

How to decide: Mobile websites vs. mobile apps

by Dave Klein

원문 : <http://www.adobe.com/newsletters/inspire/february2012/articles/article7/>

0209

[0209 - Twitlingua](#)

[0209 - TaeL. Kim](#)

[0209 - lse0101](#)

[0209 - m](#)

[0209 - Hyungoo Kang](#)

0210 Purpose and goals

[0210 - Twitlingua](#)

[0211 - m](#)

[0212 - m](#)

0213

[0213 - Twitlingua](#)

[0213 - m](#)

0214

[0214 - Twitlingua](#)

[0214 - m](#)

[0214 - m](#)

0215

[Twitlingua](#)

[0220 피드백 확인 부탁드립니다~](#)

[0215 - m](#)

0216

[Twitlingua](#)

[0216 - m](#)

0217

[0217 - m](#)

[원강민](#)

[0219 - 홍환민](#)

0209

While

most large **companies** and well-known **brands**
are already effectively **addressing**
a rapidly expanding mobile audience,

far more **companies**
are only just **beginning to think**
about their mobile strategy and the mobile experience
that helps define their brand.

대부분의 대기업과 잘 알려진 브랜드는
늘어나는 모바일 인구에 대해 이미 빠르고 효과적으로 대응하고 있는 반면에,
훨씬 많은 수의 회사는 이제야 모바일 전략과 모바일 경험에 대해 생각하기 시작하고 있다.
모바일 전략과 모바일 경험의 목적은 회사의 브랜드를 잘 알리게 돕는 것이다.

This article

examines some of the **technical and business considerations**
behind creating mobile websites vs. mobile applications,
so you can **make** the best **decision**
for your next mobile **initiative**.

0209 - TaeL, Kim

* **initiative**: *계획, 진취성, 주도권

이 글에서는

모바일 웹을 만들지, 모바일 앱을 만들지를 결정할 때,
기술관련, 경영 관련하여 고려해야 하는 것들을 검토한다.

이런 것들을 잘 알고 있으면, 다음번 모바일 프로젝트를 진행할 때
최고의 의사결정을 내릴 수 있을 것이다.

This article

examines (검토한다)
some of the technical and business considerations
behind creating mobile websites vs. mobile applications,
so you can make
the best **decision** (최고의 선택을 내릴 수 있다.)
for your next mobile initiative.

0209 - Twitlingua

A mobile-optimized **website**
is a **website** that
is intended to be viewed **using** a mobile browser
on the **various display sizes**
of phones, tablets, and other mobile devices.

0209 - TaeL, Kim

A mobile-optimized **website**
is a website
that is intended (보여지도록 의도된 웹사이트이다.)
to be viewed (보여지도록)
using a mobile browser (모바일 브라우저를 사용해서)
on the various display sizes
of phones, tablets, and other mobile devices.

모바일에 최적화된 웹사이트라 함은,
모바일 브라우저를 사용해서 보는 목적으로 만든 웹사이트이다.
핸드폰, 태블릿, 등등 모바일 웹사이트를 보여주는 모바일 기기의 화면 크기는 다양하다.

0209 - Twitlingua

Mobile **websites**

are typically simplified **versions**
of a standard website

that provide a better mobile user **experience**

through improved usability, faster page loads, and sometimes reorganization
of content to bring **mobile-specific features**
to the forefront
of the experience.

(mobile-specific features에 맞게 개선된 user experience을 제공하는 version이라고 해석하였음..

결론: 모바일 웹사이트들은 사용자 경험 중심의 모바일 사양에 맞는 콘텐츠를 사용성, 빠른 페이지 로드 등의
몇몇을 재구성하여 더 좋은 모바일 사용자 경험을 제공하는 단순화된 버전입니다.

)

0209 - Ise0101

Mobile **websites**

are typically **simplified versions** 모바일 웹사이트는 단순화된 버전이다.

of a standard website 기본 웹사이트의 단순화된 버전이다.

that provide a better mobile user experience

that이 가리키는 것은 **simplified versions..**가 되겠네요 :)

단순화된 버전이고, 더욱 나은 모바일 경험을 제공한다.

through

improved usability,

faster page loads,

and sometimes reorganization of content

세 가지 모두 through에 걸리네요.

더 나은 모바일 경험을 어떻게 제공하는지가 나오구요.

to bring mobile-specific features

reorganization of content를 왜 해주는지 이유가 나오네요.

모바일 특유의 기능을 전면으로 나오게 하도록,,

컨텐츠를 reorganization하는 것을 통해서..

to the forefront

of the experience.

요렇게 문장이 긴 경우에는,, 반드시 한 문장으로 다 표현하기 보다는, 문장을 나눠서 표현하는 것도 방법이죠

모바일 웹사이트란 웹사이트 기본 버전을 단순화한 버전이다.

모바일 웹사이트는 모바일 상에서 더 나은 **UX(사용자경험)**를 제공한다.

모바일 웹사이트는 사용하기가 더 쉽고, 페이지 로드도 더 빨리 되기 때문에 모바일 상에서 사용자의 만족도는 더 좋아진다.

또한 모바일 특유의 기능을 사용자가 전면에서 사용할 수 있도록 콘텐츠를 재구성하기 때문에 사용자에게는 더욱 편리하다.

A mobile **application**

is a software **application**

that works on a specific mobile device's **operating system**

and is **downloaded to the device** to perform a specific set of functions.

Apps can also be **device-specific** such as iPhone and iPad apps.

0209 - m

모바일 앱이라함은,

특정 모바일 OS에서 돌아가는 애플리케이션을 말한다.

모바일 앱을 사용하려면 모바일 기기에 다운로드 받아야 한다.

