직무살롱

- 기획자/디자이너를 위한 바이브코딩

단톡

https://buly.kr/HHcvl7b

김수정 기획자/강사/셀렉트웨이 대표

목차

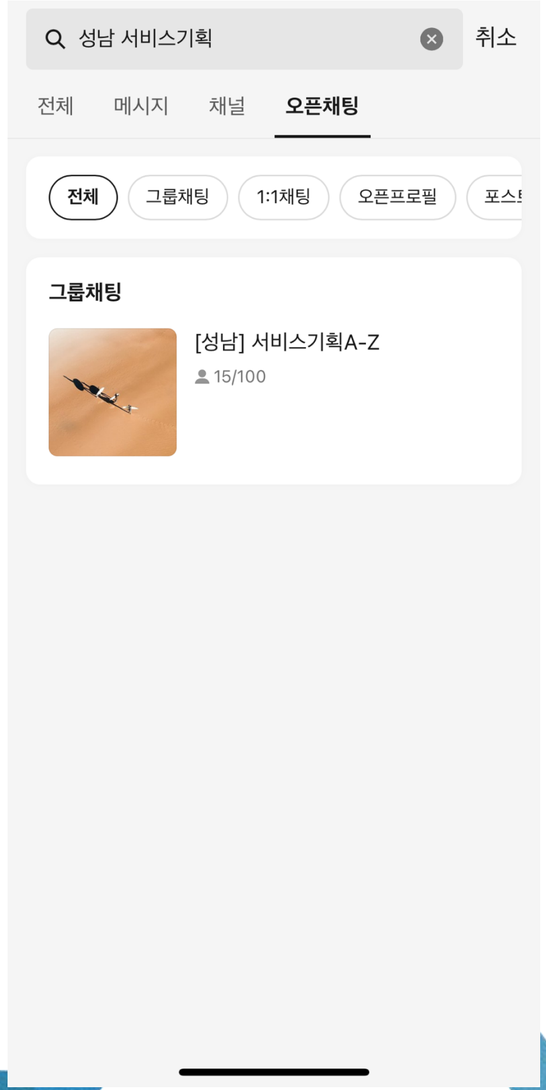
1. 기획자와 디자이너를 위한 요구사항 이해

2.요구사항 시각화 : UXUI 툴 학습 (Figma)

3.바이브코딩으로 프로토타입 (with Bolt.new)

오픈채팅방
https://buly.kr/HHcvI7b

*기존 성남시 특강 수강생/멘티들이 포함되어 있어요.



교육생 공동실습 프레젠테이션

https://docs.google.com/presentation/d/1g2u-05wXmnfHg-l9tuZ_qQWhDNNyZ5UF0B6FIUtFDw0/edit?usp=sharing

*1회차특강의 내용이 포함되어 있어요.

강사소개

IT기업/스타트업에서 서비스 기획자 8년차

현재는 창업 후 서비스기획 스튜디오를 운영하고 있습니다.

- (현) 서비스기획 스튜디오 셀렉트웨이 대표/기획자
- (전) 핀테크기업 앱 서비스 기획 / PO
- (전) 영어교육기업 웹 서비스 기획 / PM
- (전) 커리어 매칭 기업 웹 서비스 기획자 / PM
- (전) 실무교육기업 개발자 교육 기획/운영 매니저
- 글로벌 IT여성 커뮤니티 위민후코드 서울 운영자
- Holix (홀릭스) 플랫폼 “Figma 커뮤니티” 설립자
- 브런치 : AI코딩하는 김로린 기획자 (Loreenkim)

요구사항 정의서 : PRD작성

모든 프로젝트는 요구사항을 갖는다

소프트웨어 공학적 관점에서

" 소프트웨어 시스템 개발에서 가장 어려운 부분은

무엇을 만들지 정확하게 결정하는 것이다.

사람, 기계, 기타 소프트웨어 시스템 --- 을 포함하는 상세 기술 요구사항을

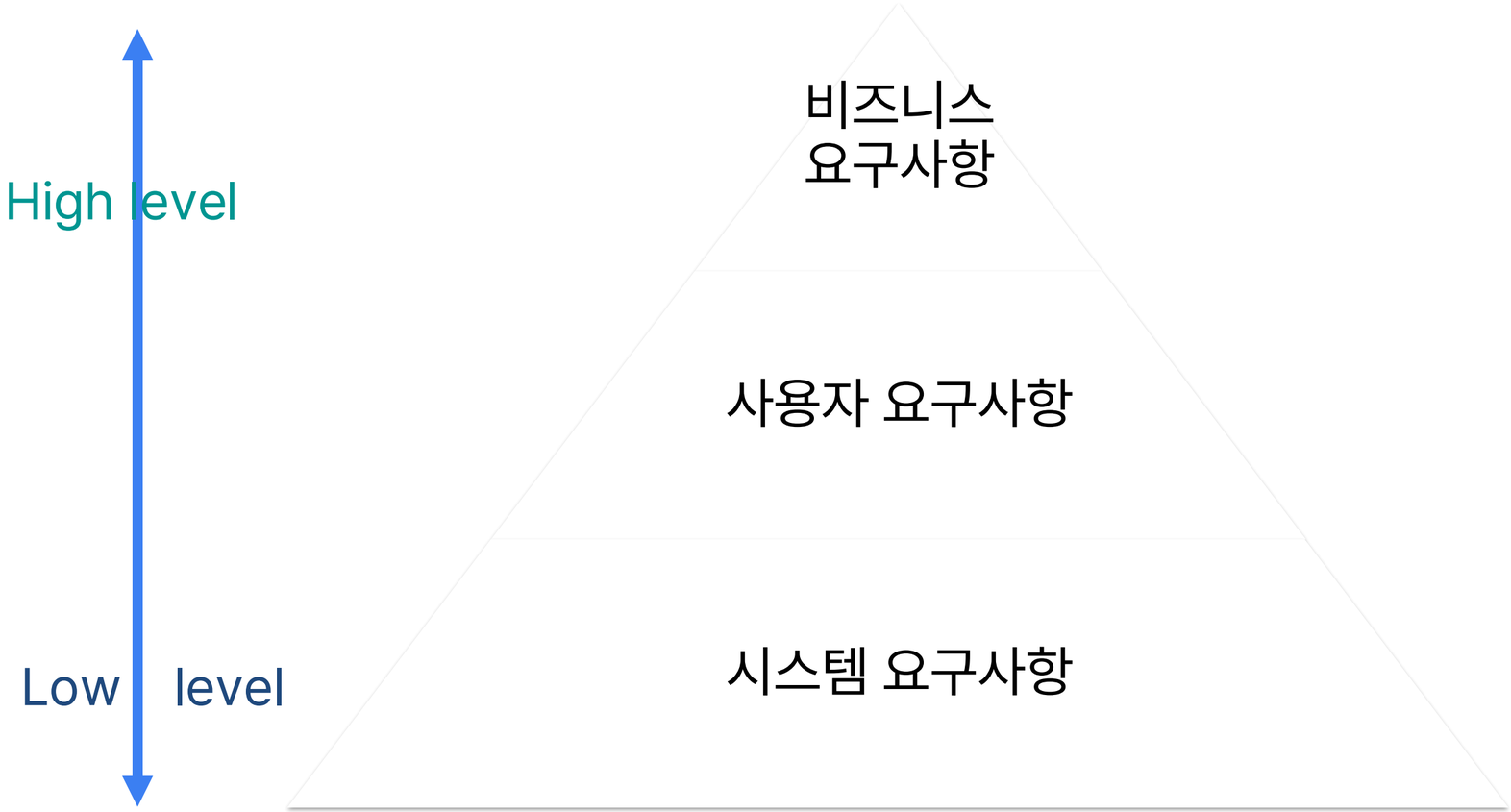
만드는 것만큼 어려운 일은 없다. – 중략 –

이것은 시간이 지날 수록 바로잡기가 더 어렵다."

