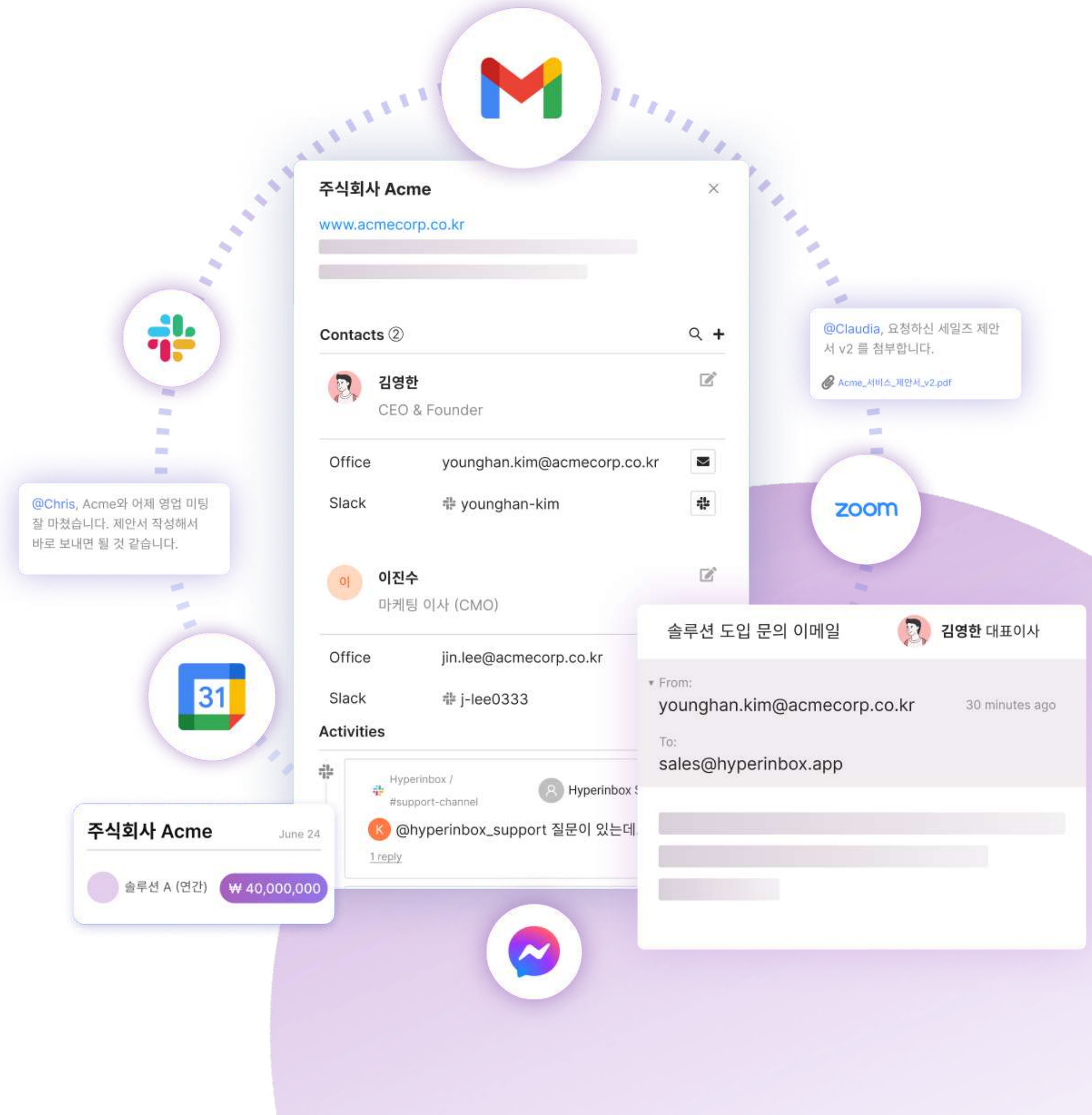


Hyperinbox

소프트웨어 제품팀을 위한
디자인 협업, 영업 소프트웨어

By Team. Hyper



소프트웨어 제품팀을 위한 디자인 협업, 영업 소프트웨어

Team. Hyper

고객 개발·관리에 필요한 모든 것이 Hyperinbox 에 있습니다.

진행 중인 딜(deal) 현황을 파악할 수 있는 영업 파이프라인을 만들어 관리하고 영업사원 별로 담당을 지정할 수 있습니다.

다양한 채널에서 오는 고객 커뮤니케이션을 한 곳으로
모으고 팀원들과 손쉽게 공유하고 협업 할 수 있습니다.

Hyperinbox 는 스타트업 영업과 사업 개발에
필요한 기능만을 갖춘 심플한 CRM 소프트웨어입니다.

잠재 고객(lead)과 현 고객들의 정보를 한 곳에서 관리하고 이메일과 연동해 대화 내역을 자동으로 기록해보세요.

[illegible]

Team. Hyper

공동 목표 : 성장

작은 픽셀들이 빛을 비추어 하나의 이미지를 만든다

개인의 역량이 이전보다 한보 나아갔다

1. 프로젝트 과제(명, 내용 등)

프로젝트 명 : 'Hyperinbox' Diversification('Hyperinbox'의 다각

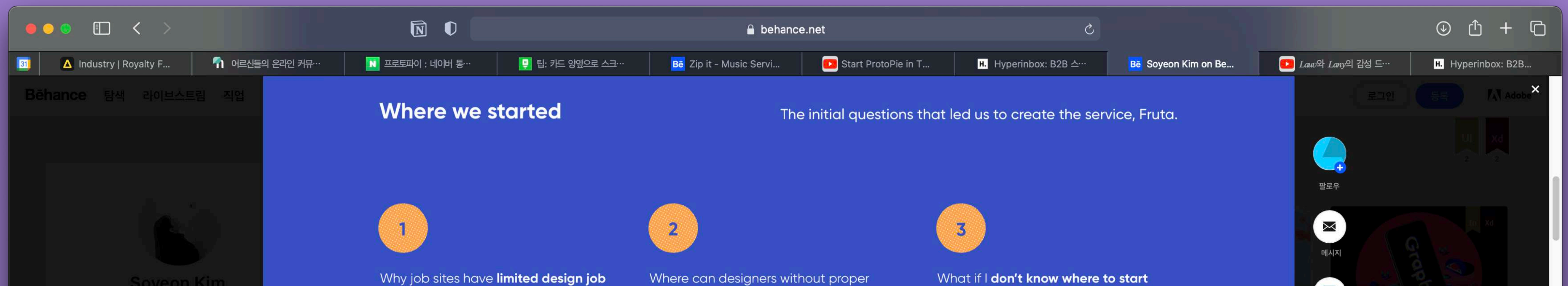
프로젝트 부제 : 6명의 각기 다른 역량을 가진 팀원들이 'Hyperinbox'라는 잠재력 있는 어플리케이션

프로젝트 내용 : 8주간 6명의 팀원들이 3개의 부서로 나뉘어 'Hyperinbox' 안드로이드/하이브리드 앱 개발 및 디벨롭, UI

작은 픽셀들이 빛을 비추어 하나의 이미지를 만든다

1

실력 향상



“Hyperinbox” x



안드로이드

김혁주

-하이퍼인박스
모바일 앱
기획 및 개발

이성원

-하이퍼인박스
앱 기획 및
화면 구조 설계

하이브리드 앱

조정우

-vue.js
프레임워크를
활용한 웹 앱
기획 및 개발

임윤지

-vue.js
프레임워크를
활용한 웹 앱
기획 및 개발

마케팅

송설아

-UXUI 데모
와이어프레임
만들기

김민주

-홍보 모션 영상
제작

“Hyperinbox” x

Marketing

1차과업

2차과업

3차과업

송설아

Hyperinbox의 사업기회 검증에
필요한 demo wireframe제작

제품의 주요기능을 효과적으로 보여줄 수 있는
랜딩페이지용 Asset 디자인

High Fidelity Prototype으로 제품서비스를
더욱 효과적으로 고객에게 전달

김민주

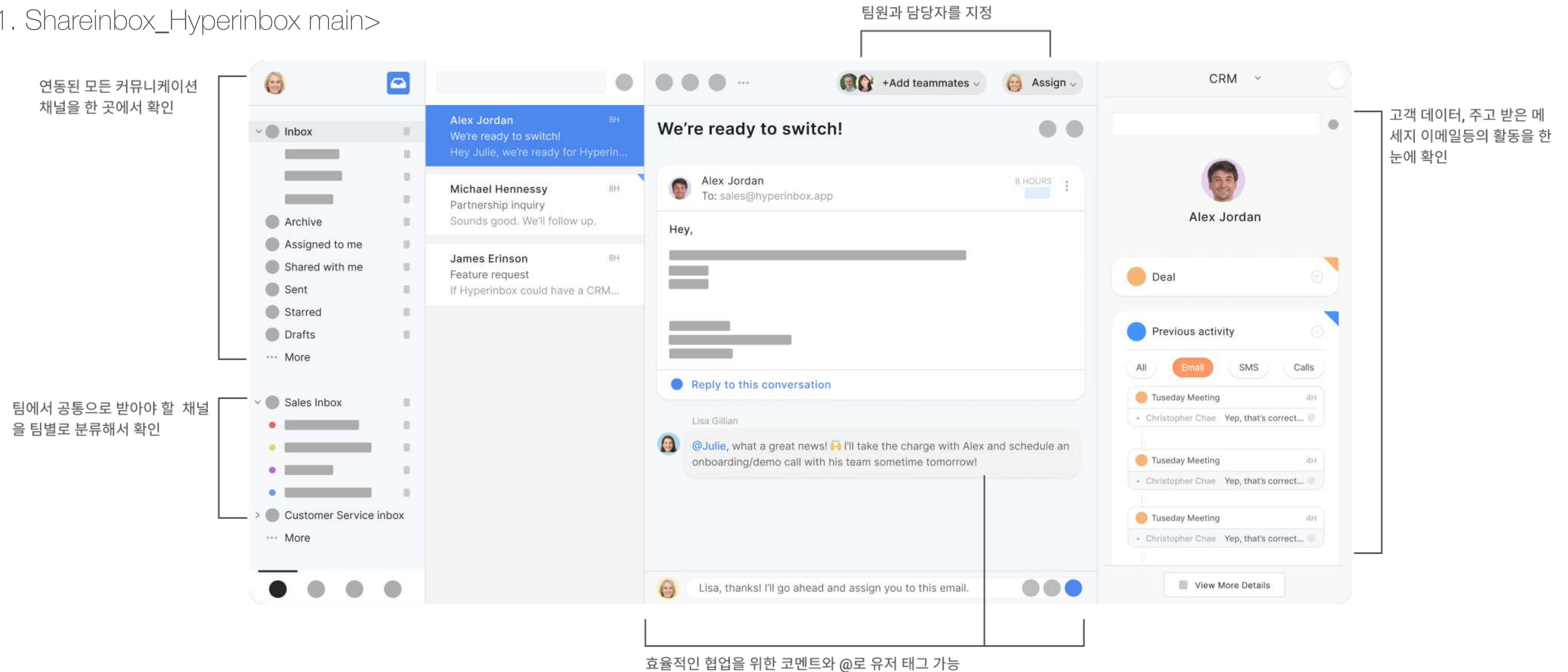
제작된 demo wireframe을 바탕으로
홍보 모션 제작

제작된 Prototype으로
홍보 모션 제작

- 목표: Hyperinbox가 새로 실험하고 있는 사업 기회를 검증/발굴하는데 필요한 소개 영상 만들기
- 목표 결과물
 1. 기능별 제품 소개 영상 (30초)
 2. 통합 제품 소개 영상 (다 합친) - 1분 30초~2분
- 제품
 1. 비대면 세일즈 협업 소프트웨어 서비스
 2. 쉽고 간편하게 비대면 영업을 할 수 있도록 해주는 소프트웨어
- 주제
 - 공유 인박스
 - 심플한 CRM
 - 멀티채널 인박스

1. 와이어 프레임 제작

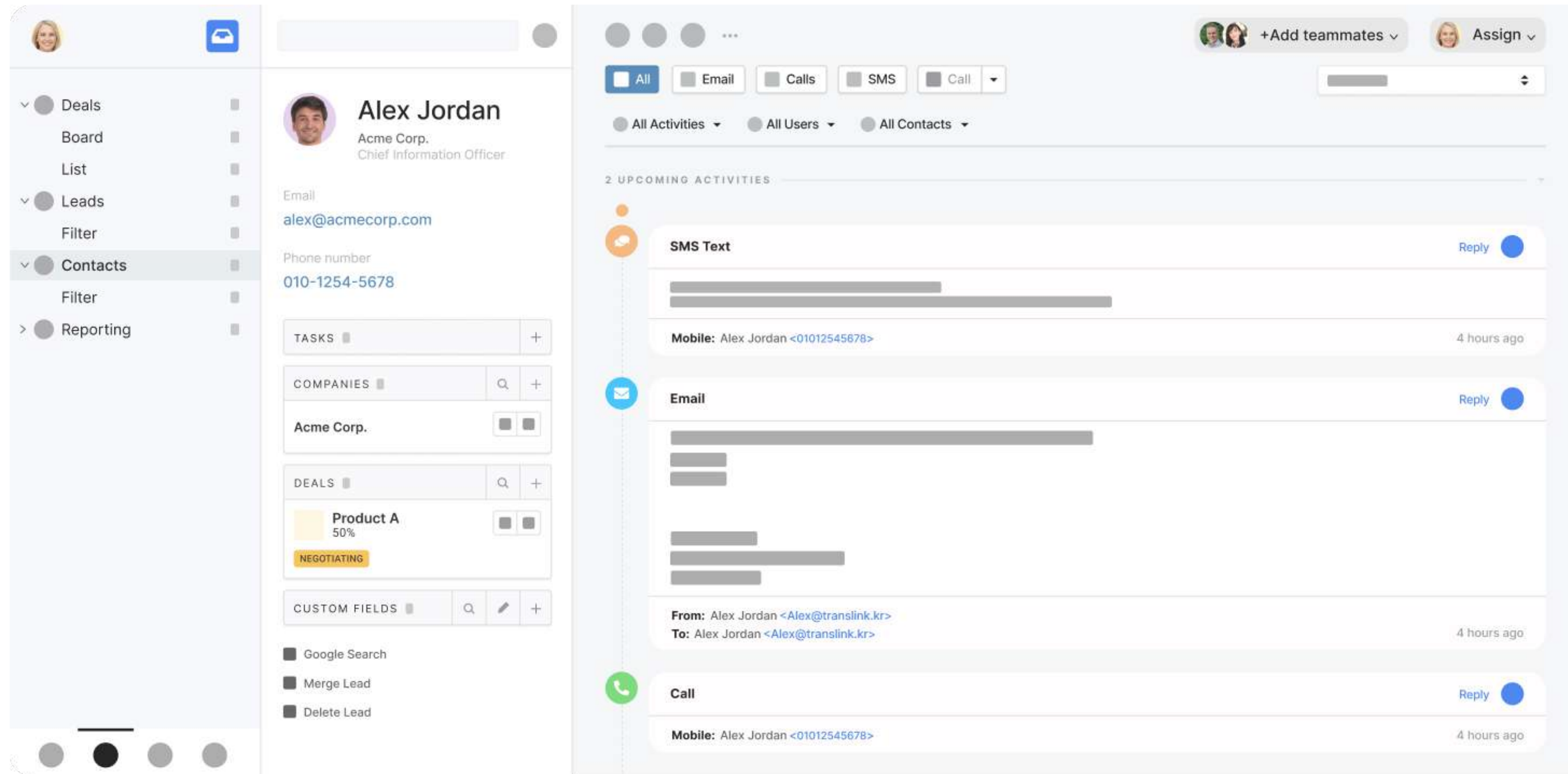
<1. Shareinbox_Hyperinbox main>



-> 하이퍼인박스 협업툴의 특징 및 기능을 한눈에 볼 수 있습니다.

1. 와이어 프레임 제작

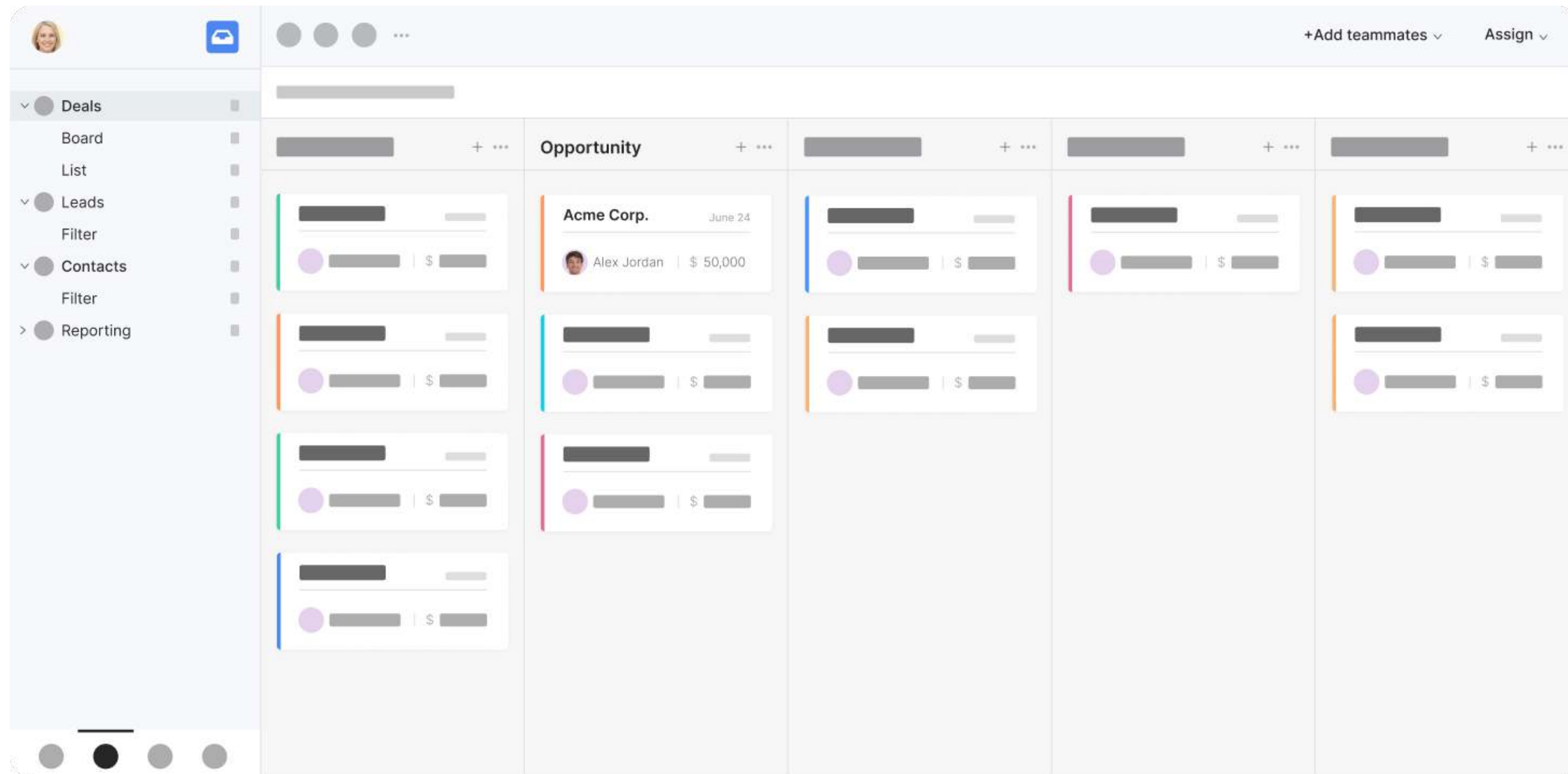
< 2_CRM >



-> 더 자세한 고객정보, 주고받은 정보를 타임라인으로 확인 할 수 있습니다.

