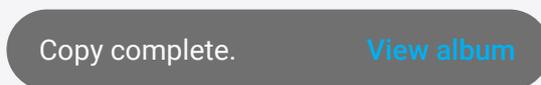
[Don't]



Dismiss, Close, Done, OK 등 팝업을 닫기위한 액션 버튼은 제공하지 않음

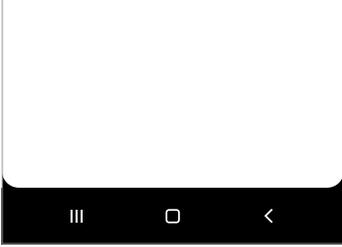
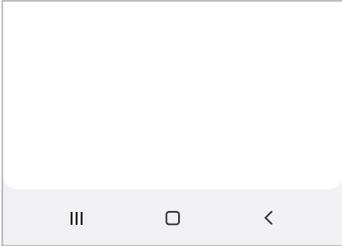
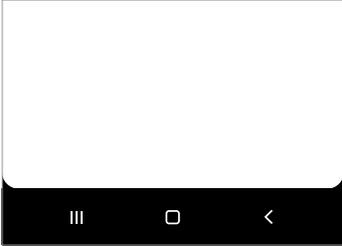
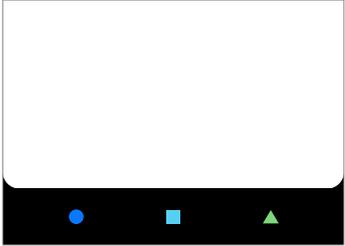
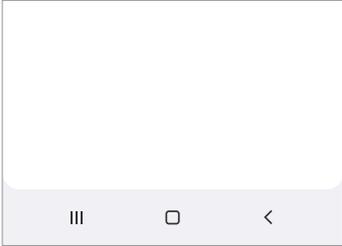
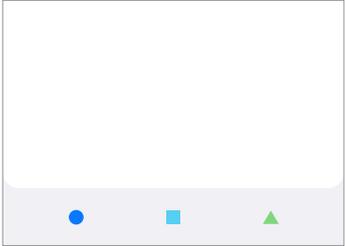
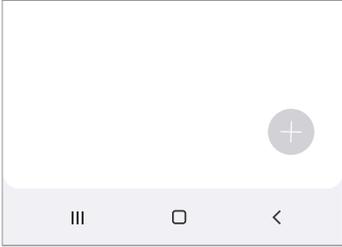
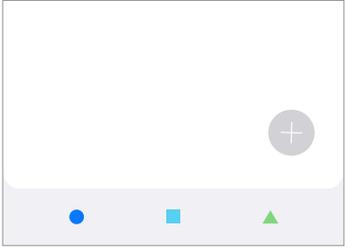
2개 이상의 Action버튼은 제공하지 않음

[Do]



14. Navigation bar

내비게이션 바는 앱 디자인에 맞춰 불투명, 반투명, 투명 3가지 종류 중 하나를 적용 합니다. 투명과 반투명은 설정 및 테마에 영향을 받지 않습니다. 16:9 비율 상태에서는 항상 검정색으로 표시 됩니다.

배경 설정	기본	테마 적용
당사 테마 적용 앱 어두운 테마		
밝은 테마		
당사 테마 미적용 앱 어두운 테마		
밝은 테마		
그 외 미지정 앱 타사 앱		

15. Edit mode

편집 모드는 실시간 저장이 불가능하거나 변경 사항을 취소할 수 있는 화면을 말하며, 사용자 트리거(저장/완료)로 해당 사항을 반영합니다.

폰 적용 예시

확인 버튼은 하단에 제공합니다. 단, 가로보기에서는 본문 영역이 줄어드는 것을 방지하기 위해 상단에 제공합니다.



폰 - 키보드 적용 예시

키보드 제공 시 키보드 위로 확인 버튼을 제공합니다.



15. Edit mode

태블릿 적용 예시

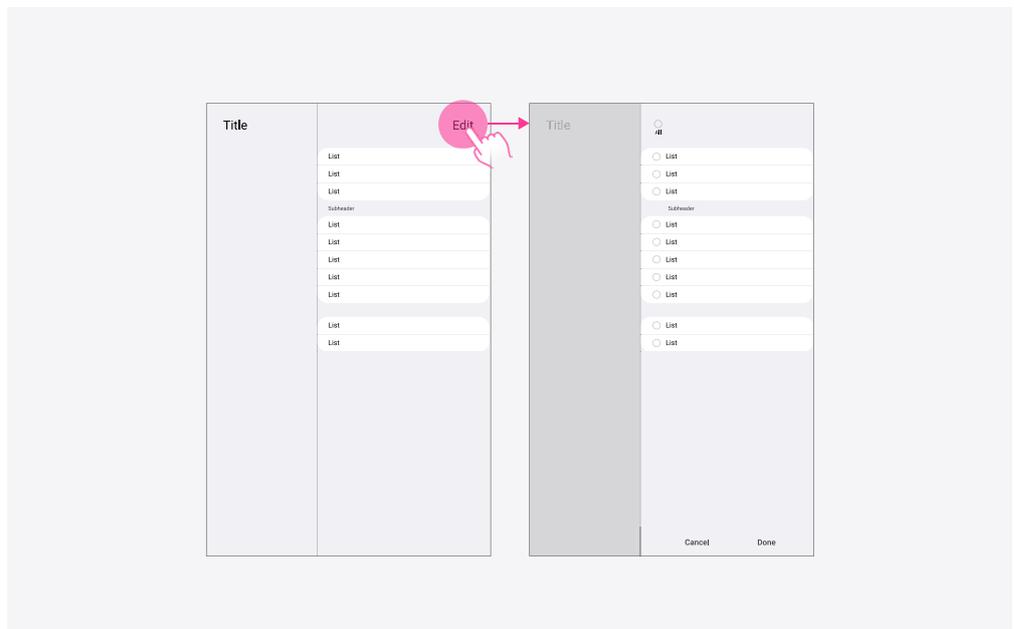
[신규 항목 생성 시]

세로보기에서는 전체 보기로 제공합니다. 가로보기에서는 오버레이 팝업으로 제공하며, 위치는 가운데로 정렬합니다. 오버레이 팝업의 외곽 지역을 탭 할 경우 뒤로 가기와 동일하게 동작합니다. 제목, 액션 등은 가로와 세로 모드에서 동일하게 제공하는 것을 권장합니다.



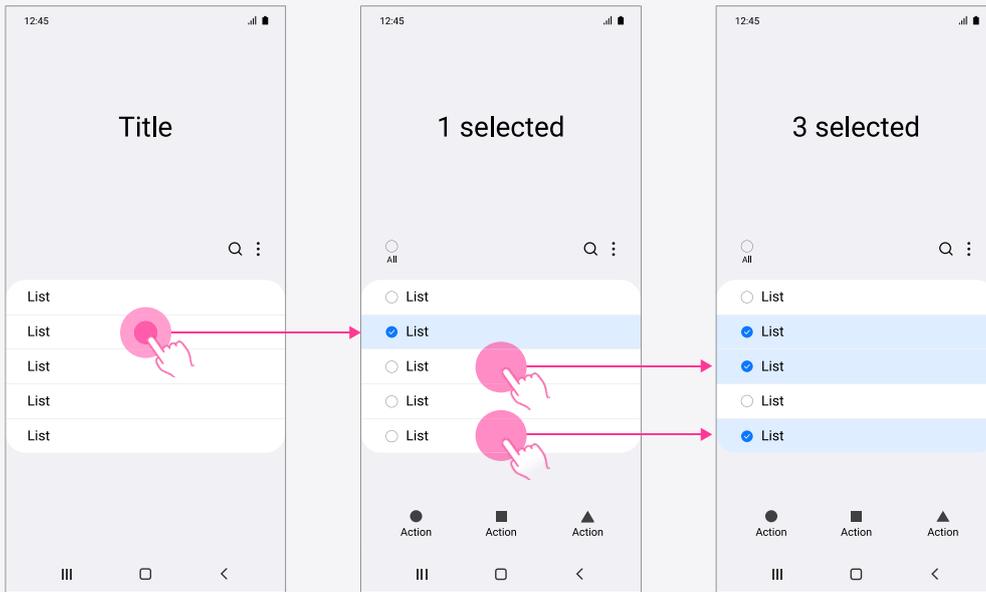
[기존 항목 편집 시]

보여지는 상황과 편집 될 때의 상황은 최대한 유사하게 제공합니다. 분할 보기에서 편집은 해당되는 영역에서 제공하고, 신규 추가의 경우 전체 화면이나 오버레이 팝업 형태로 제공합니다. 편집과 무관한 영역은 어둡게 처리하며, 어두운 영역 터치 시에는 뒤로 가기와 동일하게 동작합니다.



16. Selection control

옵션 메뉴에서 편집 버튼으로 직접 진입하거나 여러 개의 아이템 중 하나를 길게 누르면 선택 모드로 진입합니다.



선택 모드 진입 전에는 상황 별 메뉴를 보여주지 않습니다.

선택 모드에 진입하면 앱바와 툴바는 선택 모드로 변경 됩니다. 선택 모드에서는 선택 된 아이템에 따라 액션 항목이 변경 됩니다.

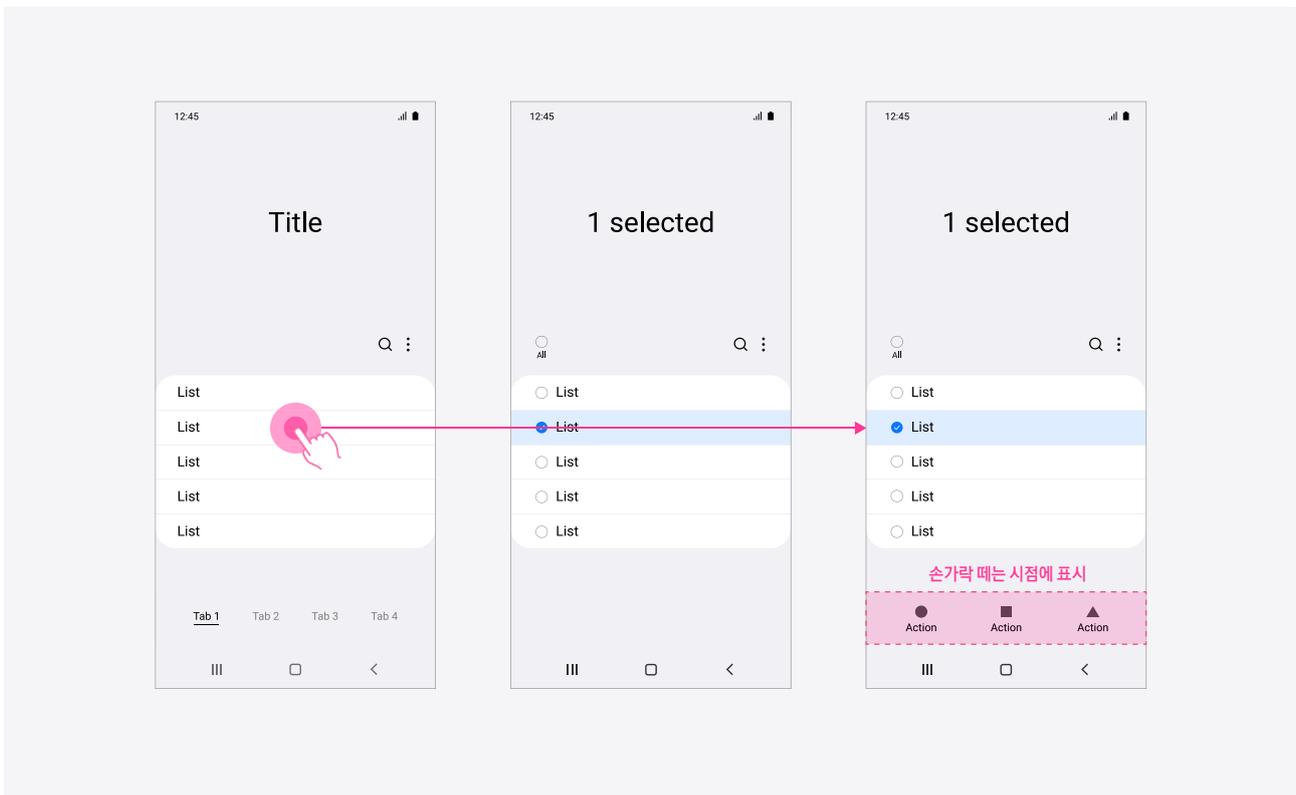
선택 된 항목의 수는 앱바에 숫자로 표시 됩니다. 앱바의 라디오 버튼을 선택하면 모두 선택으로 동작합니다.