모든 SW는 이해관계자와 사용자가 있음

이들의 니즈를 파악하고 이해하지 않으면 프로젝는 실패할 가능성 높아짐

요구사항의 단계별 유형



비즈니스 요구사항 문서 (BRD)

- 어떤 사업과 프로젝트에서 앞단(최상위)에 발생한 요구사항
- C레벨, 또는 사업개발 단계에서 발생하는 요구사항들을 세밀하게 작성한 문서
- 왜 이 사업을 시작하게 되었는가, 왜 이 프로젝트를 시작하게 되었는가?
- 비개발 직군/팀에서 상호 협업을 할 때 BRD 가 필요할 수 있음

프로덕트 요구사항 문서 (PRD)

- IT제품 개발을 위해서 당면하고 있는 '문제' (과제)에 집중하여 간략하고 높은 수준의 개요부터 해당 제품 개발을 위한 해결 방안을 설명하는 하나의 문서
- 중요한 포인트는 간결해야한 다는 것이며 애자일 팀에서 PM/PO 들이 요구사항을 전달할때 많이 활용하고 있음.
- PPT 등 보다는 워드 등의 텍스트 문서의 템플릿을 많이 활용함
- 들어가는 내용은 비즈니스 요구사항 + 소프트웨어 요구사항을 약식화
- BRD가 비즈니스의 요구사항에 초점 맞춰져 있다면, IT제품 개발 프로젝트가 시작되는 시점에서는 PRD (또는 SRS)로 커뮤니케이션을 하게 된다고 볼 수 있음
- 와이어프레임이 없이 텍스트 위주로 제공되는 경우도 있음, 필요시 와이어프레임 추가

소프트웨어 요구사항 문서 (SRS)

- 개발팀이 제품을 개발하기 위해 필요한 모든 정보를 한 곳에 취합

  비즈니스 요구사항 + 기능 명세 + 와이어프레임 등
- 국내 IT서비스기획자들이 만들어내는 산출물에 가장 가까움

- 소프트웨어 요구사항 명세서는 글로벌 표준 용어 (ISO/IEC/IEEE 2011)

  * software requirement speficification

‘요구사항’이란?

- 서비스를 만들고 싶어하는 고객이 원하는 것, 그 자체
- 요구사항은 보통 자연어로 이루어지기 때문에
- 인간의 자연스러운 언어(또는 모호하거나, 불확실한 용어들이 포함된)
- 그 안에서 기획자가 핵심을 캐치하는 것이 중요
- 체계적인 프로젝트에서는 이러한 커뮤니케이션 작업을 PM/PL이 하기도 함
- 요구사항을 취합/정리해줄 사람이 없다면? PM 역할을 포함하는 것

요구사항의 사례

요구사항 정의서

요구 정의서			산출물코드:		
업무영역		단위업무			
작성책임자		작성일자		Version	

요구목록

요구ID	요구 명	요구유형	요구출처	중요도	난이도

요구내역(요구ID별 작성)

업무영역		단위업무	
요구ID		요구 명	
요구 내역	요구설명		

1. 상위 기능 요구 사항

요구사항 ID	요구사항 이름	정의	비고
TL-01	최상위 노출	특정 조건에 따라 포스트가 타임라인에 노출되어야 한다.	
TL-02	인증 포스트	인증 포스트는 타임라인 최상위에 노출되어야 한다.	v 1.0.9
TL-03	좋아요 포스트	좋아요를 받은 포스트는 타임라인 최상위에 노출되어야 한다.	
TL-04	수정 포스트	수정된 포스트는 타임라인 최상위에 노출되어야 한다.	
~~TL-05~~	~~친구 좋아요~~	~~친구가 좋아요 한 포스트에 대해 타임라인에 노출되어야 한다.~~	
TL-06	피드 차단	타임라인에 노출되는 포스트 중에서 받기 싫어하는 유형에 대하여 받지 않기를 설정할 수 있어야 한다.	
TL-07	굿 포스트	굿 포스트 풀의 포스트가 타임라인 최상위에 노출되어야 한다.	v 1.1.0 / v1.1.1

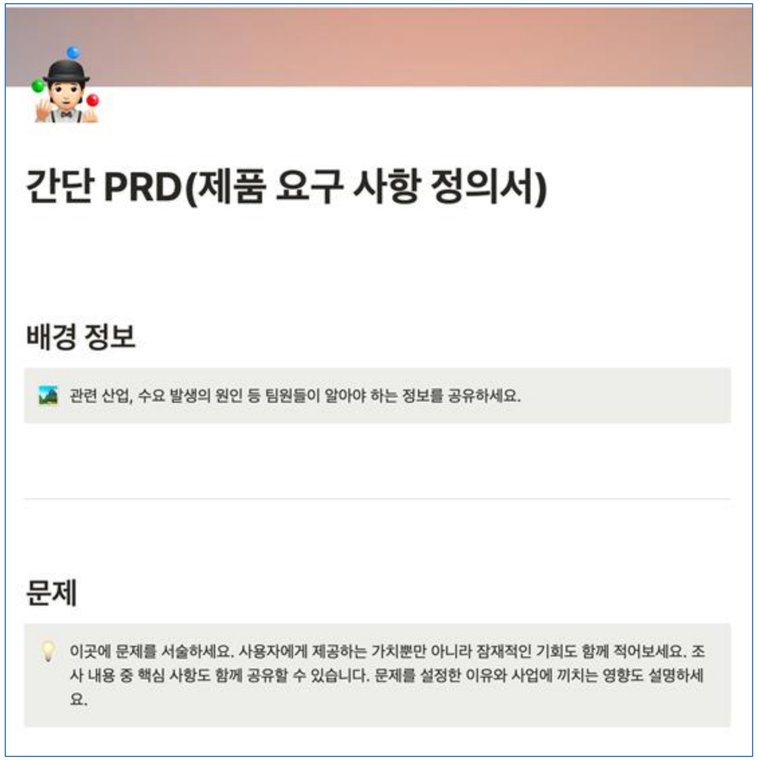
2. 비 기능 요구 사항

요구사항 ID	요구사항 이름	정의	비고
TL-50	포스트 UI 적용	타임라인 알고리즘은 포스트 타입 UI로 표현되어야 한다.	
TL-51	연동 기능	타임라인 피드 유형 받지 않기 설정이 가능해야 한다.	

3. 요구사항 상세

요구사항 ID	중요도	버전	상세 정의	비고
TL-01			**특정 조건에 따라 포스트가 타임라인에 노출되어야 한다.**	
TL-01-01			포스트가 인증 마크를 획득하면 타임라인의 최상위로 노출되어야 한다. (TL-02)	
TL-01-02			포스트가 수정되면 타임라인 최상위로 노출되어야 한다. (TL-03)	
TL-01-03			포스트가 일정 좋아요 수를 받으면 타임라인 최상위로 노출되어야 한다. (TL-04)	
TL-01-04			내가 팔로우하는 사용자가 좋아요 한 포스트가 타임라인에 노출되어야 한다.(TL-05)	
TL-01-05			모든 좋아요/찜 액션등 타임라인 알고리즘 에 해당하는 조건을 취소했다 다시하는 경우는 중복 처리로 배제되어야 한다.	
TL-01-06			노출 알고리즘 1.인증 포스트 > 2.좋아요 포스트 > 3.수정 포스트의 우선순위를 가져야 한다.	
TL-02	**5**	**1.0.9**	**인증 포스트는 타임라인 최상위에 노출되어야 한다.**	
TL-02-01			[노출 전] - 사용자에게 무조건 1회는 노출하겠다는 의도	
TL-02-01-1			내가 팔로우하는 게임/유저에 등록된 인증 포스트는 타임라인에 무조건 1회 노출되어야 한다.	