앱은 특정 기기에만 쓰이는 것일 수도 있다. 그 예로는 아이폰과 아이패드 앱이 있다.

Twitlingua

A mobile **application**

is a software **application**

that (software application)

works

on a specific mobile device's **operating system**

and

is

downloaded

to the device

to perform a specific set of functions.

Apps

can also be device-specific

such as iPhone and iPad apps.

0209 - Twitlingua

Business considerations

Every mobile project

presents unique **challenges** and **considerations**, but regardless of your circumstances, **deciding** whether to create a **mobile app** or a **mobile website** does **not** have to be **difficult**.

Define the purpose of your application and **prioritize** all of your business and marketing considerations first. Then **determine** the solution that will best address those needs now and into the future.

0209 - Hyungoo Kang

Every **mobile project** 모든 모바일 프로젝트에는 **presents**

unique **challenges and considerations**,
각자 극복해야 하는 부분과 고려할 사항이 있다.

but

regardless of your circumstances, (환경과 상관없이)

deciding (모바일 앱, 웹사이트중 뭘 만들지) 결정하는 것은..
whether to create a **mobile app** or a **mobile website**
does not have to be difficult. 어려울 필요가 없다.
(->어렵지 않다.)

Define 정의해라.
the purpose

of your application 앱의 목적을 정의해라.
(앱이 존재하는 이유, 앱이 쓰이는 목적을 정의하라.)

and

prioritize 우선순위를 정해라.
all

of your business and marketing considerations first.
사업적인, 마케팅 관련된 것들에 모두 대해 먼저 (우선순위를 정해라.)

Then (그런 다음)

determine 솔루션을 택하라.
the solution

that

will best address 니즈를 가장 잘 처리할 수 있는 (솔루션을 택하라..)

those needs

now and into the future. 현재와 미래의 (니즈를 가장 잘...)

0210 Purpose and goals

What is

the purpose or goal 목표가 뭔가요?

of the mobile initiative 모바일 프로젝트의 (목표가 뭔가요?)

you are considering? 여러분이 고려하고 있는 (모바일 프로젝트의..)

Take

everything else 딴 건 다 치워주세요.

out of the equation 방정식에서.. 계산식에서.. 치워주세요.

and

answer 이 질문에 답하세요.

this question first.

There should be
a business decision
that(purpose and goal)
is driving the process.

목표는 사업 결정을 하는데 중요한 과정일 것이다.

There should be
a business decision 비즈니스적 의사결정이 있어야 한다.
that(business decision) 이 과정을 이끌어나가는 의사결정..
is driving the process.

이 모든 과정을 이끌어나가는 비즈니스적 의사결정을 내려야 한다.

It could be
that
your regular **website**
doesn't work well
for the increasing traffic
from mobile devices.

그것은 어쩌면 모바일 기기에서 증가하는 트래픽에 의해 잘 작동하지 않는 웹사이트에 대한 것 일 수도 있다.

It could be
that
your regular **website**
doesn't work well
for the increasing traffic
from mobile devices.

어쩌면 모바일 기기에서 오는 트래픽이 막 증가하는데,
기본(데탑용) 웹사이트에서 감당하지 못하기 때문에
모바일용 웹을 만들어서 해결하려는 것이 목표가 될 수도 있다.

Or maybe your **marketing department** wants
a mobile application
that
helps people customize a widget
that
they can then order online.

아니면 사용자 지정 위젯을 설치하고 온라인 주문을 하는 어플리케이션을 마케팅 부서에서 원해서 일 수도 있다.

Or maybe your **marketing department** wants

어쩌면 마케팅 부서에서 이런 모바일 어플을 원해서인지도 모른다.

a mobile application

that

어떤 모바일 어플이냐면...

helps people customize a widget

사람들이 위젯을 바꾸게 도와줘서

that

they can then order online.

사람들이 온라인으로 주문할 수 있도록.. 해주는 모바일 어플..

어쩌면 마케팅 부서에서 이런 모바일 어플을 원해서인지도 모른다.

어떤 모바일 어플이냐면, 사람들이 위젯을 바꾸게 해주고, 온라인으로 주문할 수 있게 해주는 모바일 어플이다..

흠.. 근데 위젯을 **customize**하는 거랑, 온라인으로 주문할 수 있게 되는 거랑 무슨 관계가 있는지 잘
가능이 안되네요? -.-a

위젯을 통해 사용자들 취향에 맞게 주문할 것을 **customize**한 이후 주문을 한다는 얘기가
아닐까합니다. 저도 하면서 좀 헷갈리는 부분이었던 ㅋ

**Whatever your goal,
define
it first
and
think about the development
and
distribution second.**

목표가 무엇이든 정의해라 그것이 첫째이고 개발에 대하여 생각하고 유통하는것이 두번째이다.

**Whatever your goal,
define
it first
and
think
about the development and distribution second.**

의미는 위 해석에 동의합니다 :)

I've **heard** some pretty excited people
talk

about creating an iPhone app
for their business

with no clear idea of what exactly it would do.

나는 사람들이 명확하게 정의된 아이디어가 없이 사업을 위한 아이폰 앱 개발에 대하여 말하는 것을 들었다.

0211 - m

I've heard some pretty excited **people**
talk about creating an iPhone app
for their business

with no clear idea of what exactly it would do.

나는 몇몇 사람들이

신나서 얘기하는 것을 들은 적이 있다.

아이폰 앱을 만드는 것에 대해서

그 앱이 돈을 하게 될 지 명확히 모르는 채로

0213 - twitlingua

Audience

Define

the likely audience

that

is going to use this mobile application

and

the classic use cases

that

would inspire them to use it.

Define

the likely audience

that is going to use this mobile application

and

the classic use cases

that would inspire them to use it.