16. Selection control

선택 모드 진입 시 액션바 제공 시점

1. 편집 버튼을 통해 선택 모드로 진입하는 경우 편집 버튼이 선택되는 시점에 액션바를 제공합니다.
2. 길게 누르기로 진입하는 경우 손가락을 떼는 시점에 (항목 선택이 완료된 후) 액션바를 제공합니다.
 - 하단 콘텐츠 가려짐 이슈로 인해, 화면 하단에 위치한 콘텐츠에 대해 선택 모드에 진입하여 해당 항목이 선택되었음을 시각적으로 보여준 뒤 손가락을 떼는 시점에 액션바를 제공합니다.
 - 진입 후 손가락 떼기 전까지 연속된 스크롤을 통해 항목 선택 중인 경우 스크롤을 완료하고 손가락을 떼는 시점에 액션바를 제공합니다.
 - 일반화면에서의 탭(Tab)에서는 액션바를 표시하지 않습니다.

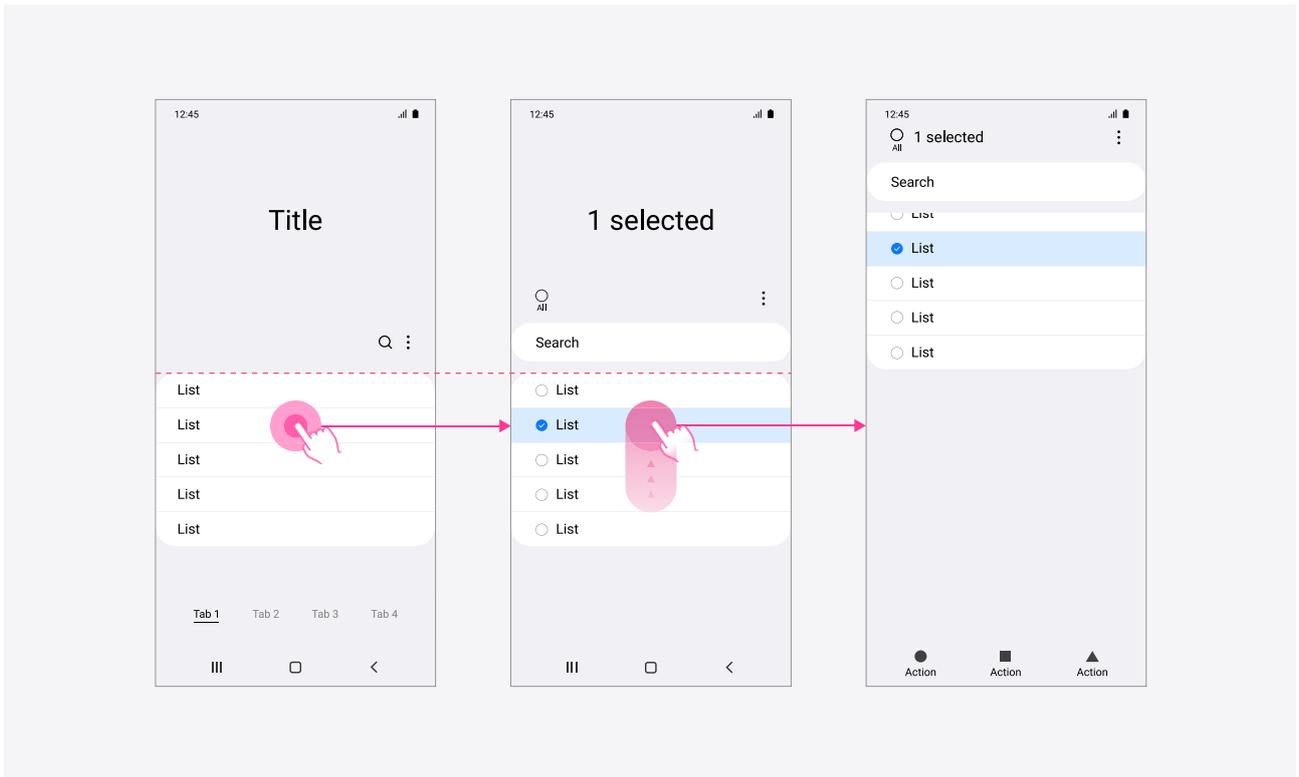
선택된 항목이 없는 경우 하단 액션바는 표시하지 않습니다.



16. Selection control

선택 모드 진입 시 인터랙션

선택 모드에서 검색 창 사용 시 리스트를 움직이지 않고 리스트 레이아웃을 유지한 상태로 선택 모드에 진입 합니다.

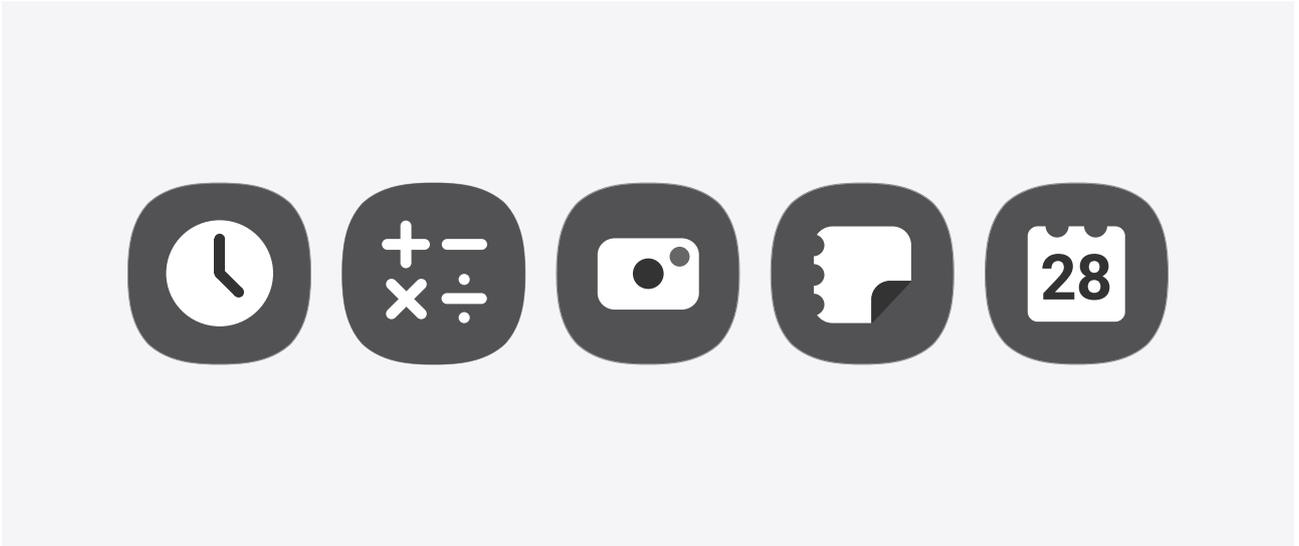


Visual design

01. Icons

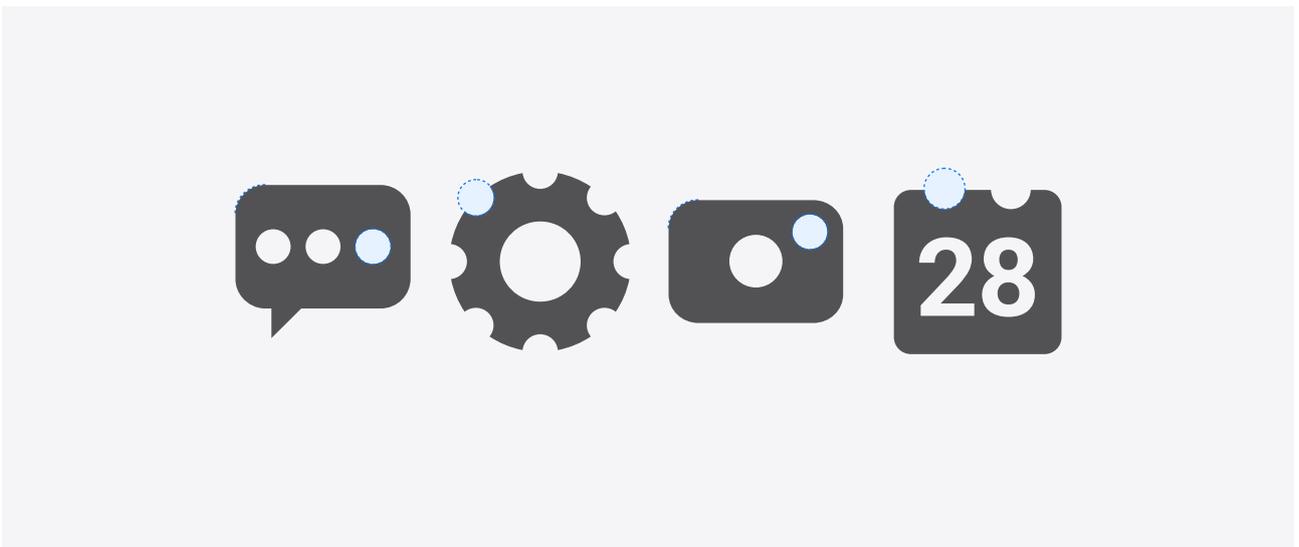
명확한 메타포

아이콘은 쉽게 인지되고, 의미하는 바와 기능을 쉽게 이해할 수 있도록 디자인되어야 합니다. One UI의 아이콘은 사용자들에게 익숙하고 명확한 메타포를 사용합니다.



단순하고 모듈화된 형태

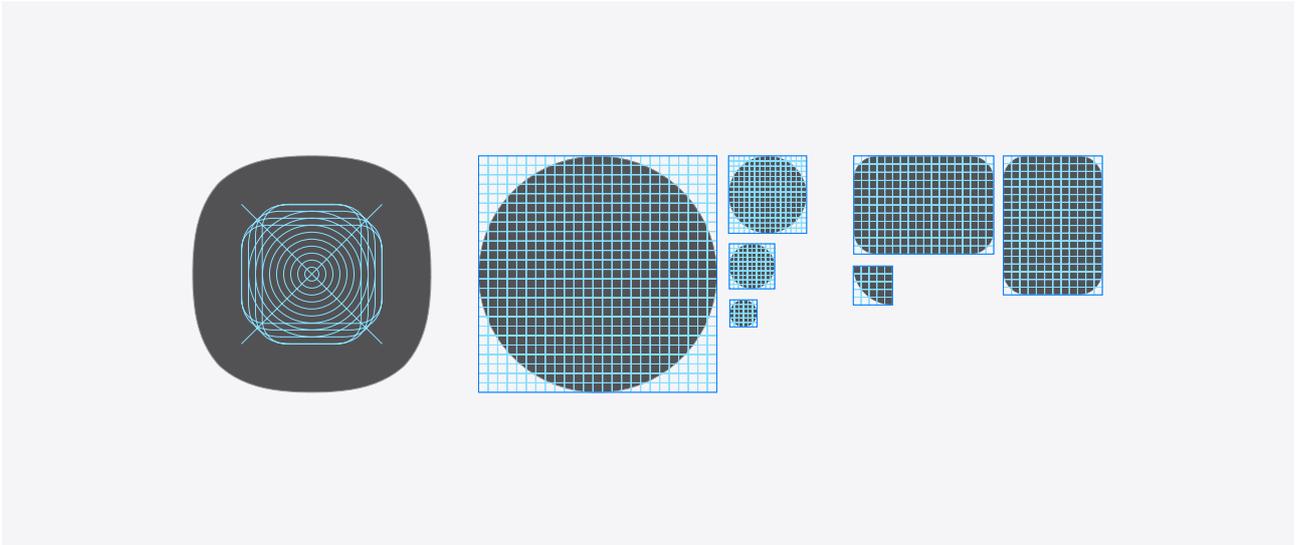
복잡한 형태나 많은 종류의 형태가 사용되면 한 눈에 알아보기가 어렵습니다. One UI의 아이콘은 형태를 단순화하고, 같은 형태를 반복 사용하여 쉽게 인지될 수 있도록 디자인합니다.



