

# UI | UX Team Project Report

작성자 : 이수진

## 1. Over View

- 팀명 : 나이수
- 팀원 : 이유나, 나희선, 이수진
- 프로젝트 소개
  - '여성 생리 달력' 어플 리디자인
  - 기간 : 24. 09. 10 ~ 24. 10 .15

## 2. 목표

1. 프로젝트의 타임라인을 준수하면서 높은 완성도의 리디자인을 목표
2. 팀원 간의 적극적이고 효과적인 의사소통을 통해 협업 극대화
3. 기존 어플의 가지고 있던 기능적 장점은 유지하면서, 사용자 경험을 저해하는 단점을 보완
4. 프로젝트를 통해 피그마와 UI/UX 디자인 역량을 향상시키는 것을 목표

## 3. 담당 역할

1. 데스크 리서치
2. 와이어 프레임 프로토타입 제작
3. PPT 제작
4. 발표

## 4. 진행 순서

1. 팀 구성
2. 어플 선정 및 타깃층 장단점 분석
3. 선정 어플 SWOT, 디자인, UI 분석
4. 경쟁 어플 분석 (타깃층, SWOT, 장단점, 디자인, UI 분석)
5. 페르소나 및 UI/UX 비전 선정
6. 정보구조도에 따른 와이어프레임 및 워크플로우 제작
7. 디자인 스타일 키워드 및 벤치 마킹 어플 리서치

8. 프로토타입 제작
9. 프로젝트 PPT 제작
10. PPT 발표
11. Q&A 및 피드백 PPT 추가
12. 프로젝트 완료 보고서 작성

## 5. 프로젝트 과정 및 결과

### ■ 과정

09. 10	어플 리뉴얼 후보 선정	기존 어플들과 차별화를 두는 점이 필요 했음 '여성 생리 달력' 리디자인 어플 선정
09. 11 ~ 13	타깃층, 경쟁사, SWOT 분석 및 UI 디자인 분석	경쟁사 분석에서 어려움이 발생했으며, 각 사의 타깃층 및 장단점 파악에 집중함. 각 경쟁사의 타깃층, 디자인, 장단점을 분석하여 리뉴얼 어플이 차별화될 수 있는 요소를 도출. 특히 UI와 UX 디자인에서 사용자 편의성을 높이는 방향으로 설계 필요성 확인.
09. 20 ~ 23	경쟁사 분석에 따른 페르소나 작업 및 디자인 작업 진행	페르소나 작성 과정에서 더 구체적이고 직설적인 접근이 필요했음. 와이어프레임 제작 시 메인 화면의 배치와 기능에 대한 고민이 중요함을 인식함.
09. 24	사용자 여정지도 UX 비전, AS IS TO BE작성	기존 어플의 문제점 분석 후 개선 방향 제시 (as is, to be 작성)이 예상보다 어려움)
09. 25 ~ 30	와이어 프레임 및 워크플로우 제작	페르소나 주인공의 상황을 고려하여 바쁜 업무 속에서도 필요한 정보를 한눈에 볼 수 있도록 구성함. D-day 대신 정확한 날짜 입력 및 ± 날짜 변경을 통해 예측 가능하도록 함. 하단 버튼의 명칭과 구성에 대한 추가 고민 필요.
10. 01 ~ 15	프로젝트 최종 완료	와이어 프레임에 바탕으로 디자인 작업 시작 및 발표 자료 (PPT) 제작. 최종 발표 및 피드백 질문 사항 추가 수용

### ■ 결과

1. 프로젝트에서 설정한 페르소나 주인공의 특성과 요구에 맞춰, 사용자가 필요로 하는 기능과 정보를 직관적으로 제공하는 디자인을 구현
2. 기존 어플에서 사용자 경험을 저해했던 디자인적 요소와 UI의 부족한 부분을 보완, 사용성 및 디자인 품질이 향상됨
3. 사용자가 필요로 하는 정보를 한눈에 확인할 수 있도록 레이아웃을 간결하고 명확하게 디자인을 하였으며 사용자의 편의성을 극대화함

## 6. 프로젝트 완료 리뷰

### • 부족했던 부분

#### ◦ 초반 팀원 간의 소극적인 참여

프로젝트 초반에 팀원들 간 어색함으로 인해 소극적으로 참여한 부분이 아쉬웠음 이는 프로젝트 속도와 초기 아이디어 공유에 약간의 영향을 줌

#### ◦ 리서치 분석의 부족

리서치 과정에서 해결해야 할 핵심 문제를 명확하게 인식하지 못하고 진행한 점이 아쉬웠음 초기 분석의 중요성을 깨닫게 됨.

