

새롭게 진행한 프로그램 2

HIG기반으로 앱 분석하기

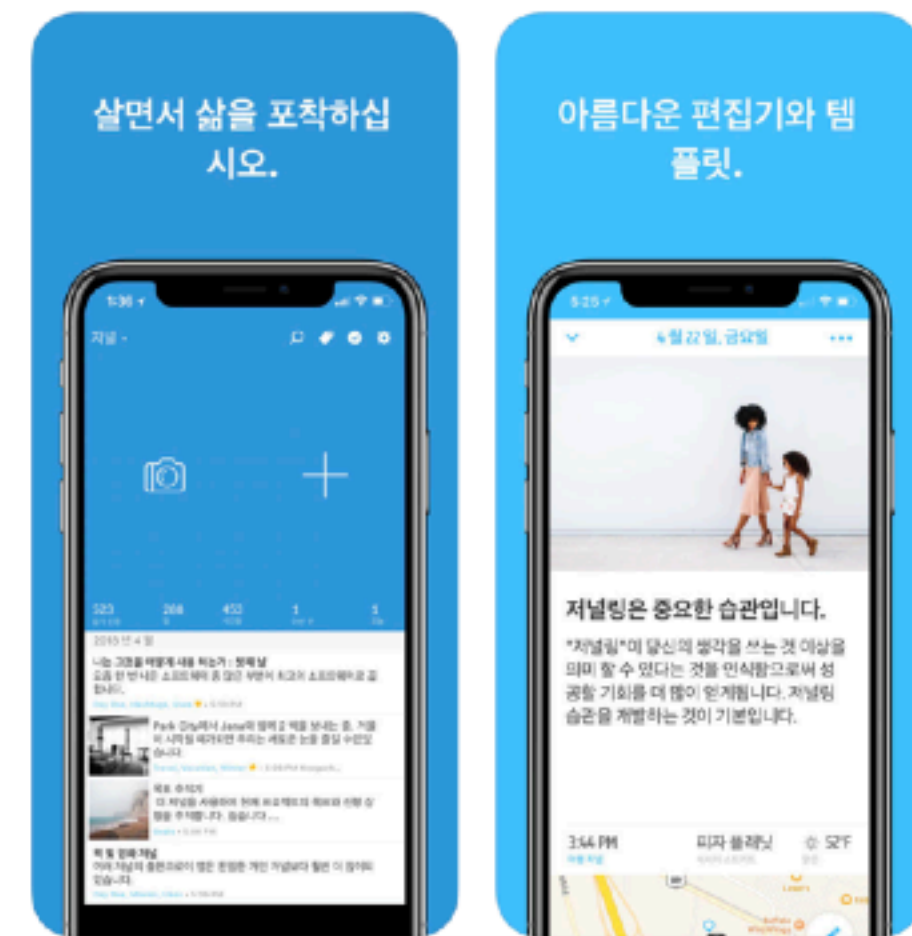
상용앱 중 HIG반영이 잘못된, 특히 UI컴포넌트 오용 등을 팀별로 비판 발표의 시간을 갖음

- 성과 : 팀의 앱 프로젝트 진행에 있어서 UI의 이해와 보다 올바른 사용법을 느낌으로 나은 방향으로 UI를 적절히 사용할 수 있었음
- 성과 : 앱 흐름 이상한 팀 감소