요구사항의 사례



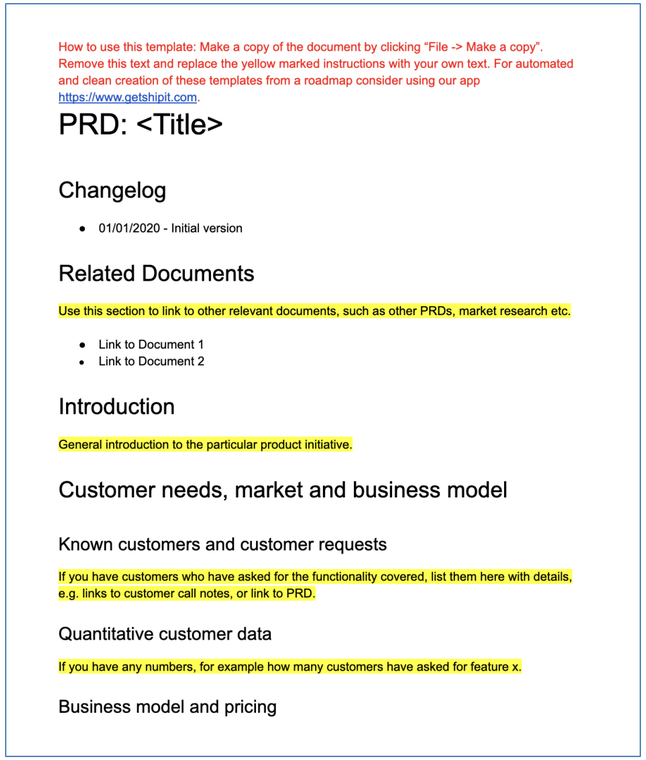
간단 PRD(제품 요구 사항 정의서)

배경 정보

관련 산업, 수요 발생의 원인 등 팀원들이 알아야 하는 정보를 공유하세요.

문제

이곳에 문제를 서술하세요. 사용자에게 제공하는 가치뿐만 아니라 잠재적인 기회도 함께 적어보세요. 조사 내용 중 핵심 사항도 함께 공유할 수 있습니다. 문제를 설정한 이유와 사업에 끼치는 영향도 설명하세요.



How to use this template: Make a copy of the document by clicking "File -> Make a copy". Remove this text and replace the yellow marked instructions with your own text. For automated and clean creation of these templates from a roadmap consider using our app https://www.getshipit.com.

PRD: <Title>

Changelog

- 01/01/2020 - Initial version

Related Documents

Use this section to link to other relevant documents, such as other PRDs, market research etc.

- Link to Document 1
- Link to Document 2

Introduction

General introduction to the particular product initiative.

Customer needs, market and business model

Known customers and customer requests

If you have customers who have asked for the functionality covered, list them here with details, e.g. links to customer call notes, or link to PRD.

Quantitative customer data

If you have any numbers, for example how many customers have asked for feature x.

Business model and pricing

출처 : https://notion.notion.site/

출처 : https://docs.google.com/document/d/1zswpYoo3jooC1jK1VceRGrHbjiGxwVvR2Il6PEHKVJk/edit?tab=t.0#heading=h.p6o1yo1yd1du

요구사항의 사례

간단 PRD(제품 요구 사항 정의서)
배경 정보 관련 산업, 수요 발생의 원인 등 팀원들이 알아야 하는 정보를 공유하세요.

문제
이곳에 문제를 서술하세요. 사용자에게 제공하는 가치뿐만 아니라 잠재적인 기회도 함께 적어보세요. 조사 내용 중 핵심 사항도 함께 공유할 수 있습니다. 문제를 설정한 이유와 사업에 끼치는 영향도 설명하세요.

단기/중장기 목표
이 문제를 해결하면 어떤 변화를 만들 수 있나요? 개발하는 이유와 달성하려는 목표를 설명하세요.

성공 지표
성공 여부의 판단 기준을 설정하세요.

주요 기능 & 범위
개발 범위와 범위가 아닌 것을 설명하세요. 개발하지 않을 것을 정하는 부분도 개발 범위를 좁히는 데 중요한 역할을 합니다.

기능 1
개요:
목표:
사용 사례:
추가 설명:

기능 2
개요:
목표:
사용 사례:
추가 설명:

핵심 UX 플로 (선택 사항)
대부분의 팀은 제품 요구 사항 정의서가 검토, 승인된 후에 기능의 UX 디자인을 완성합니다. 하지만 출시 목표를 달성하기 위해서는 현재 단계에서도 기본적인 가이드가 필요하기도 합니다. 이 단계에서는 정교한 목업 디자인이나 와이어프레임을 만들기보다, 전반적인 사용자의 워크플로를 작성하세요.

리스크 (선택 사항)
어떤 문제가 발생할 수 있나요? 문제 상황 발생 시 대처 방안은 무엇인가요?

고객지원 계획 (선택 사항)
사용자들에게 발생할 가장 큰 문제들은 무엇인가요? 지원 방법은 무엇인가요?

텍스트 요구사항과 요구사항 도식화

- 왜 텍스트와 이미지를 같이 보여줘야할까요?
- 텍스트만으로 요구사항만으로는 충분하지 않음 (= 많은 미팅과 피드백 사이클이 기본)
- 서비스의 구체적인 모습을 이해하기 어려워함 ('문서 읽기가 어려워요!')
- 와이어프레임은 시각적으로 서비스의 레이아웃과 구성 요소를 보여주어야함
- 와이어프레임은 사용자 인터페이스의 구조와 기능을 시각적으로 표현하는 도구
- 요구사항 정의서 + 와이어프레임 = 개발팀과 클라이언트 간의 의사소통을 원활하게 도움
- 텍스트와 도식을 함께 사용하여 요구사항을 전달하는 것은 서비스 개발에서 중요

유즈케이스

- 유즈케이스는 IT 서비스 기획에서 사용자의 행동과
  시스템의 반응을 시나리오 형식으로 정의하는 중요한 개념
- 사용자 중심의 서비스 설계와 개발에 필수적인 소통 언어
- 다른 용어로 어떻게 부르나요?
- 사용자 시나리오, 유저플로우, 유저시나리오, 고객여정.. 등으로 비슷한 용어들이 있어요)