1. 와이어 프레임 제작

< 2_Deal >



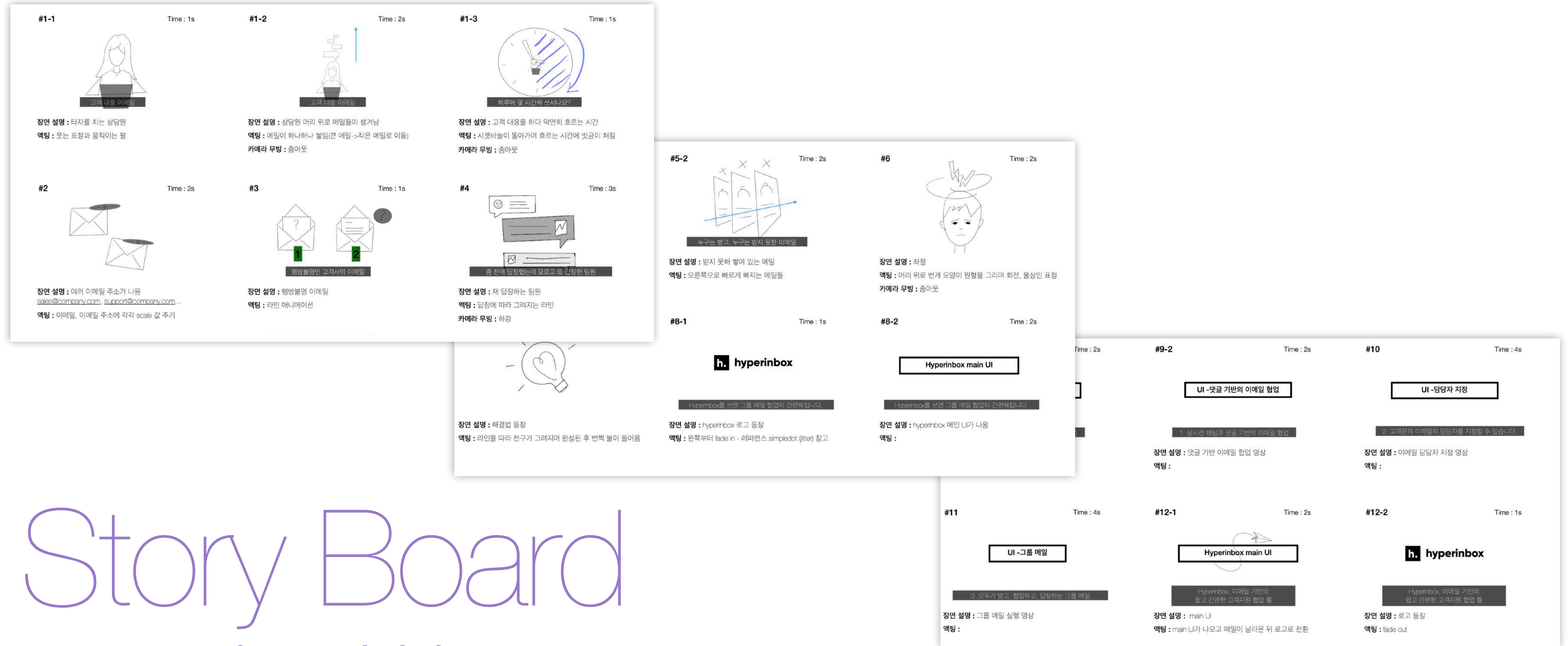
-> 고객과의 거래정보를 카테고리별로 분류하여 효과적으로 관리 할 수 있습니다.

마케팅 _ 김민주

: 홍보 모션 영상 제작

“Hyperinbox” x

Team.
Hyper



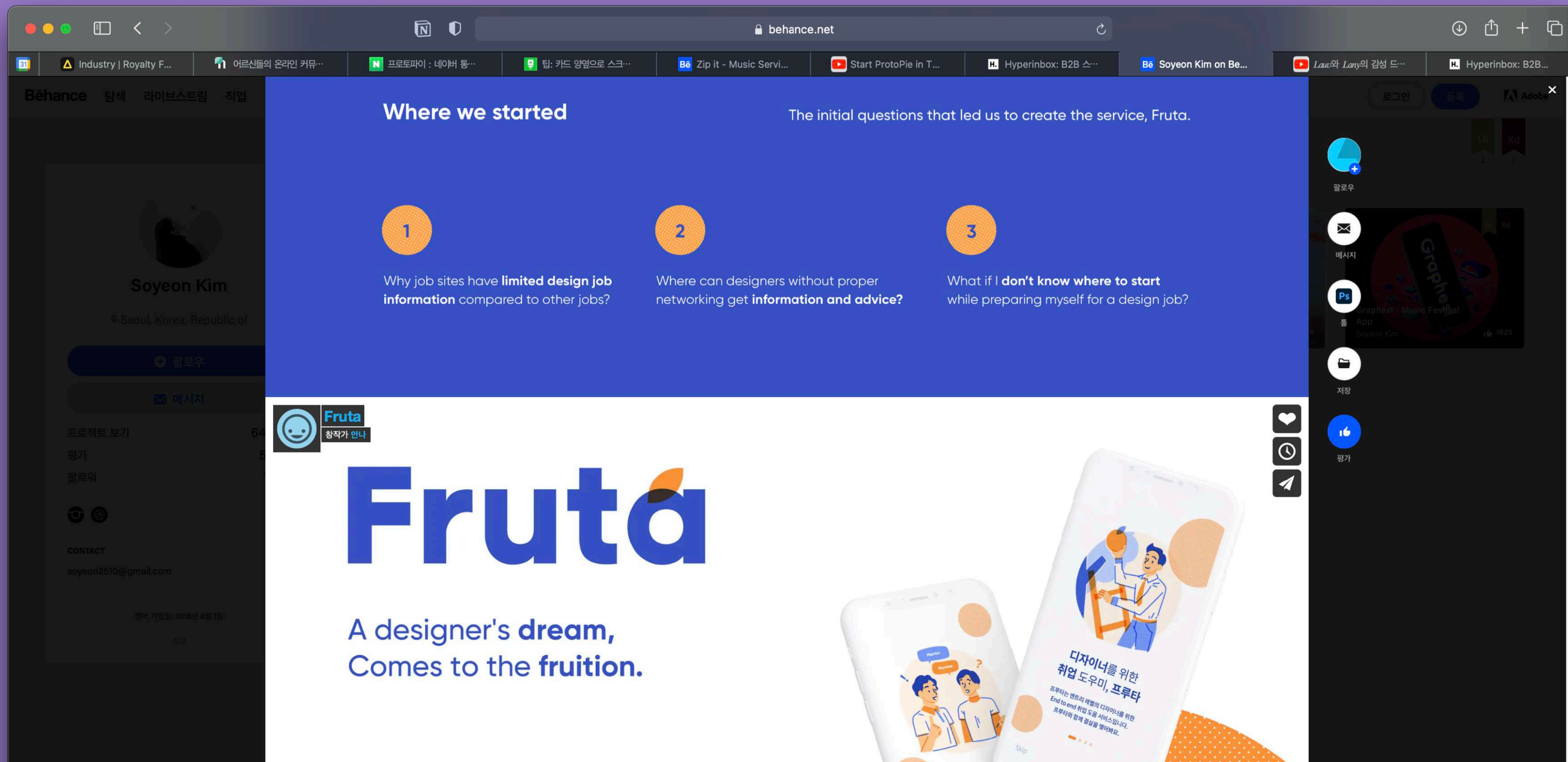
Story Board
CRM 스토리 보드입니다.

마케팅 _ 김민주

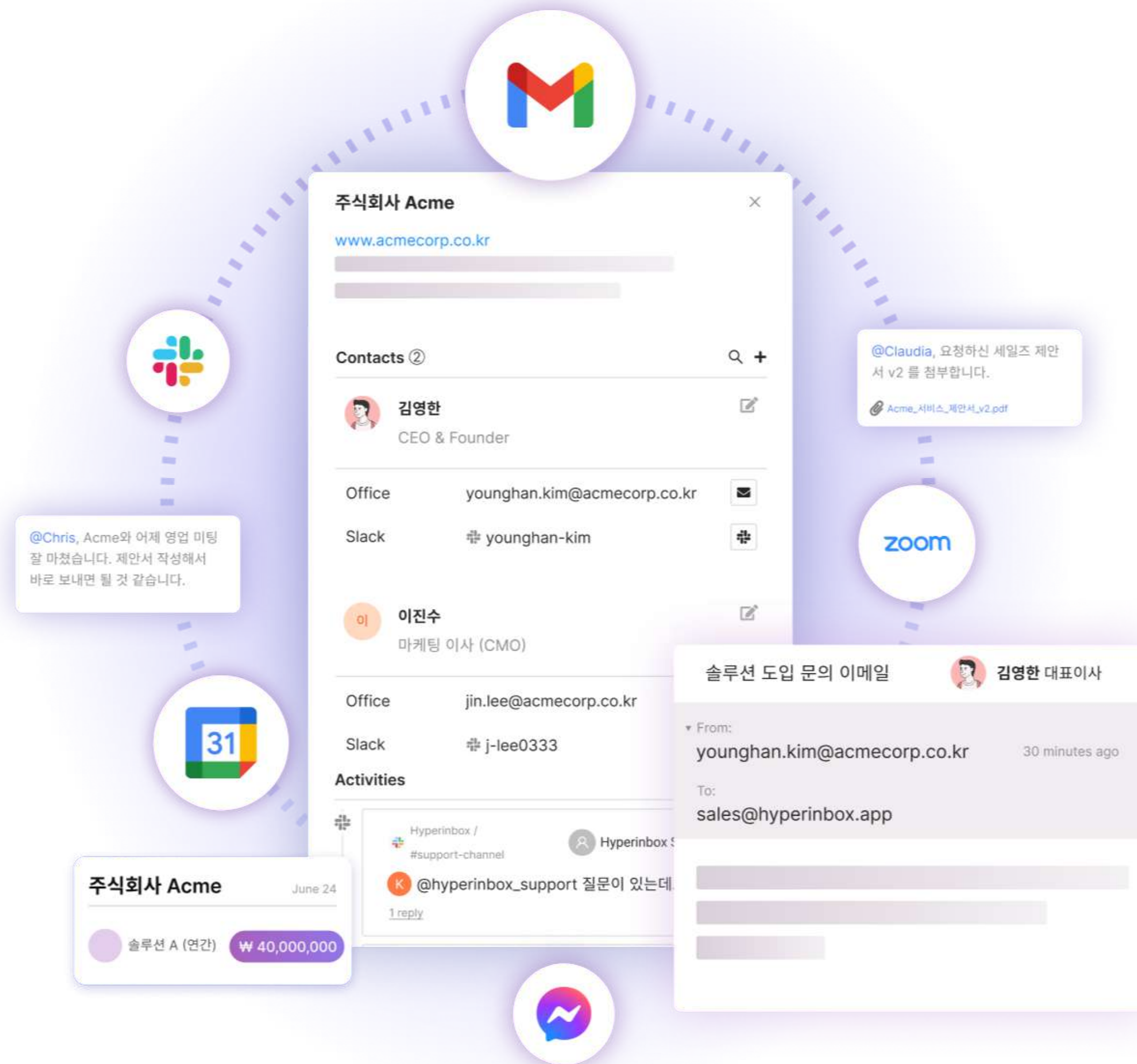
“Hyperinbox” x

Team.
Hyper

공유 CRM 홍보 영상



2. 랜딩 페이지 내 에셋 디자인



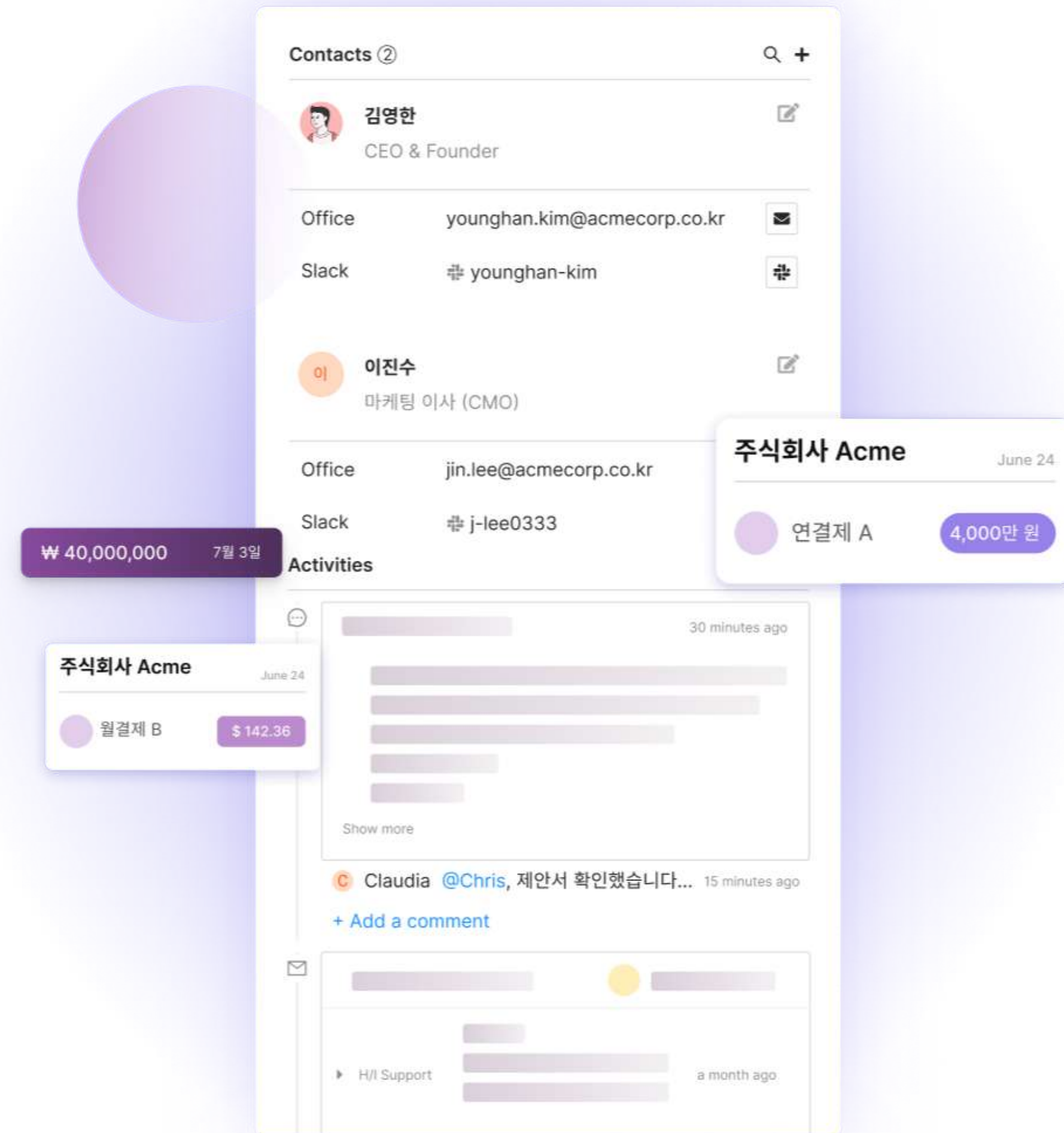
메인 랜딩 페이지

-> 하이퍼 인박스는 쉽고,
유용한 자동화 기능으로
강력한 협업을 가능하게 합니다.

2. 랜딩 페이지 내 에셋 디자인

리드와 고객정보 및 관계관리

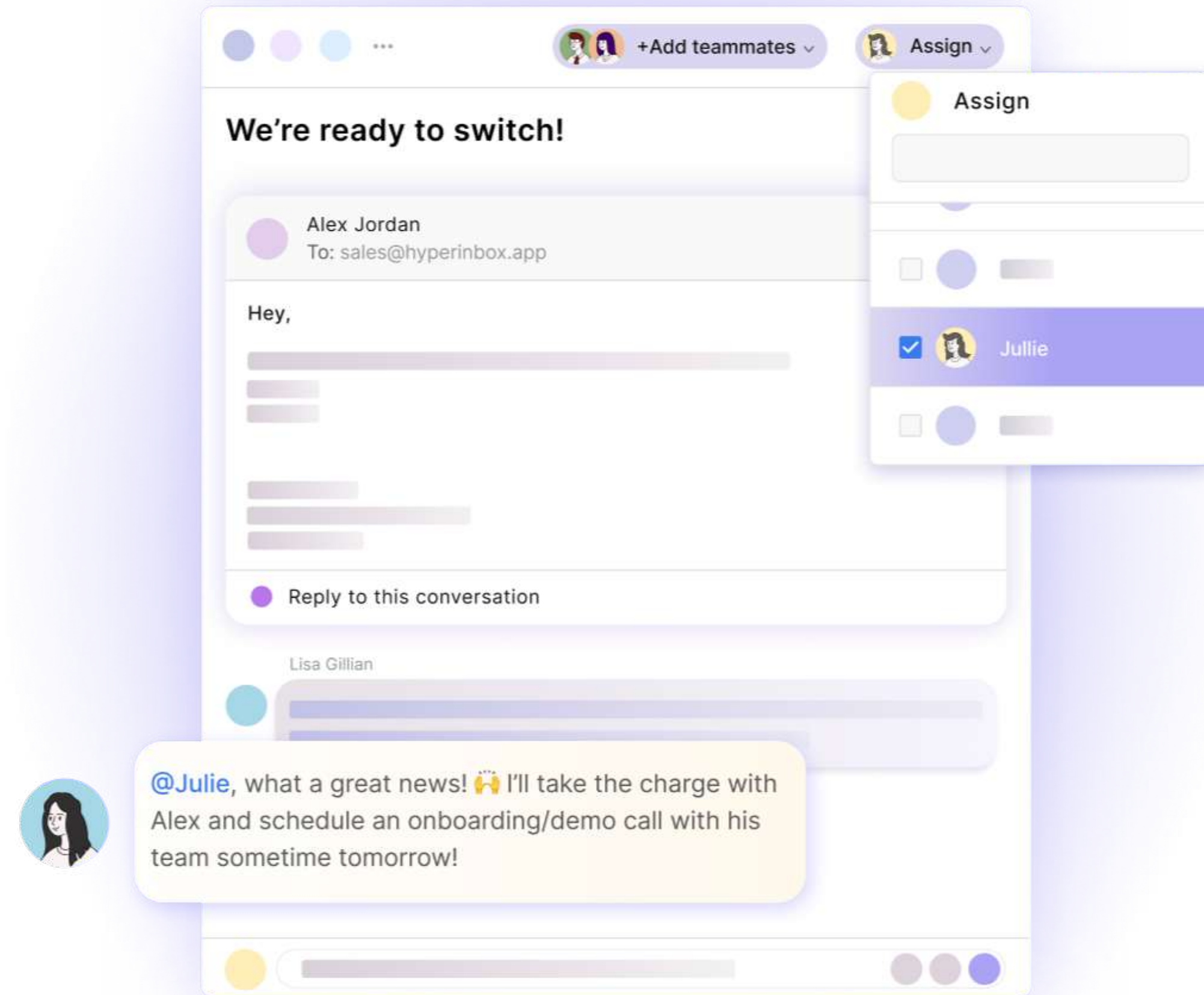
-> 잠재고객과 현 고객들의 정보관리.
이메일등과 연결됨을 보여주는 에셋입니다.