01. Icons

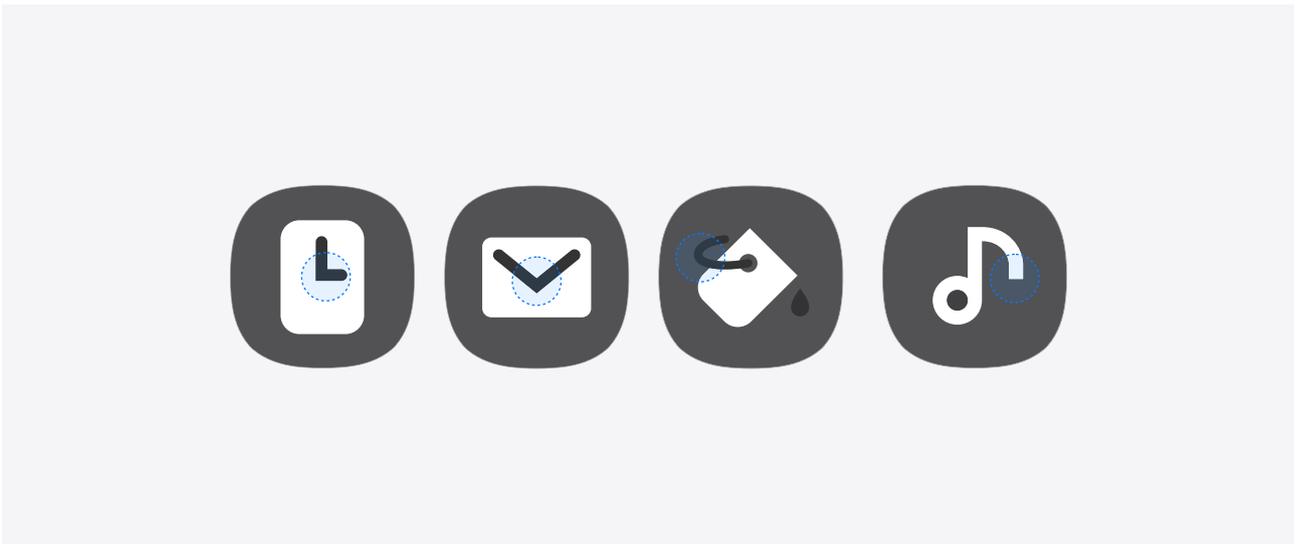
구성 방식

동일한 집 짓기 블록(building block)을 이용해 다양한 모양의 집을 짓는 것처럼, 아이콘 디자인에서도 동일한 구성요소를 사용해서 일관성을 향상시킵니다.



부드러움과 예리함

One UI의 인터페이스에서 전반적으로 둥근 형태를 사용하고, 아이콘에서도 이에 어울리는 둥근 획을 사용합니다. 그러나 획의 모서리는 각을 살려두어 둥근 형태와 대비를 이루며 디테일을 표현합니다.

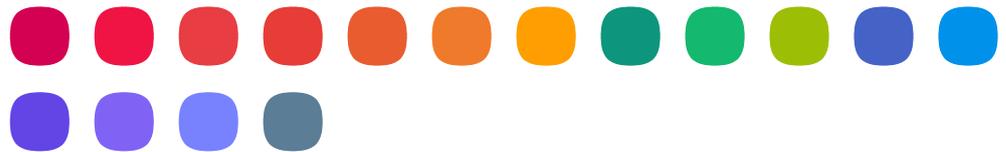


01. Icons

아이콘 컬러

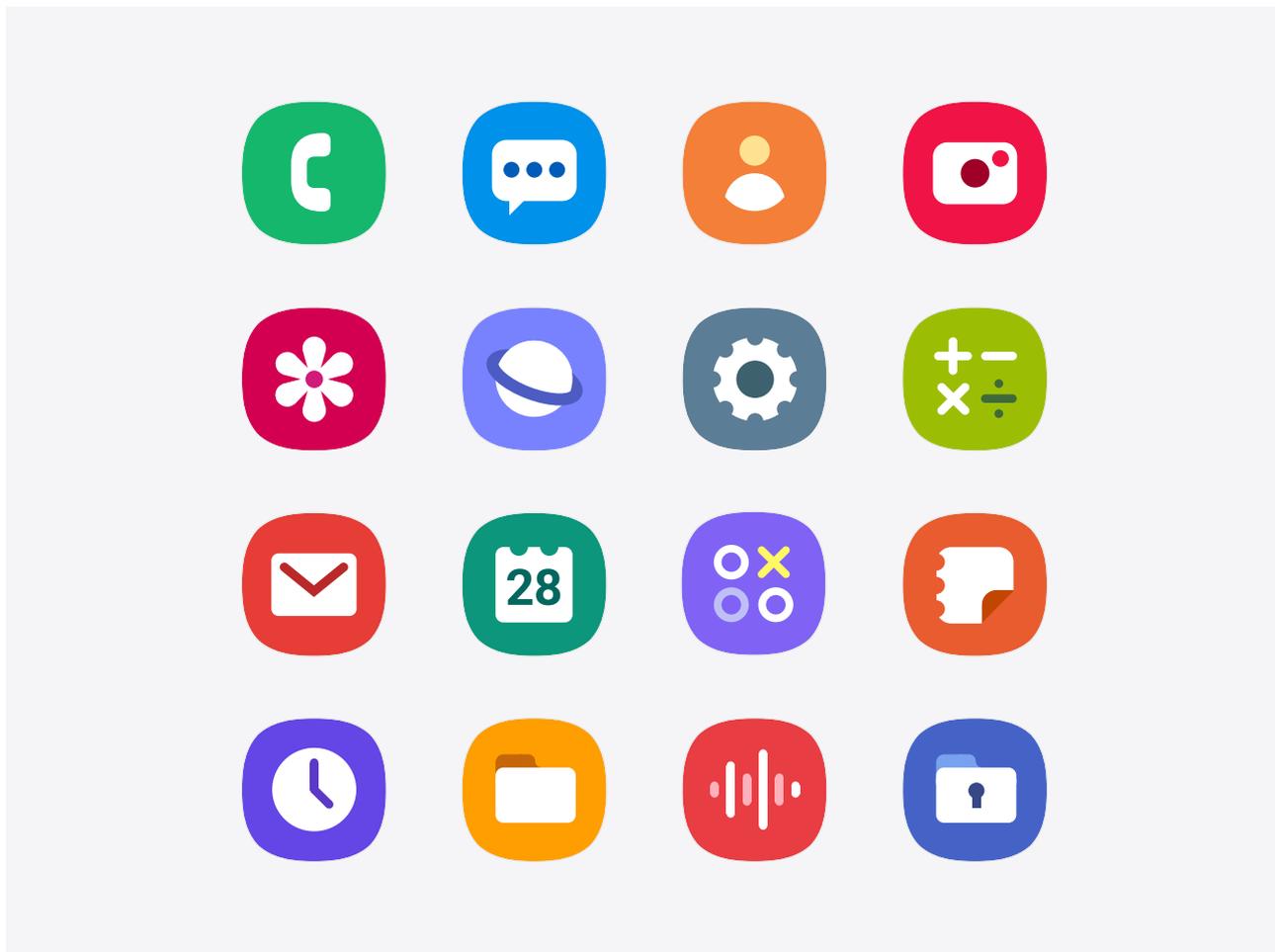
앱 아이콘은 각 앱의 특징을 표현하는 컬러를 사용하고, 서로 조화를 이루는 색조의 컬러 팔레트를 사용하여 시각적 일관성을 높입니다.

[앱 아이콘 컬러]



01. Icons

One UI의 앱 아이콘



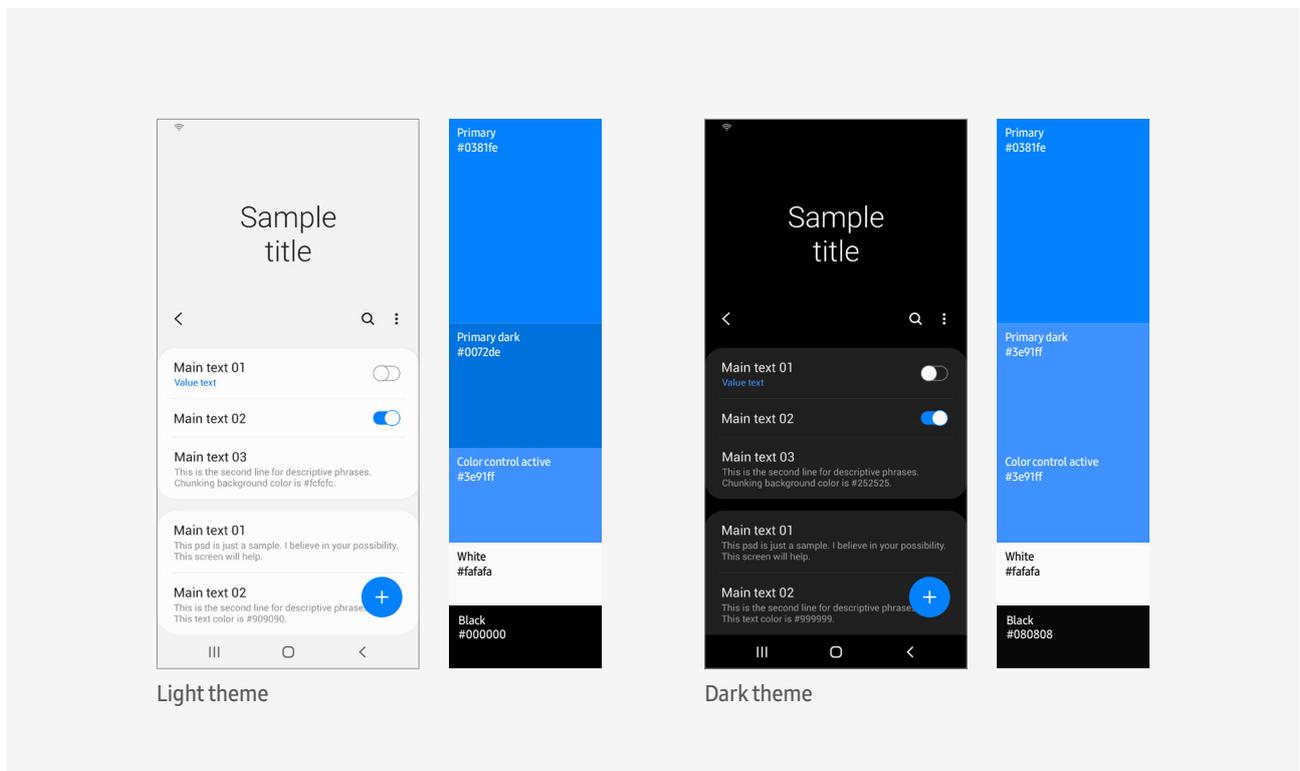
02. Color

안드로이드의 Material theme은 카테고리화된 컬러 팔레트 시스템을 제공하여, 한 카테고리의 컬러값을 변경하면 같은 카테고리에 속하는 화면 요소들의 컬러값이 한꺼번에 변하게 할 수 있습니다. 컬러 팔레트 시스템을 잘 이용하여 앱을 설계하면, 앱의 스타일을 쉽게 변경할 수 있습니다.

색상 카테고리

주요 색상	앱 아이콘, 플로팅 액션 버튼, 입력 영역, 선택된 아이템 등
어두운 주요 색상	앱바 텍스트, 텍스트 버튼, 다이얼로그 버튼, 아이템 없음 텍스트 등
제어 활성화 색상	체크 박스, 라디오 버튼, 스위치 등

One UI 컬러 팔레트의 활용 예



02. Color

컬러를 사용할 때는 각 컬러가 가지고 있는 의미와 특성을 고려하여, 컬러를 적용하려는 요소가 가진 의미와 어울리는 컬러를 사용합니다. 컬러는 보통 긍정적인 의미와 부정적인 의미를 모두 가지고 있으며 문화권에 따라 의미의 차이가 있음을 고려해야 합니다.

분류	컬러
<p>빨간색</p> <p>경고, 위험, 금지, 따뜻함, 강함, 열정</p>	   
<p>초록색</p> <p>안전함, 평화로움, 좋음(Good), 자연, 환경, 풍부함</p>	 
<p>파란색</p> <p>효율(Efficiency), 지능적(Intelligence), 평온함</p>	   

03. Typography

One UI에서 제목, 부제목, 텍스트 버튼, 탭 컴포넌트에 사용되는 단어와 문장의 첫 글자는 대문자, 나머지 글자는 소문자로 표기합니다.