유즈케이스를 활용하는 법

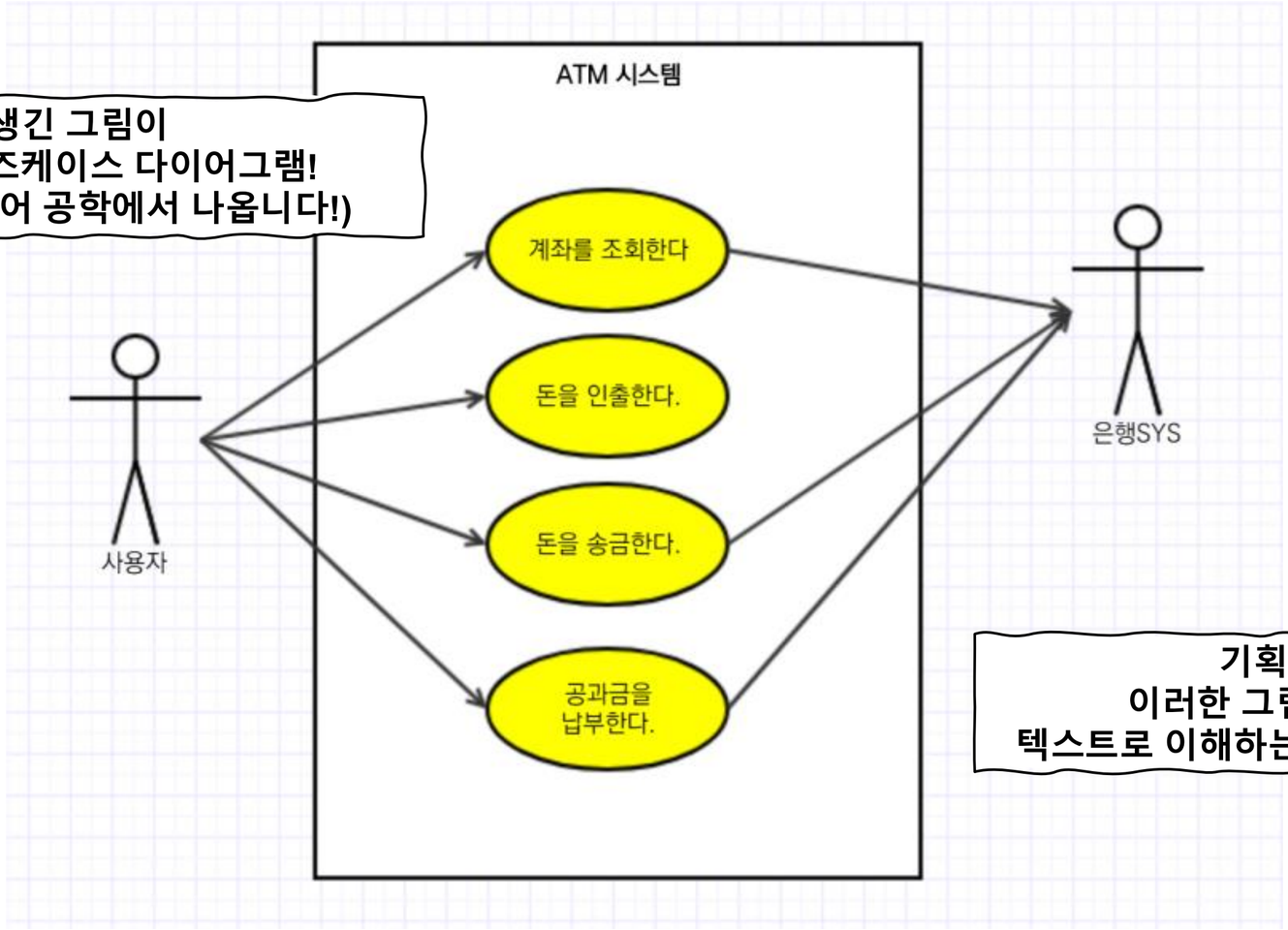
- 사용자 요구사항 정의: 사용자의 니즈와 행동 파악, 이를 기반으로 서비스 기능을 설계
- 시스템 설계 및 개발: 개발자들이 유즈케이스를 바탕으로 시스템의 기능, 인터페이스, 데이터베이스 등을 설계하고 개발
- 요구사항 검증 및 테스트: 유즈케이스를 기반으로 시스템의 기능 및 성능을 검증하고 테스트
- 사용자 매뉴얼 작성: 유즈케이스를 활용하여 사용자 매뉴얼 작성, 사용자 교육 자료를 제작
- 사용자 경험 개선: 유즈케이스를 분석하여 사용자 경험을 개선하고, 서비스 만족도 향상

유즈케이스의 핵심요소

- 행위자: 유즈케이스를 수행하는 주체. 일반적으로 사용자, 시스템, 외부 시스템 등
- 목표: 행위자가 달성하고자 하는 목표를 명확하게 정의
- 전제조건: 유즈케이스를 수행하기 전에 충족되어야 하는 조건들을 제시
- 흐름: 행위자와 시스템의 상호작용을 단계별로 구체적으로 기술
- 대안 흐름: 예상치 못한 상황 발생 시 시스템의 반응 방식을 정의
- 후행조건: 유즈케이스 완료 후 시스템의 상태를 설명

유즈케이스의 다양한 사례

이렇게 생긴 그림이
가장 기본적인 유즈케이스 다이어그램!
(이 개념은 소프트웨어 공학에서 나옵니다!)



기획자와 디자이너는
이러한 그림보다는 유즈케이스를
텍스트로 이해하는 것이 더 활용 범위가 높아요!

출처 : 네이버 수아빠 블로그

유즈케이스 : 사용자가 ATM기기에서 돈을 인출하는 과정은?

유즈케이스: 오프라인 은행에서 체크카드를 이용한 10만원 인출

1. 행위자:
사용자: 체크카드를 소유하고 10만원을 인출하고자 하는 사람
ATM 기계: 은행에서 제공하는 현금 인출기

2. 목표:
사용자가 체크카드를 사용하여 ATM 기계에서 10만원을 성공적으로 인출하는 것

3. 전제조건:
- 사용자는 유효한 체크카드를 소유하고 있어야 합니다.
- 사용자는 ATM 기계 사용 방법을 알고 있어야 합니다.
- ATM 기계는 정상적으로 작동하고 있어야 합니다.
- 사용자 계좌에 충분한 잔액이 있어야 합니다.

사용자 시나리오 (유즈케이스)의 기본은

누가 어떤 목표를 위해서 어떤 행동을 하는가?를 정확하게 문서로 개발자에게 전달하기 위함이라는 점을 기억해 주세요.

유즈케이스 : 사용자가 ATM기기에서 돈을 인출하는 과정은?

4. 주요 흐름:

1) ATM 기계에 접근:
사용자는 은행 지점 내 ATM 기계에 접근합니다.
사용자는 ATM 기계 앞에 있는 카드 슬롯에 체크카드를 삽입합니다.

2) PIN 입력:
ATM 기계 화면에서 PIN 입력을 요청하는 메시지가 나타납니다.
사용자는 자신의 PIN 번호를 정확하게 입력합니다.

3) 거래 선택:
ATM 기계 화면에서 '인출' 옵션을 선택합니다.
사용자는 인출하고자 하는 금액을 입력합니다. (본 유즈케이스에서는 10만원)

4) 금액 확인:
ATM 기계 화면에서 입력한 금액을 확인합니다.
사용자가 금액을 확인하고 맞으면 '확인' 버튼을 누릅니다.

5) 현금 인출:
ATM 기계에서 현금이 나오는 슬롯이 열립니다.
사용자는 나온 현금을 모두 꺼냅니다.

6) 거래 종료:
사용자는 카드를 회수합니다.
화면에 '거래 종료' 메시지가 나타납니다.
사용자는 ATM 기계에서 벗어납니다.

내가 이러한 흐름을
논리적으로 작성할 수 있다면,
기획자적인 생각을 더 잘 하고 있다고 볼 수 있어요!

유즈케이스 : 사용자가 ATM기기에서 돈을 인출하는 과정은?

5. 대안 흐름:

1) PIN 입력 오류:
사용자가 PIN 번호를 3회 이상 잘못 입력하면 카드가 잠깁니다.
화면에 '카드 잠김' 메시지가 나타납니다.
사용자는 고객센터에 문의해야 합니다.

2) 잔액 부족:
사용자 계좌에 인출하고자 하는 금액보다 적은 잔액이 있는 경우,
화면에 '잔액 부족' 메시지가 나타납니다.
사용자는 인출 금액을 줄이거나 다른 방법으로 현금을 인출해야 합니다.

3) ATM 기계 고장:
ATM 기계가 고장난 경우,
화면에 'ATM 기계 고장' 메시지가 나타납니다.
사용자는 다른 ATM 기계를 이용하거나 고객센터에 문의해야 합니다.

6. 후행 조건:

사용자는 성공적으로 10만원을 인출합니다.
사용자는 거래 내역을 확인할 수 있습니다.
사용자는 필요한 경우 영수증을 발급받을 수 있습니다.

'대안' 파트는 특히나 중요합니다.

소프트웨어는 완벽하지 않고, 늘 예외적인 케이스나 예상치못한 케이스가 있기 때문에 기획자/디자이너는 모든 케이스를 먼저 고려해주는 역할을 하게 됩니다.