이 모바일 앱을 사용하게 될 잠재 고객을 정의하라,
그리고 고객들이 이 앱을 사용하게 만들 기본 용법을 정의하라.

Also

think about how frequently these people engage with your brand
or
business.

An app requires someone to discover it

and

then download it,

so

consider whether these are steps your audience will take the time to do.

0212 - m

Also

think about

how frequently these people engage with your brand or business.

또한

생각해봐라

이 고객들이 얼마나 자주 여러분의 브랜드나 사업과 접할 것인지..

An app requires someone

to discover it

and then download it,

so

consider

whether these are steps

your audience will take the time to do.

앱을 쓰려면 고객들은

이 앱을 알아내야 하고,

다운로드 해야 한다.

그러니

여러분의 고객이 과연 시간을 들여서 이런 단계를 거칠 지에 대해

잘 생각해봐라.

0213 - Twitlingua

0213

People

tend to download apps 사람들은 앱을 다운로드하는 경향이 있다.
for things they do regularly 정기적으로 하는 일에 쓰는 앱이나..
or for things that tie into their lifestyle. 라이프스타일에 녹아들어간 것을 하는데 쓰는
앱을.. (다운로드 하는 경향이 있다.)

0213 - Twitlingua

That's why

so many smartphone users **download** the Facebook app
instead of using the mobile version of the website.

이것이 많은 스마트폰 유저들은 모바일버전의 웹사이트 대신 페이스북 앱을 다운 받는 이유이다.

It offers a better experience

for frequent activity,

which makes the small time investment of searching for
and downloading the app worthwhile.

보다 가치있는 앱을 찾고 다운받기 위하여 작은 시간을 투자하는 잦은 활동에 의해 보다 나은 경험을 제공 받는다.

It also

adds value by tying into the phone's mobile **capabilities**,
such as making it easy to take a photo
and instantly share it with friends.

그것은 또한 모바일폰 성능속에 가치를 더하는데, 예를들어 사진을 쉽게 옮길수 있게 만들고 즉시 친구들과 그것을 공유 할 수 있다.

0213 - m

0214

Along those same lines,

when users download an app

that they like,

they use it

more frequently

and for longer periods of time

than they use the mobile web.

유저들이 앱을 다운로드하면,

자기가 좋아하는 (앱을 다운로드 하면)

그들은 앱을 사용합니다.

더 자주 사용하고..

더 오랫동안 사용합니다.

모바일 웹사이트보다..

0214 - Twitlingua

If

you believe

you can create a mobile application

with enough value to make it a go-to app

for your mobile customers,

you may **benefit greatly**

from the brand engagement that an app can deliver.

만약 당신이 모바일 고객들에 의해 찾을만한 충분한 가치가 있다고 여겨지는 앱을 만들 수 있다고 믿는다면, 아마도 그 앱이 제공 할 수 있는 **brand engagement**로부터 당신은 큰 혜택을 받을 것이다.

0214 - m

줄바꿈 잘 해주셨네요~ 제가 맘대로 번역해본 것도 올려 봅니다.

brand engagement 표현하는 부분이 막히네요 ㅎㅎ

모바일 고객들 입장에서 찾아 해낼 가치가
충분히 있는 앱을 만들 수 있다고 생각한다면,
고객들은 그 앱을 아주 자주 오래 사용할 것이고,
그 결과 고객들은 여러분의 브랜드를 잘 알게 될 것이고,
이는 여러분에게 매우 유익할 것이다.

User experience

Twitlingua

Imagine

how

users will interact with your application.

사용자가 당신의 어플리케이션과 상호 작용하는 방법을 상상해 보아라.

좋네요~

This may be the

single biggest thing that determines

whether a mobile app

or

a mobile website is appropriate.

이것은 모바일앱이나 웹사이트가 적절한지 결정 짓는 하나의 큰 요소가 될 것이다.

좋고요~

single biggest thing : 가장 중요한 요소.. 정도 생각해 봤습니다 :)

Determine

whether you want

this application to deliver a highly graphical and robust user experience

or

whether it's primarily for delivering server-based information.

당신이 원하는 이 어플리케이션이 높은 수준의 그래픽과 탄탄한 사용자 경험을 제공 할 것인지 아니면 서버 기반의 정보를 제공할 것인지 결정 해라.

Determine

whether you want this application

to deliver a highly graphical and robust user experience

or

whether it's primarily for delivering server-based information.

이 어플로 하려는게, 그래픽 요소가 많고 탄탄한 사용자 경험을 제공하려는 것인지, 아니면 서버에 저장된 정보를 주로 제공하려는 것이 목적인지를 정하라.

다시 써 놓고 보니 결국 의미는 비슷하게 됐네요 :)

Twitlingua

Maybe you want to do both;

if so, that's fine.

만약 당신이 두가지 모두 원한다면 그것도 괜찮다.

You don't have to create both immediately

but **you will need to decide**

which will come first as part of your overall mobile strategy.

당신이 두가지 모두를 즉시 만들 필요는 없으나 당신의 전반적인 모바일 전략에 앞서 결정을 해야만 한다.

0214 - m

You don't have to create both immediately

but **you will need to decide**

which will come first as part of your overall mobile strategy.

전반적인 모바일 전략에서 둘 중 어느 쪽이 더 중요한지는 결정해야 한다...

- twitlingua

0215

Budget 예산과 관련하여 고려할 것들

For most small to mid-sized businesses,

budget is a serious consideration.

대부분의 중소기업 입장에서 예산은 진지하게 고려해야 하는 대상입니다

Twitlingua

0220 피드백 확인 부탁드립니다~

Developing 개발하는 것은...

individual mobile apps ... 앱을 개발하는 것은...

for multiple operating systems or devices

여러 OS나 기기용의 앱을 개발하는 것은..

can be expensive and resource-intensive.