2. 랜딩 페이지 내 에셋 디자인

리드와 고객정보 및 관계관리

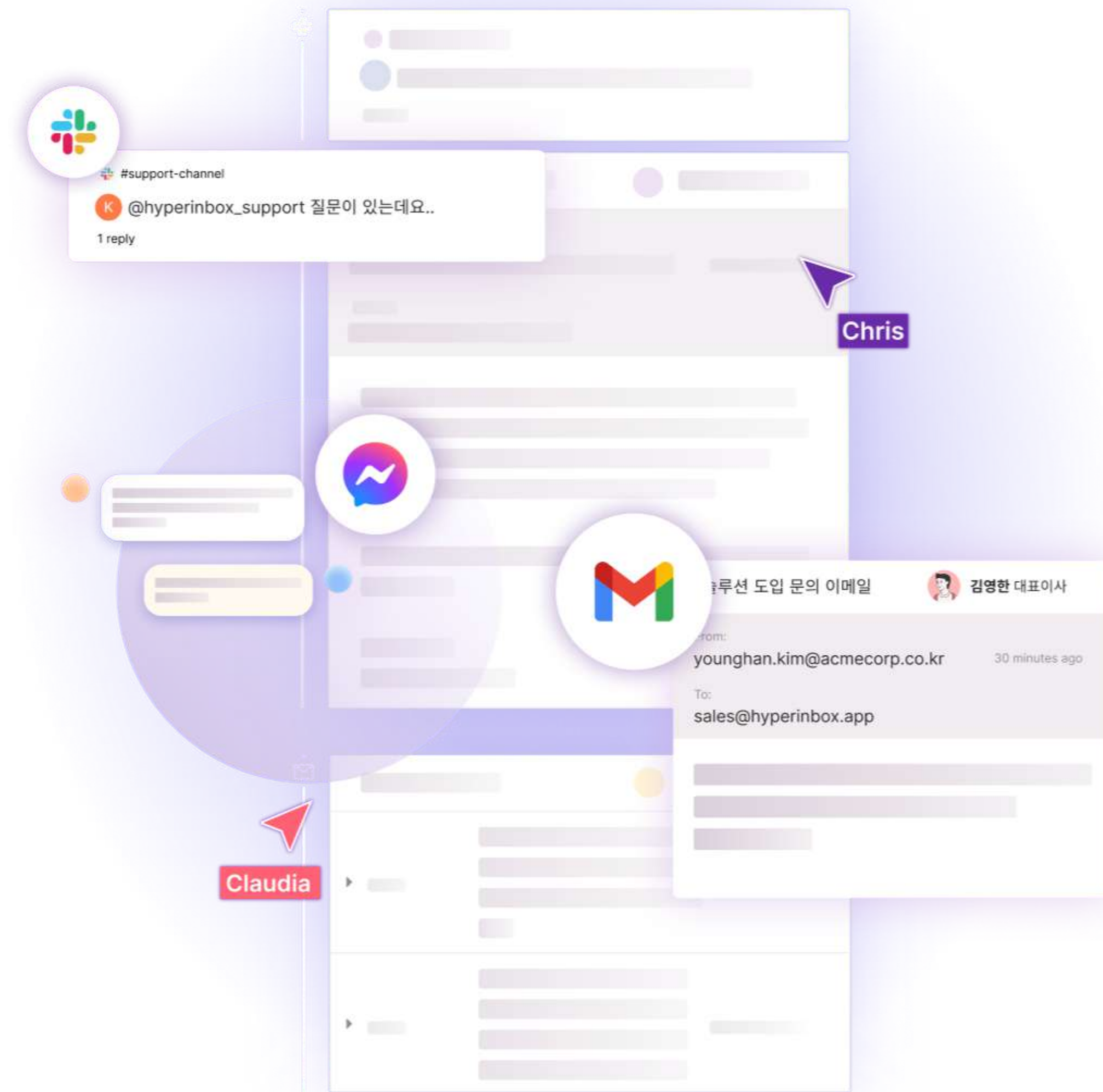
-> 여러채널의 내용을 한 곳으로 모으고,
담당자와 팀원을 지정하여
손쉽게 공유, 협업이 가능함을 보여주는 에셋입니다



2. 랜딩 페이지 내 에셋 디자인

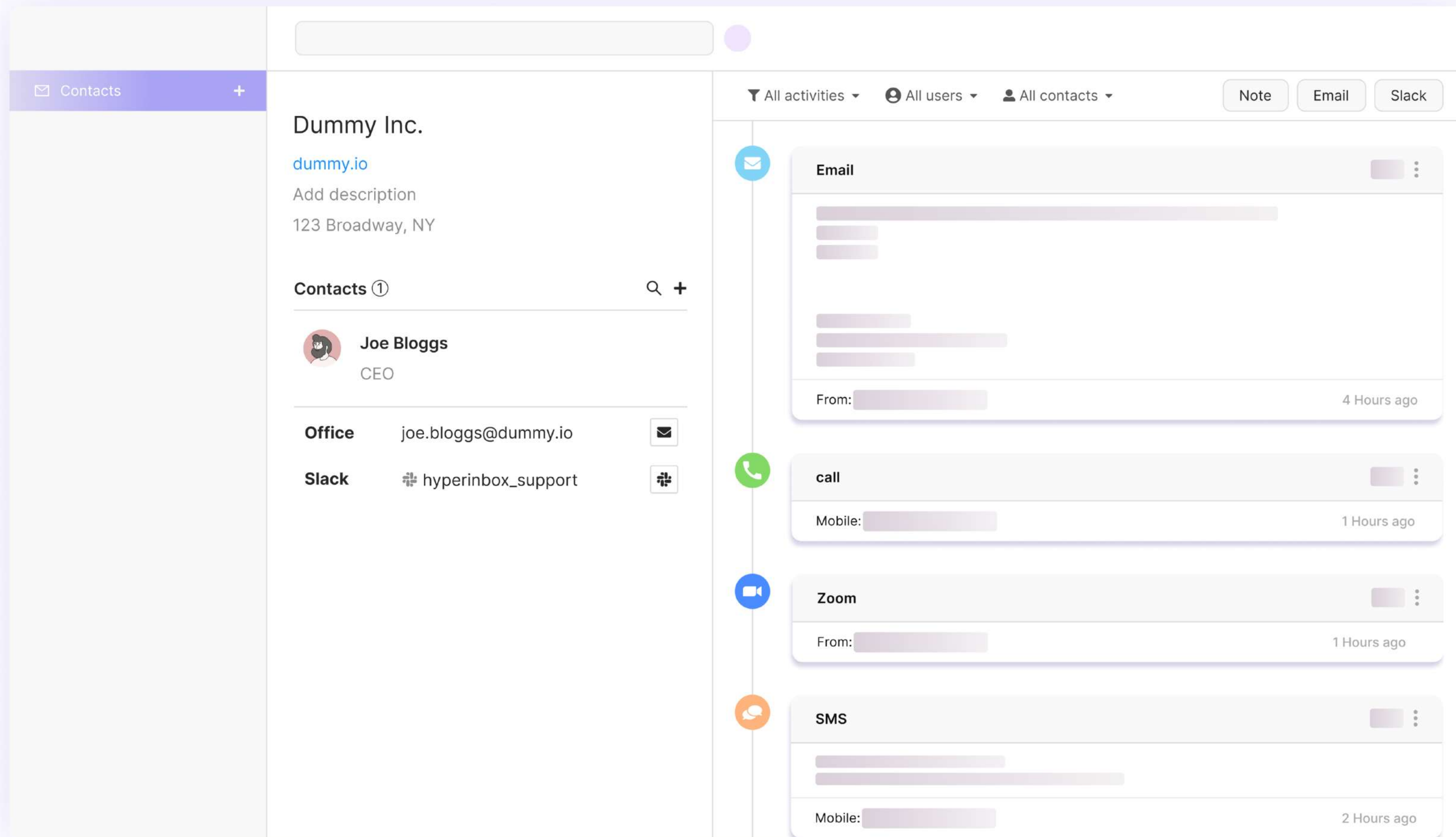
영업파이프라인, 딜관리

-> 히스토리 기록, 개별적인 딜관리,
진행 중인 거래의 단위를 파악할 수 있음을
보여주는 에셋입니다.



3. 제품 서비스 Prototype화

< 1. Sell_ 고객관리와 히스토리 기록 >



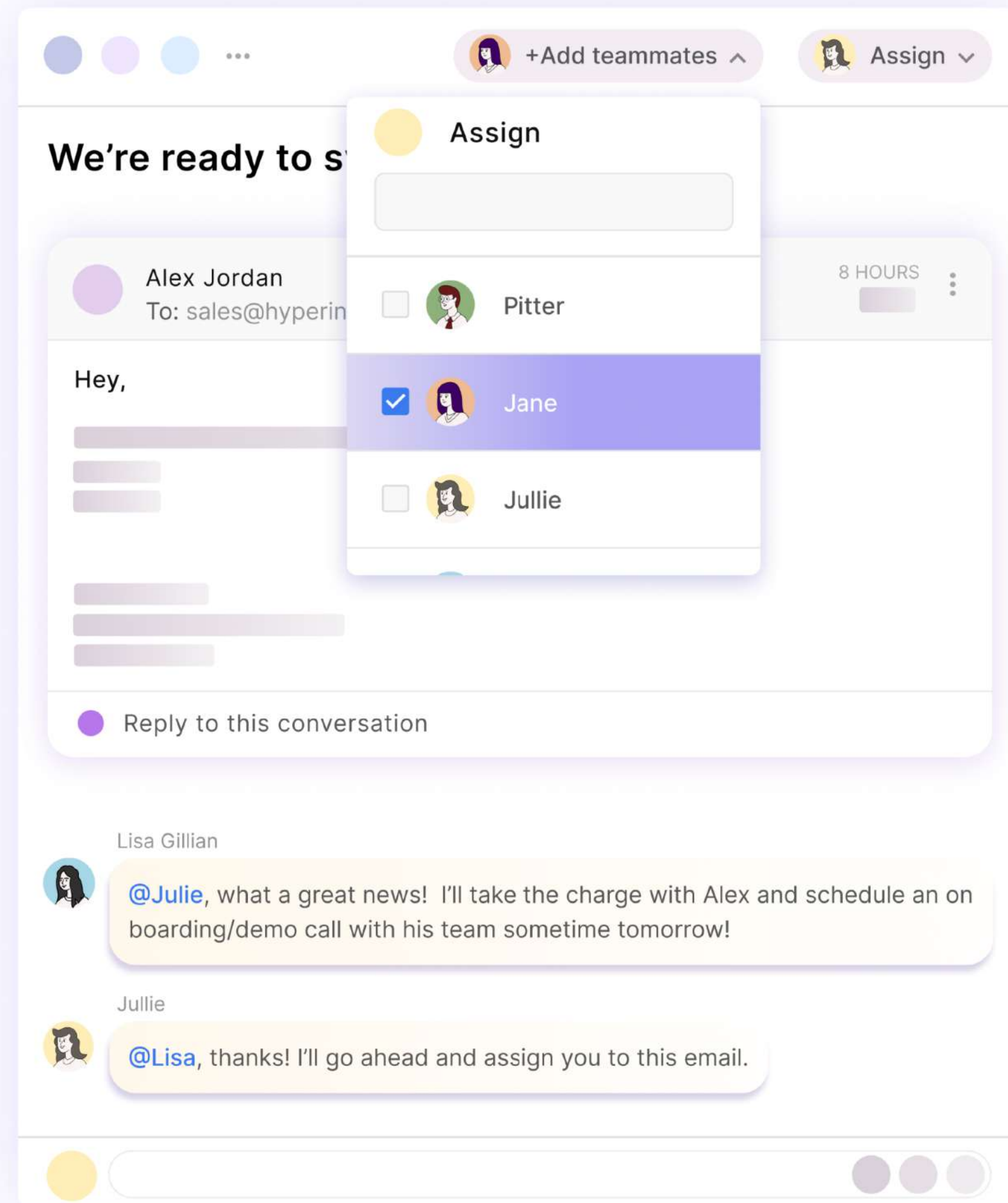
3. 제품 서비스 Prototype화

< 1. Sell_ 영업, 거래파이프라인 관리 >

잠재고객 + ...	1차 미팅 중 + ...	2 차 미팅 중 + ...	성사된 거래 + ...
<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div>주식회사 Acme June 24</div> <div><div></div>연결제 A 4,000만 원</div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div>

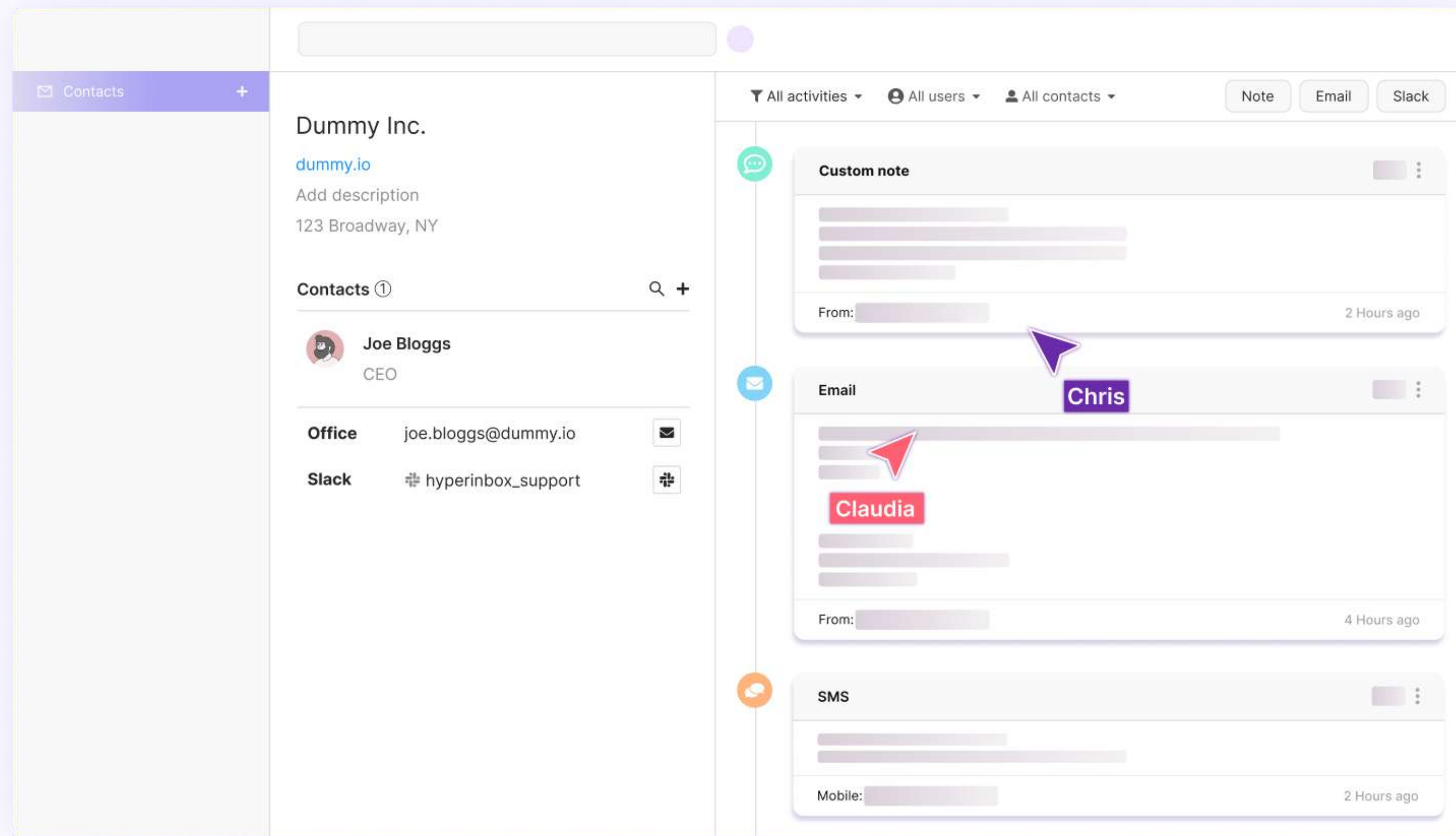
3. 제품 서비스 Prototype화

< 2. Support_ 효율적인 협업 지원 >

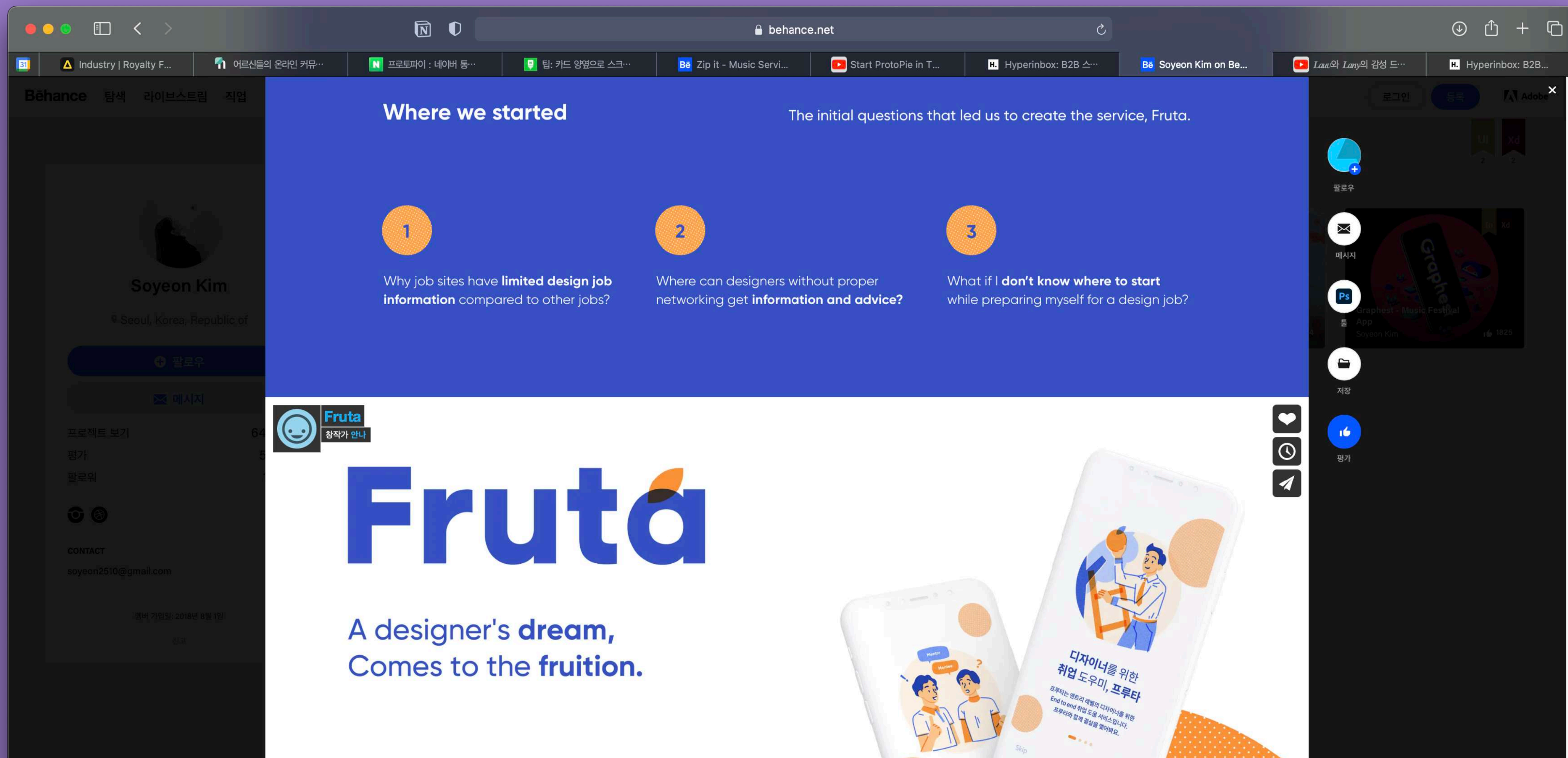


3. 제품 서비스 Prototype화

< 3. Understand_ 효율적인 협업 지원 >



Prototype 기반 홍보 영상



“Hyperinbox” x

Android

1차과업

2차과업

3차과업

이성원

Hyperinbox의 사업기회 검증에
필요한 demo wireframe제작

제품의 주요기능을 효과적으로 보여줄 수 있는
랜딩페이지용 Asset 디자인

High Fidelity Prototype으로 제품서비스를
더욱 효과적으로 고객에게 전달

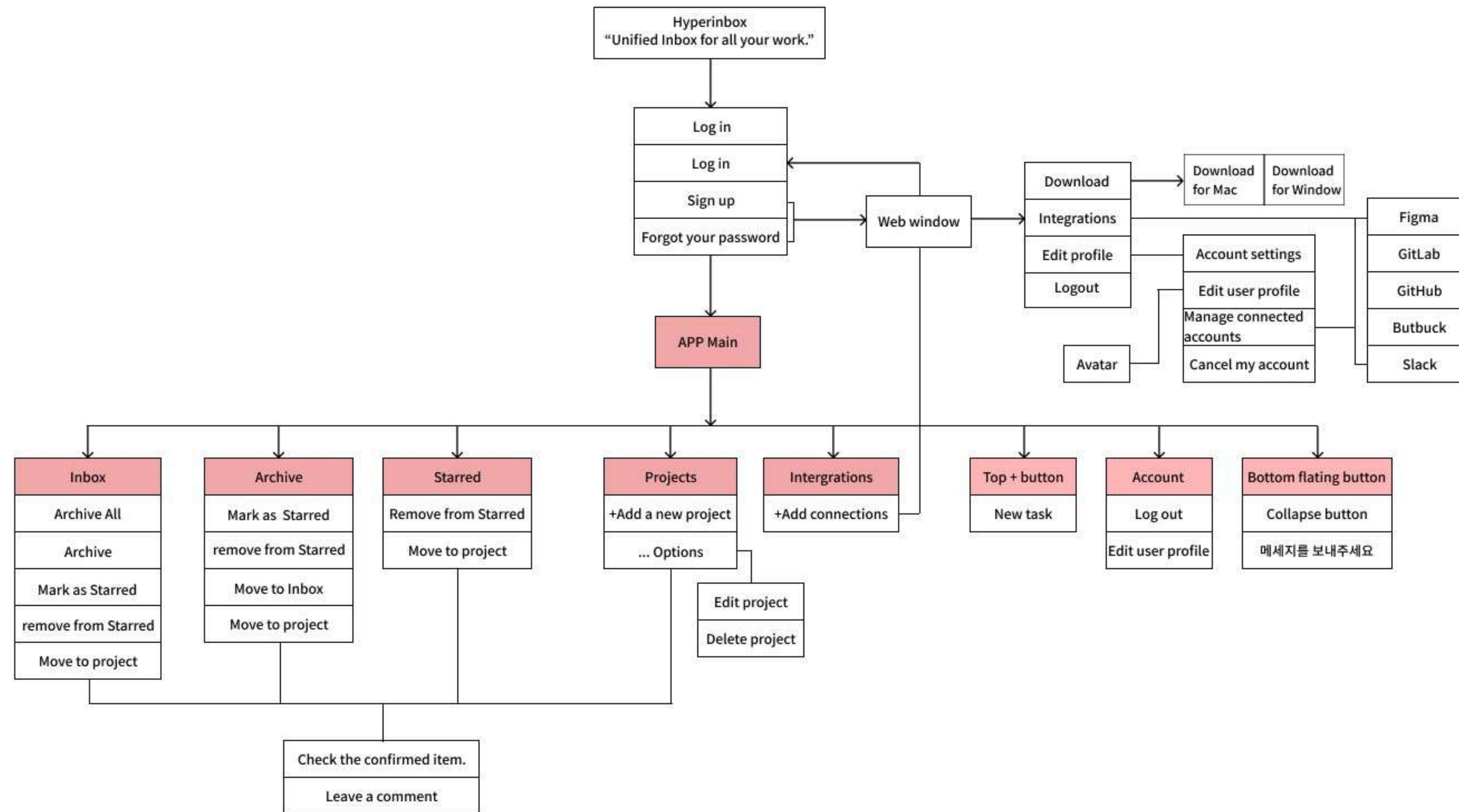
김혁주

제작된 demo wireframe을 바탕으로
홍보 모션 제작

제작된 Prototype으로
홍보 모션 제작

1. 하이퍼인박스 앱 UI 화면 설계 구조

< UI 화면 설계 구조도 >



-> 웹 화면에서 이뤄지는 UI 정보는 우측에 배치하였고,
앱 화면에서 이뤄지는 UI 정보는 같은 종류의 정보끼리 하단에 나열하였습니다.