03. Typography

One UI는 기본적으로 Roboto 폰트를 사용합니다. 각 컴포넌트에서 폰트 크기는 아래와 같이 적용하는 것을 권장합니다.

Roboto 글꼴 집합

분류	폰트 스타일	폰트 크기
Extend title	Light	40sp
Dialog title	Medium	20sp
Title	Regular	19sp
Main List	Regular	18sp
Text Button	Regular	17sp
Body Description	Regular	16sp
Raised Button	Regular	15sp
Sub header	Medium	14sp
Sub List	Regular	13sp 최소 폰트 크기 가시성을 위한 권장 값

04. Thumbnail radius

포커스 블록이나 이미지 썸네일 등에 모서리를 둥글게 처리한 블록을 사용할 때, 화면 배열과 사용처에 따라 아래와 같이 반경값(Thumbnail radius)을 권장합니다.

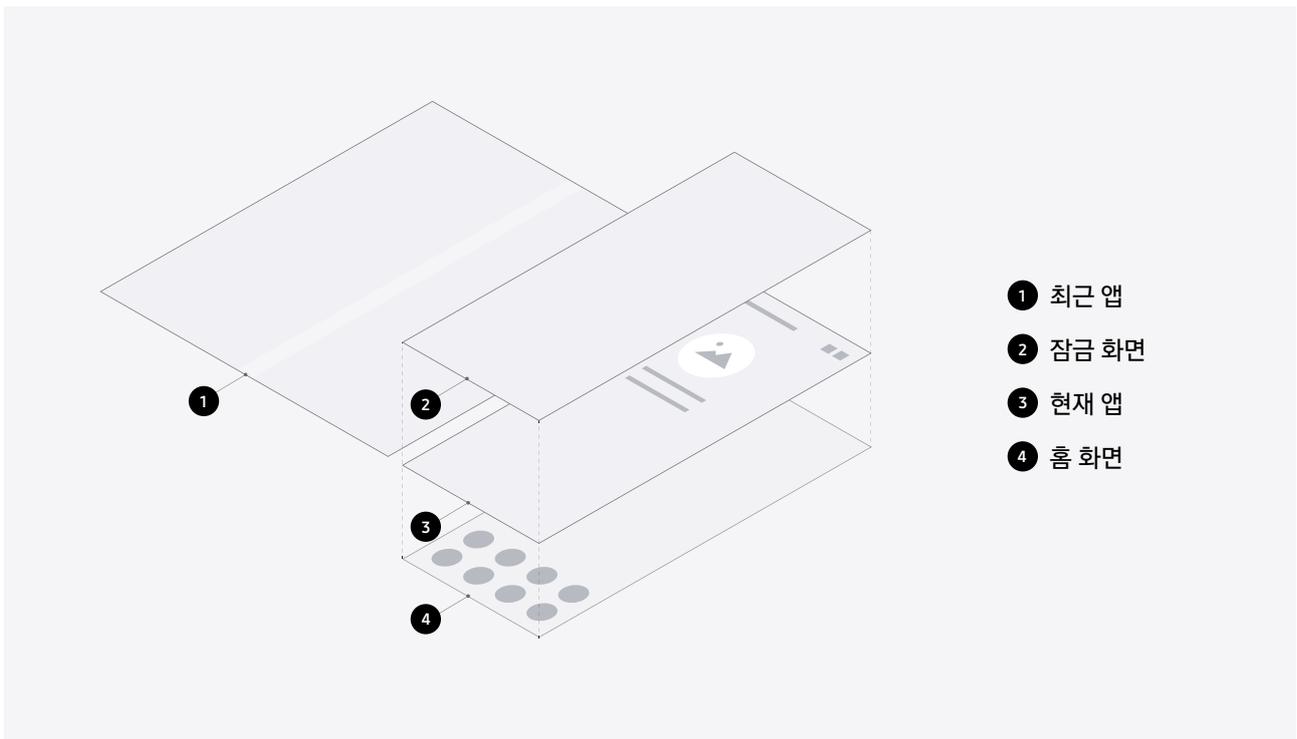


Motion & Interaction

01. Intuitive

모션과 인터랙션은 사용자가 화면 요소들의 구조와 기능을 이해하기 쉽도록 도와주며, 사용자의 다음 행동을 자연스럽게 유도할 수 있습니다.

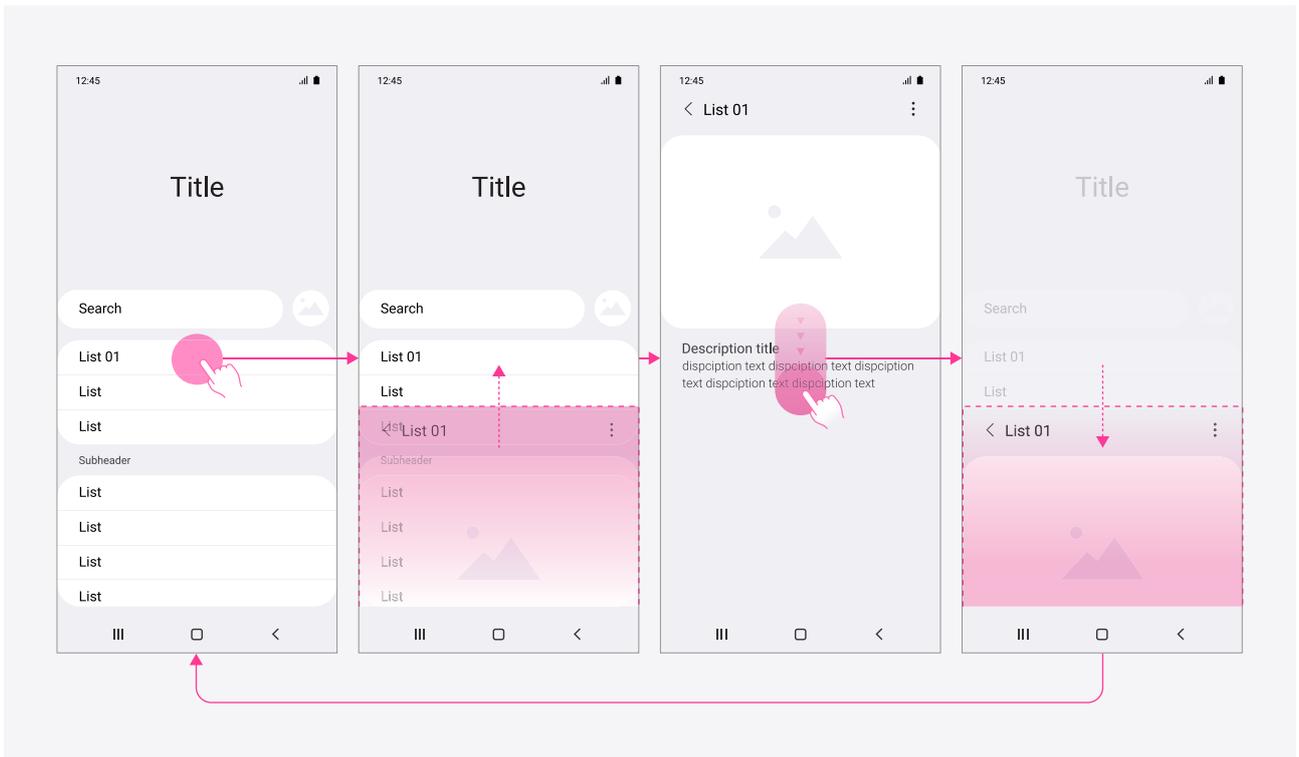
화면 요소들의 구조와 기능의 이해를 돕고, 사용자의 행동을 유도할 수 있게 합니다.



01. Intuitive

[예시 1]

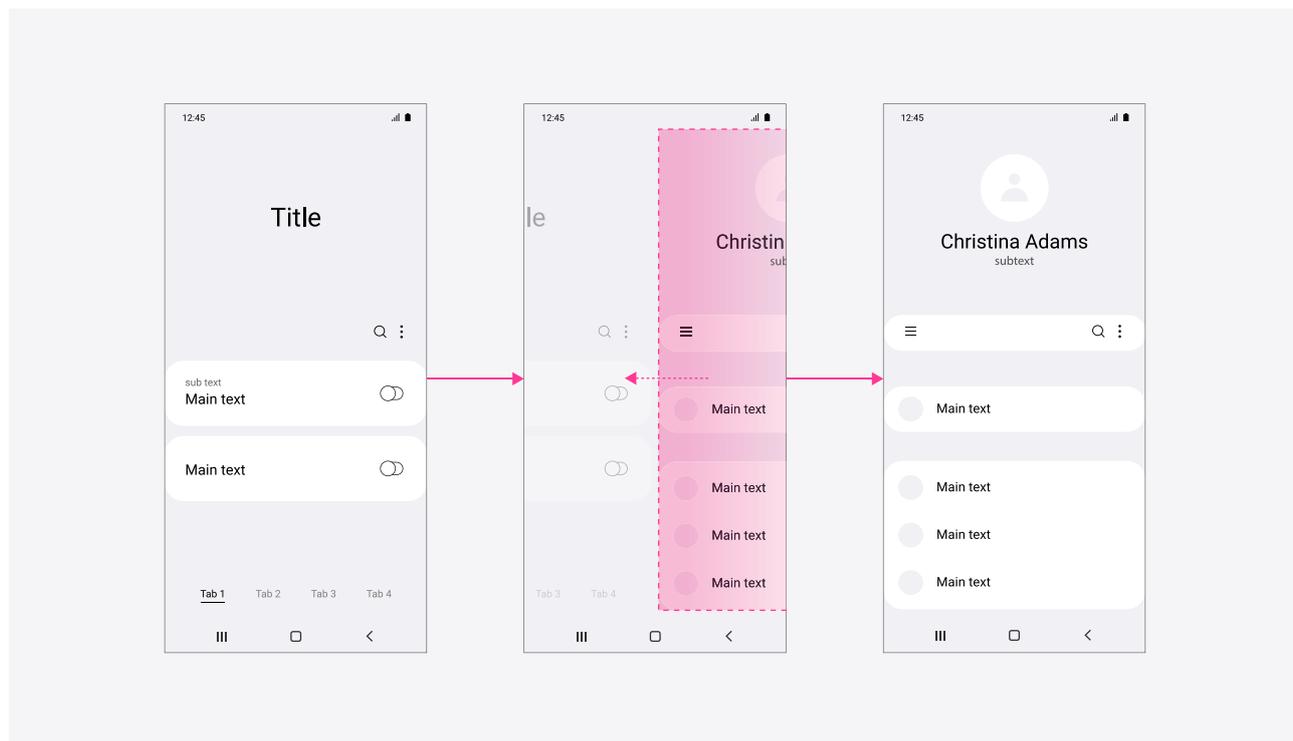
리스트를 선택하면 다음 화면이 아래에서 위로 올라오고, 다시 복귀할 때에는 이전 화면이 위에서 아래로 내려가도록 디자인합니다.