요구사항 시각화 :
UXUI 툴 학습

기초 용어

UI (User interface)

- 사용자 인터페이스의 약자. 사용자와 시스템/서비스 사이의 접점. 엔드포인트.
- 앱일 경우, 사용자가 터치, 슬라이드 각종 제스쳐를 할 수 있는 모든 만지는 부분
- 그 외에도 하드웨어 마우스, 터치패드, 키보드도 유저 인터페이스
- 심지어 리모컨도 유저 인터페이스
- 사용자가 접촉, 활용하는 부분들

기초 용어

UX (User - experiences)

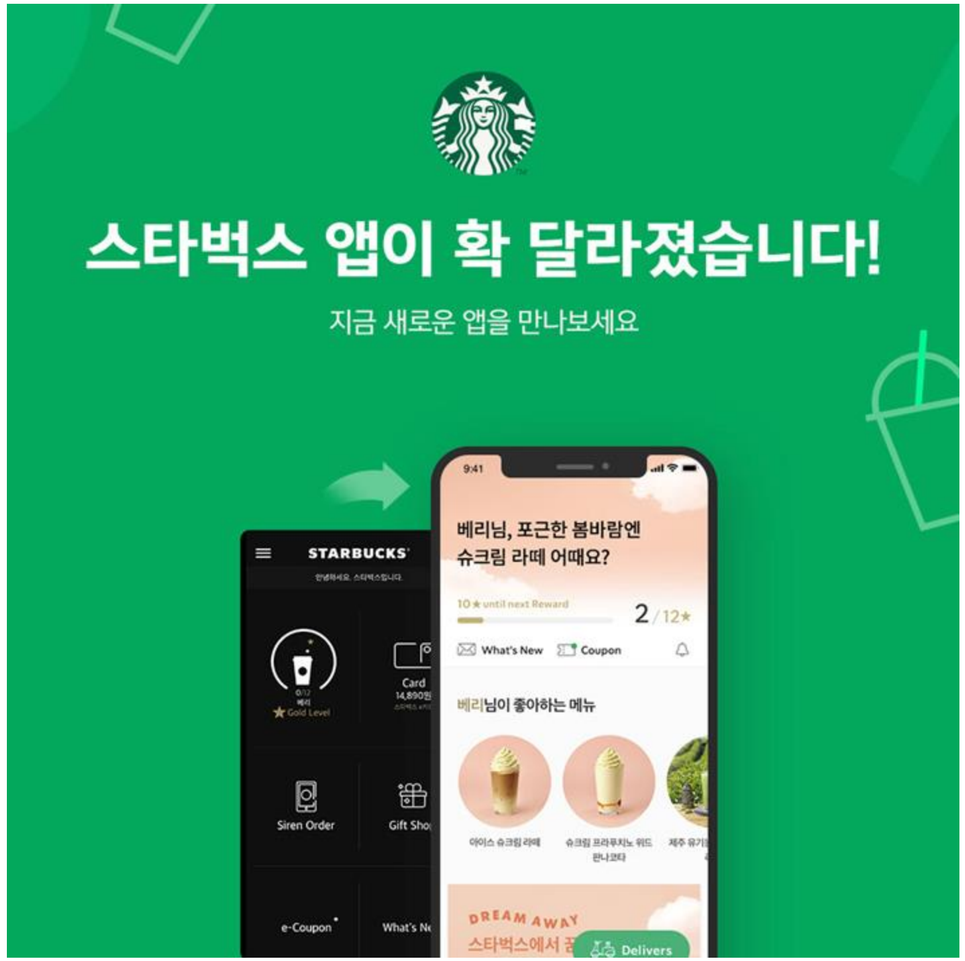
- 사용자의 경험. 사용자가 시스템/서비스를 인지(알게 됨) 이후로 그 모든 경험 단계와 과정
- “의도했던, 의도하지 않았던 그 대상을 아는 순간부터 잊을 때까지가 모두 UX”이다.
- 비주얼적인 그래픽 디자인, 물리적인 인터랙션(상호작용)들도 모두 포함
- 고객에게 응대하는 고객 지원 센터, 메뉴얼도 UX에 넓게 포함됨
- 서비스를 처음 발견한 광고를 만난 순간도 UX에 포함
- 사용자는 UI를 통해 “좌우뇌적(감성적 좌뇌 경험+이성적 우뇌 경험) 경험(UX)”을 얻는다.

일상 속에서 찾는 UX (1)

간편 인증

- 더 이상 복잡한 공인인증서 X
- 내가 원하는 인증 방식으로
  안전하고 쉽고 빠른
  간편 인증 경험

일상 속에서 찾는 UX (2)



디자인이 새롭고/예뻐졌다!

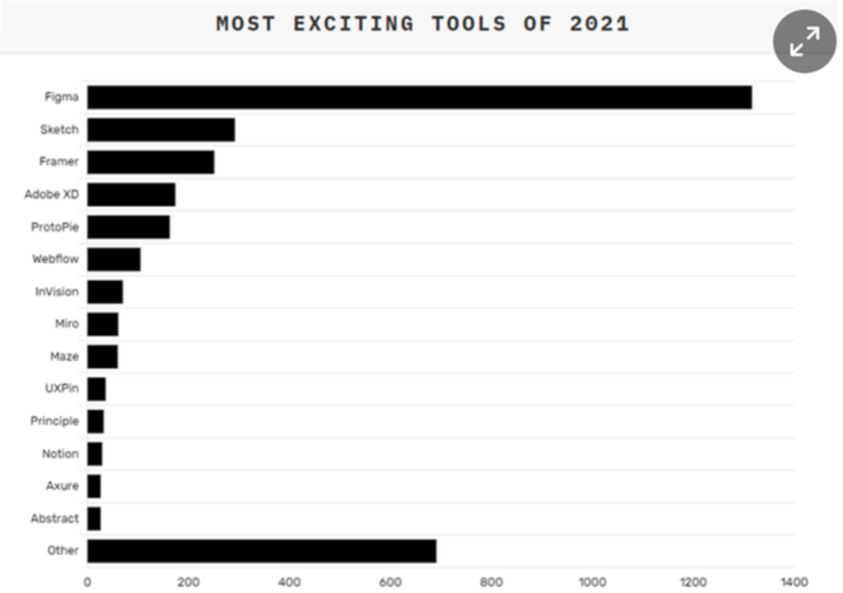
- 폰트 사이즈 잘 보인다.
- 색상도 눈에 잘 들어온다.
- 스타일도 세련되었네?

피그마란 무엇일까요?

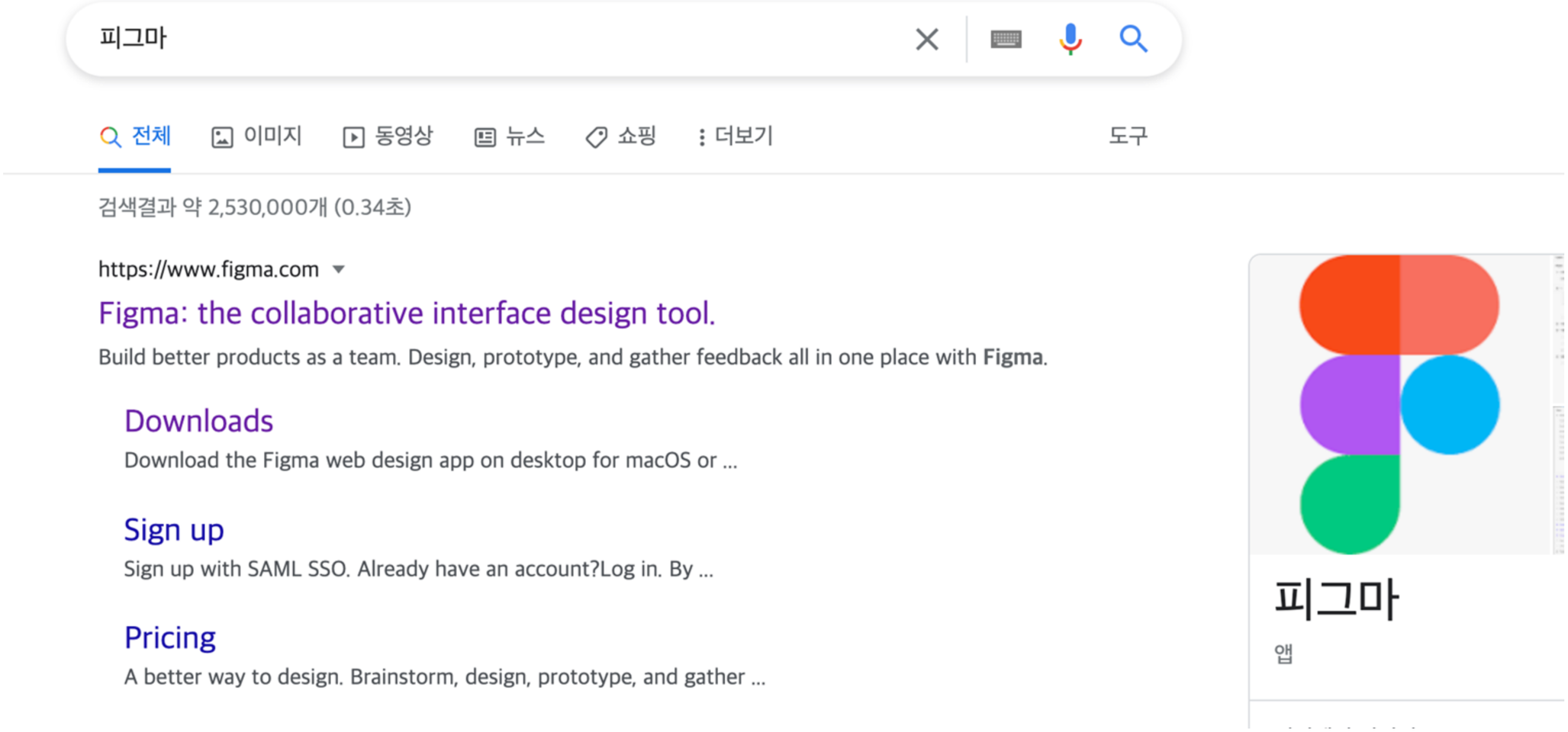
- 피그마는 웹, 앱 등 UXUI디자인을 위한 도구입니다.
- 몇 년전만까지 어도비 포토샵, 스케치와 같은 도구들이 강세, 2021년 가장 기대되는 툴로 선정된 피그마
- 피그마는 단순 UXUI 디자인이 아닌 협업을 기반으로 혁신적으로 발전.

