

지능정보서비스와 지능정보제품의 설계지침(지침 제16조제1항 관련)

제8조(손 또는 팔 동작 보완) - 두 버튼을 동시에 눌러야 할 때, 연속적인 실행으로 동일한 기능을 제공한다. - 손동작의 비정교함으로 인하여 의도하지 않는 입력이 이루어질 수 있으므로, 버튼의 크기를 충분히 크게 하고, 버튼 사이의 간격을 충분히 확보한다. - 집거나 비트는 동작이 필요한 경우에는, 단순한 동작에 의해 입력이 가능한 대체 방식을 제공한다. - 마우스 및 유사기능을 수행하는 장치에 의한 포인터의 이동, 클릭, 더블클릭 및 드래그 등의 조작을 대체 마우스나 키보드로 가능하게 한다. - 많이 사용되는 기능은 사용자가 단축키나 특정키를 이용해서 선택 및 조작할 수 있도록 한다. - 마우스 및 유사기능을 수행하는 장치에 의한 포인터의 이동량을 사용자가 조절할 수 있도록 한다. - 잘못된 입력에 대처하기 위하여 모든 조작을 취소할 수 있도록 한다. 취소가 불가능한 조작의 경우에는 이를 사전에 표시하도록 한다. - 중요한 버튼들은 인식하기 쉽고 누르기 쉽도록 설계한다.
제9조(반응시간 보완) - 문자 정보나 음성정보가 진행하면서 출력될 때, 사용자가 이 속도를 조절할 수 있는 방법을 제공한다. - 사용자의 입력이 필요한 경우에는 충분한 대기시간을 설정한다. - 사용자의 입력이 필요한 개인용 기기 또는 서비스의 경우에는 대기시간을 사용자 임의로 설정할 수 있도록 한다. - 사용자의 입력이 필요한 범용 기기 또는 서비스의 경우에는 시간 제약이 끝나기 전에 경고를 주고, 사용자가 대기시간을 연장할 수 있도록 한다.
제10조(시력 보완 및 대체) - 시각적 정보는 음성 또는 점자와 함께 제공한다. - 입력의 완료를 알려주는 소리를 제공한다. - 키, 버튼 등의 입력장치의 기준점에 돌기 표시를 붙여 촉각으로 위치와 배열을 파악할 수 있도록 한다. - 포인터나 커서를 식별하기 쉽게 크기, 모양, 색 등의 환경을 설정할 수 있도록 한다. - 전원, 발신, 종료, 메뉴 등의 주요 기능을 나타내는 키와 버튼은 식별하기 쉬운 모양 또는 돌기 형태로 표시한다. - 출력화면을 통해서 제공되는 시각적 정보는 확대, 또는 축소할 수 있도록 한다. - 숫자 키패드 또는 방향키를 사용하여 커서 또는 포커스를 이동할 수 있도록 한다. - 시각적 정보는 글자 간격, 진하기, 굵기 등으로 식별이 쉽도록 설계한다.

제11조(색상 식별능력 보완)

- 모든 시각적 정보는 식별이 쉬운 색으로 제공하되, 빨강/초록 또는 파랑/노랑의 짝을 이루는 색상은 피한다.
- 키와 버튼은 색조와 명암, 채도가 뚜렷하게 구별되는 색을 사용하여 설계한다.
- 개인용 기기의 화면에 표시되는 시각적 정보는 사용자가 색상을 선택할 수 있도록 한다.
- 색상으로 식별되는 시각적 정보는 문자, 모양 등의 대체 방안을 함께 제공하여 중복성을 높인다.
- 전경색과 배경색간의 충분한 명도 대비를 제공한다. 고대비 제공이 불가능할 경우, 설정 기능에 명도 대비 조절 기능을 제공한다.
- 화면상의 모든 정보의 최소 명도 대비는 3:1 이상이어야 한다. 저시력인에게 실효성을 가지기 위해서는 명도 대비가 4.5:1 이상이 되는 것이 바람직하다.

제12조(청력 보완 및 대체)

- 입력의 완료를 나타내는 시각적 표시를 제공한다.
- 음성이나 음향으로 출력되는 내용은 시각 또는 촉각적 대체 방법과 함께 제공한다.
- 진동 및 소리의 조절 기능을 제공한다.
- 경고음은 점멸, 불빛 등의 시각적 효과와 함께 제공한다.

제13조(음성입력 대체)

- 음성 입력의 보완 수단으로서 키보드, 마우스, 손, 철판 등의 대체 입력방법을 함께 제공한다.

제14조(인지능력 보완)

- 되돌리기 기능을 최대한 제공한다.
- 실행에 대한 피드백 정보를 다양한 감각양식(시각, 촉각, 청각 등)으로 제공한다.
- 모든 설계 요소는 사용자가 논리적으로 쉽게 이해할 수 있도록 단순하고 일관성 있게 배치한다.
- 복잡한 과정을 요구하는 기능은 도움말을 제공한다.
- 키보드의 '탭' 키를 사용하여 이동하는 경우에는 논리적인 순서를 따른다.
- 간결하고 명확한 어휘, 기호, 심볼 등을 사용한다.
- 기호 또는 심볼로 표시된 정보는 문자와 함께 제공한다.
- 메뉴의 내용과 계층구조는 논리적으로 알기 쉽게 표시한다.
- 개인용 기기에서는 자주 사용하는 메뉴나 기능만을 별도로 선택해서 '사용자 맞춤형' 설정이 가능하도록 한다.

제15조(깜빡거림의 사용 제한)

- 깜빡이거나 번쩍이는 객체를 사용자 인터페이스에 사용하지 않는다.
- 장식 목적으로 깜빡거리게 만든 콘텐츠는 깜빡임을 정지시킬 수 있어야 한다.
- 화면상에서 반드시 깜빡임의 효과를 제공해야 하는 콘텐츠는 초당 3~50회의 주기는 피해서 설계한다. 깜빡이거나 번쩍이는 시간을 3초 미만으로 제한한다.