01. Intuitive

[예시 2]

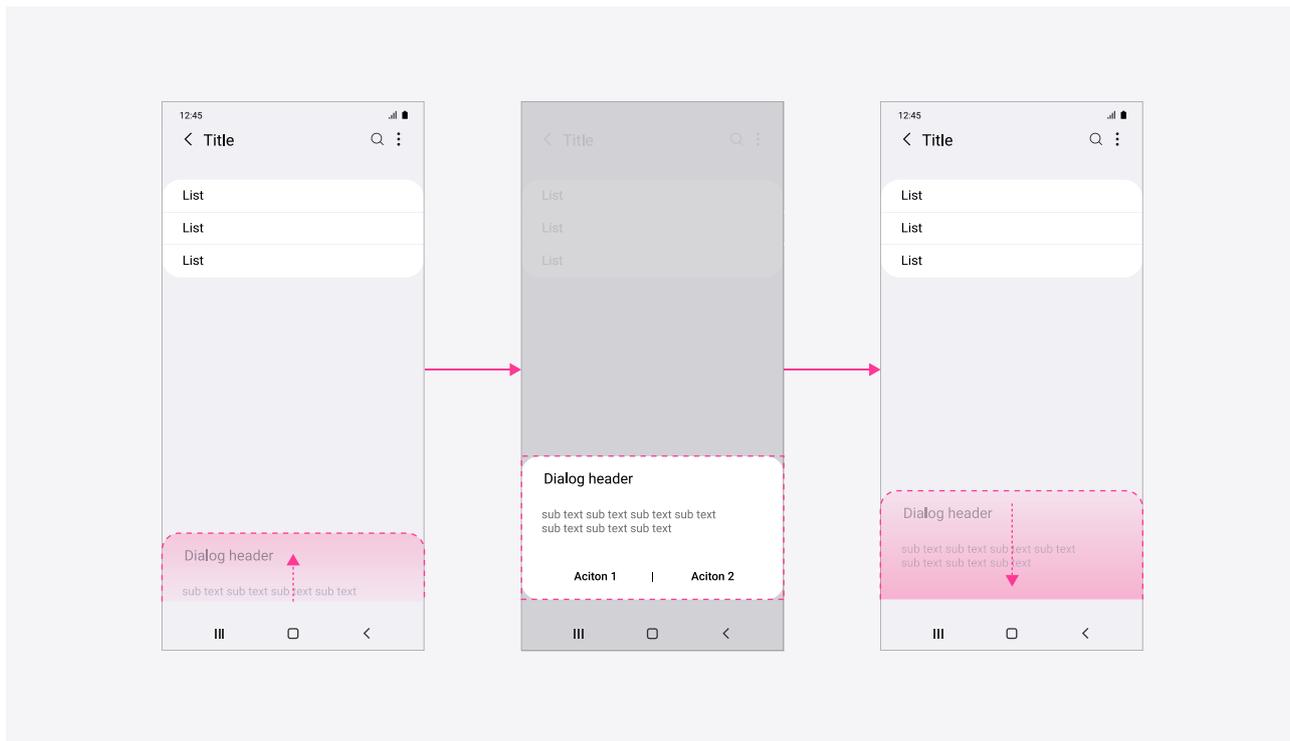
각 앱은 가로방향으로 펼쳐진 구조이기 때문에, 앱 화면을 이동할 때에는 가로방향으로 이동하도록 디자인 합니다.



01. Intuitive

[예시 3]

다이얼로그는 손이 닿기 쉽도록 화면 아래에서 위로 올라오고, 아래로 내려가면서 사라지도록 디자인 합니다.

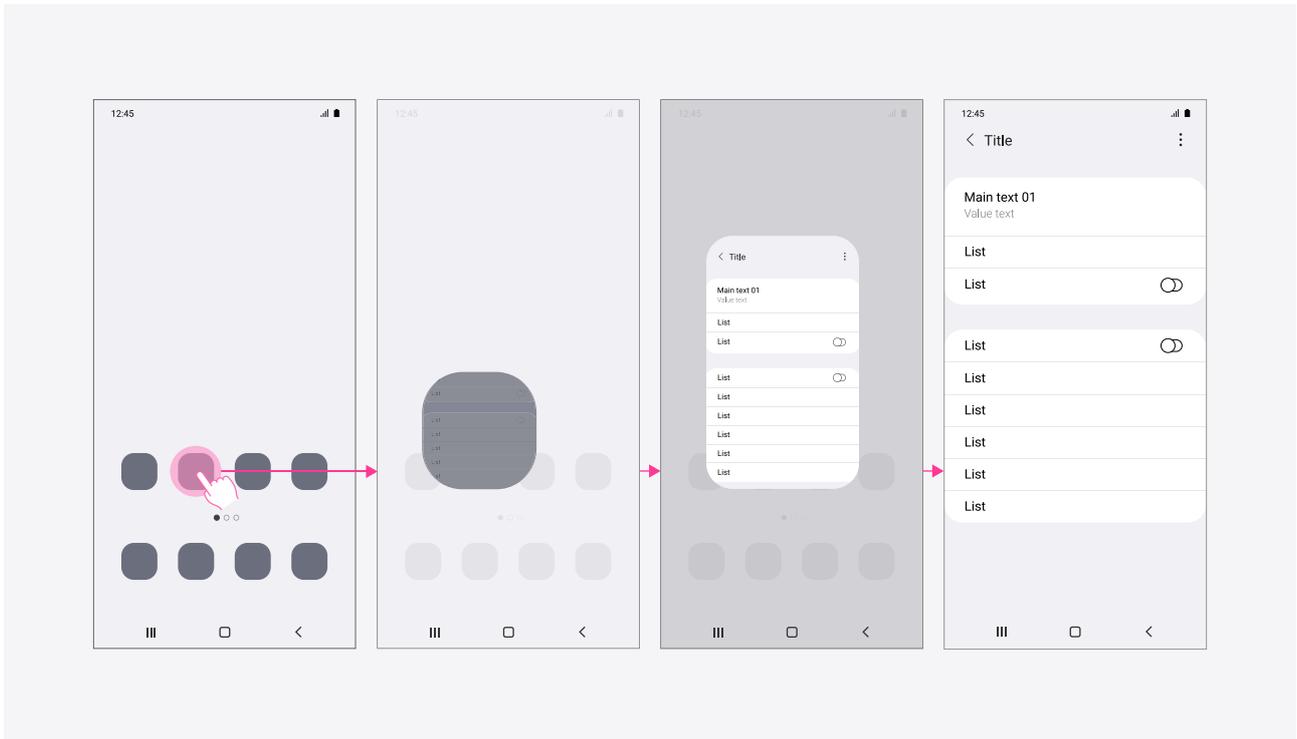


02. Seamless

손의 움직임을 따라 자연스럽게 움직이고, 화면 전환이 끊김 없이 부드럽게 연결되어야 합니다.

[예시 1]

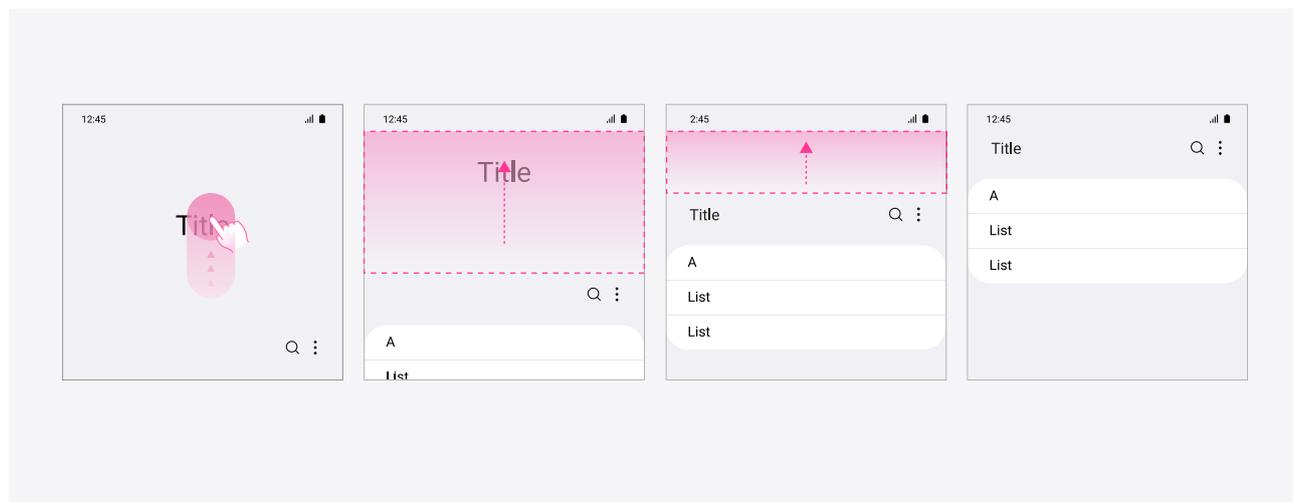
앱 실행 시, 아이콘의 곡률을 그대로 유지하면서 자연스럽게 확대되어 앱 화면 까지 연결되도록 디자인 합니다.



02. Seamless

[예시 2]

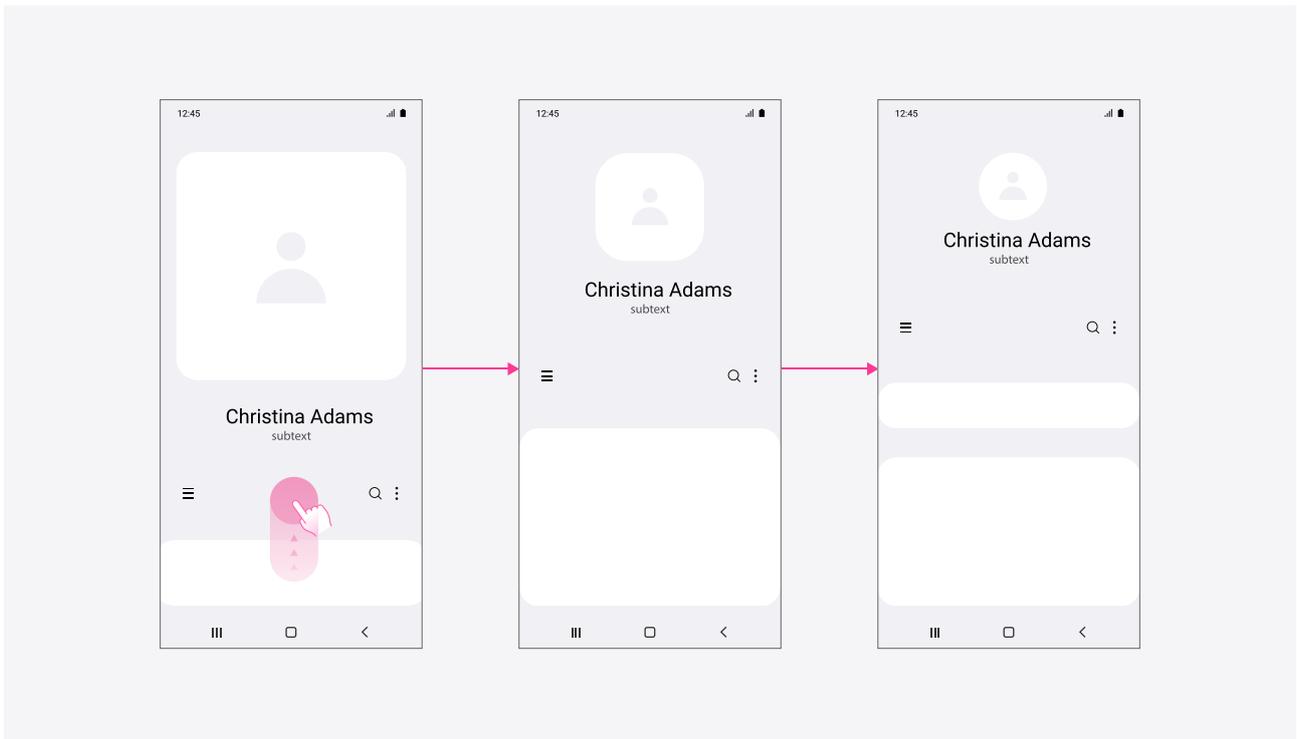
확장 가능한 앱바는 손가락의 움직임을 따라 확장/수축 되면서 보여지는 정보가 달라지도록 디자인 합니다.