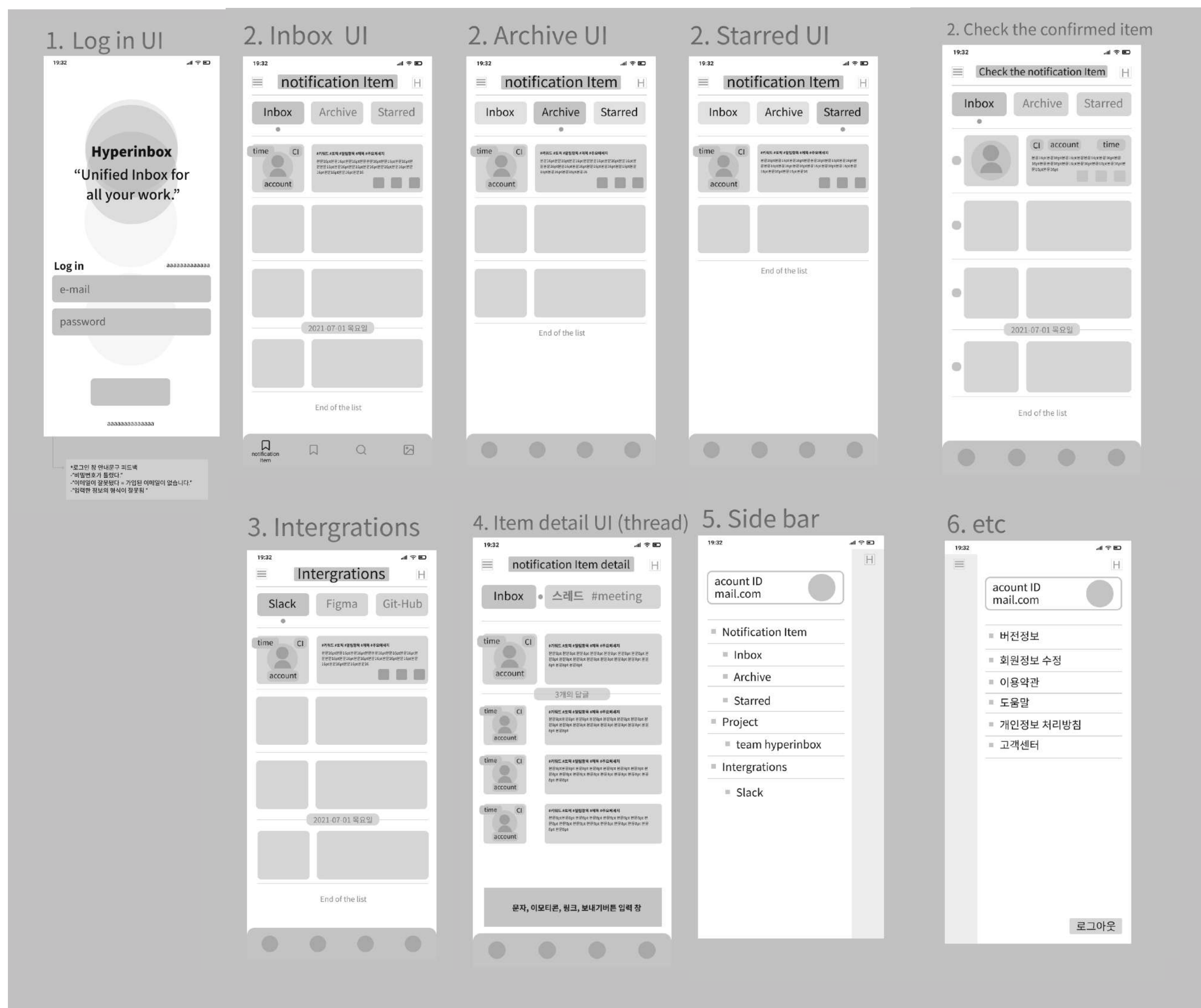
2. 상세 기능표 제작

< 상세 기능 기술표 >

상세기능 기술				
HyperinBox "Unified Inbox for All your work."				
구분	1depth	2depth	3depth	상세기능 기술
로그인화면	Log in			이메일, 비밀번호 입력시 로그인 버튼 활성화, 버튼 클릭시 메인화면으로 이동
	Sign up	[Web] Sign up		이름, 이메일, 비밀번호, 비밀번호 확인 입력 후 약관 동의 체크시 회원가입 버튼 활성화
메인화면	Forgot your password	[Web] Forgot your password		이메일 입력 후 Send me reset password instructions 클릭시 비밀번호 변경을 위한 링크 전송
	inbox	item	Item Detail in Slack Leave a comment	Slack에서의 활동을 하이퍼인박스가 아닌 새 창을 열어 슬랙에서 보여줌
		Check the confirmed item		하이퍼인박스에서 해당 활동에 코멘트를 남김
		Mark as starred		아이템에 대하여 체크 활성화, 비활성화를 통해 해당 아이템이 완료 여부를 관리함
		Archive All		해당 아이템을 즐겨찾기함
		Archive		Inbox 안에 있는 모든 아이템들을 Archive로 전송
		to project		해당 아이템을 Archive로 전송한다.
	Archive	item	Item Detail in Slack Leave a comment	Slack에서의 활동을 하이퍼인박스가 아닌 새 창을 열어 슬랙에서 보여줌
		Check the confirmed item		하이퍼인박스에서 해당 활동에 코멘트를 남김
		Mark as starred		아이템에 대하여 체크 활성화, 비활성화를 통해 해당 아이템이 완료 여부를 관리함
		to inbox		해당 아이템을 즐겨찾기함
		to project		해당 아이템을 Inbox로 재전송함
				해당 아이템을 지정한 프로젝트로 전송함
	Starred	item	Item Detail in Slack Leave a comment	Slack에서의 활동을 하이퍼인박스가 아닌 새 창을 열어 슬랙에서 보여줌
		Check the confirmed item		하이퍼인박스에서 해당 활동에 코멘트를 남김
		Remove from starred		아이템에 대하여 체크 활성화, 비활성화를 통해 해당 아이템이 완료 여부를 관리함
		to project		즐거찾기 해제
	Projects	+Add connections		해당 아이템을 지정한 프로젝트로 전송함
		Edit project		프로젝트 이름을 사용자 임의로 지정하여 폴더를 만들 수 있다.
		Delete project		생성되어있는 폴더의 이름을 변경할 수 있다.
	Intergrations	+Add connections	[Web] Figma	생성되어 있는 폴더를 삭제할 수 있다.
			[Web] GitLab	Connect, Connected - (Revoke access)를 통해 연동 및 해지 할 수 있고 Delete를 통해 연동되어 있는 프로젝트만 해지할 수 있다.
			[Web] Github	Connect, Connected - (Revoke access)를 통해 연동 및 해지 할 수 있고 Delete를 통해 연동되어 있는 프로젝트만 해지할 수 있다.
			[Web] Bitbucket	Connect, Connected - (Revoke access)를 통해 연동 및 해지 할 수 있고 Delete를 통해 연동되어 있는 프로젝트만 해지할 수 있다.
			[Web] Slack	Connect, Connected - (Revoke access)를 통해 연동 및 해지 할 수 있고 Delete를 통해 연동되어 있는 프로젝트만 해지할 수 있다.
	Top+button	New task		사용자만 볼 수 있는 아이템을 임의의 이름으로 지정하여 생성할 수 있고 내용 수정 및 삭제도 가능하다.
	Account	Log out		연결된 계정을 닫고 로그인 화면으로 돌아간다.
		Edit user profile	[Web] Account settings	해당 계정에 비밀번호, 비밀번호 확인, 현재 비밀번호를 입력 후 save changes 버튼을 클릭함으로 계정의 비밀번호를 변경할 수 있다.
			[Web] Edit user profile	해당 계정의 이름과 Avatar에 사진과일을 업로드하여 프로필 사진을 바꿀 수 있다.
			[Web] Manage connected accounts	피그마, 깃랩, 깃허브, 비트버킷, 슬랙, 아사나, 노션을 연동 및 해지할 수 있다.
			[Web] Edit user profile	해당 계정의 이름과 아바타에 사진과일을 업로드하여 프로필 사진을 바꿀 수 있다.
			[Web] Cancel my account	해당 계정을 탈퇴할 수 있다.
	Bottom floating button	Collapse button		문의하기 창을 없앤다.
		모든 대화 보기		개발자와 나는 모든 대화들을 볼 수 있다.
		메시지를 보내주세요		개발자에게 메시지를 보낼 수 있다.

-> IA와 동일한 색상으로 앱 화면의 주요 메뉴를 나타내 보여준 것이 특징입니다.

3. 하이퍼인박스 앱 UIUX 디자인 - 1차



-> 1차 디자인은 형태와 크기 규격에 맞추어 제작하였습니다.

+ 채팅창 레이아웃 기능 개발 도안

채팅창:입력창: 서식: 언어기능나열

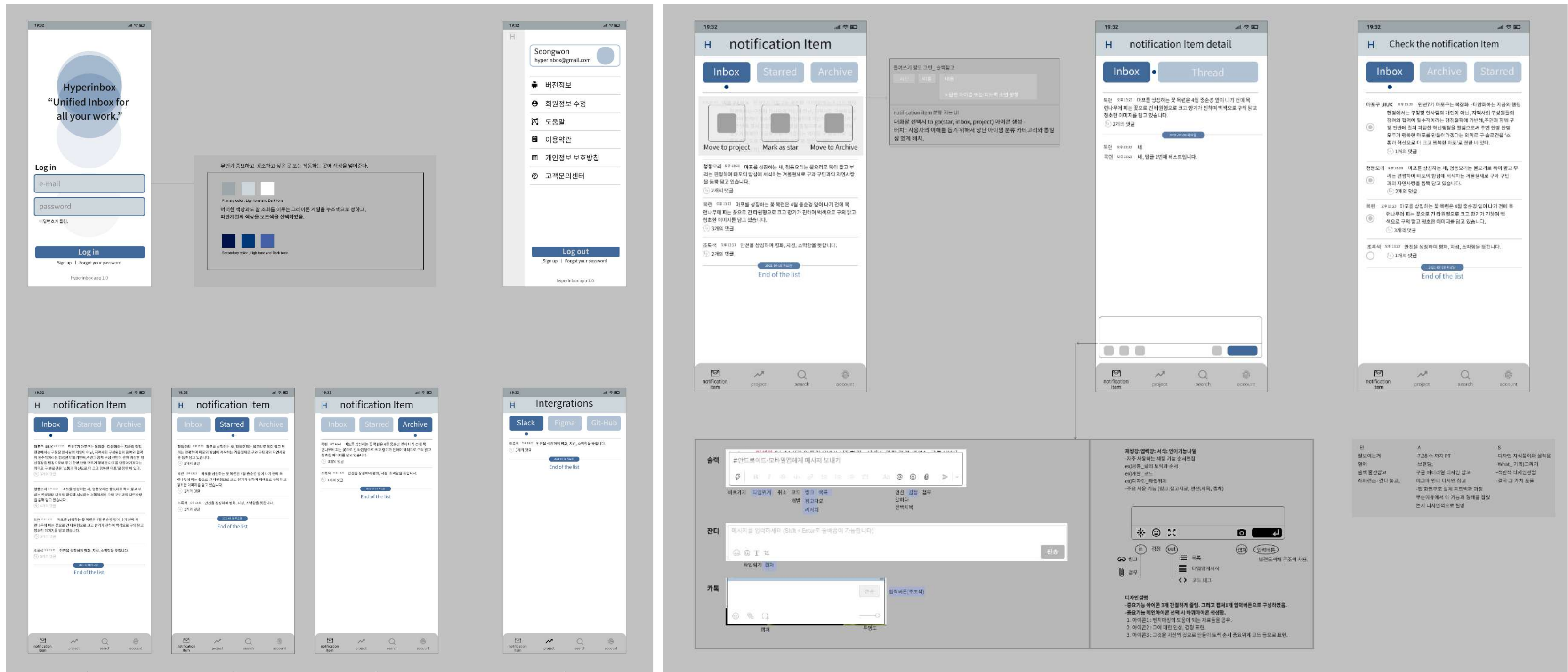
- 자주 사용하는 채팅 기능 순서편집
- ex)공통_글의 토픽과 순서
- ex)개발_코드
- ex)디자인_타입위계
- 주요 사용 기능 (링크:참고자료, 멘션:지목, 캡처)



디자인설명

- 중요기능 아이콘 3개 간결하게 줄임. 그리고 캡처1개 입력버튼으로 구성하였음.
- 중요기능 메인아이콘 선택 시 하위아이콘 생성함.
- 1. 아이콘1: 벤치마킹의 도움이 되는 자료들을 공유.
- 2. 아이콘2: 그에 대한 인상, 감정 표현.
- 3. 아이콘3: 그것을 자신의 것으로 만들어 토픽 순서 중요위계 코드 등으로 표현.