#### ◦ 구체적 계획의 미흡한 구현

계획했던 부분들을 구체적으로 구현하지 못한 부분에 대한 아쉬움 있음 실질적인 실행 과정에서 예상보다 많은 어려움이 있었음

### • 잘했던 부분

#### ◦ 팀원들의 적극적인 참여

프로젝트가 진행됨에 따라 팀원 모두가 적극적으로 참여하며 각자의 역할을 충실히 수행 각자 강점에 있어서는 조금 더 나은 방향으로 갈 수 있도록 적극적으로 임함

#### ◦ 개인 강점을 발휘한 협업

각자의 강점을 바탕으로 더 나은 방향으로 프로젝트를 이끌 수 있도록 노력함 각자의 특성에 맞게 업무를 분배하여 효율성을 높임.

#### ◦ 자료조사의 적절한 취합

팀원들이 각자 맡은 파트를 찾아 필요한 자료를 적절히 취합하여 프로젝트에 필요한 리서치를 효과적으로 진행

#### ◦ 프로젝트 완성도에 대한 열정

구현하고자 했던 부분을 팀원들이 강력하게 설득하여 프로젝트의 완성도를 높였음. 각자 아이디어를 공유하며 보다 나은 방향으로 수정하는 과정이 있었음

- 배운 점

- 협업 및 소통 경험

첫 팀 프로젝트였던 이번 경험은 기대와 걱정을 모두 안겨주었습니다 다양한 의견을 조율하고, 더 나은 결과를 위해 생각을 모으는 과정이 쉽지 않을 것이라 생각했지만, 초반부터 서로의 의견을 경청하고 존중하는 분위기가 자연스럽게 형성되었습니다 의견 충돌 시에도 목표를 되새기며 차근차근 논의를 이어갈 수 있었고, 덕분에 팀원 모두가 원활하게 프로젝트를 진행하며 협업의 즐거움을 느낄 수 있었습니다

- 사용자 중심의 UI/UX 설계

사용자 중심의 UI/UX 설계 경험을 통해 새롭게 느낀 점은, 단순히 예쁜 디자인을 넘어서 사용자 경험을 중심으로 한 설계의 중요성이었습니다 처음에는 기능을 시각적으로 보기 좋게 나열하는 것에 집중했지만, 실제로 사용자가 편리하게 느낄 부분과 사용 과정에서 실수할 가능성 있는 지점을 고민하게 되면서 디자인의 방향이 달라졌습니다

특히 제가 직접 사용해 오던 애플리케이션을 기반으로 설계를 진행하다 보니, 사용자 입장에서 무엇이 불편하고, 어디에서 개선이 필요할지 더욱 공감하며 접근할 수 있었습니다 이러한 경험은 단순히 기능을 추가하는 것이 아닌 전체적인 사용자 흐름을 고려하는 시각을 갖추게 해주었으며, 사용자 목소리를 반영한 진정한 사용자 중심 디자인의 필요성을 깨닫는 계기가 되었습니다

- 사용자 중심의 디자인 접근법과 협업의 중요성

이번 프로젝트를 통해 디자인의 외형뿐 아니라 그 안에 담긴 작은 디테일들과 사용자와의 소통 방식을 큰 그림에서 고려하는 관점을 가지게 되었습니다. 단순히 보기 좋은 디자인을 넘어, 실제 사용자에게 도움이 될 수 있는 요소들이 무엇인지 생각하며 디자인하게 되었고, 이를 통해 작은 디테일들이 사용자 경험에 얼마나 큰 영향을 미치는지 깨닫게 되었습니다

사용자에게 실질적인 도움이 되는 서비스를 제공하려면 표면적인 디자인뿐 아니라, 사용자의 행동과 요구에 대한 깊은 이해와 철저한 분석이 필요하다는 점도 절감하게 되었습니다. 이러한 통찰은 향후 프로젝트에서도 적용할 수 있는 중요한 교훈으로 남을 것 같습니다.

또한, 팀원들과의 협업을 통해 다양한 관점을 나누고 서로 배울 수 있었던 점이 매우 소중하게 느껴졌습니다. 이 경험을 통해 앞으로도 이와 같은 방식으로 소통하고 성장해 나갈 수 있다는 자신감이 생겼고, 사용자 중심의 사고와 분석을 기반으로 한 디자인에 대한 확신이 더욱 커졌습니다