2021 가장 기대되는 디자인 툴 순위

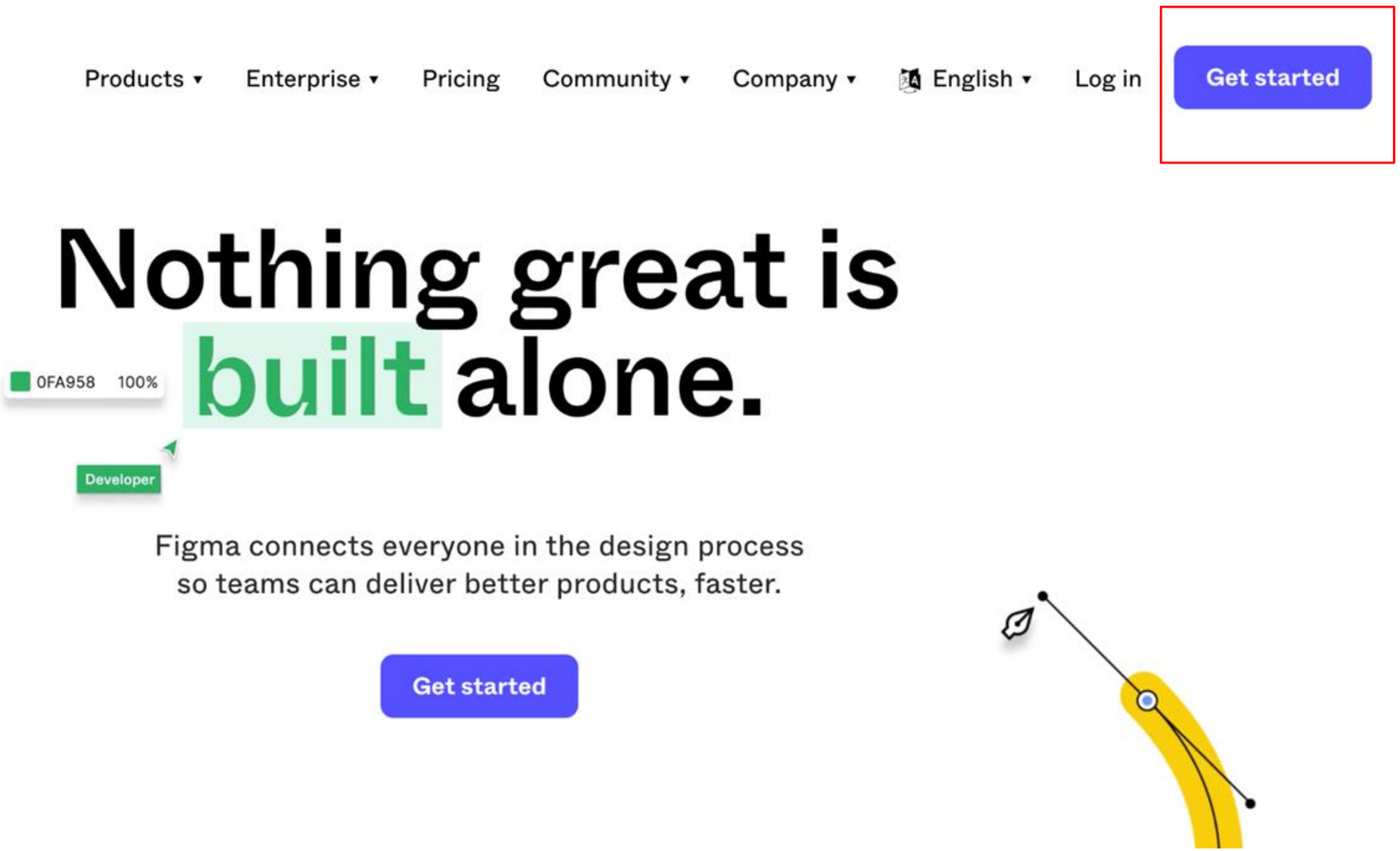
1. 피그마 (Figma)
2. 스케치 (Sketch)
3. 프레이머 (Framer)
4. 어도비XD (Adobe XD)
5. 프로토파이 (ProtoPie)
6. 웹플로우 (Webflow)
7. 인비전 (InVision)
8. 마이로 (Miro)
9. UXPin
10. 프린시플 (Principle)



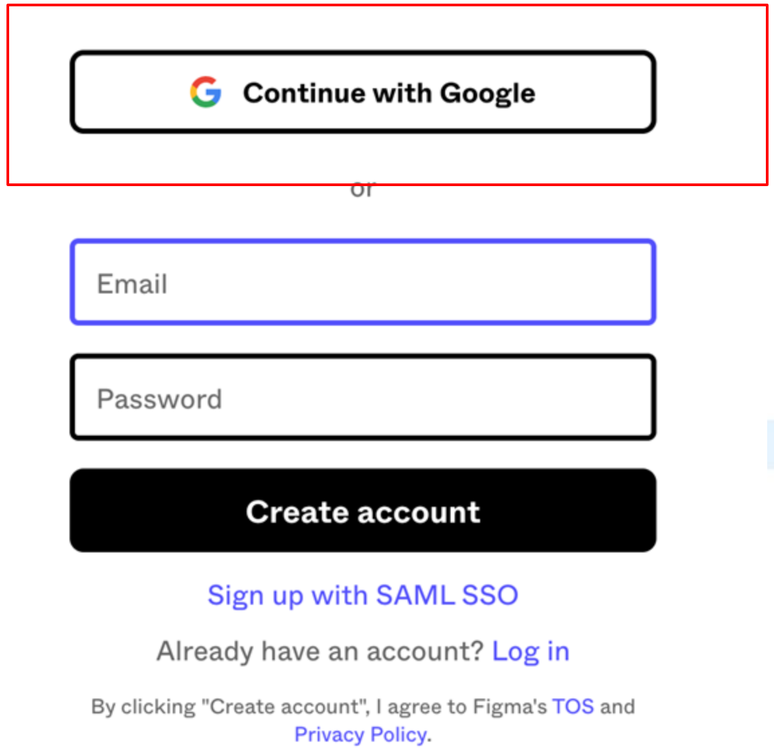
피그마를 시작해 볼게요.