개발하는 것은 비쌀 수 있다, 자원이 많이 집중되는 것일 수 있다.

개발하는 각각의 모바일 앱은 다수의 운영시스템이나 기기를 위하여 고가의 자원이 집약 될 수 있다.

여러 개의 모바일 OS나 모바일 기기에서 돌아가는 모바일 앱을 개발하는데에는,
돈이나 기타 자원이 많이 들 수 있다.

Reaching

a broader audience with a mobile website
is an **easier and more economical venture.**

As a general rule,

if

you're working on a small budget and
you're not going to tap into native device functionality
or
create something that requires serious computing and graphics,
consider starting your mobile initiative with a mobile website.

일반적으로 만약 당신이 적은 예산으로 작업중이고 네이티브 장치 기능을 활용하지 않거나 진지하게 컴퓨팅 및 그래픽을 요구하는 어떤 것을 만들려 한다면 모바일 웹사이트와 모바일 주도권에 대하여 고려를 시작 해야 한다

0215 - m

As a general rule,

if

you're working on a small budget
and
you're not going to tap into native device functionality
or
(you're not going to) **create something**
that requires serious computing and graphics,

consider

starting your mobile initiative with a mobile website.

대강 얘기할 때,

적은 예산이 들어가는 프로젝트를 하고 있다면,

그리고

모바일 기기의 원래 기능을 활용하려는 것이 아니라면,

그리고 엄청난 연산이나 그래픽 작업을 요하는 것을 만들려는게 아니라면,

앱모다는 모바일 웹사이트를 만드는 쪽을 고려해 보세요.

Development considerations

After **you have thought through the business case**

for developing your mobile application,

it's time to start thinking

about development

to determine what makes the most sense for your situation.

당신이 모바일 어플리케이션 개발을 위해 경영 사례를 통해 생각을 한 후, 당신의 상황에 가장 적합한 것을 결정 하고 개발에 대해 생각할 때 이다.

0215 - m

좋네요~

수고하셨습니다 ^^

Ease and speed of implementation

구현 및 배포가 쉬운지, 빠른지에 대해 고려하기

0216

Design, development, and deployment 요 세 개는..

of a mobile website 모바일 웹사이트를 기획/개발/배포하는 것은..

is similar 비슷하다..

to a standard website.

데탑용 사이트를 기획/개발/배포하는 것과..

모바일 웹사이트를 기획/개발/배포하는 것은
데탑용 사이트를 기획/개발/배포하는 것과
구현/배포의 용이성, 속도 면에서 비슷하다.

Twitlingua

Once **it's live**,
it's **immediately viewable**
by anyone who visits the URL with a **mobile browser**.

일단 그것은 실시간으로, 모바일 브라우저 통해 url을 방문한 누구나 그 즉시 볼 수 있다.

일단 사이트가 올라가면,
모바일 브라우저에서 그 URL을 방문하는 사람에게는
바로 보이는 상태가 된다.

Creating a mobile website

may take more or less time

than creating a single mobile app,

depending on the complexity of the project and the proficiency of the developers.

개발자의 숙련도와 프로젝트의 복잡성에 따라 하나의 모바일 앱을 만들때 보다 더 많거나 적은 시간이 모바일 웹사이트를 만들때 소요 될 수 있다.

모바일 웹사이트를 만드는 것은

모바일 앱을 하나 만드는 것보다

시간이 좀 더 들거나 덜든다.

프로젝트가 복잡한지에 따라, 그리고 개발자의 숙련도에 따라 드는 시간이 달라진다.

Mobile web development

is certainly

not without **its own set of challenges**,

due to the varying screens sizes.

모바일 웹 개발은 스크린 크기의 다양함 때문에 직접 시험해 보지 않으면 안된다.

모바일 웹사이트를 만드는 것도 물론

나름의 어려운 점이 있다.

다양한 크기의 화면에서 보여야 하기 때문이다.

However,

a **major consideration**

is whether the app will be developed

for more than one mobile operating system or device.

하지만 중요 고려사항은 하나 이상의 모바일 운영체제나 기기로 앱을 개발을 할 것인지를이다.

그러나, 주요하게 고려해야 하는 것은

모바일 앱이 한 개의 OS나 한 개 이상의 기기에서 돌아가게 할 것인지 여부이다.

If it is,

you **can plan on additional** development time and resources.

만약 그렇게 한다면 당신은 추가적인 개발 시간과 자원을 계획 할 수 있을 것이다.

만약 한 개 이상의 OS나 여러 개의 기기에서 돌아가게 하려면,

추가적인 개발 시간과 자원을 예상해야 한다.

There is **generally no**

easy and reliable way to

build a mobile app for one operating system
and port it to all the others,
particularly if it is graphic-intensive and feature-rich.

일반적으로 하나의 운영 시스템을 위한 앱을 만들고 그것을 다른 모두에게 전달하는 쉽고 안전한 방법은 없다. 특히 그래픽에 집중적이고 고가의 특성을 지녔다면 말이다.

보통

한 OS용으로 모바일 앱을 만든 후에,
다른 OS용으로 포팅하는
쉽고 안전한 방법은 없다.
특히 그래픽을 많이 쓰고, 기능이 다양하면 포팅이 더 힘들다.

Mobile apps may also
require

a submission approval
process to be featured in app stores.

모바일 앱은 또한 앱스토어 등록을 위한 과정에서 승인된 서류 제출을 필요로 할 수도 있다.

또한 모바일 앱을 개발하는 경우에는
앱스토어에서 승인절차를 거쳐야 할 수도 있다.

Most notably,

the **Apple App Store requires**
submission approval
as well as an annual membership with an associated fee.