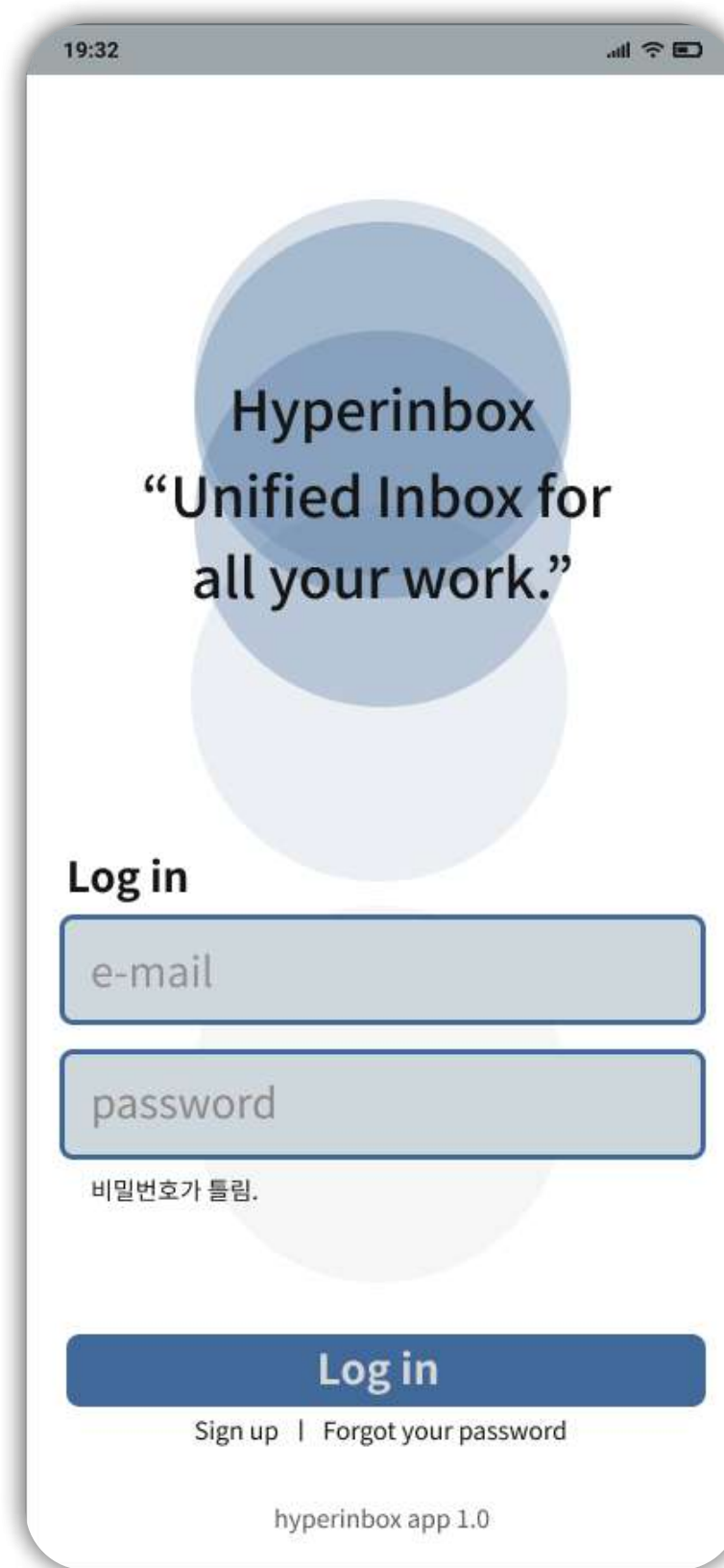
3. 하이퍼인박스 앱 UIUX 디자인 - 2차



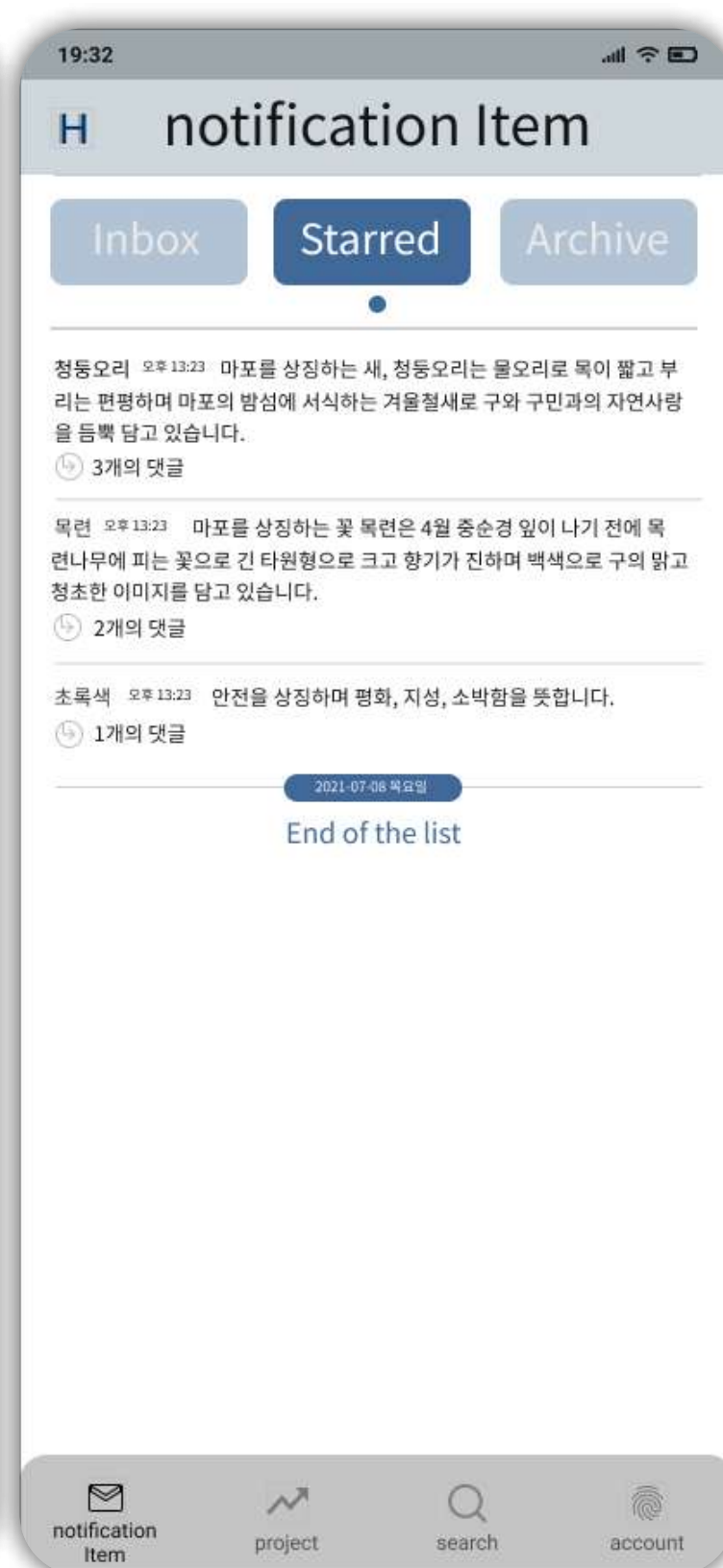
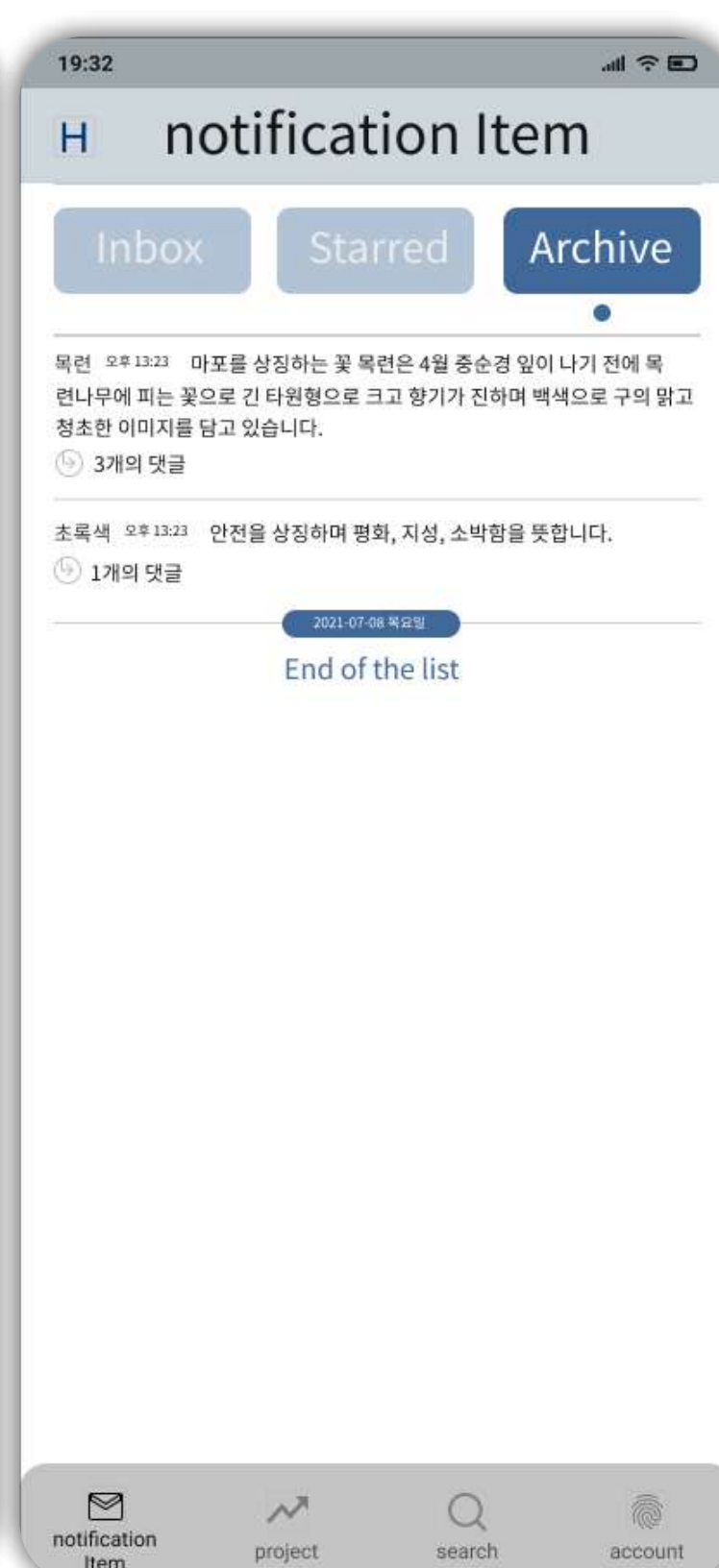
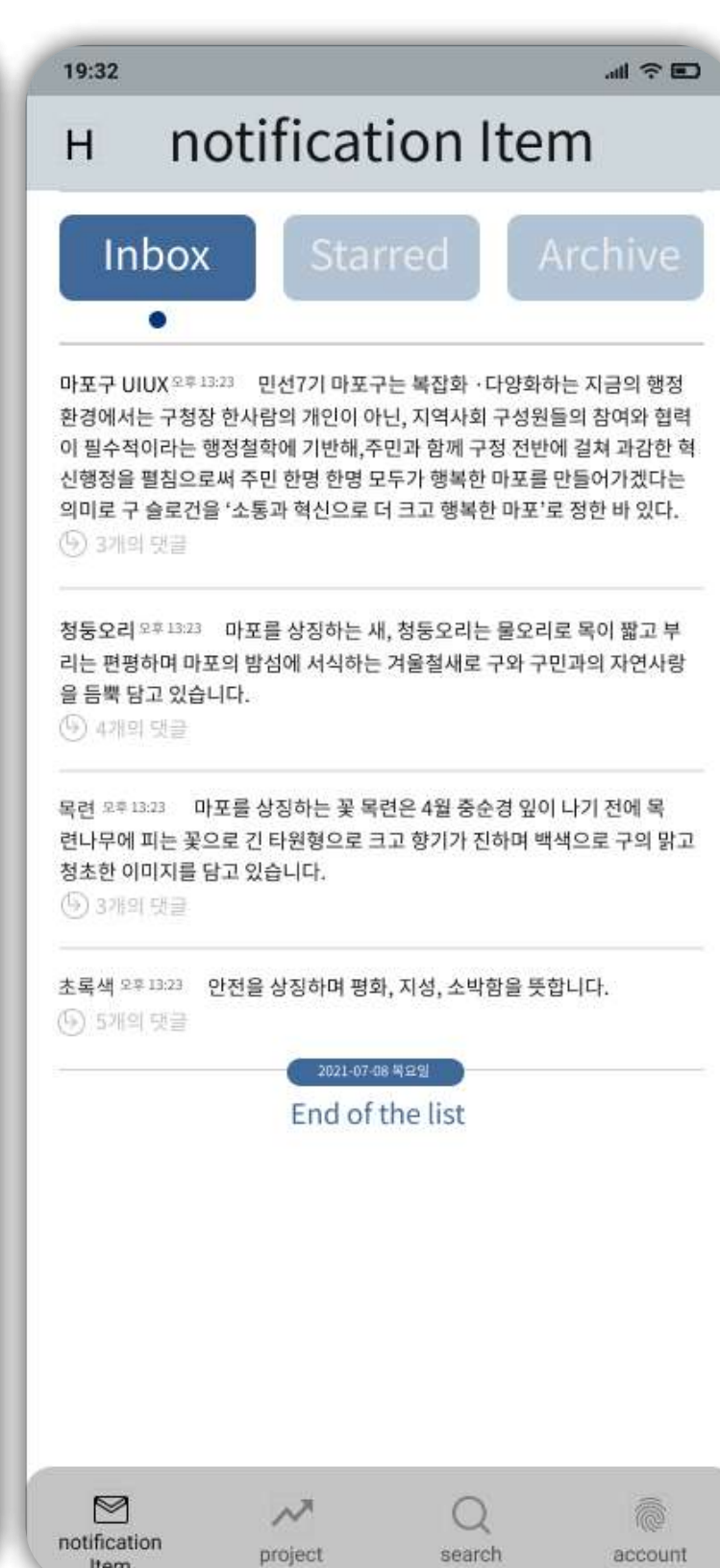
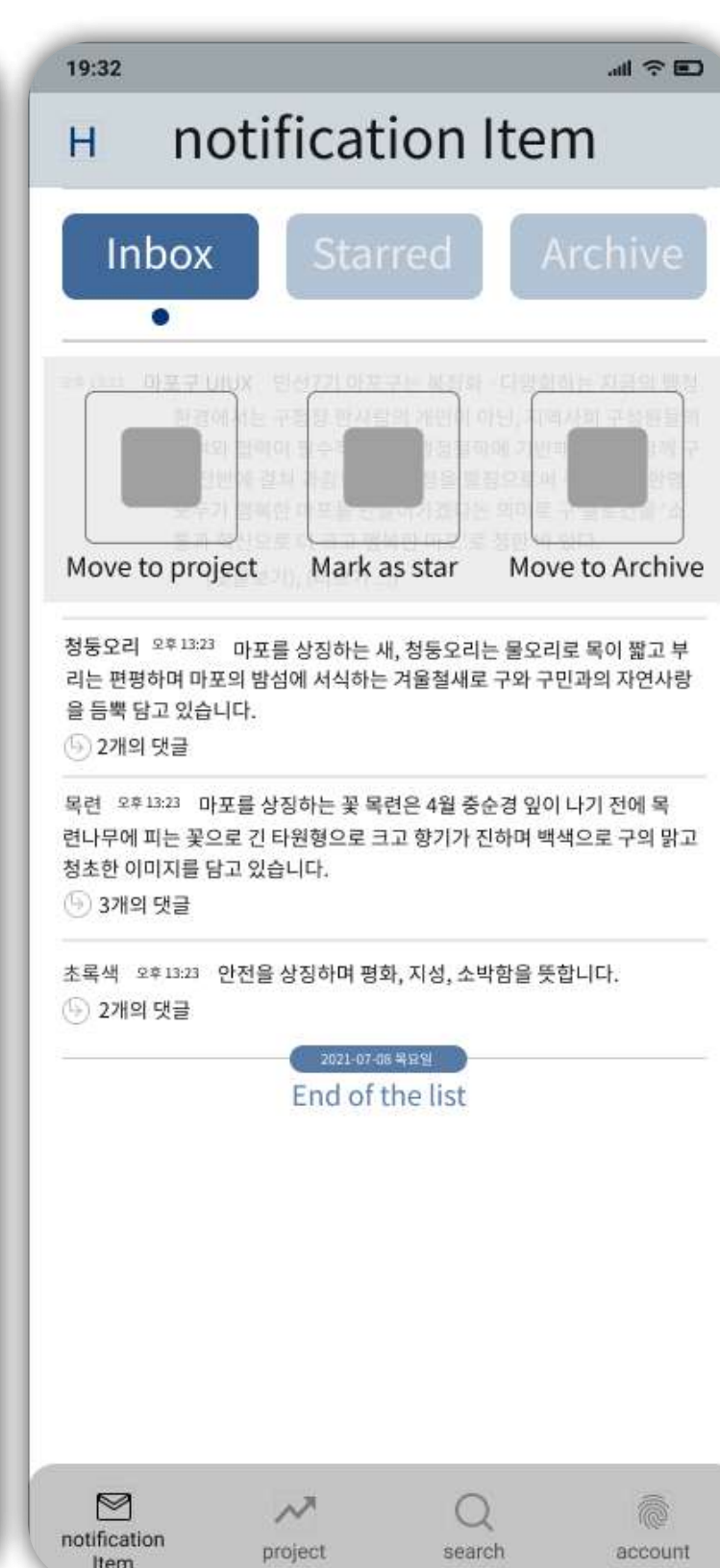
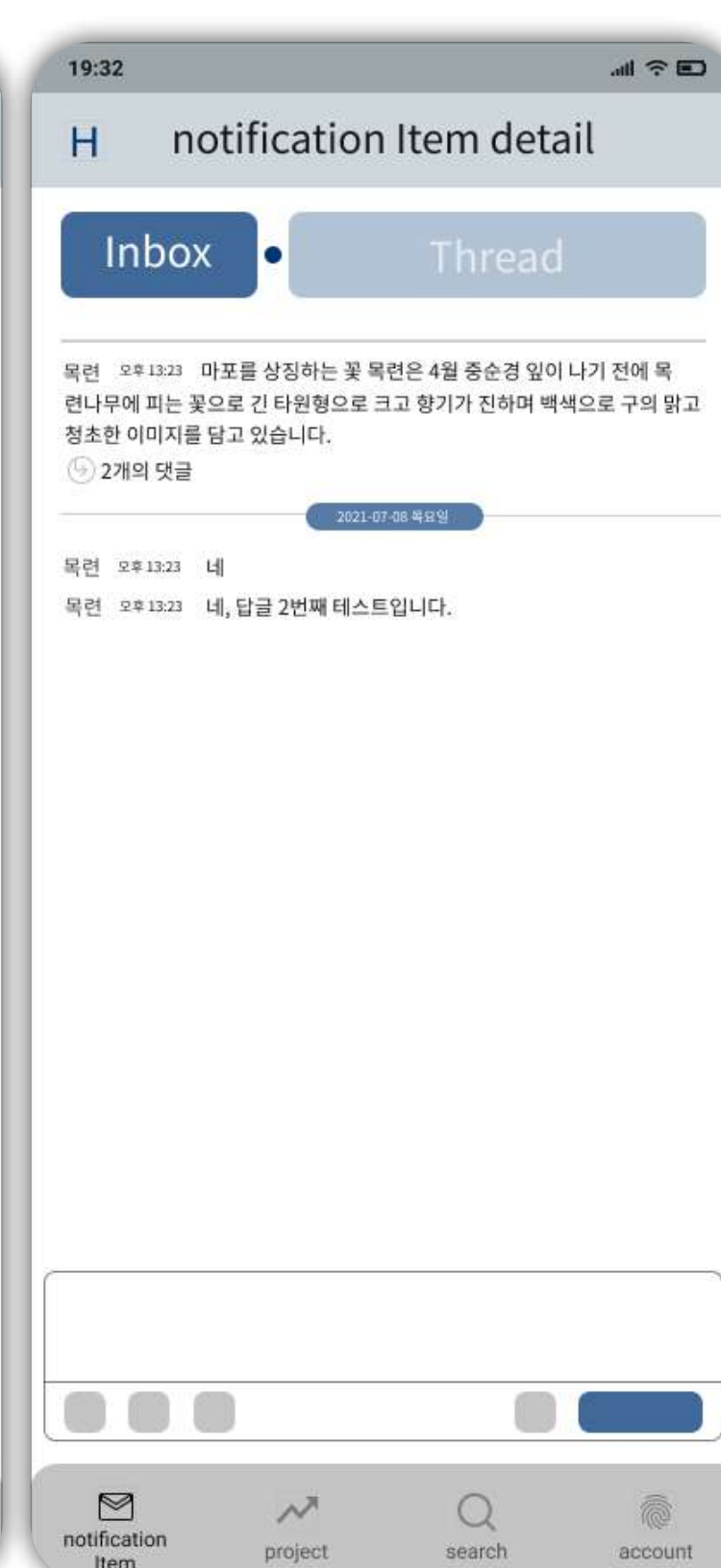
-> 2차 디자인은 명암과 색채를 주는 작업을 하였습니다.

어떠한 색상에도 조화로운 회색 색조(그레이톤) 계열을 주조색으로 정하고, 파란 계열의 색상을 포인트 컬러로 정해 주조색과 보조색을 선정하였습니다.

