

완료 보고서

이름 : 공 한 나

1. Overview

- 네오클로버 / 리더 : 안윤지
- 팀 원 : 공한나, 송예슬, 하은혜
- 프로젝트 : 예약 시스템 및 / UI/UX 모바일 리디자인 – APP 버전
- 프로젝트 대상 : 아트보다 갤러리 웹 사이트 (<https://www.artbodagallery.com/>)

2. 목표

- 간편한 예약 시스템
- 아트보다 갤러리 안에 없던 예약 시스템 도입
- 팀 프로젝트를 통한 커뮤니케이션 및 협업 능력 키우기 및 디자인 통일성

3. 진행 순서

1) 자료 조사 / 리서치

- 선정 이유 / 리서치
- 아트보다 갤러리 웹 사이트 분석 (성격, 특징, 타겟, 문제점)
- 경쟁사 앱 분석 (성격, 특징, 타겟, SWOT)

2) 페르소나 선정

- 페르소나 작성을 위한 자료 조사
- 이름, 나이, 휴대폰 기종, 성격, 특징, 사용 동기, 사용 SNS, 니즈, 최종목표, 라이프 스타일, 방해요인 등

3) UX Vision 및 As is(문제점) -> To be(개선 방향) 작성

- UX Vision : 간편한 예약 시스템

- 전시 소개글에 대한 가독성 떨어짐 -> 간결한 설명과 이미지로 구성된 레이아웃 사용

- 전시회 일정을 파악하기 힘들 -> 전시회마다 전시중/ 전시마감/ 전시 예정과 같은 버튼 추가

- 전시회 예약 시스템의 부재 -> 앱 안에서 한 번에 해결 가능한 예약 시스템 도입

4) 사용자 시나리오 작성(실행 전, 실행 중, 실행 후)

5) 메뉴트리 - 정보구조도 작성

6) 와이어 프레임 구성 및 워크 플로우 (홈화면, 예약, 전시정보, 안내사항, 회원정보)

7) 프로토타입 디자인 (홈화면, 예약, 전시정보, 안내사항, 회원정보)

8) 발표 PPT 제작 및 발표

4. 담당 업무 및 역할

- '아트맵' SWOT 자료조사 / 페르소나 작성 및 관련 자료 조사

- UX Vision 및 As is(문제점) -> To be(개선 방향) 작성

- 사용자 시나리오 작성

- 메뉴트리 - 정보구조도 작성

- 와이어 프레임 구성 및 워크 플로우 : 홈화면/ 전시 정보 (전체적인 흐름 구성 및 작성)

- 프로토타입 디자인 :

- 홈화면 / 전시 정보, 이미지 편집 및 제작,
- 디자인에 필요한 소스(ios ui kit , 달력, fonts 등) 다운 및 유포

- PPT 제작 및 발표 보조

5. 프로젝트 과정 및 결과

날짜	내용
2024-03-19	디자인 리서치 - 자료 조사 (자사 웹 및 타사 어플리케이션) 생소한 부분이 많아 자료 검색에 어려움이 많았다. 어떻게 검색해야 나오는지부터 생각해야 했기 때문이다. 목소리도 잘 안 나오고 계속 따끔따끔거려서 속상했다. 오늘부터 본격적인 팀 프로젝트 시작인데 잘 되었으면 좋겠다. 예술님이 아파서 못 나오셨다. 우리 팀원들 안 아프고 건강했으면 좋겠다.
2024-03-20	자료 조사 시간이 모자라서 오늘도 열심히 리서치했다. 필요 없는 부분은 덜어내고, 필요한 부분은 다시 조사해야 해서 시간이 많이 할애되었던 것 같았다.
2024-03-21	어제 자료 조사했던 내용 선생님에게 컨펌 받고, 필요 없는 내용 수정 및 추가 내용을 작성했다. 그 후 구글 드라이브에 각자 조사했던 내용을 취합하였다. 추가적으로 경쟁사의 강점 및 약점을 참고하여 개선사항을 작성했다. 사용자의 니즈 파악과 페르소나 작성을 위해 각자 부분을 나눠 자료조사를 하였다.
2024-03-22	오늘 갑자기 팀 원 4명 중 2명이 갑자기 빠졌다. 두 분 모두 아프다고 하셨다. 윤지님이란 나는 울며 겨자 먹기로 열심히 조사하고 작성해서 다른 팀이랑 속도는 겨우 맞췄다. 어제 작성하지 못했던 페르소나와 UX VISION 그리고 문제점과 As is-> To be를 작성하였고, 주제가 너무 많아서 덜어내기도 하였다. 이제야 방향성이 조금이나마 잡힌 것 같아서 다행이었다. 추가로, 사용자 시나리오와 정보구조도(IA)도 작성하였다.
2024-03-25	오늘은 피그마로 와이어 프레임 구조를 작성하였다. 공한나=홈/ 안윤지=안내사항/ 송예슬=예약/ 하은혜=회원정보를 각자 맡아서 IOS 와이어 프레임을 작성하였다. 각자 맡은 역할에 책임감을 가지고 모두 열심히 해주셔서 너무 좋았다. 내일까지는 와이어 프레임을 다 작성하는게 목표다. (우리팀 파이팅♥)
2024-03-26	피그마로 와이어 프레임 구조 작성을 완료했다. 완료하고 보니 페이지가 총 33개로, 다른 팀의 2배 정도 되는 양이었다. 많은 양에도 불구하고, 팀 원 모두 열심히 해주셔서 너무 감사했다. 마지막까지 최선을 다해서 좋은 결과물이 나왔으면 한다. UI/UX 디자인 파이팅!
2024-03-27	UI/UX 디자인 체크리스트 15가지를 작성하고, prototype 제작을 위해 팀원끼리 기본적인 틀(폰트사이즈, 아이콘 크기 등)만 정해두었다. 각자 맡았던 와이어프레임 부분을 맡아서 프로토타입 제작을 시작했다. 양이 많지만, 다음 주 화요일까지 완성하는 것이 목표다. 우리팀 파이팅 잘 할 수 있어 아자아자!