특히 애플 앱 스토어는 승인된 서류 제출에 더하여 매년 멤버십과 관련된 연회비를 필요로 한다.

0216 - m

가장 악명높은 애플 스토어의 경우
승인절차를 거쳐야 할 뿐 아니라 연회비도 내야 한다.

Audience reach

청중에 도달하다

청중에 도달하는 것에 대해 고려할 것들.

Mobile websites are viewable by everyone with a mobile browser, regardless of their choice of hardware or operating system. These days, most businesses should consider their broad mobile presence before considering how people experience their business in app form.

모바일 웹사이트는 하드웨어나 운영체제에 관계없이 모바일 브라우저를 가진 모든 사람들에게 보여질 수 있습니다.

요즘, 대부분의 기업들은 사람들이 어떻게 그들의 사업을 경험하는지를 고려하기 전에 광범위한 모바일 존재를 먼저 고려해야 합니다.

You may disagree, but if you haven't looked at your company's website analytics lately, you may not be aware of how quickly your mobile viewership is growing. Depending on your business, a substantial percentage of your audience could be coming to your site via mobile devices, or mobile traffic may only make up a small percentage of your audience. If you have the data, go back and compare whatever those percentages are now to previous years. You may be surprised by how quickly your audience trends change, and mobile traffic is only going to increase in the future. Also consider that low mobile browser traffic may indicate that your website simply doesn't perform well on smaller screens.

당신은 동의하지 않을지도 모릅니다. 하지만 당신이 만약 최근에 당신의 회사 웹사이트 분석을 확인하지 않았다면, 당신은 얼마나 빨리 당신의 모바일 시청률이 성장하고 있는지 인식하지 못했을 수도 있습니다. 당신의 사업에 따라, 당신 청중의 상당수가 모바일 기기를 통해 당신의 웹사이트에 오거나 또는 모바일 트래픽이 단지 당신 청중의 적은 비율을 만들 수도 있습니다.

만약 당신이 데이터를 가지고 있다면, 돌아가서 지금부터 전년도까지의 청중의 비율을 비교하십시오. 당신은 당신 청중의 동향이 얼마나 빨리 변하고, 모바일 트래픽이 미래에 증가할 것이라는 것에 놀랄지도 모릅니다.

또한 낮은 모바일 브라우저 트래픽은 당신의 웹사이트가 작은 화면에 최적화되지 않았다는 것을 나타내는 것일 수도 있습니다.

Apps tend to compartmentalize the audience that is engaging with your brand, which is not necessarily a bad thing. The demographic of an iPad app user may be very different from the average user that visits your mobile website, and you can leverage those differences if you understand them and make them part of your mobile strategy.

동영상 링크 : <http://www.facebook.com/groups/engfordev/320550004663498/>

0217

Performance considerations

성과와 관련해서 고려할 것들

>> 앱이나 사이트의 performance 한국어로 보통 뭐라고 표현하나요?

Mobile web technologies

continue to improve,

providing mobile website visitors
with more app-like experiences.

모바일 웹 기술이

나날이 좋아져서

모바일 웹사이트 유저들에게 점점 더 앱과 비슷한 사용경험을 선사하고 있다.

Twitlingua

0217 - m

However,

a well-designed mobile app

typically delivers a superior experience

for several reasons.

그러나 잘 디자인된 앱은 일반적으로 여러가지 이유로 더 나은 경험을 제공한다

잘 하셨네요~

웹 기술이 발달해도, 그래도 앱이 편한 점이 있다는 얘기를 하고 있군요 :)

Apps are much like your desktop software

in that they can store resources locally

and utilize the computing power (연산)
and memory of the device

to perform operations instantaneously.

앱은 당신의 데스크탑 소프트웨어와 같이 로컬리소스를 축적과 연산에 활용하고 기기에 저장하는 작업을 즉시 수행 할 수 있다.

잘 하셨어요~ 저는 약간 다른 식으로 풀어서 써봤어요~

앱은 다음과 같은 점에서 데스크탑용 프로그램하고 훨씬 더 비슷하다.

우선 앱은 데탑 프로그램처럼 로컬에다가 데이터를 저장할 수 있고,

모바일 기기의 연산능력(CPU)과 메모리를 활용해서 여러가지 작업들을 순간적으로 처리할 수 있다.

They can also **tie into the functionality of the device,**

which is not possible with a mobile website.

그것들은 또한 기기의 기능에 포함할 수 있으며, 이것은 모바일 웹사이트에서는 불가능하다.

또한 모바일 앱을 사용하면, 모바일 기기의 기능과 유대할 수 있다. (무슨 의미지 잘 몰겠네요 ㅎㅎ) 이렇게 하는 것은 모바일 웹사이트로는 할 수 없는 일이다.

Interface controls are

more intuitive and operate without the same lag time of mobile websites,
which transfer data back and forth between server and user.

인터페이스 컨트롤러는 보다 직감적이고 모바일 웹사이트의 시간 지연 같은 것이 없으며, 서버와 사용자간의 자유로운 데이터 전송을 가능케한다.

모바일 앱은 인터페이스를 조작하는 것도 직관적이어서 다루기 쉽다.

그리고 모바일 웹사이트의 경우에 서버와 사용자가 데이터를 주고 받아야 하기 때문에, 중간에 시간이 걸리는 것이 있는데, 모바일 앱은 그런게 없다.

Lastly,

an app is developed

for a single screen size or a smaller range of sizes,
making it easier

to design an outstanding interface and controls.

마지막으로 앱은 하나의 스크린 사이즈나 좀더 작고 다양한 사이즈를 위하여 개발되었으며, 뛰어난 인터페이스와 컨트롤러가 그러한 디자인을 쉽게 할 수 있게 하였다.