3. 하이퍼인박스 앱 UIUX 디자인 - 최종



로그인 UIUX 화면

받은편지함
_중요편지함받은편지함
_보관편지함받은편지함
_모든박스받은편지함
_정보분류 기능받은편지함
_모든박스 스리드

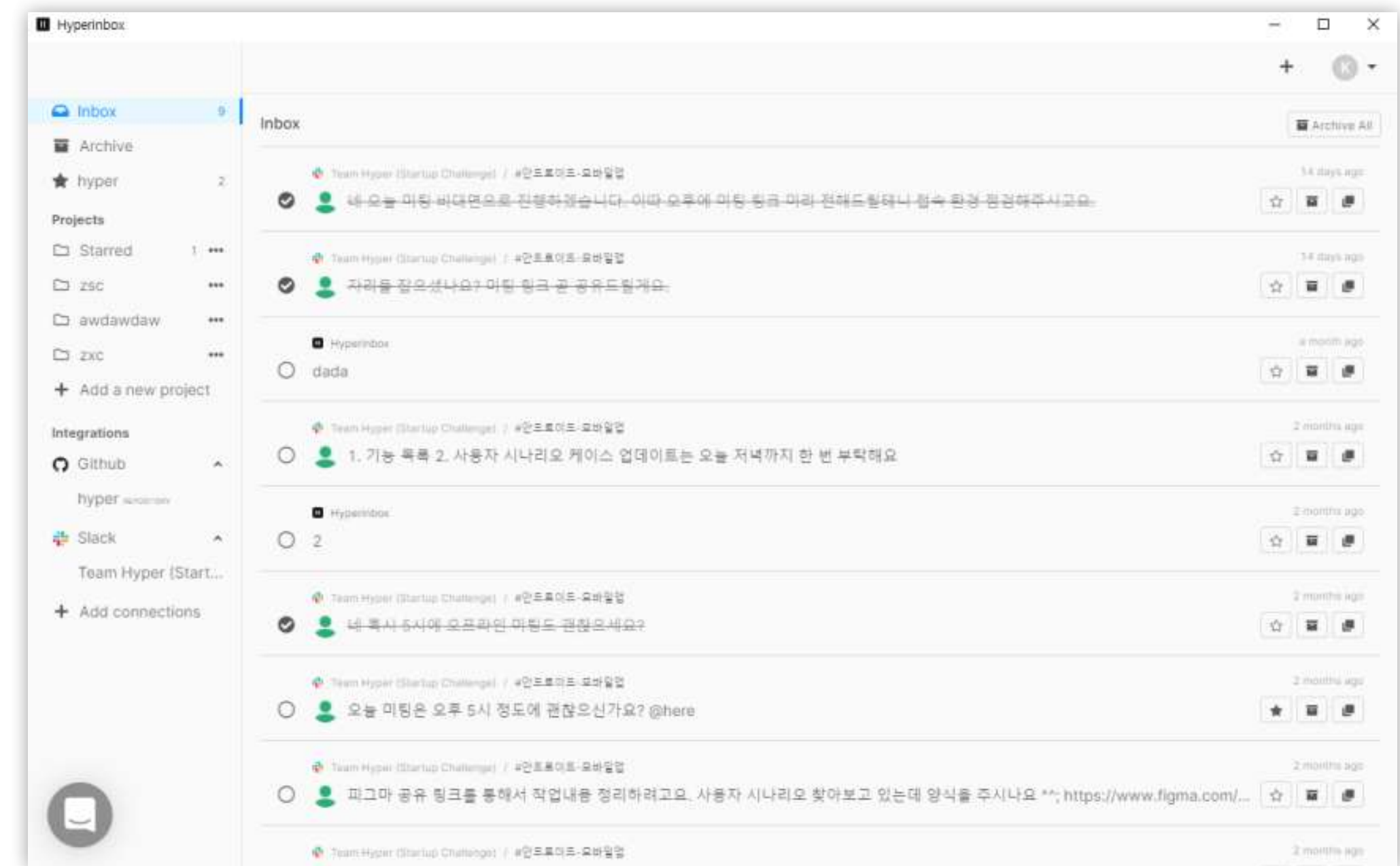
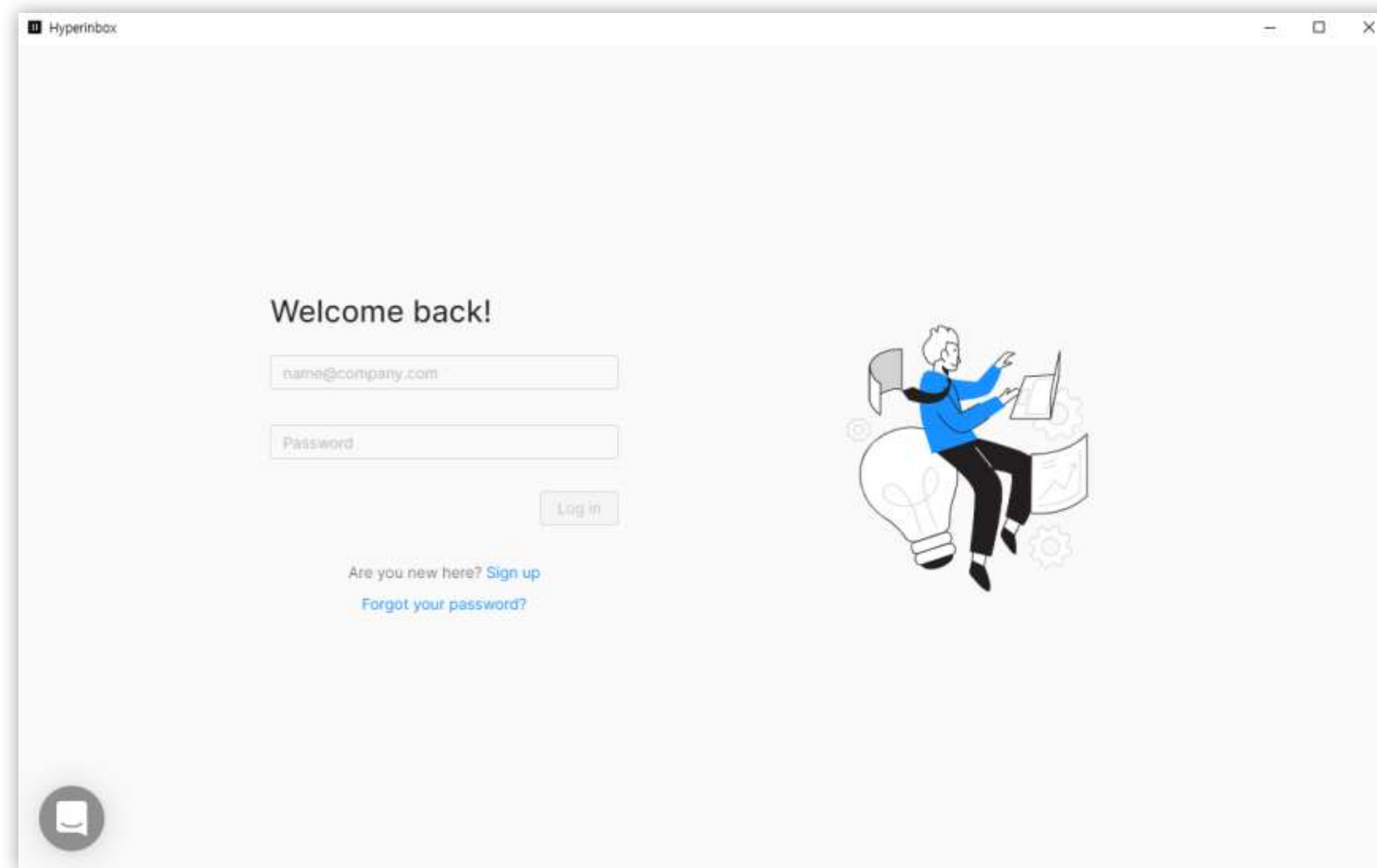
안드로이드 _김혁주

: 하이퍼인박스 모바일 앱 기획 및 개발

“Hyperinbox” x

Team.
Hyper

<Hyperinbox 데스크톱 앱 화면>



-> 현재 Hyperinbox는 화면에 보이는 데스크톱 앱만 존재하기 때문에 **모바일 앱 또한 필요합니다.**

안드로이드 _김혁주

: 하이퍼인박스 모바일 앱 기획 및 개발

“Hyperinbox” x

Team.
Hyper

개발환경

Front-End

개발



-> 안드로이드 스튜디오와
코틀린을 이용해서 개발

Design

디자인 및 설계



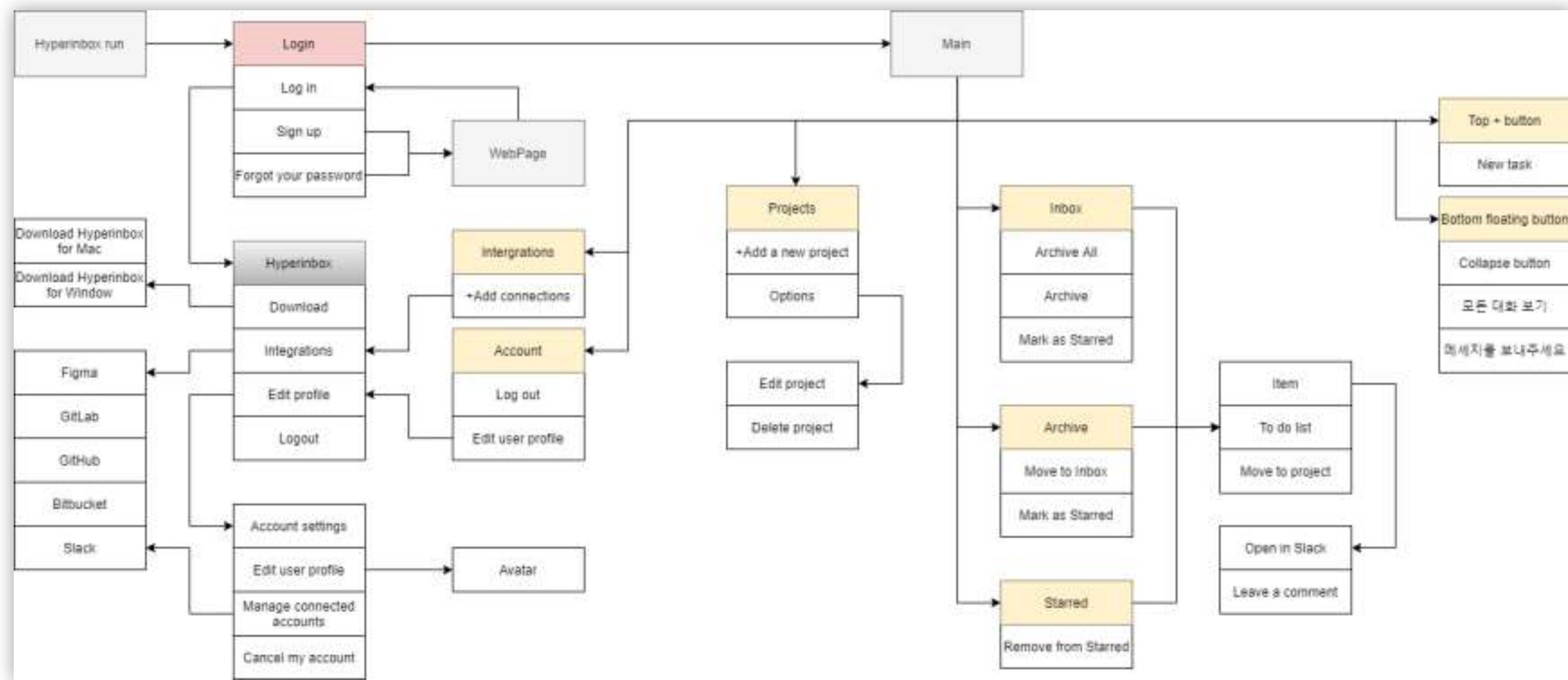
-> 앱 화면 디자인 및 설계

Back-End

서버 및 DB



< IA 구조도 >



< 세부 기능정의 >

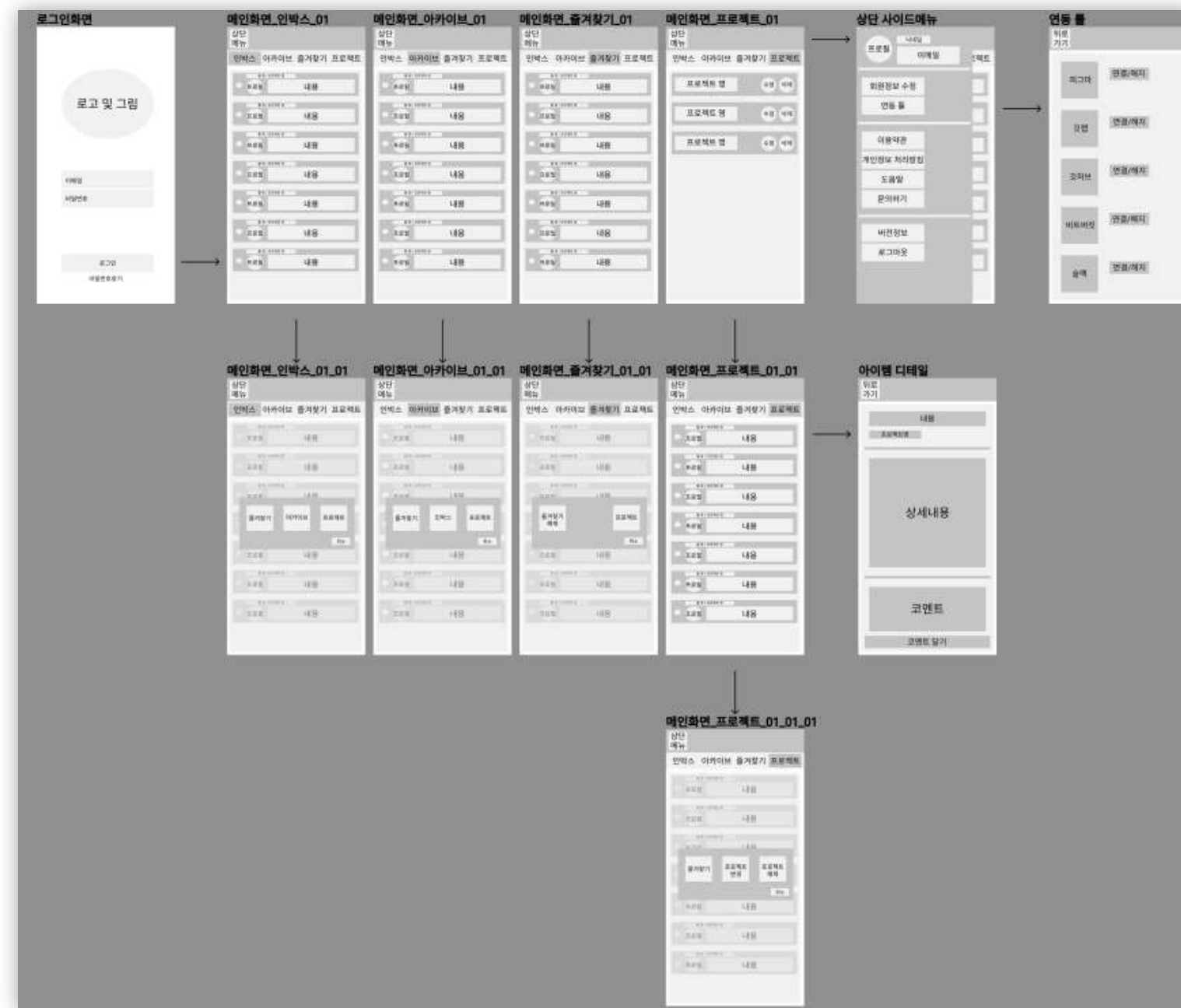
구분	1depth	2depth	3depth	상세기술
로그인화면	Log in			Email, Password 입력시 Log in 버튼 활성화, 버튼 클릭시 메인화면으로 이동
	Sign up	[Web] Sign up		Name, Email, Password, Password confirmation 입력 후 비밀번호의 체크시 Sign up 버튼 활성화
	Forgot your password	[Web] Forgot your password		Email 입력 후 Send me reset password instructions 클릭시 비밀번호로 변경을 위한 링크 전송
메인화면	Inbox	Item	Open in Slack Leave a comment	Integrations에 연동된 플랫폼의 활동들을 Inbox 안에 리스트업으로 나열, ex) 사용자가 포함된 스레드, 누군기가 사용자를 멘션한 경우 @김혁주, 메시지를 저장한 경우
		To do list		하이퍼인박스에서 해당 활동에 코멘트를 남김
		Mark as Starred		아이템에 대하여 체크 활성화, 비활성화를 통해 해당 아이템이 완료 되었는지 인지했는지 관리함
		Archive All		해당 아이템을 숨겨졌기함
		Archive		Inbox안에 있는 모든 아이템들을 Archive로 모두 전송한다.
		Move to project		해당 아이템을 Archive로 전송한다.
	Archive	Item	Open in Slack Leave a comment	해당 아이템을 지정된 프로젝트로 전송한다.
		To do list		사용자가 지정한 아이템들을 하이퍼인박스 지정소인 Archive에 보관하여 통합관리함
		Mark as Starred		Slack에서의 활동을 하이퍼인박스 지정소인 Archive에 보관하여 통합관리함
		Move to inbox		아이템에 대하여 체크 활성화, 비활성화를 통해 해당 아이템이 완료 되었는지 인지했는지 관리함
	Starred	Item	Open in Slack Leave a comment	하이퍼인박스에서 해당 활동에 코멘트를 남김
		To do list		아이템에 대하여 체크 활성화, 비활성화를 통해 해당 아이템이 완료 되었는지 인지했는지 관리함
		Remove from Starred		증거찾기 해제
		Move to project		해당 아이템을 지정된 프로젝트로 전송한다.
	Projects	+Add a new project		Project name을 사용자 임의로 지정하여 폴더를 만들 수 있다.
		Edit project		생성되어있는 폴더의 이름을 변경할 수 있다.
	Integrations	+Add connections	[Web] Figma [Web] GitHub [Web] Bitbucket [Web] Slack	생성되어있는 폴더를 삭제할 수 있다.
				Connect, Connected - (Revoke access)를 통해 연동 및 해지 할 수 있고 Delete를 통해 연동되어 있는 프로젝트만 해지할 수 있다.
	Top+button	New task		Connect, Connected - (Revoke access)를 통해 연동 및 해지 할 수 있고 Delete를 통해 연동되어 있는 프로젝트만 해지할 수 있다.
		Log out		Connect, Connected - (Revoke access)를 통해 연동 및 해지 할 수 있고 Delete를 통해 연동되어 있는 프로젝트만 해지할 수 있다.
	Account	Edit user profile	[Web] Account settings [Web] Edit user profile [Web] Manage connected accounts [Web] Cancel my account	사용자만 볼 수 있는 아이템을 임의의 이름으로 지정하여 생성할 수 있고 내용 수정 및 삭제도 가능하다.
				연결된 계정을 닫고 로그인 화면으로 돌아간다.
	Bottom floating button	Collapse button		해당 계정에 password, password confirmation, Current password를 입력후 Save changes 버튼을 클릭함으로 계정의 비밀번호를 변경할 수 있다.
		모든 대화 보기		해당 계정의 이름과 Avatar에 사진파일을 업로드하여 프로필 사진을 바꿀 수 있다.
	메시지들 보내주세요			Figma, GitHub, Bitbucket, Slack, Asana, Notion을 연동 및 해지할 수 있다.
				해당 계정을 닫지할 수 있다.
	메시지들 보내주세요			클릭시 궁금한 점이나 피드백을 개발자에게 문의할 수 있는 문의하기 창이 나타난다.
				문의하기 창을 열었다.
	메시지들 보내주세요			문의하기 창을 열었다.
				개발자와 나는 모든 대화들을 볼 수 있다.
	메시지들 보내주세요			개발자에게 메시지를 보낼 수 있다.
				개발자에게 메시지를 보낼 수 있다.

-> 모바일 앱을 개발하기 전에

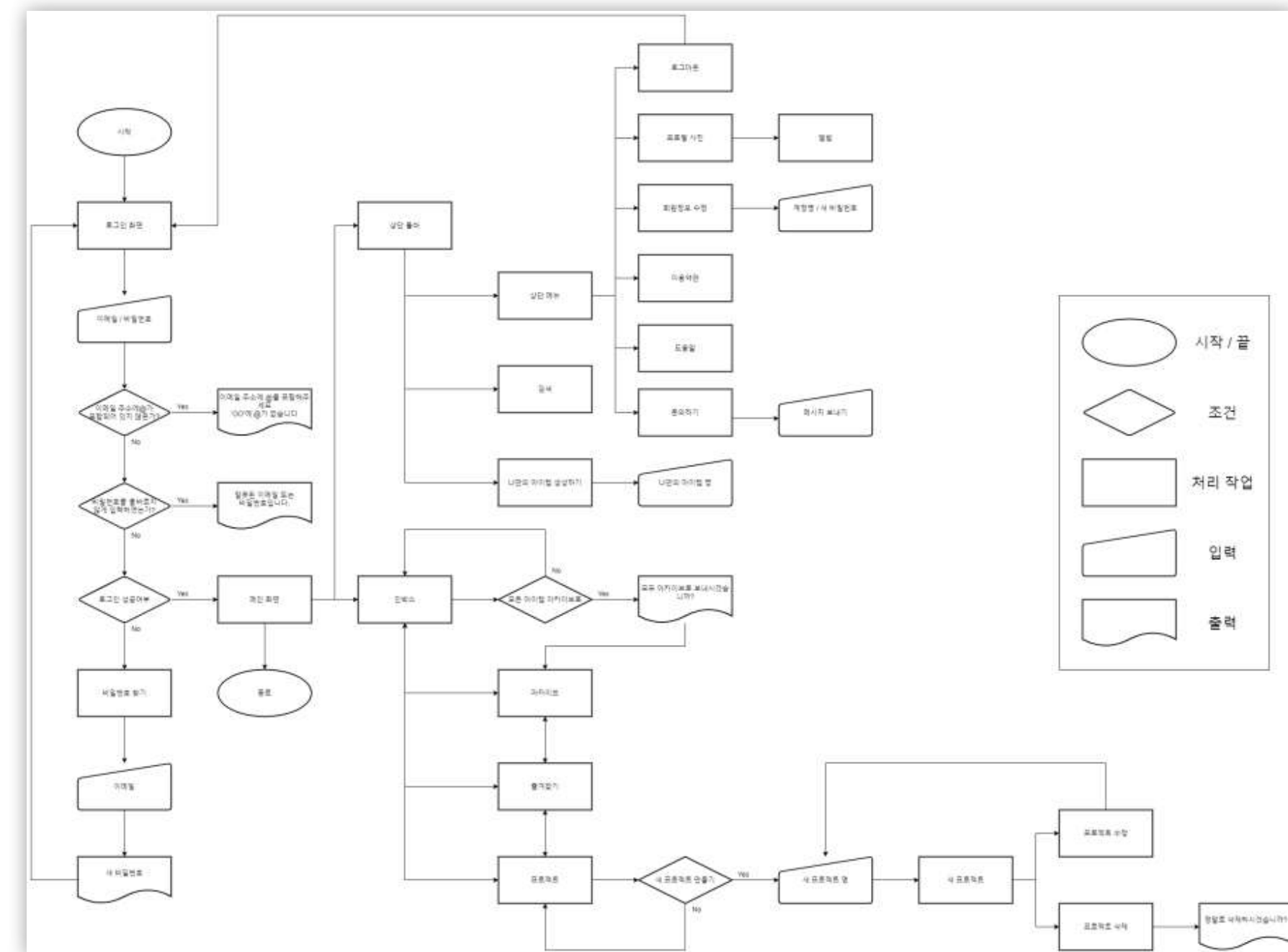
IA 정보구조도를 통해서 데스크톱 앱이 어떻게 구성되어 있는지 구상하고,

세부기능 정의를 통해 각 기능들을 서술하고 우선순위를 두어 모바일 앱에 어떤 기능들이 들어가야 하는지 구별할 수 있었습니다.

