

# UIUX 분석 기획 보고서

문지영

## 1. Overview

우리팀은 문지영, 김나은, 이진선, 김민경 네 명으로 구성되었다. 네 명 다 말이 없는 편이라 '말없조'라는 팀명을 지었다. 우리팀은 주차장 예약프로그램을 분석하고, 에버랜드 주차장 예약 프로그램을 기획했다.

## 2. 목표

우리팀의 궁극적인 목표는 빠르고 효율적인 주차장 예약 경험을 제공하여 에버랜드 주차 스트레스를 해소하고, 사용자 니즈와 행동을 고려한 사용자 중심 디자인에 대한 이해도를 높이고자 했다.

## 3. 진행 순서

주제선정 - 리서치 - UIUX목표 설정 - 고객 페르소나 설정- 사용자 시나리오 구성 - 정보 구조도 설계 - 와이어프레임 제작 - 워크플로우 - 체크리스트 작성 및 평가 - 스타일 가이드 설정 - 프로토타입 제작 - 발표자료 제작 - 발표 및 피드백 - 피드백을 기반으로 수정

## 4. 담당 업무 혹은 역할

담당업무는 자료조사 및 분석, 기획을 맡고 부가적으로 일지를 기록했다.

## 5. 프로젝트 과정 및 결과

처음 조원이 결정되고 나서 팀명을 정하고 조장을 뽑았다. 예약 프로그램 UIUX분석 기획이라는 과업이 떨어지자 전용 주차 예약이 없어 불만의 목소리가 나오고 있는 에버랜드 주차장 예약 프로그램을 주제로 정했다.

방향성을 빠르고 명확하게 정한 우리팀은 순조롭게 프로젝트가 진행되었다. 진행할 프로젝트에 대한 리서치를 하고, 경쟁앱 3개를 선정해 swot를 기반으로 분석하였다. 한 번에 리서치를 끝내지 않고 끊임없이 리서치하며 우리의 레퍼런스를 풍부하게 디벨롭했다. 리서치와 방향성을 토대로 '기다림없는 에버토피아의 시작'이라는 UIUX VISION을 정했다.

이후 고객 페르소나를 정하고, 컨펌과 수정을 통해 점점 나은 방향으로 나아갔다. 사용자 시나리오는 정하고, 정보구조도를 설계했다. 처음에는 술술 풀리다가 컨펌 이후 길을 잃는 경우가 잦았다. 하지만 모두 의견을 성실하게 내며 올바른 길을 찾으려 애썼다.

리서치와 페르소나를 기반으로 와이어프레임을 제작하였다. 처음엔 완벽하지 않았으나 계속된 수정으로 점차 나아졌다. 와이어프레임을 완성하고 워크플로우도 완성하였다. 워크플로우를 만들면서 사용자의 시선에서 더 편하고 빠른 진행 방향을 찾고, 와이어프레임도 몇 번이나 수정을 거쳤다.

체크리스트를 작성해 우리팀 프로젝트를 평가했다. 객관적인 평가가 어려웠다. 애정이 담겨있으니 내 눈엔 완벽해 보여 전부 만점을 주고 싶었다. 평가 또한 몇 번을 다시 고민하고 수정을 거쳐 객관적으로 보려 노력했다.

마지막으로 프로토타입을 만들었다. 스타일 가이드를 잡고 진행했으나 진행하면서도 수정

을 거치며 늘 새로운 스타일 가이드를 구성했다. 분명 어색한 부분이 있으나 어디를 수정해야 할지 감이 안 잡히는 막막한 상황이 이어졌다. 컨펌과 수정을 반복하며 마음에 드는 디자인에 가까워졌다. 우리가 여태까지 노력한 결과물을 발표하는 것을 끝으로 이번 프로젝트가 끝이 났다.

우리팀 프로젝트의 결과는 성공적이라 표현하겠다. 우리가 추구하고자 한 UIUX VISION에 부합하는 결과물을 얻었다. 기존 에버랜드 이미지에서 크게 벗어나지 않은 귀여운 디자인과 빠르고 효율적인 주차 예약 프로그램을 완성하였다.

## 6. 프로젝트 완료 리뷰

프로젝트를 진행하면서 가장 아쉬운 부분이 내가 팀프로젝트 경험이 없다는 점이다. 여러 명과 소통하며 프로젝트를 함께하는 것이 미숙하여 힘든 부분이 있었다. 함께 작업할 수 있는 공유문서를 능숙하게 다룰 수 없거나, 누군가와 자료를 공유하는 것이 익숙하지 않았다. 원활한 소통만으로 프로젝트를 완벽하게 소화할 수 없다는 것을 깨닫는 시간이었다. 사람 대 사람으로 나누는 대화뿐만 아니라 함께 사용하는 프로그램을 능숙하게 다룰 수 있어야 함을 느꼈다.

처음에 조장을 뽑은 것 외에 명확한 역할 분담을 하지 않아 프로젝트 진행시 원활하지 않은 부분이 있다. 모두 같은 부분을 수정하고 있거나, 어떤 부분은 전혀 수정이 되지 않은 경우가 생겼다. 처음에 명확한 역할 분담을 하면 더 수월하게 진행되지 않았을까 아쉬운 마음이 있다.

일지 작성을 맡게 되어 매일 까먹지 않고 그날의 진행 상황을 기록했다. 처음엔 이렇게 적는 것이 맞는지 의문이 들었지만, 나날이 모여 3주가 되니 어느 정도 정체성을 갖고 팀원들이 웃으면 읽을 수 있는 일지가 완성되었다. 완벽하지 않더라도 꾸준히 반복하면 언젠간 완성된다는 것을 또 한 번 느꼈다.

혼자서 하는 것이 편하고 결과가 더 좋다고 생각해 왔다. 하지만 이번 프로젝트를 진행하면서 나 혼자였다면 절대 이룰 수 없는 결과물이 나왔다. 함께한다는 것은 엄청난 시너지다. 함께하는 것을 배우고 얼마나 값진 일인지 깨달았다.

UIUX란 통계학이라 생각하게 되었다. 수없이 많은 경험과 실패를 통해 형성된 디자인이다. 그저 보기 아름다운 것이 더 나은 UIUX디자인이 아님을 확실하게 배웠다.