2024-03-28	<p>피그마로 prototype 제작을 시작했다.</p> <p>나는 홈화면을 맡아서 했는데 말은 페이지가 적은 대신 핵심 이미지 서치 시간과 로고 제작에 시간이 오래 걸렸다.</p> <p>그리고 정해두었던 폰트 사이즈가 생각보다 커서</p> <p>내일 다시 팀 원들과 상의해서 폰트 사이즈 조정이 필요할 것 같다.</p>
2024-03-29	<p>오늘은 가장 먼저 폰트 사이즈도 변경하였다.</p> <p>벤치마킹 앱(대림미술관)을 캡처 후, 행간과 디자인을 많이 참고했다.</p> <p>탭 바 아이콘도 변경하고 하단에 글자도 추가했다.</p> <p>중간에 선생님께 컨펌을 받아 수정 사항에 대한 말씀을 들었고, 선생님 덕분에 점점 갈피를 잡아가고 있는 것 같았다 :)</p> <p>다음 주엔 프로토타입을 꼭 완성할 수 있기를 바란다..!</p>
2024-04-01	<p>피그마로 프로토타입 제작 막바지에 들어갔다.</p> <p>우리팀의 디자인 주제는 깔끔, 심플 모던이다.</p> <p>서로 맡은 부분 디자인 통일하고 중간에 선생님에게 컨펌을 받았다.</p> <p>행간과 각 요소들 간의 간격을 좀 더 넓게 조정,</p> <p>버튼 모양의 크기 수정 등 선생님께서 우리가 놓친 부분들과 부족한 부분들에 대해 조언을 해주셔서 감사했다.</p>
2024-04-02	<p>프로토타입 제작 완료 후 선생님에게 디자인 컨펌을 받았다!</p> <p>선생님께서 UX design style guide 페이지 만들기를 권장해주셔서 따로 정리해서 만들어두었다.</p> <p>오래 걸릴 줄 알았는데 생각보다 빨리 끝나서 좋았다 :)</p>
2024-04-03	<p>오늘은 발표 ppt 제작을 했다.</p> <p>그동안 해왔던 자료조사와 정보들을 취합하여 ppt를 만들었다.</p> <p>내일은 발표 대본을 작성할 예정이다.</p> <p>예술님이 아파서 나오지 못하였다.</p> <p>다들 건강하자!</p>
2024-04-04	<p>오늘 발표 대본을 작성했다.</p> <p>오늘은 은혜님이 아프셔서 못 나오셨다.</p> <p>오늘 안에 끝낼 수 있을 줄 알았는데 생각보다 양이 많고, 말도 정리하고 다듬느라 너무 오래걸렸다.</p> <p>학원 끝나고도 40분 정도 남아서 다같이 했을 정도였다.</p> <p>내일 발표 대본을 얼른 완성하고 윤지님이 발표하기로 하셔서 발표 연습도 하고 예상 질문과 답변도 작성할 예정이다.</p>
2024-04-05	<p>드디어 팀 프로젝트의 끝이 보였다.</p> <p>오전에 발표 대본 작성 및 수정의 반복 후, 오후에 발표를 했다.</p> <p>발표자는 윤지님, ppt 넘기는 것은 내가 맡았고,</p> <p>발표 태도 작성 및 피드백 작성은 은혜님과 예술님이 맡아서 해주셨다.</p> <p>발표 후 받은 피드백을 통해 ppt를 수정하였다.</p> <p>시간이 부족해 주말에 완성하기로 했다.</p> <p>우리팀 모두 에이스여서 너무 좋았다.</p>

6. 프로젝트 완료 리뷰

1) 아쉬움

- 초반에 팀원들의 부재로 인한 커뮤니케이션 및 협업 부족.
- 첫 프로젝트이기에 초반에 리서치 및 자료조사 방향성의 서투름.

2) 성과

- 사용자 경험을 고려한 디자인에 대한 이해도 증가.
- 팀원들과 매끄러운 커뮤니케이션 및 협업의 중요성에 대한 깨달음.
- IOS 시스템과 UI/UX 디자인에 대한 이해도 증가.

3) 배운점

- 모바일 APP과 WEB의 디자인 차이점.
- 한정된 시간안에 프로젝트를 마무리하기 위한 적절한 시간 분배방법.
- 디자인 관련 소스 찾는 방법(아이폰 무료 목업, PPT 템플릿 무료 사이트 등).