< 앱 화면설계 >



< 플로우차트 >



-> 앞 페이지의 데스크톱 앱 구동 화면과 기능정의를 토대로 앱 화면 설계를 통해
모바일 앱의 대략적인 디자인과 배치를 설계하고 플로우차트를 통해 앱이 구동되는 순서를 정리하였습니다.

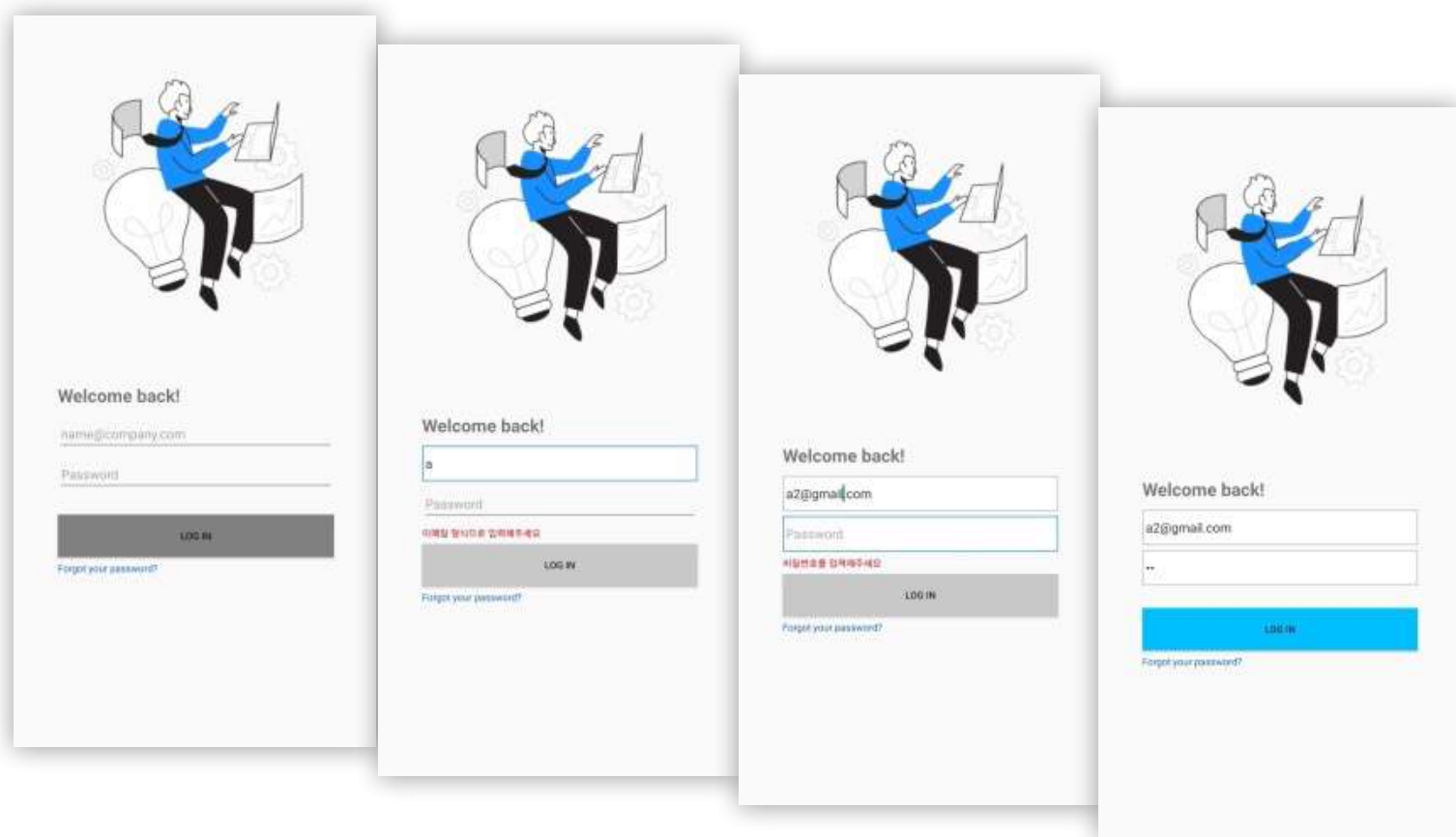
안드로이드 _ 김혁주

: 하이퍼인박스 모바일 앱 기획 및 개발

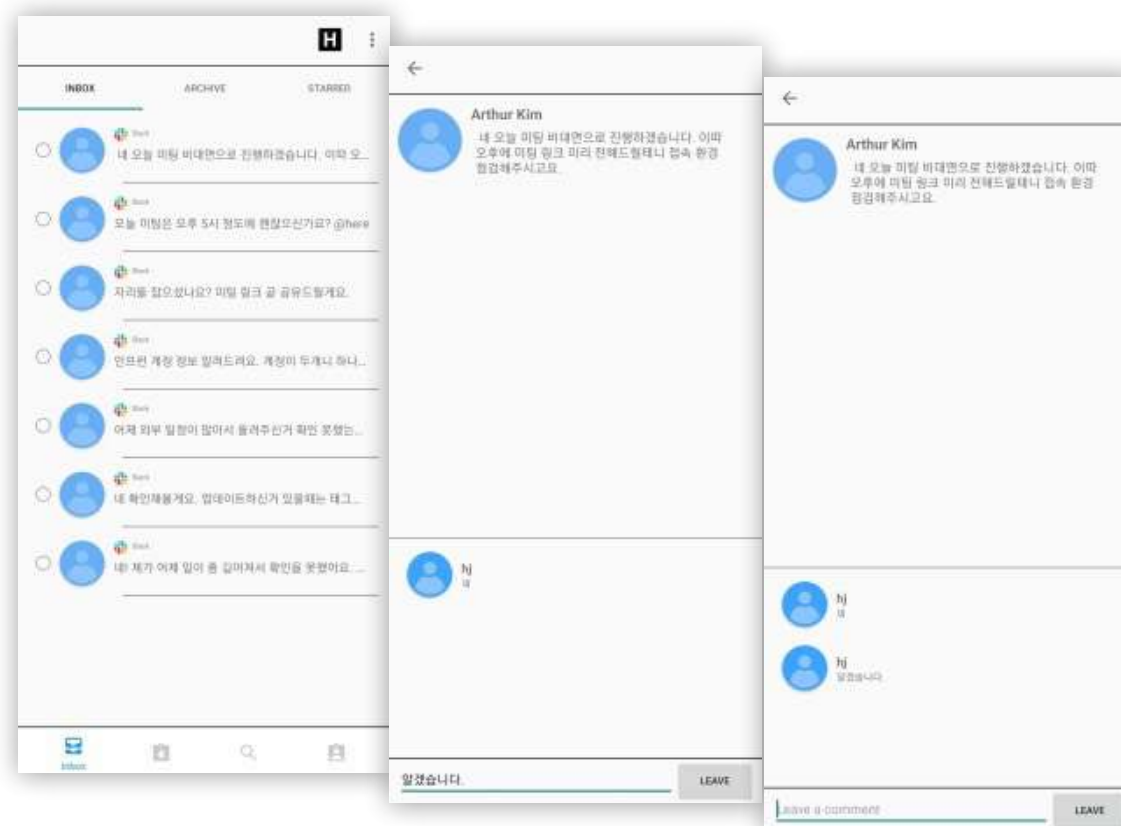
“Hyperinbox” x

Team.
Hyper

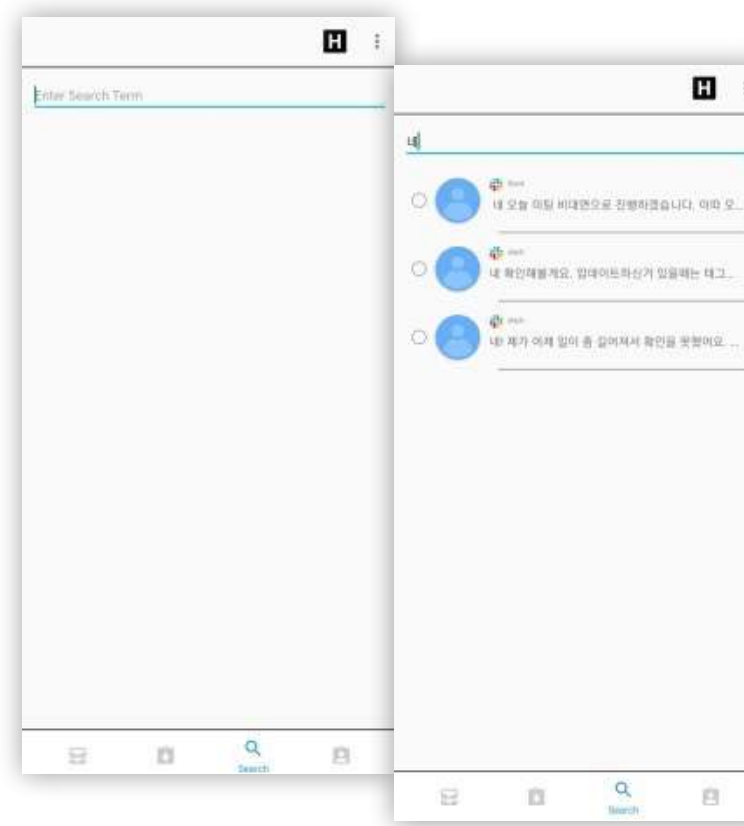
로그인



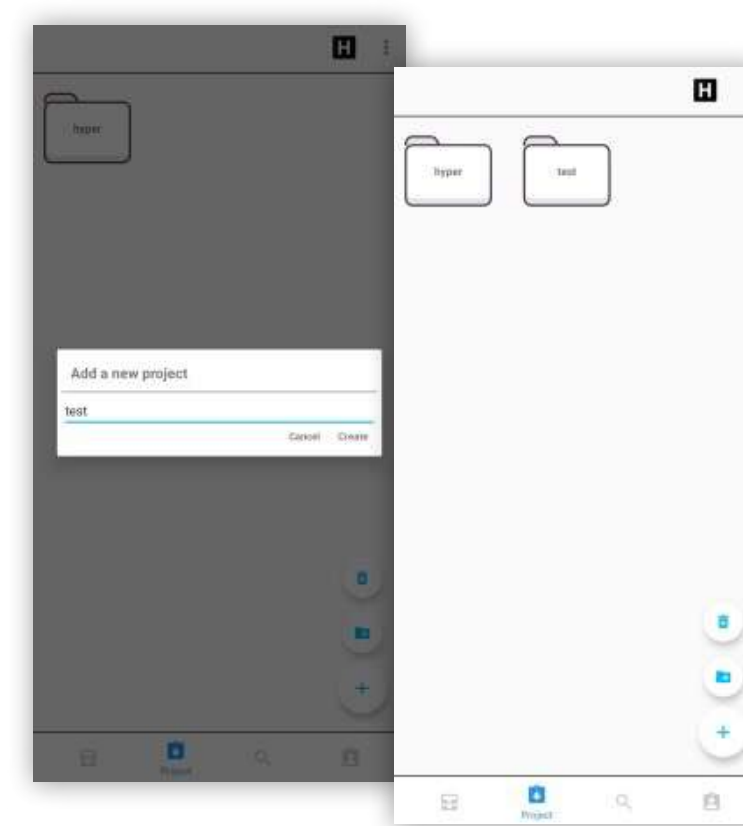
인박스



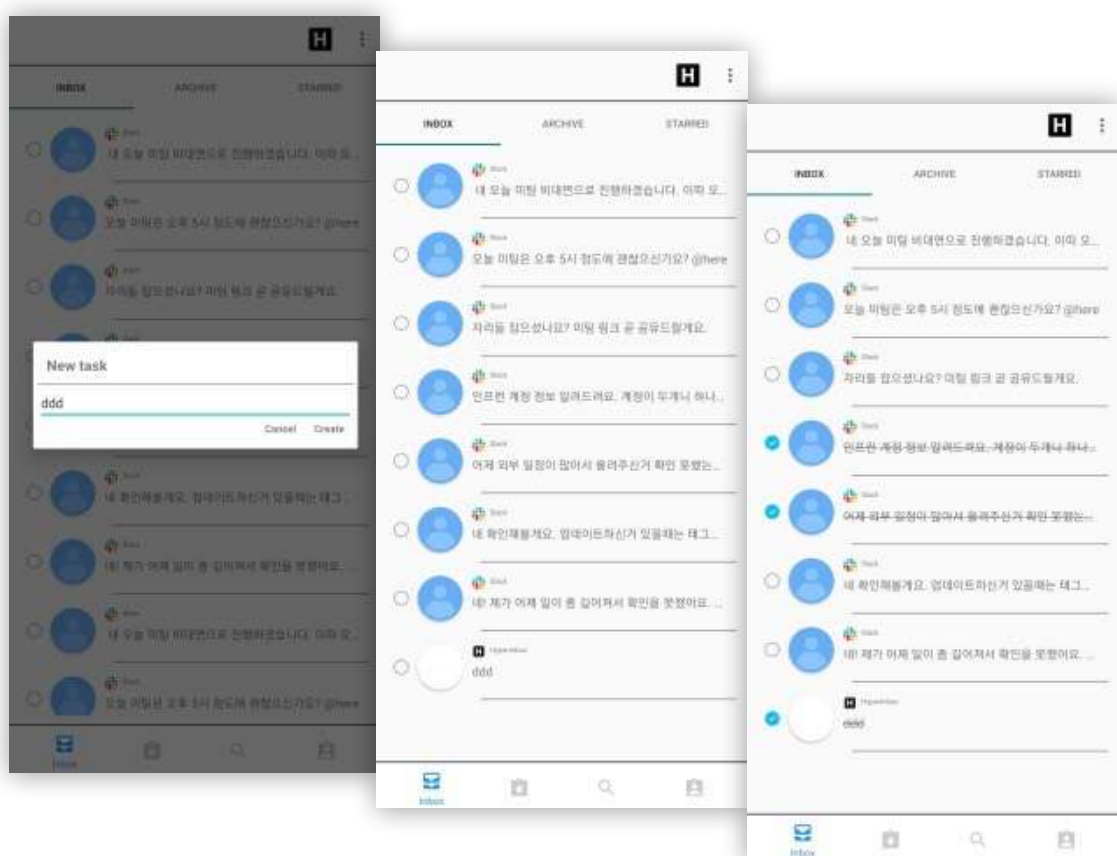
검색



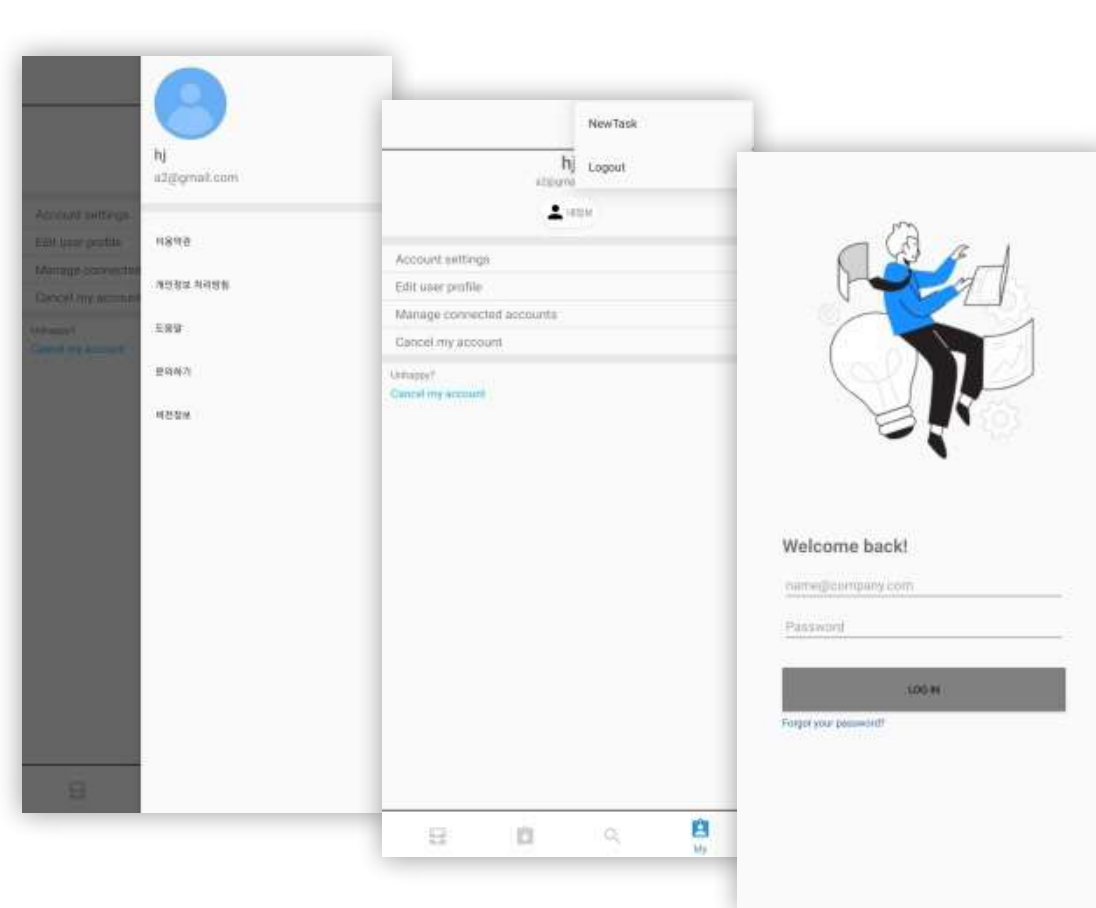
프로젝트



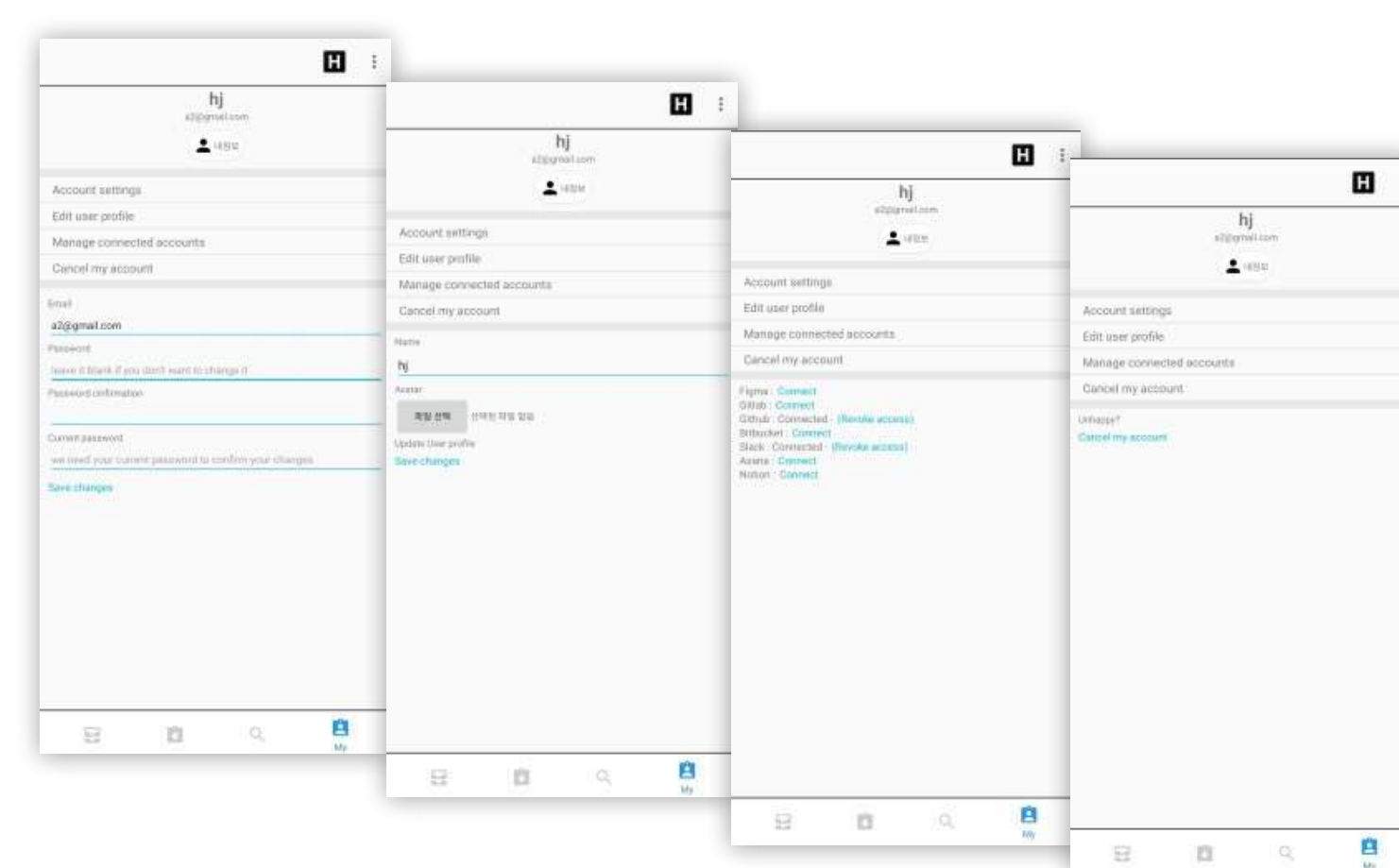
아이템



로그아웃



계정

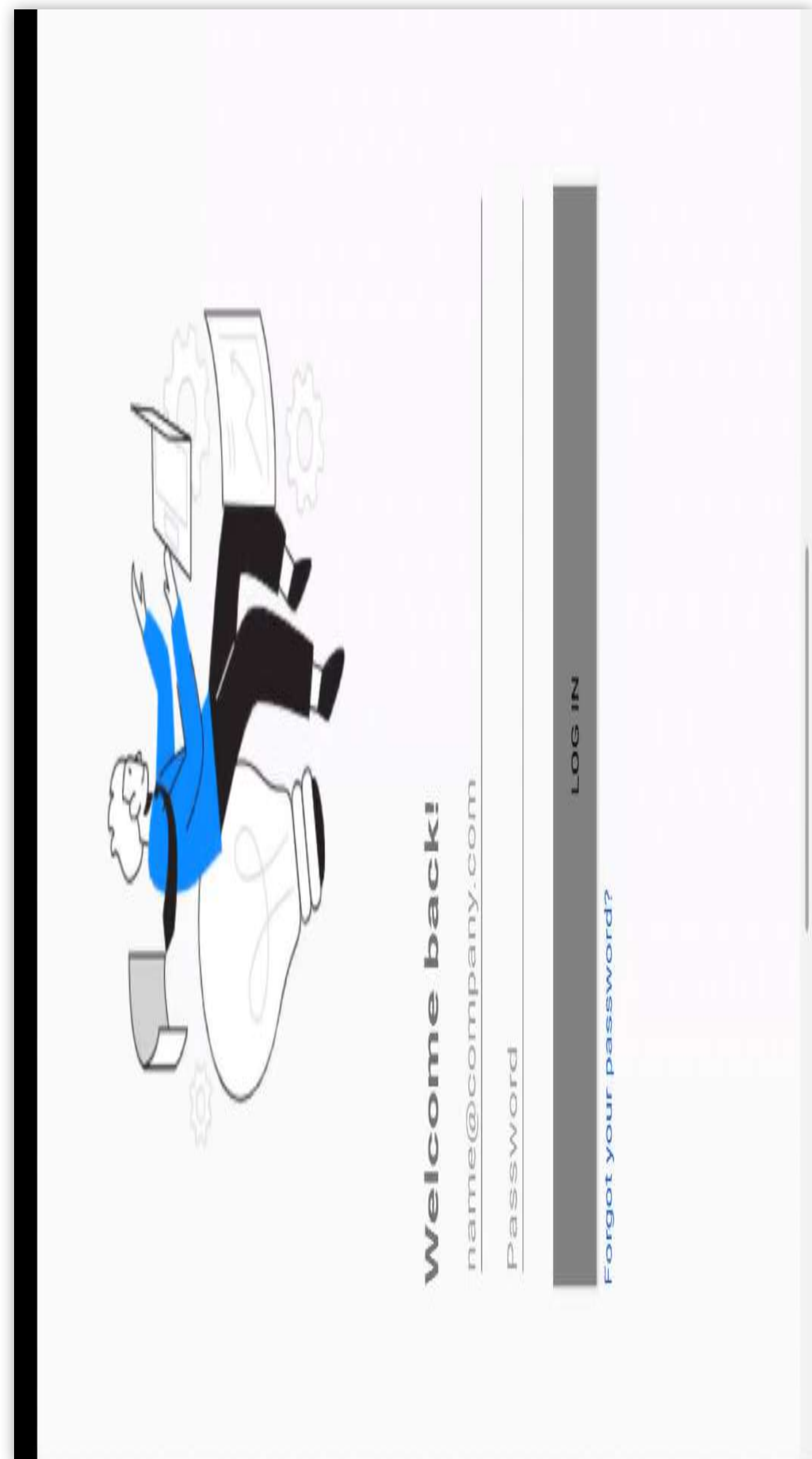


안드로이드 _김혁주

: 하이퍼인박스 모바일 앱 기획 및 개발

Hyperinbox Mobile app

모바일 앱 구동 영상 입니다.



“Hyperinbox” x

Team.
Hyper

“Hyperinbox” x

Hybrid

1차과업

2차과업

3차과업

조정우
/
임윤지

Udemy Vue.js 강의에서
학습한 내용을 참고한
Todo List 기능 구현

Ant Design, Vuex,
Vuex ORM 활용한
심화된 Todo List 완성

실제 픽셀릭 팀 내에서 사용하는
Ant Design, Vuex, Vuex ORM,
Vuex ORM Axios를 활용하여
이 스택을 이용해볼 수 있을만한
주제의 아이디어를 기획하여 프로젝트 구성
- My Fridge Planner

하이브리드 _ 조정우, 임윤지

: vue.js 프레임워크를 활용한 웹 앱 기획 및 개발

“Hyperinbox” x

Team.
Hyper

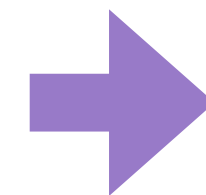


=



Vue.js

+



‘컴포넌트 기반의 Vue.js 프레임워크’와
‘크로스 플랫폼을 지원하는 일렉트론’
을 활용해 개발된 데스크톱 앱입니다.

-> 하이브리드 팀은 7월 한 달 간 스터디를 통해 활용할 역량을 기르고

실제로 픽셀릭 팀에서 사용하고 있는 기술 스택

Vue.js 3 / Vuex / Vuex-ORM / Vuex-ORM Axios / Ant-Design 을 활용하여

8월 한 달 간 컴포넌트 기반의 웹 서비스를 개발하며,
더 나아가 테스트를 해보는 목적으로 이번 챌린지 프로젝트를 진행하였습니다.

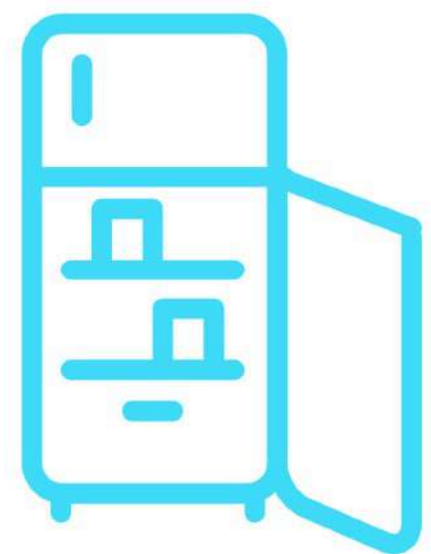
하이브리드 _ 조정우, 임윤지

: vue.js 프레임워크를 활용한 웹 앱 기획 및 개발

“Hyperinbox” x

Team.
Hyper

내 냉장고에 있는 재료
활용하기!



My
Fridge
Planner

miro

기획 의도

- 배달 음식 83% 증가, 배달 음식 쓰레기 매일 830만개!
- 1인 가구 식품 절반은 ‘음식물 쓰레기’로 버리는 추세

기획 대상

- 한국 1인 가족 40% 육박
- 코로나 이후 체중 20-40대 약 50% 증가
- 지속적으로 다이어트 하시는 분

기획 목표

- 양식 기반 식단이 아니라 1인 기준 한식 칼로리 카운터
- 일주일 식단 미리 준비 할수 있는 도우미
- 커뮤니티에서 레시피, 노하우 공유

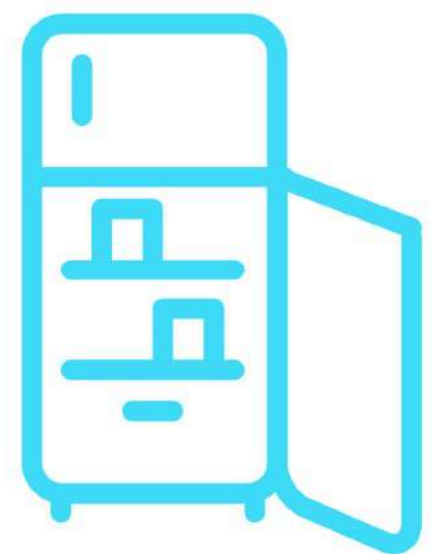
하이브리드 _ 조정우, 임윤지

: vue.js 프레임워크를 활용한 웹 앱 기획 및 개발

“Hyperinbox” x

Team.
Hyper

내 냉장고에 있는 재료 활용하기!



My Fridge Planner

miro

기획 주제

- My Fridge Planner는 사용자가 재료, 제한 칼로리 수를 바탕으로
DB 내의 레시피 데이터를 입맛대로 필터링하여 조회하고
마음에 드는 레시피를 장바구니에 넣었다가 뺄 수 있도록 하며
새로운 레시피를 등록 및 편집할 수 있도록 도와주는 웹 서비스입니다.

기획 이유 및 소감

{ JSON }

CRUD Operations

- **JSON** 형식으로 데이터를 처리하는 **CRUD** 로직을 구현하고,
기능이나 형태에 따라 학습한 프레임워크와
라이브러리에서 제공하는 컴포넌트로
페이지를 다양하게 구성해볼 수 있는 좋은 주제였기에
기획하게 되었으며, 프로젝트를 진행하면서 **모델링 학습**에도
큰 도움이 되었습니다.

하이브리드 _ 조정우, 임윤지