02. Seamless

[예시 3]

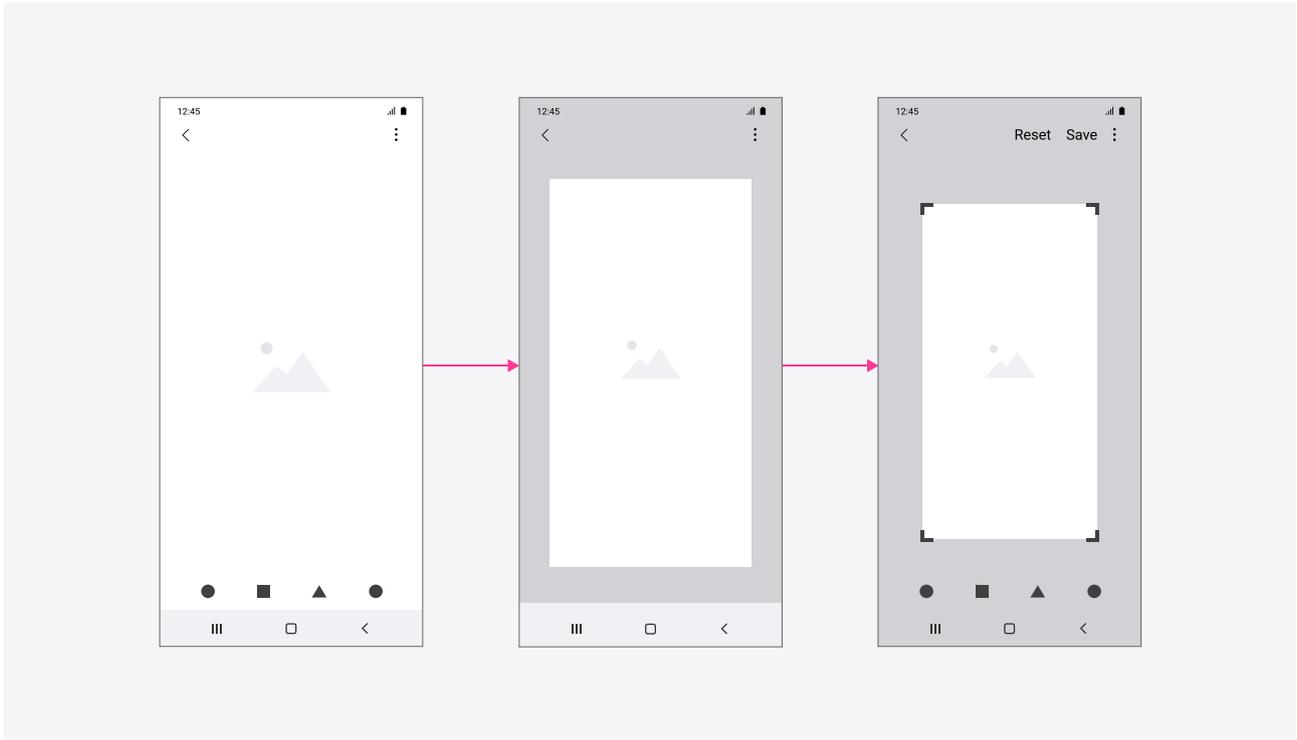
화면 전환 시, 공유되는 객체는 그대로 유지시키며 사용자 터치에 실시간으로 반응하게 함으로써 부드러움을 극대화 하도록 디자인 합니다.



02. Seamless

[예시 4]

동일하게 보여지는 이미지는 그대로 유지시키며 끊김 없이 전환되도록 디자인 합니다.

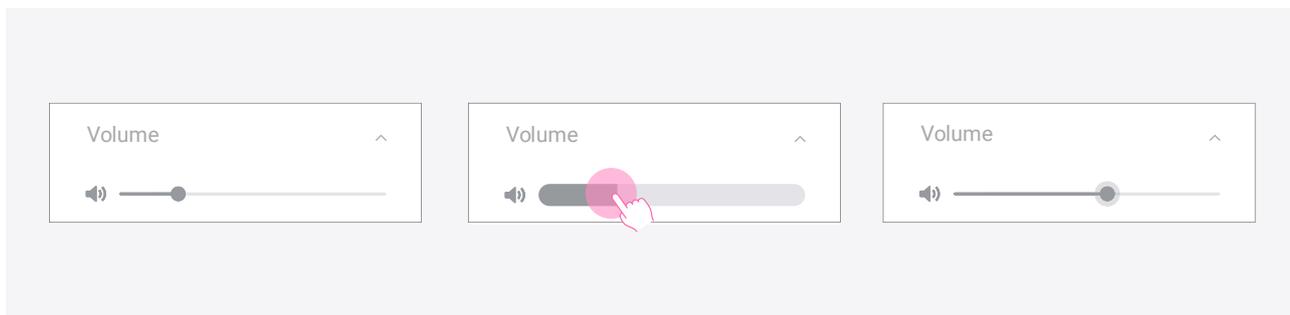


03. Tangible

기계적이고 딱딱한 느낌이 아니라, 손길에 즉각적으로 반응하며 미세한 터치와 감성까지도 기민하게 표현합니다.

[예시 1]

슬라이더 바를 손으로 터치하면 미세한 조작까지 쉽도록 바의 두께가 늘어나고 손을 떼면 다시 줄어들면서 물리적인 손맛을 느끼도록 디자인 합니다.

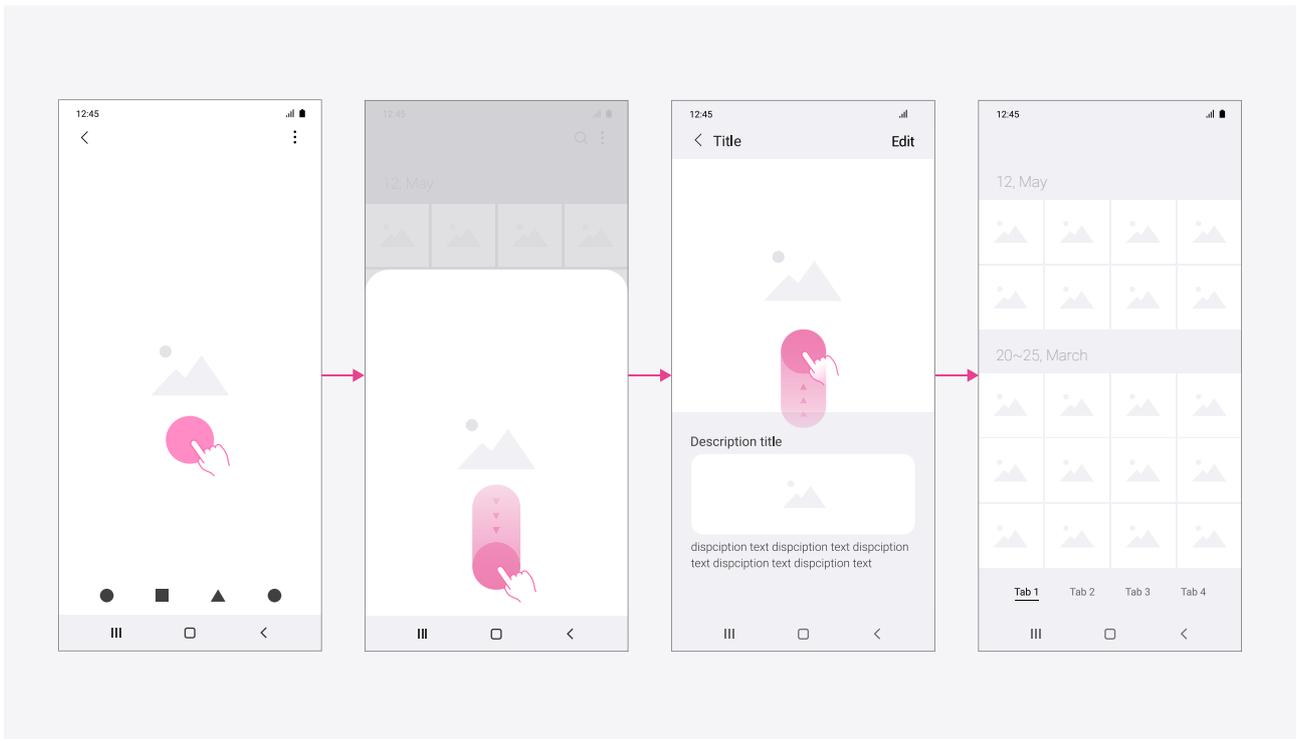


03. Tangible

[예시 2]

갤러리의 이미지를 드래그하면 손 끝에 자연스럽게 따라 붙도록 디자인 합니다.

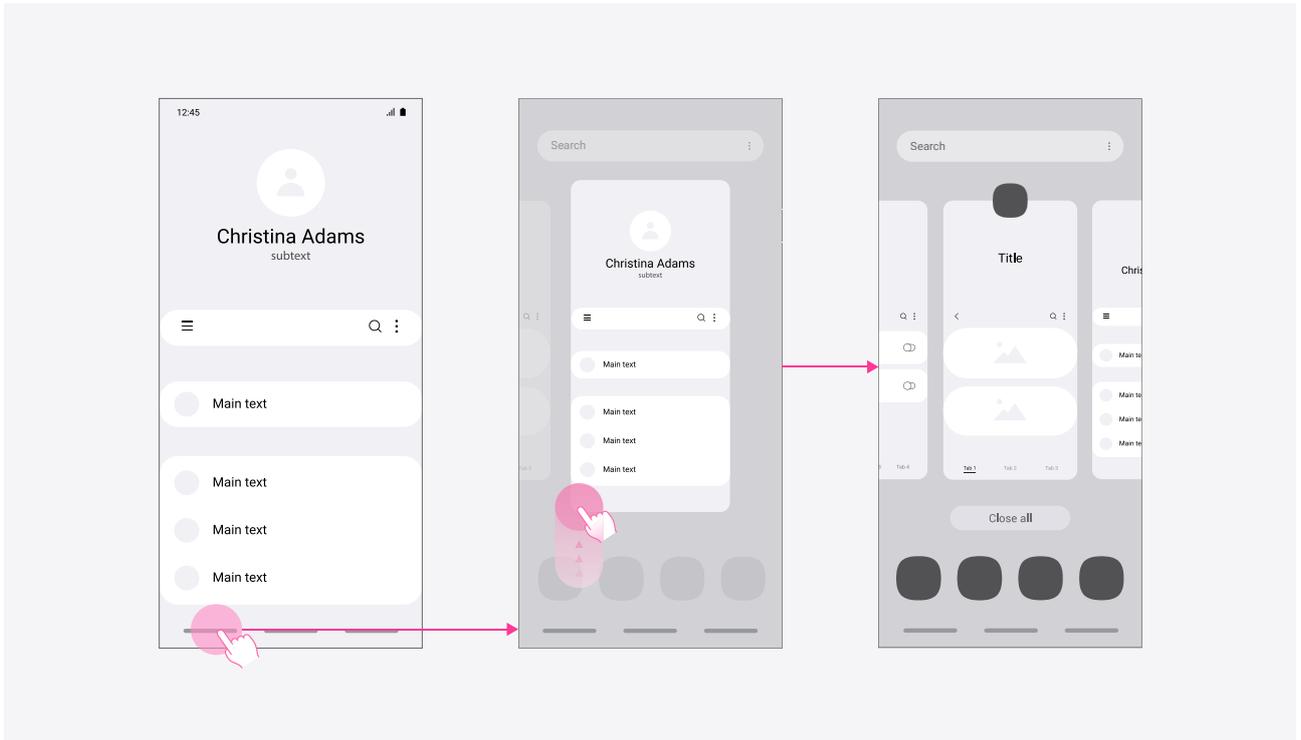
이미지를 아래로 내리면 이전 이미지들이 보여지고 위로 올리면 화면 아래에 추가적인 정보까지 미리 보여주도록 디자인 합니다.



03. Tangible

[예시 3]

최근 앱 버튼을 누른 상태에서 위로 스크롤 하면 앱 화면이 손 끝에 자연스럽게 따라 붙도록 디자인 합니다. 위로 스크롤 한 후 손을 떼면 최근 앱들이 모여 있는 화면 안으로 자연스럽게 연결되도록 디자인 합니다.



Auditory design

01. Principle

UX에서 사운드는 시각 정보를 보조할 수 있는 중요한 정보 전달 수단입니다. 시스템이나 앱의 상태에 대한 정보를 주거나 인터랙션에 대한 피드백을 전달하는데 소리를 이용하여 시각적인 경험을 보조할 수 있고, 때로는 시각 정보가 부족한 상황에서 사운드를 이용하면 효과적으로 정보를 전달할 수 있습니다.

사운드 디자인 원칙

1. 일관성 있게 사용

사운드 피드백은 적절한 곳에서 일관성 있게 사용해야 합니다.

예상치 못한 곳에서 제공되는 사운드는 사용자를 혼란스럽게 하고 시스템을 이해하고 예측하기 어렵게 합니다.

2. 긍정적인 사운드 피드백 제공

목적을 달성하고 과제를 완료한 시점에 긍정적인 사운드 피드백을 제공하면, 사용자는 보다 좋은 경험과 그 의미를 잘 기억하게 됩니다.

3. 반복적인 사운드 사용 지양

청각적인 자극은 시각적인 자극보다 더 사용자를 성가시게 할 수도 있기 때문에, 아무리 좋은 사운드라도 과도하게 사용하거나 동일한 사운드를 반복해서 듣게 해서는 안됩니다. 예를 들어 사진을 업로드 할 때의 사운드 피드백은, 사진이 업로드 되는 동안 반복적으로 사운드 피드백을 주는 것보다 업로드가 완료되는 시점에 한번만 피드백을 주는 것이 더 현명합니다.