0217 - m

마지막으로

앱이 돌아가는 기기의 화면은 작고, 그 크기 범위가 한정되어 있기 때문에,
뛰어난 인터페이스와 컨트롤을 설계하기가 더 쉽다.

수고하셔합니다 ^^

Updates and maintenance

업데이트 및 유지 보수 (원강민)

Updating a mobile-optimized website involves the same steps required to update your traditional website.

모바일에 최적화된(모바일 앱) 웹사이트를 업데이트 하는 것은 당신의 전통적인 웹사이트를 업데이트 하는 것과 동일한 방법으로 진행하면 됩니다.

좋네요~

저도 한번 표현해 봤어요~

모바일용 웹사이트를 업데이트할 때에는, 일반 웹사이트를 업데이트할 때와 같은 단계를 밟아야 한다.

App updates may require submission approvals before being updated in their marketplace.

앱은 마켓에서 업데이트 되기 전에 승인을 받아야 합니다.

좋고요~

Unlike a mobile website, where updates are immediate, mobile apps require users to download software updates.

모바일 웹사이트와 달리, (모바일 웹사이트는 업데이트가 즉시 이루어집니다), 모바일 앱은 업데이트 된 소프트웨어를 다운로드 해야 합니다.

굿굿~

저는 이렇게 해봤어요~

모바일 웹사이트의 경우에는 바꾸면 업데이트가 바로 되지만, 모바일 앱의 경우에는 소프트웨어 업데이트를 다운로드 받아야 합니다.

Keep in mind that if you're developing apps for multiple platforms, even a simple update may require significant development resources and time.

여러 플랫폼을 위한 앱을 개발하려면, 단순한 업데이트일지라도 상당한 리소스와 시간을 필요로 한다는 것을 염두에 두십시오.

잘 하겠지만~

여러 플랫폼에서 돌아가는 앱을 개발한다면, 간단한 업데이트를 하는데에 엄청난 개발 시간과 자원이 필요하다는 것을 염두에 두십시오.

Search engine optimization

검색 엔진 최적화 (원강민)

While a good portion of mobile website visits are destination-driven, mobile search continues to grow rapidly, and local search is even more important considering the nature of mobile searches.

모바일 웹사이트 방문자의 좋은 면은 대상자 중심이라는 것이지만, (모바일 검색은 빠르게 성장하고 있습니다), 로컬 검색이 더 모바일 검색의 본질을 고려하고 있습니다.

요기서 **good portion**은. 꽤 많은 부분.. 비중.. 의 의미로 봐야할 듯요~
destination-driven 부분의 의미도 살펴보고요~

While

a **good portion** of mobile website visits
are destination-driven,

mobile search
continues to grow rapidly,

and local search
is even more important
considering(고려해보면..) the nature of mobile searches.

모바일 웹사이트를 사용하는 경우에는, 이미 방문할 곳을 딱 정해놓은 경우가 많기는 하지만
모바일 검색은 매우 빠르게 성장하고 있습니다. 그리고 모바일의 속성을 생각해보면, 지역정보 검색부문은
훨씬 더 중요하다고 할 수 있습니다.

지역정보라면 예를 들어, 맛집이나 지도 검색 그런게 아닌가 싶네요.

A mobile-optimized website can be found and visited from a standard search, and you can even expand your

paid search campaigns to target mobile devices.

모바일용 웹사이트는 표준 검색을 통해 검색되고 방문될 수 있습니다. 그리고 모바일 기기를 대상으로 하는 유료 검색 캠페인을 확장할 수 있습니다.

>> 의미는 잘 이해하셨지만, 번역프로젝트를 진행하시니, 말씀드릴게요, 한국어에서는 수동표현을 잘 안 쓰니까, 영어의 수동은 능동으로 바꿔서 자연스럽게 표현해주시면, 독자가 읽기에 더 편할 거예요~

사용자는 일반 검색으로 모바일용 웹사이트를 찾아서 방문할 수 있다.

If you do offer a mobile app, it's a good idea to provide a link to it from your mobile website.

모바일 앱을 제공할 경우, 당신의 모바일 웹사이트를 통해 모바일 앱의 링크를 제공하는 것이 좋습니다.

잘 하셨네요~

수고하셨습니다 ^^

0219 - 홍환민

Evolving web technologies

웹 기술을 진화시키기

HTML5 and CSS3
are hot topics these days
in web development circles.

HTML5와 CSS3는 웹개발 계에서 요즘의 핫토픽이다.

The mobile web
will be the major **beneficiary**
as these technologies evolve and become more commonplace.

모바일 웹은 이 기술들이 진화하고 좀더 보편화되었을 때, 주요 수혜자일 것이다.

>> 의미를 잘 파악하셨네요~ 저는 표현을 이렇게 해봤어요~

이런 기술들이 진화하고 더 보편화되면, 모바일 웹이 주로 수혜를 볼 것이다.

When combined with
improving data transfer rates
and
better connectivity,
the divide between web and mobile app experiences
will continue to narrow.

데이터 전송률의 향상과 더 나은 연결성이 결합될 때, 웹과 모바일 앱 경험 사이의 차이점이 계속해서 좁아질 것이다.

역시나 의미를 잘 파악하셨어요~

기술도 진화하고, 더불어 데이터 전송속도도 높아지고 인터넷 연결도 더 잘되면, 모바일 웹와 모바일 앱이 제공하는 사용자 경험의 차이는 점점 작아질 것이다.

Data connectivity and offline use

데이터 연결성과 오프라인 사용

Resources and data
can be stored locally
in a mobile app,
and the user interface operates
independently of web-delivered interface elements,
so some or all of your app
may be used
when Internet or Wi-Fi is not available.

(Of course, you can store data
from the mobile browser,
so network connectivity
is not absolutely required
to interact with a mobile website.)