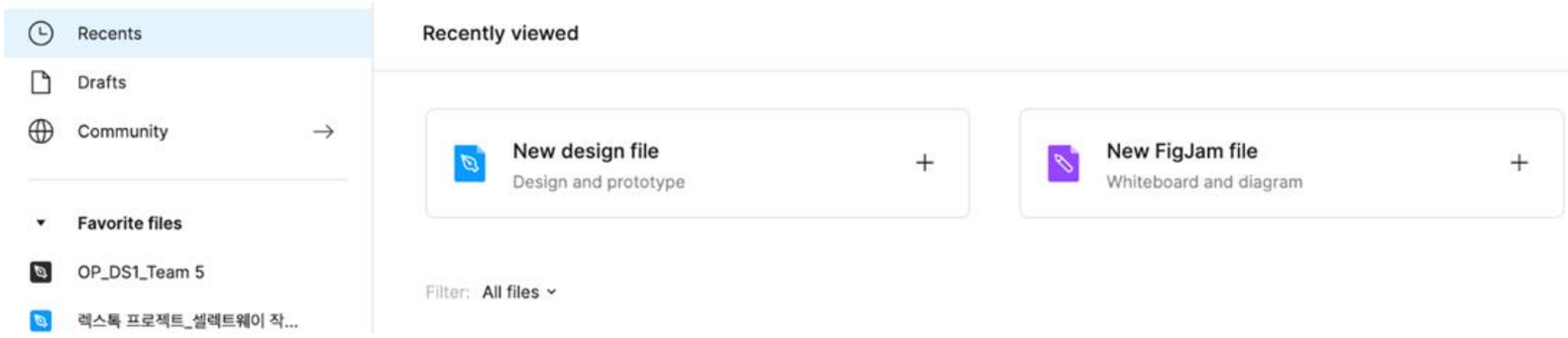

피그마
전체
이미지
동영상
뉴스
쇼핑
더보기
도구
검색결과 약 2,530,000개 (0.34초)
https://www.figma.com
Figma: the collaborative interface design tool.
Build better products as a team. Design, prototype, and gather feedback all in one place with Figma.
Downloads
Download the Figma web design app on desktop for macOS or ...
Sign up
Sign up with SAML SSO. Already have an account?Log in. By ...
Pricing
A better way to design. Brainstorm, design, prototype, and gather ...
피그마
앱

피그마를 시작해 볼게요.

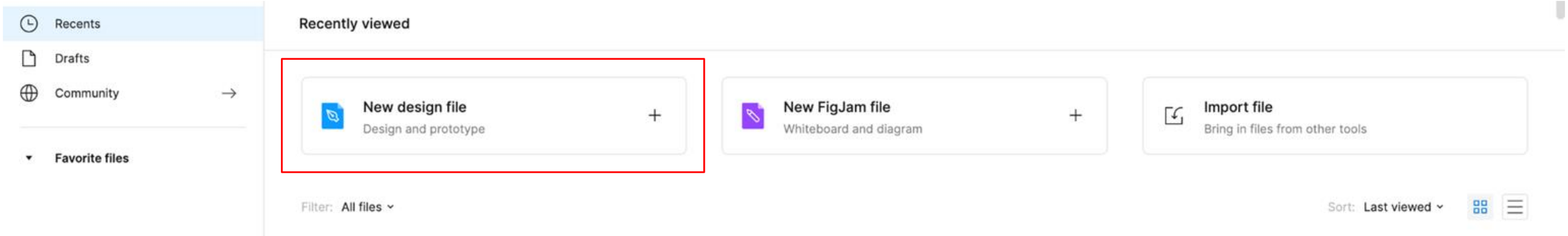

Products
Enterprise
Pricing
Community
Company
English
Log in
Get started
Nothing great is
built alone.
0FA958 100%
Developer
Figma connects everyone in the design process
so teams can deliver better products, faster.
Get started

피그마를 시작해 볼게요.

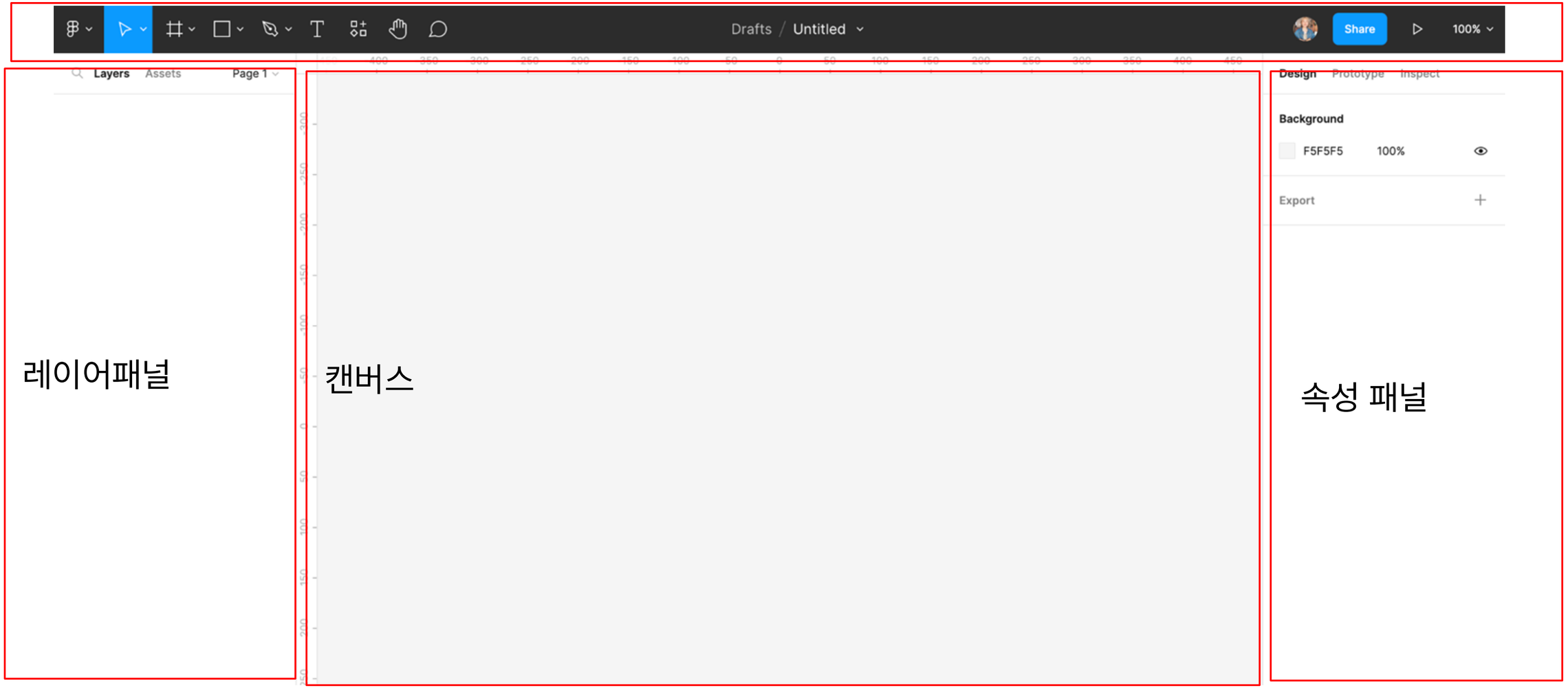

Continue with Google
or
Email
Password
Create account
Sign up with SAML SSO
Already have an account? Log in
By clicking "Create account", I agree to Figma's TOS and Privacy Policy.


Recents
Drafts
Community
Favorite files
OP_DS1_Team 5
렉스톡 프로젝트_셀렉트웨이 작...
Recently viewed
New design file
Design and prototype
New FigJam file
Whiteboard and diagram
Filter: All files

피그마를 시작해 볼게요.