: vue.js 프레임워크를 활용한 웹 앱 기획 및 개발

“Hyperinbox” x

Team.
Hyper

학습과 개발 과정을 통해서....!

-> Vue.js 프레임워크에 대해 학습하고 보니 jQuery와 Ajax를 활용하는 기존의 방식과는 다르게 반응형 웹을 구현할 수 있었습니다.

모델에 변화가 생겼을 때 이를 직접 DOM에 다시 반영해주지 않고도 양방향 데이터 바인딩을 통해 모델과 뷰를 동기화시켜줄 수 있었고

전체 DOM을 컴포넌트 단위로 분리하여 구성할 수 있어서
별다른 DOM 조작을 하지 않고도
가상 DOM을 기반으로 렌더링을 해볼 수 있었습니다.



하이브리드 _ 조정우, 임윤지

: vue.js 프레임워크를 활용한 웹 앱 기획 및 개발

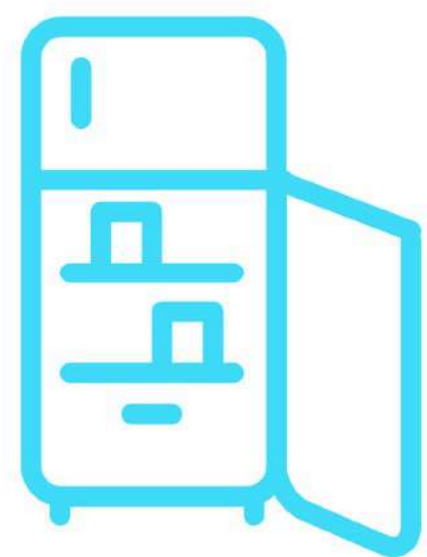
“Hyperinbox” x

Team.
Hyper

캡처 이미지

하이브리드 _ 조정우, 임윤지

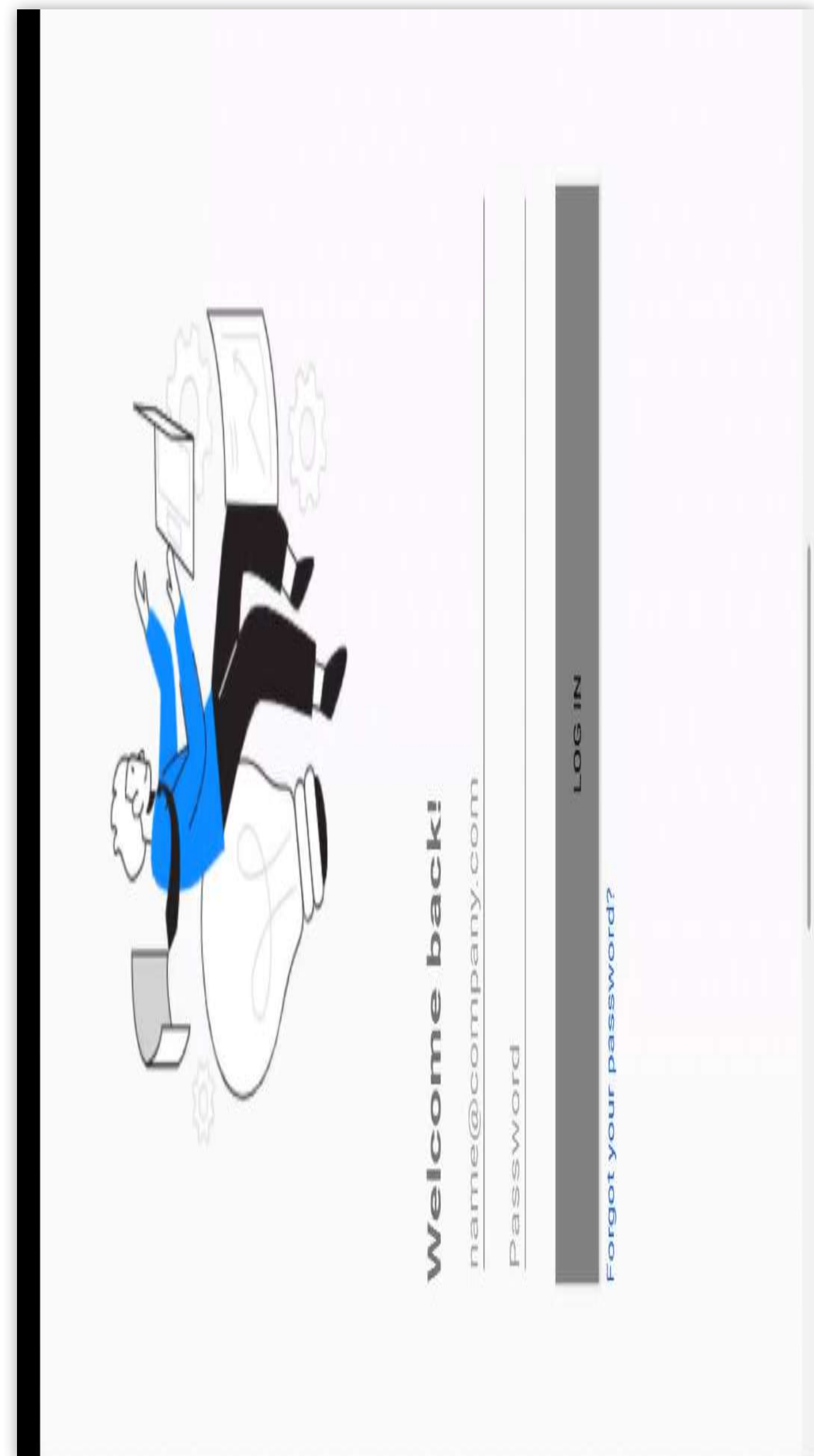
: vue.js 프레임워크를 활용한 웹 앱 기획 및 개발



My Fridge Planner

miro

웹 구동 영상 입니다.



“Hyperinbox” x

Team.
Hyper

작은 픽셀들이 빛을 비추어 하나의 이미지를 만든다

Team. Hyper

감사합니다

하이브리드 _조정우, 임윤지

“Hyperinbox” x

Team.
Hyper

하이퍼인박스는 컴포넌트 기반의 Vue.js 프레임워크와 크로스 플랫폼을 지원하는 일렉트론이라는 솔루션을 활용하여 개발된 데스크톱 앱입니다.

하이브리드 팀은 7월 한 달 간 Vue.js 3 프론트엔드 프레임워크 학습을 통해 활용할 역량을 기르고, 실제로 픽셀릭 팀에서 사용하고 있는 기술 스택 중 Vue.js 3 / Vuex / Vuex-ORM / Vuex-ORM Axios / Ant-Design 을 활용하여 8월 한 달 간 컴포넌트 기반의 웹 서비스를 개발하며 더 나아가 테스트를 해보는 목적으로 이번 챌린지 프로젝트를 진행하였습니다.

먼저 Vue.js 프레임워크에 대해 학습하고 보니 jQuery와 Ajax를 활용하는 기존의 방식과는 다르게 반응형 웹을 구현할 수 있었습니다. 모델에 변화가 생겼을 때 이를 직접 DOM에 다시 반영해주지 않고도 양방향 데이터 바인딩을 통해 모델과 뷰를 동기화시켜줄 수 있었고 전체 DOM을 컴포넌트 단위로 분리하여 구성할 수 있어서 별다른 DOM 조작을 하지 않고도 가상 DOM을 기반으로 렌더링을 해볼 수 있었습니다.

기획한 프로젝트의 주제는 사용자가 재료, 제한 칼로리 수를 바탕으로 DB 내의 레시피 데이터를 입맛대로 필터링하여 조회하고 마음에 드는 레시피를 장바구니에 넣었다가 뺄 수 있도록 하며 새로운 레시피를 등록 및 편집할 수 있도록 도와주는 웹 서비스입니다.

JSON 형식으로 데이터를 처리하는 CRUD 로직을 구현하고, 기능이나 형태에 따라 학습한 프레임워크와 라이브러리에서 제공하는 컴포넌트로

페이지를 다양하게 구성해볼 수 있는 좋은 주제였기에 기획하게 되었으며 프로젝트를 진행하면서 모델링 학습에도 큰 도움이 되었습니다.

안드로이드팀에서 혁주님은 하이퍼 인박스 모바일 앱 기획 및 개발을 주업무로 담당하고 있습니다.

회사 내 개발자분과 협업하여 6월 한달간 하이퍼 인박스 데스크톱 앱의 정보구조도 제작, 모바일 앱 화면 설계, 모바일 앱 순서도를 제작하였다고 합니다.

다음으로 성원님은 하이퍼인박스. 앱 기획 및 화면 구조를 설계하고 있습니다.

지난 4주간 사용자 시나리오부터 하이퍼인박스에 적용되는 기능을 공부하고 현재는 혁주님과 함께 협업을 하며 정보구조화, 상세기능표, UI화면 설계 구조를 제작하고 있다고 합니다.

하이브리드앱팀은 정우, 윤지님으로 구성되어있으며 지난 4주간 뷰제이에스 공부를 하며 이를 활용하여 7월 한달간 어플리케이션을 제작한다고 합니다.

1인 가구 다이어터를 위한 식단 관리 어플을 제작할 예정이며 아래에 있는 내용은 이에 대한 기획 과정 중 일부입니다.

마케팅팀의 설아님은 Hypeinbox가 새로 실험하고 있는 사업을 발굴 하는데 필요한 demo wireframe을 만들고 있습니다. 현재 하이퍼인박스에 있는 3가지 화면에 대한 디자인 수정 작업을 진행중이며 현재 1차 wireframe를 작업하고 있습니다.

다음으로 마케팅팀의 저 김민주는 하이퍼인박스의 홍보 모션 영상을 3가지 주제로 분류하여 30초 가량의 모션 영상을 제작하고 있습니다.

하이퍼인박스의 특징 중 하나인 비대면 협업이 가능하다는 점을 잘 살려 이를 영상에 녹아내도록 노력하고 있습니다.

현재 첫번째 공유 인박스 영상 모션 작업이 마무리 과정에 있으며 또 다른 두개의 영상을 7월 한달간 제작할 예정입니다.