리소스와 데이터는 모바일 앱 안에 지역적으로 저장될 수 있고, 유저 인터페이스는 웹으로부터 전달된 인터페이스 요소들을 독립적으로 조작한다.
그래서 몇몇 혹은 전체의 너의 앱은 인터넷이나 와이파이가 가능하지 않을때에도 사용될 수 있다. (물론, 모바일 브라우저로부터 너는 데이터를 저장할 수 있으므로, 네트워크 연결은 모바일 웹사이트와 상호작용하기 위해서 절대적으로 인터넷을 필요로하지는 않는다.)

Paid vs. free

유료 대 무료

>> 요런 건 취향이니까요, 개인적으로는
서술된 소재목을 좋아해서 요렇게 해봤어요~

유료로 할까? 무료로 할까?

Another technology decision
you'll need to make about your app
is whether
to charge for it
and how.

너의 앱에 대해 결정할 필요가 있는 또다른 기술적 결정은 요금을 부과할 것인지와 어떻게 부과할
것인지이다.

여러분이 만드는 앱에 대해서 고려해야 하는 기술관련 결정사항이 있는데요,
돈을 받고 팔 것인지 여부를 결정하는 것,
그리고 어떤 방식으로 돈을 받고 팔 것인지를 정하는 것입니다.

In many cases,
company apps
are an extension
of other customer-facing efforts
and
are offered for free
to attract as many users as possible.

많은 경우, 기업 앱은 다른 고객 응대 노력의 확장이고, 가능한 많은 사용자를 끌어들이기 위해 무료로
제공된다.

저는 요렇게 표현해봤어요~

기업에서 앱을 제공하는 경우는,
많은 경우가 고객과의 접점을 가지려는 노력의 일환이므로,
최대한 많은 고객이 앱을 사용하도록
앱을 공짜로 제공한다.

If your mobile application
is intended to generate revenue,
the app marketplaces make it
easy to sell.

만약 너의 모바일 어플리케이션이 수익을 창출하는 것을 의도하는 것이라면, 앱 마켓플레이스는 그것을 팔기
쉽게 만든다.

수익을 얻기 위해 모바일 앱을 만든 경우라면, 앱 마켓플레이스에서 쉽게 팔 수 있다.

Rage Digital: A real-world example

Rage Digital: 실례

I recently

sat down

with Rage Digital co-founders

Ted Guggenheim

and

Andrew Kimmell

for a discussion

about mobile websites vs. mobile apps.

Rage Digital is

a top mobile design and development shop

that regularly develops mobile apps

for global brands.

나는 최근에 Rage Digital의 공동창업자인 Ted Guggenheim과 Andrew Kimmell와 모바일 웹사이트 대 모바일
앱에 대한 논의를 위해 함께 앉았다.

나는 최근에 요런요런 사람과 모바일 웹이나, 모바일 앱이냐를 결정하기 위해 같이 토론하였다.

Rage Digital은 세계적 브랜드들을 위해 모바일 앱을 정기적으로 개발하는 최상의 모바일 디자인과 개발
상점이다.

Rage Digital

recently worked with HTC,

a major player in the smartphone market,

on the HTC Sensation YOU advertising campaign.

Rage Digital은 최근에 스마트폰 시장의 주요 주자인 HTC와 HTC 센세이션 YOU 광고 캠페인에서 함께 일했다.

It's an interesting case study
in engaging mobile users
through advertising
that spanned the offline and online worlds
of television, print, outdoor billboards, and ads
in Pandora tied
to a hybrid approach of mobile apps and mobile websites.

그것은 광고를 통해 모바일 사용자들의 주의를 끄는 흥미있는 사례 연구이다. 그 광고는 오프라인과 온라인 세계, 텔레비전, 프린터, 옥외 광고판, 모바일 앱과 모바일 웹사이트의 하이브리드 접근법에 묶인 판도라 안의 광고들이었다.

The campaign
encouraged mobile users
to employ Google Goggles (a mobile app for scanning images and QR codes)
to scan HTC advertisements
and
unlock exclusive content
that was unique to each ad.

그 캠페인은 HTC 광고를 스캔하고 각각의 광고에 유일한 독점적인 콘텐츠를 풀기 위해 구글 고글스(이미지와 QR 코드를 스캐닝하기 위한 모바일 앱)를 채택하여 모바일 사용자들의 주의를 끌었다.

Working closely with Google,
HTC could (then)
redirect users
from Google's mobile app
to HTC's website
for the content download.

구글과 가깝게 일함으로써 HTC는 구글 모바일의 사용자들을 콘텐츠를 다운로드하기 위한 HTC의 웹사이트로 리다이렉션할 수 있었다.

Try it
for yourself
on the ad in Figure 1.

도표 1에 있는 광고를 시도해 보아라.

Figure 1.

An ad for HTC Sensation
that
offers users
additional content and
encourages user interaction.

도표 1. 사용자들에게 추가적인 콘텐츠를 제공하고 상호작용을 권장하는 HTC 센세이션의 광고

This campaign
is also an interesting example
of similar decisions
that were made to utilize
the best solutions
for reaching the broadest possible audience,
while keeping company partnerships in mind.

이 캠페인은 또한 회사의 파트너십을 잊지 않고 있는 동안에 가장 넓게 가능한 청중에게 닿을 수 있는 최상의 해결책을 활용할 수 있게 하는 비슷한 결정들을 위한 흥미있는 예제이다.

(아~ 문장이 기네요 ㅠㅠ)

(앞 부분을 내용을 안 읽어서, 맥락이 안 맞을 수도 있지만, 지금 좀 좋려서 일단 넘어가요 ㅋ)

이 캠페인도 흥미로운 사례이다.