02. Sound feedback

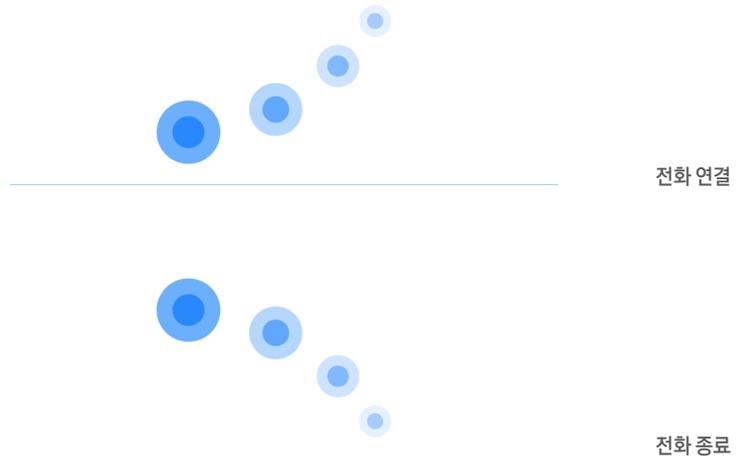
피드백

사운드 피드백은 사용자가 시스템이나 앱에 전달하는 행동에 대한 확신을 주고, 그 결과를 이해하고 예측하는데 도움을 줍니다.

예를 들어 전화 앱에서 '통화'버튼을 눌렀을 때 '통화 연결음'을 제공함으로써, 사용자에게 전화 발신이 성공적으로 되었음을 알려주고 상대방과 통화할 준비를 하도록 도와줍니다.

[통화 연결, 통화 종료]

멜로디의 상행을 통해 통화가 연결되었음을 명확히 인지할 수 있게 하고, 통화 종료 시에는 멜로디의 하행으로 연결 해제를 명확히 인지할 수 있게 합니다.



[H/W볼륨 키를 이용한 벨소리 음량 조절]

현재 벨소리의 음량 수준을 명확히 알 수 있도록 음량 수준에 따라 제공하며, 단음형태의 소리로 제공합니다.



[유선/무선 충전의 시작]

유선/무선 충전기와 연결을 한 뒤, 충전이 시작됨을 알 수 있도록, 상행의 멜로디로 제공합니다.



02. Sound feedback

알림과 경고

사운드는 즉각적인 주의를 끌거나 환기시키는데 중요한 역할을 할 수 있습니다. 특히 사용자가 어떤 일에 집중하고 있을 때, 인지적인 간섭을 적게 하여 작업 몰입 상태를 깨지 않고 필요한 정보를 전달할 수 있습니다.

[통화 중 알림을 받는 경우]

통화에 방해가 되지 않으면서도 인지성을 높이기 위해 4번의 반복된 톤을 사용하며, 통화음량과 같은 레벨로 제공.



통화 중 알림

[무음 모드에서 소리 모드로 전환]

소리 모드로 전환 되었음을 인식할 수 있도록 해야 하며, 모드가 실행됨을 알리는 상행 멜로디로 제공.



무음 모드 종료

브랜딩과 아이덴티티

독창적이고 일관된 사운드 톤을 적용하여 브랜드 이미지와 아이덴티티를 나타낼 수 있습니다. One UI 사운드는 은하계 느낌을 표현하는 톤과 함께 자극적이지 않은 온화한 음색으로 One UI 시스템의 개성을 표현하고 일관된 청각적 경험을 전달합니다.

Accessibility

01. Principle

One UI는 신체적인 상황이나 성별에 관계없이 누구나 동등하고 배려 깊은 사용자 경험을 지향합니다. One UI의 접근성은 WCAG (Web content accessibility guideline) 준수를 위해 노력합니다.

접근성 디자인 원칙

1. Consideration

사용자의 입장이 되어 세밀하게 고려합니다.

삼성은 모든 사용자가 더욱 쉽게 제품을 사용할 수 있도록 고민합니다. 다양한 방법론의 리서치를 진행하여 보다 가까이에서 사용자의 목소리를 귀담아 듣고, 사용자를 진심으로 이해하고자 노력합니다. 제품 사용에 취약한 사용자들도 편리하게 삼성의 제품을 사용할 수 있도록, 사용자의 입장을 세밀하게 고려하여 제품 개발에 적용합니다.

2. Comprehensiveness

모두를 위한, 차별 없는 디자인을 추구합니다.

삼성은 모든 사용자가 신체적 제약에 구애 받지 않고 제품의 기능을 사용할 수 있도록 차별 없는 디자인을 추구 합니다. 그 어떤 사용자도 제품을 사용하는데 소외되지 않도록, 제품 기획에서부터 개발, 검증까지 모든 단계에서 장애를 가진 사용자의 유형별로 고려해야할 요소들을 체계화한 디자인 원칙과 가이드라인을 가지고 일합니다.

3. Coherence

제품의 구분 없이 동등한 접근성을 제공합니다.

삼성의 제품들은 신체적 제약이 있는 사용자들도 편리하게 사용할 수 있도록 다양한 접근성 기능을 제공하고 있습니다. 또한 지속적인 연구개발을 통해 삼성이 제공하는 모든 제품 군을 동등한 수준으로 편리하게 사용할 수 있도록 접근성 기능을 확장해 나가고 있습니다.

4. Co-creation

함께 만듭니다.

삼성은 각 분야의 전문가들로 구성된 접근성 전담 조직을 운영하여 장애를 가진 사용자들도 당사의 제품과 서비스를 어려움 없이 사용할 수 있도록 교육하고 있습니다. 장애인 임직원, 전문연구기관, 장애인 커뮤니티와의 협업으로 사용자에게 보다 더 유용한 접근성 기능들을 제품에 적용하기 위해 노력합니다.

02. Vision

접근성 기본 영역은 다음과 같습니다.

시각 : 전맹, 저시력, 색각 이상자들을 위한 Voice assistant 및 다양한 시인성 향상 설정을 통해 시각적인 도움을 제공합니다.

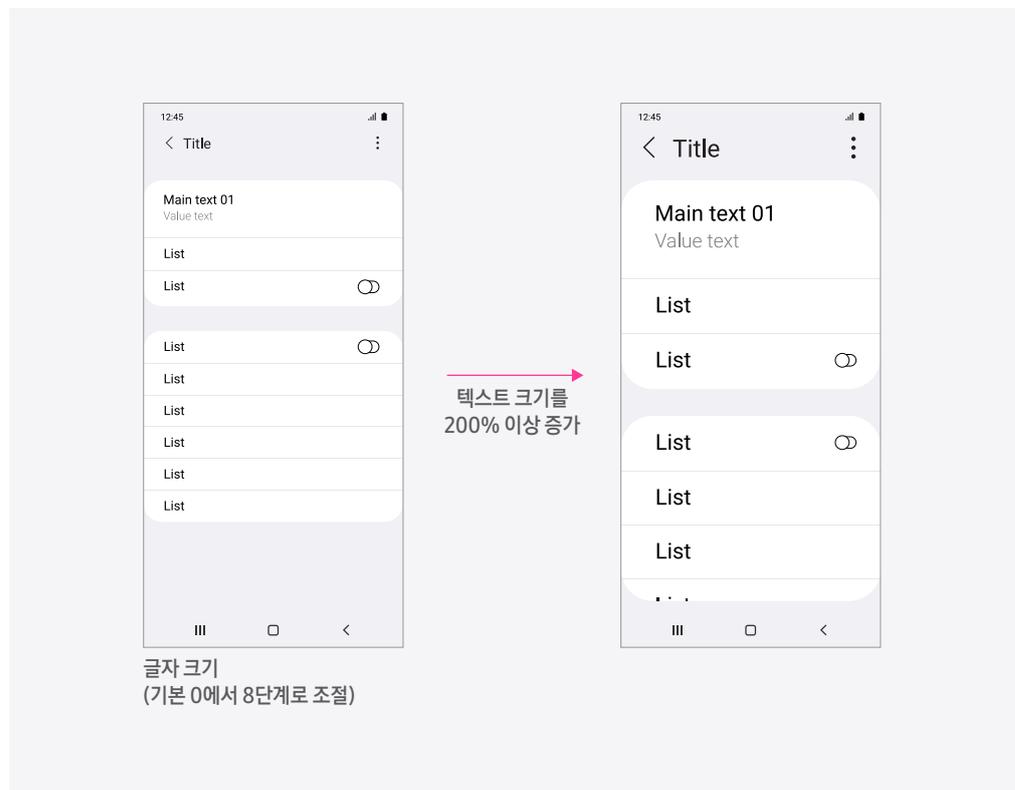
청각 : 청력에 이상이 있는 사람들이 제품을 잘 사용할 수 있도록 청각 보조 설정을 제공합니다.

입력 및 동작 : 삼성 스위치 제어, 보조 메뉴 등의 기능을 통해 지체 장애인의 원활한 제품 사용을 돕습니다.

시각

[텍스트]

텍스트 캡션과 이미지를 제외하고, 보조 기술 없이도 콘텐츠 또는 기능이 손실 되지 않게 최대 200% 까지 텍스트 크기를 조정할 수 있도록 권장합니다.

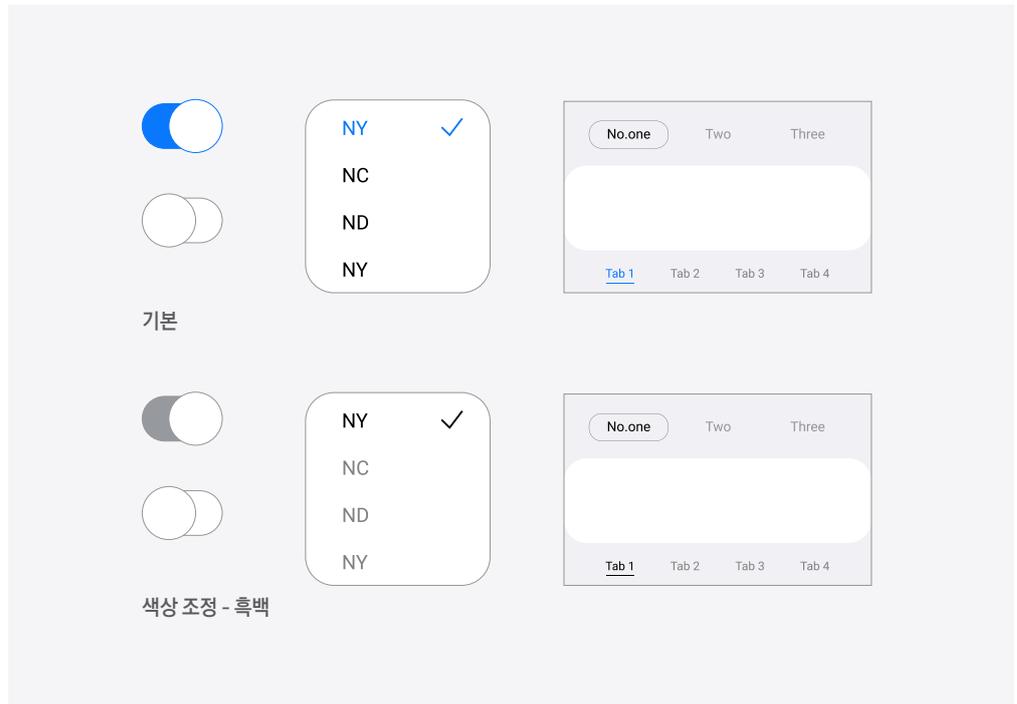


02. Vision

시각

[색상]

정보를 전달하거나, 동작을 유도하는 등의 시각적 수단으로 색상을 단독 사용하지 않도록 권장합니다.



[대비]

전경색과 배경색의 명도 대비 비율은 4.5:1 이상이 되도록 권장합니다.

