

# Executive Summary (1/2): Recurring · Repeatedly Mentioned

\*Based on the recurrence and repetitive mentions

Category	Insights	Observed · Mentioned	*Priority	Group	
Areas for Improvement	# Information Hierarchy	A lack of information hierarchy, despite the information overload, makes it difficult to grasp tasks in certain windows	우선순위가 높은 정보(중요함 · 긴급한 정보)의 시각적 강조 부족 정보 탐색 시 해당 창에서 내가 원하는 정보만 빠르게 확인하고 싶은 자신이 조회했던 정보의 위치 혹은 구간을 저장(일부러)하고 싶은 항목에 확인해야 할 정보의 양이 많음(개인화 등을 통한 조절 희망) 지식인 상황 및 맥락에 맞게 사용할 수 있는 기능들의 추가 희망	High	Advanced
	# Intuitiveness	The visual design of some main icons fails to suggest the intended functionality	하단 메인 아이콘(특히 캐릭터 정보, '정보', '소셜', '드레스룸')이 하당 기능들을 암시시키지 않음  하단 메인 아이콘들을 한번씩 경험해 봤음에도 불구하고 대부분 과업 수행 시 지속적으로 마우스를 번갈아 가면서 대며 동일한 아이콘명(물림)을 매번 확인하여 필요한 작업을 수행 하였음  각 UI 창 내에서 몇몇 Confidential 가이드 옵션(중)의 기능을 예상하지 못함	High	Both
	# Taxonomy	Visual classification and taxonomy of information are either absent or irregular	전반적으로 메뉴(관경설정 등) 내 정보나 옵션들이 매우 많음 전반적으로 정보구분이 시각적으로 명확하지 않아 불편 UI 기능들이 이곳저곳 분산되어 있어 탐색 시 불편 신규 유저의 경우, 복잡한 인터페이스로 초기 적응이 어려울 것 같음	High	Both
	# Accessibility	Some minor tasks require many tedious steps to accomplish it (windows and clicks)	특정 과업을 위한 절차(상클릭수, UI 탐색 등)가 많아 번거로움 한번의 클릭(원클릭)으로 특정 기능 및 창에 곧장 접근을 희망	High	Both
	# Readability	Bad readability due to small font size and narrow line spacing	폰트 가독성이 아쉽음(폰트가 작아서 가독성이 떨어진다고 생각) UI 전반에 정보나 옵션들의 폰트가 오펀츠일 뿐이었어 가독성이 떨어짐	High	Both

# Executive Summary (2/2): Recurring · Repeatedly Mentioned

\*Based on the recurrence and repetitive mentions

	Category	Insights	Observed · Mentioned	*Priority	Group
Areas for Improvement	# Others	The varying sizes of compartments and spaces for items raise questions and concerns	아이템별 스택 크기 차이 공간이 각기 상이한 점 의아함(이유 · 용도 모름 등) 아이템별 스택 크기 차이 공간이 각기 상이한 점을 몇몇 방식으로 인식	Medium	Both
	# Learnability	The information regarding some features are lacking and unclear	게임 내 UI 및 기능들이 생소한 것이 많아 외부의 도움을 받을 것 존재 유저의 예상 및 생각과 다른 상이한 시스템 관련 안내 부족	Low	Advanced
	# Visibility	The overall UI components are so small that they require precise clicking	UI 요소 전반에 걸쳐 UI 요소들의 크기와 위치가 작아 클릭을 정확히 맞추어 Confidential	Low	Novice
	# Visibility	The discovery of some useful features are delayed, leading to a late adoption	UI 내 발견하지 못한 기능들이 다수 존재(모르고 지나다가 시간이 흐르면 뒤늦게 발견하여 활용하는 경우 존재)	Low	Both
Keep	# Search	Players appreciate the search boxes in such features as inventory and dressing room	마비노기에는 아이템, 외형 종류 등이 다양하고 많기에, 검색 기능이 호감 (스택 크기, 돌보기, 드레스룸 등 내 외형 검색 등) 일하는 정보를 빨리 찾을 수 있을 몇몇 부가 기능(필터, 검색 등)이 유용	Medium	Both