이 캠페인에서는 의사결정이 이루어지는데,

회사의 파트너십을 염두에 두면서도,

가장 넓은 범위의 잠재고객에게 도달하기 위한 최고의 솔루션을 활용하기 위해 의사결정을 내린다.

Guggenheim explained
that

when Rage Digital
was first approached
by HTC
about this campaign,
Rage proposed
developing a single mobile app
that would accomplish everything HTC wanted to do
from start to finish
within the app itself.

Guggenheim은 REge Digital의 이 캠페인으로 HTC에 첫째로 접근했을 때, Rage는 그 앱에서 시작부터 끝까지 HTC가 원하는 모든 것을 할 수 있는 단일 앱을 개발할 것을 제안했다고 설명했다.

As it turned out,
HTC and its agency Deutsch L.A.
devised an alternate plan
for using a hybrid approach.

그것이 모습을 드러냈을 때, HTC와 그들의 에이전시인 Deutsch L.A.는 하이브리드 접근법을 사용하는 대안적인 계획을 고안했다.

The ad campaign
was about HTC smartphones,
which are powered
by the Google Android operating system.

그 광고 캠페인은 HTC 스마트폰에 대한 것이었고, HTC 스마트폰은 구글 안드로이드 운영체제를 탑재하였다.

By using Google Goggles,
which comes preinstalled on Android devices
—instead of creating their own mobile app with a scanning feature—
HTC effectively leveraged
a large population
with the app already installed.

스캔 기능을 위한 그들 자신의 앱을 만드는 대신에 안드로이드 장치에 미리 설치되어 오는 구글 고글스를 사용함으로써, HTC는 효과적으로 구글 고글스가 미리 설치되어 있는 거대한 사용자들을 영향력 안에 두었다.

By (then) connecting
that functionality
with a mobile website experience,
HTC kept its audience
as large as possible
while at the same time
gaining valuable exposure
for one of
its business partner's technologies—Google.

모바일 웹사이트 경험과 함께 가능성을 연결함으로써, HTC는 그들의 사용자를 가능한한 거대하게 유지하면서 동시에 그들의 비즈니스 파트너인 구글의 기술 중 하나의 가치있는 노출을 얻고 있었다.

In the end, it was a win-win for everyone.

결국, 그것은 모두를 위한 윈윈 이었다.

To

learn more about
Rage Digital
and
view videos,
case studies,
and
examples,
visit ragedigital.com.

Rage Digital에 대한 좀더 배우기, 비디오 보기, 사례 연구, 예제를 위해서는 regedital.com을 방문하라.

0219 - 흥환민

Where to go from here

여기로부터 가는 곳은 어디인가

앞으로 어떻게 되려나...?

In a mobile market

that is evolving so quickly,

there are

no guarantees

that today's decision will be the right one

for your company

or

client

in the future.

너무 빠르게 진화하고 있는 모바일 시장에서, 오늘의 결정이 미래에 너의 회사나 고객에서 올바른 것일
거라는 보장은 없다.

잘 해주셨네요~

Despite that,
understanding
the benefits
and
shortfalls
of each solution,
combined with having a rock-solid purpose
for your app
and
focus
on the end-user's experience
and
expectations,
will help ensure
your success
regardless of the route
you choose.

그럼에도 불구하고, 여러분의 앱을 견고한 목적을 가지도록 통합한 각각의 솔루션의 장점과 부족한 점을 이해하는 것과 최종 사용자의 경험과 기대에 대한 집중은 여러분이 선택한 길과 관계없이 여러분의 성공을 보장하는데 도움을 줄 것입니다.

잘 해주셨습니다~ 저도 함 번역해 볼게요. ^^ 정답이 있는 것은 아니지만,
한국어로 읽는 입장에서 한번 눈여겨 봐주세요~

Despite that,
understanding the benefits and shortfalls
of each solution,
combined with having a rock-solid purpose for your app
and
focus on the end-user's experience and expectations,
will help ensure
your success
regardless of the route you choose.

그렇다고는 해도, 앱의 뚜렷한 목적을 알고,
각각 솔루션의 장점과 단점을 잘 이해한다면,
그리고 최종사용자의 경험과 기대에 초점을 맞춘다면,
모바일 앱이나 모바일 사이트 중 어느 쪽을 선택하든지 관계 없이
여러분은 성공에 가까이 갈 것이다.

For more specific information
about this topic
—including developer best practices, tutorials, and the like—
check out
the Mobile app development
and
Mobile web development sections
of the Adobe Developer Connection.

이 주제에 대한 좀더 상세한 정보(개발자를 위한 최고의 프랙티스, 튜토리얼과 같은)를 위해서는, 애플 디벨로퍼 커넥션의 모바일 앱 개발과 모바일 웹 개발 섹션을 확인하라.

잘 해주셨습니다~

Dave Klein is
an online marketing consultant
based in Boulder, Colorado.
He has worked with
several Adobe partners
focusing on 3D software and technologies
since early 2000.

[Reach](#) (연락하다)
him at kleinnewmedia.com.

데이브 클라인은 콜로라도 Boulder를 기반으로 하는 온라인 마케팅 컨설턴트이다.
그는 3D 소프트웨어와 기술에 집중하여 2000년도 초부터 여러 어도브 파트너와 함께 일해왔다.
kleinnewmedia.com으로 그에게 연락하여라.

0214 - 흥환민

데이브 클라인은 콜로라도의 보울더에서 활동하는 온라인 마케팅 컨설턴트이다.
그는 2000년 초부터 몇몇 어도비 파트너와 함께 일해왔다.
그가 집중한 분야는 3D 소프트웨어 및 기술 부문이다.
그에게 연락하려면 다음 사이트를 방문하라. kleinnewmedia.co

--	--

[m](#)

0216 - Twitlingua