폰트 크기 (dp)	Regular 폰트	Bold 폰트
~12	Minimum 4.5:1	Minimum 4.5:1
13	Minimum 4.5:1	Minimum 4.5:1
14	Minimum 4.5:1	Minimum 3:1
17	Minimum 4.5:1	Minimum 3:1
18	Minimum 3:1	Minimum 3:1
19~	Minimum 3:1	Minimum 3:1

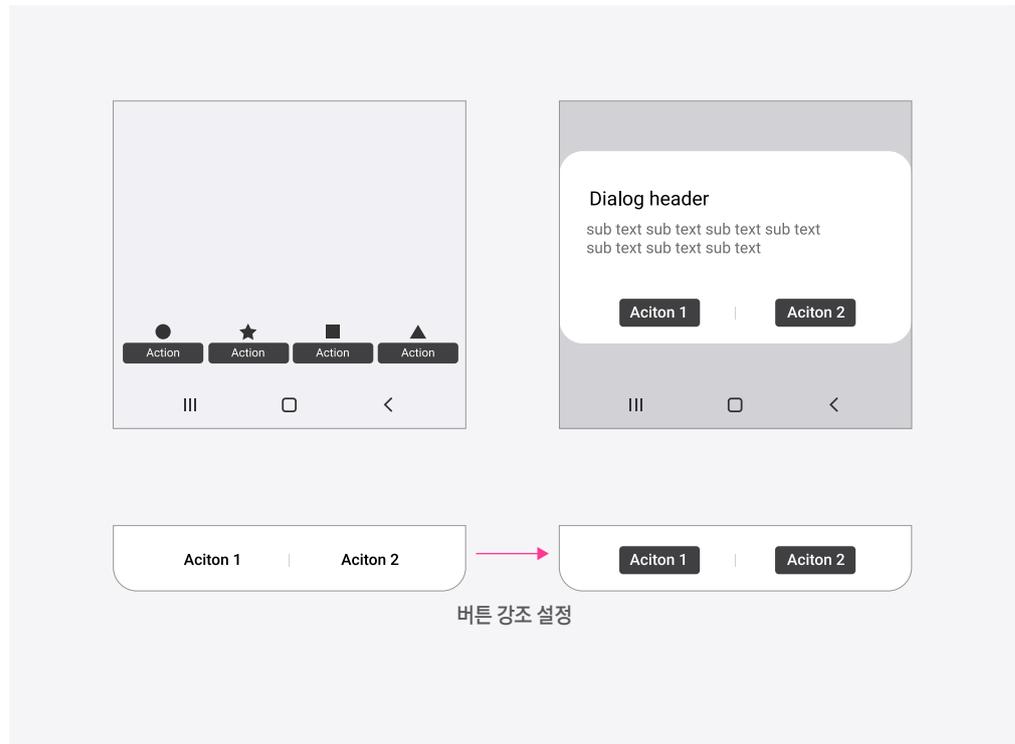
작은 텍스트 - 배경과 전경의 대비가 최소 4.5:1을 준수하는 것을 강하게 권장합니다.
 큰 텍스트 (Normal : 18dp이상, Bold : 14dp이상) : 배경과 전경의 대비가 최소 3:1을 준수하는 것을 강하게 권장합니다.

02. Vision

시각

[버튼 강조]

버튼이 잘 보이도록 색상을 더해 표시합니다. 버튼임을 인지하고 판단성과 정확성을 높일 수 있도록 도와줍니다.

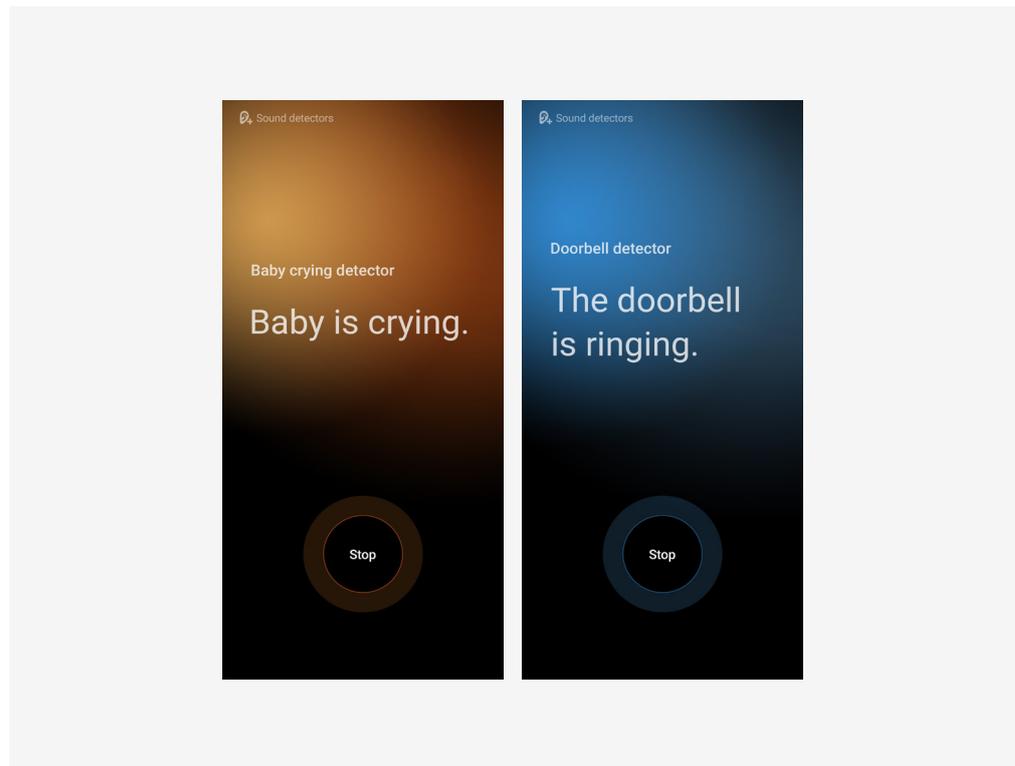


03. Hearing

청각

[소리감지]

청각 장애인이 특정한 소리를 감지하지 못할 경우에 대비하여 소리 인식 시 시각적, 진동 피드백을 제공합니다.



[모든 소리 끄기]

청력이 없는 사용자가 디바이스에서 예기치 못하게 발생하는 소리로 인해 주변 사람들에게 피해를 주는 것을 방지합니다.

[좌우 소리 균형]

좌우 청력이 다른 장애인을 위하여 이어폰 사용 시 좌/우 음량의 비율을 조절 할 수 있는 기능을 제공합니다.

[모노 오디오]

한쪽 귀의 청력이 없는 사용자를 위하여 이어폰 사용 시 스테레오/모노로 변경하는 기능을 제공합니다

04. Interaction and dexterity

입력 및 동작

[삼성 스위치 제어]

지체 장애인의 원활한 디바이스 사용을 위해 입력 방법을 등록하여 사용할 수 있도록 인터페이스를 구성합니다. 스크린 인터페이스에서 포커스를 이동하며 액션 메뉴를 활성화 한 뒤 선택한 동작을 메뉴를 통해 수행합니다. 스크린 터치, 외장 액세서리, 카메라를 통해 동작 수행이 가능 합니다.

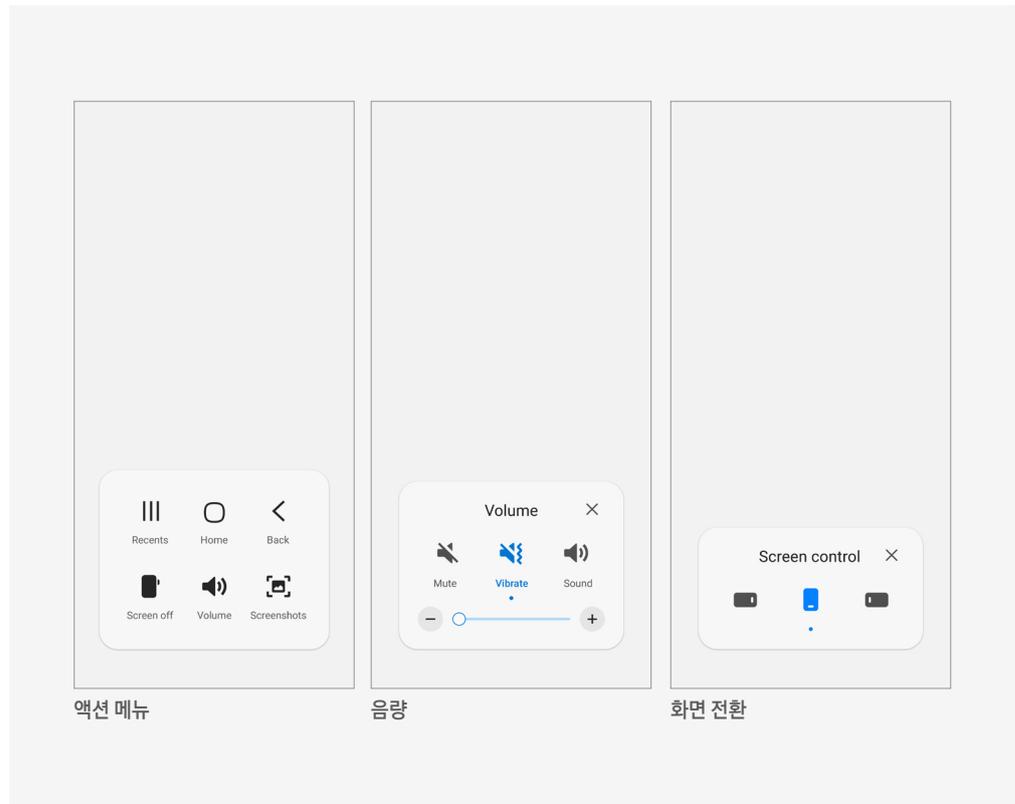


04. Interaction and dexterity

입력 및 동작

[보조 메뉴]

물리적인 키 조작, 화면의 특정 영역 접근, 고난도 터치 동작 등을 어려워하는 상지 장애인이 조력자의 도움 없이 디바이스 및 화면 조작을 가능하게 합니다.



05. Checklist

Accessibility Basic UI 각 항목 준수 여부 만이 아닌 전체적인 Task 완수를 고려해야 합니다.

No.	Accessibility Basic UI 항목
01	텍스트가 아닌 콘텐츠는 대체 가능한 텍스트와 함께 제공 되는가?
02	간결하면서도 구체적인 내용의 음성 안내 문구를 제공 하는가?
03	한 화면 내 복수로 제공되는 컨트롤에는 구분 가능한 레이블을 추가 하는가?
04	텍스트가 이미지로 제공되는 경우 이미지에 포함된 내용 그대로 제공 하는가?
05	축약된 텍스트와 배지, 텍스트 버튼 등에 Full string의 대체 텍스트를 제공 하는가?
06	이미지, GIF, 스티커에 상세하게 묘사되고 구분 가능한 대체 텍스트를 제공 하는가?
07	명확하지 않은 작업에 대한 추가 정보를 설명 하는 유용한 힌트 문구를 제공 하는가?
08	실행 되는 작업에 맞춘 텍스트 레이블을 제공 하는가?
09	전환된 상태 또는 실행 결과를 인지 할 수 있는 접근성 텍스트를 제공 하는가?
10	동적으로 변경되는 상태 및 콘텐츠를 인지 할 수 있는 접근성 텍스트를 제공 하는가?
11	표 또는 차트 형식의 콘텐츠가 선택되면 테이블 정보 관련 접근성 텍스트를 제공 하는가?
12	모든 객체에는 초점이 적용되고, 초점은 논리적으로 순차 이동 되는가?
13	장식 및 보조적인 이미지에는 초점을 별도로 제공하지 않는가?
14	초점의 현재 위치를 시각적으로 확인 가능하도록 표시 되는가?
15	인접한 여러 항목을 자연스럽게 그룹으로 묶어서 초점 표시 되는가?

05. Checklist

Accessibility Basic UI 각 항목 준수 여부 만이 아닌 전체적인 Task 완수를 고려해야 합니다.

No.	Accessibility Basic UI 항목
16	컨트롤 버튼의 자동 숨김 처리를 방지하여 사용자가 제어할 수 있게 하는가?
17	Drag 등 복잡한 동작에 대한 대체 방안을 제공 하는가?
18	지시 사항은 모양, 크기, 위치, 방향, 색, 소리 등에 관계없이 인식될 수 있는가?
19	알림 정보는 화면 표시, 소리, 진동 등 다양한 방법으로 제공 되는가? (2개 이상 제공 필요)
20	입력서식 이용 시, 입력 오류를 방지할 수 있는 방법을 제공하는가?
21	자동으로 재생되는 배경음을 사용하지 않는가?
22	사용자가 의도하지 않는 화면 전환이나 이벤트 등이 실행되는 경우 사용자가 이해할 수 있는 방법으로 제공 하는가?
23	보조 기술을 통하여 사용자 인터페이스 컴포넌트를 인지할 수 있도록 하는가?
24	멀티미디어 콘텐츠에는 동등한 내용의 자막, 원고 또는 수화가 제공 되는가?
25	사용자 인터페이스 컴포넌트들의 배치를 일관성 있게 제공 하는가?
26	시간 제한이 있는 콘텐츠는 응답 시간을 조절할 수 있는가?
27	자동으로 변경되는 콘텐츠는 움직임을 제어할 수 있는가?