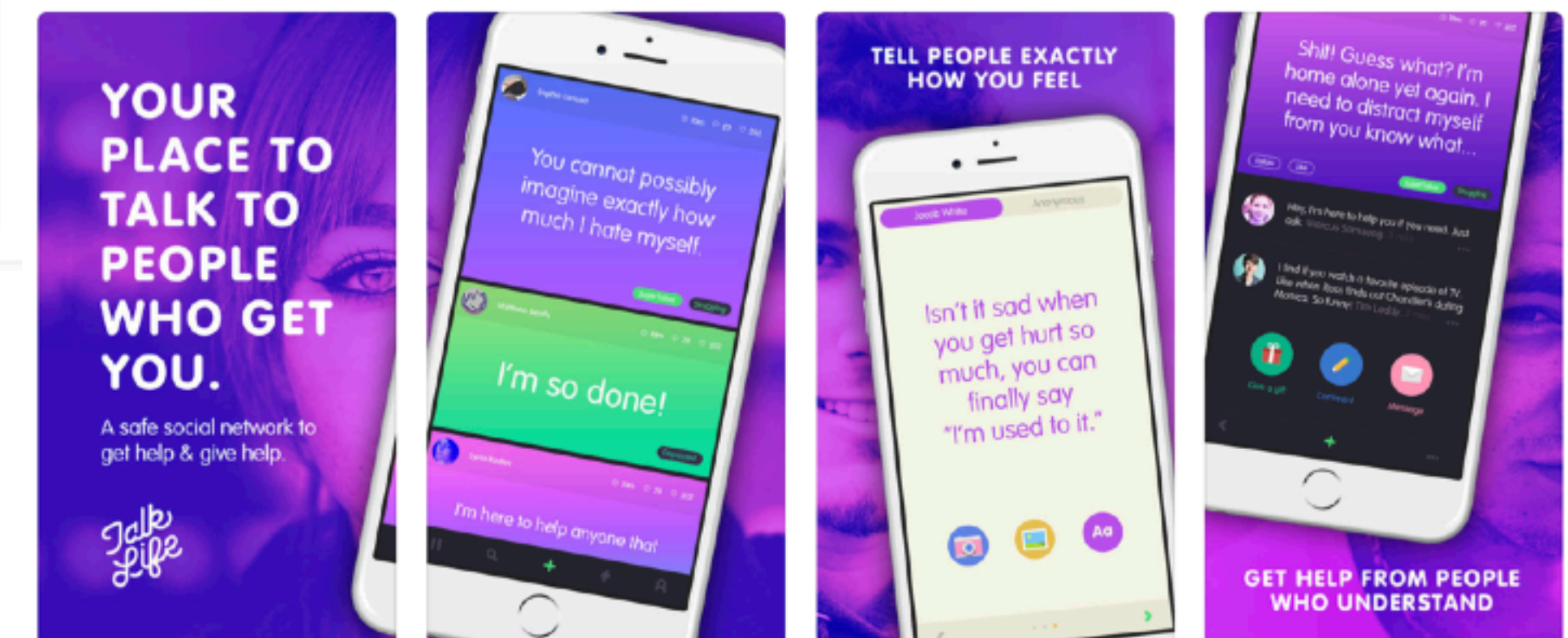
Day One 저널 + 다이어리 4+
Bloom Built Inc
★★★★☆ 4.6, 1.2K개의 평가
무료 · 앱 내 구입 제공

스크린샷 iPhone iPad Apple Watch



TalkLife for Stress & Anxiety 17+
Struggling today? Let's talk!
TalkLife Limited
★★★★☆ 4.5, 500 Ratings
Free · Offers In-App Purchases

iPhone Screenshots



디자인 수업 고찰

우선, 디자인 사고로 사용자를 알아가며 앱을 기획해가는 과정은 흥미로워함 (일부 학생?)

대부분의 관심은 코딩이기에 일부 학생들에게만 흥미가 있는지만, 디자인이라고 하면 아무래도 그래픽툴을 사용하여 시각적 디자인물을 제작하는 기대감이 있지 않는가 함

수업의 초점이 아니기에 또한 시간적 상황으로 그래픽툴 사용은 최소화 유지

디자인 수업 중 개인적 질문의 60%정도는 개발에 관련된 것 (코딩, 오류 등)

트랙1 전체 기간 혹은 디자인 수업 일수가 많다고 느끼는 듯 (뒤로 갈 수록 코딩 시간 부족을 느끼며)