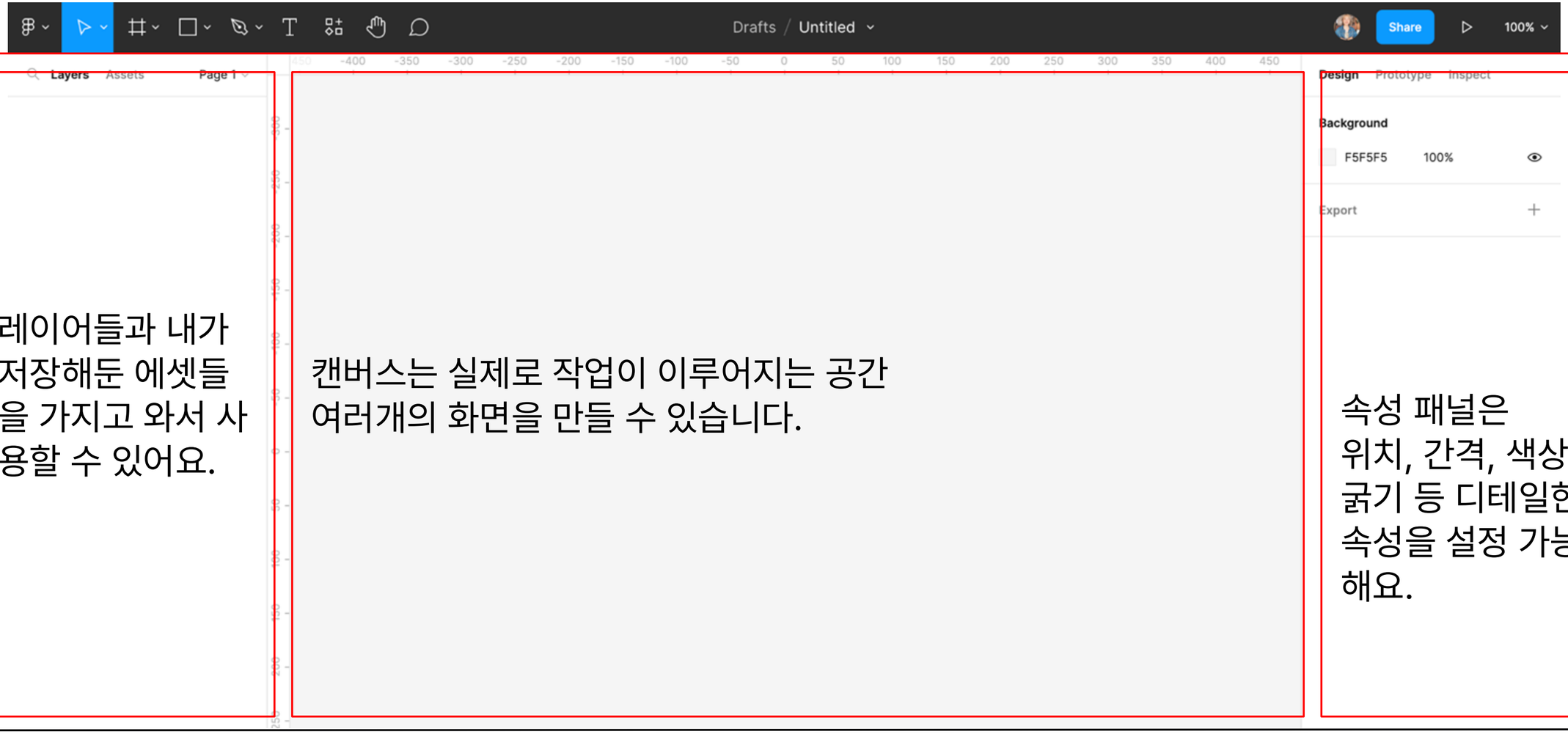

Recents
Drafts
Community
Favorite files
Recently viewed
New design file
Design and prototype
New FigJam file
Whiteboard and diagram
Import file
Bring in files from other tools
Filter: All files
Sort: Last viewed

피그마 에디터의 구성


툴바
Drafts / Untitled
Share
100%
Layers
Assets
Page 1
Design
Prototype
Inspect
Background
F5F5F5
100%
Export
레이어패널
캔버스
속성 패널

피그마 에디터의 구성

툴바



레이어들과 내가 저장해둔 에셋들을 가지고 와서 사용할 수 있어요.

캔버스는 실제로 작업이 이루어지는 공간 여러개의 화면을 만들 수 있습니다.

속성 패널은 위치, 간격, 색상, 굵기 등 디테일한 속성을 설정 가능해요.

핵심 개념

Group, Frame, Section

Auto layout

Component, Variants, Variables, Library

Figma community, Plugin

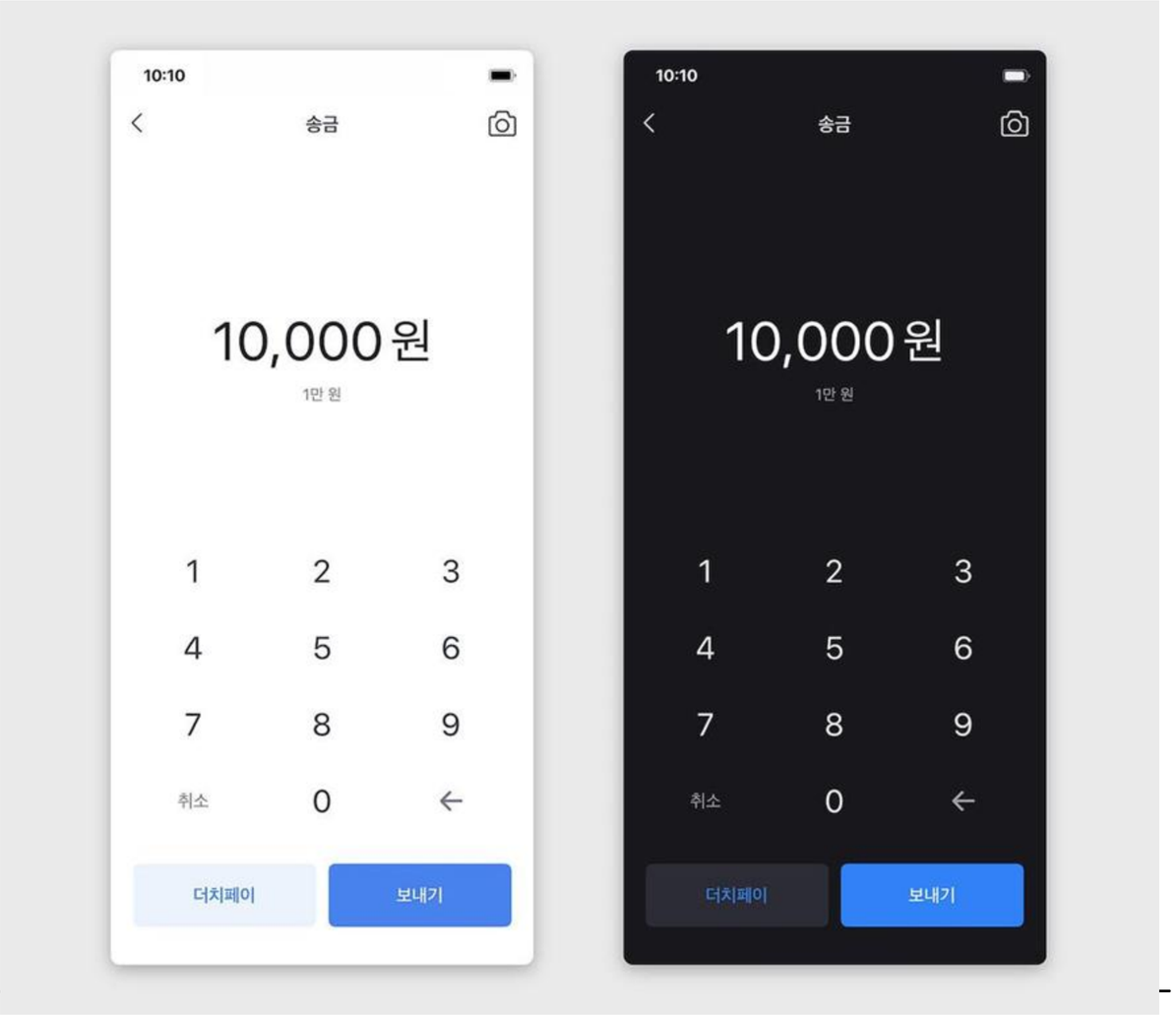
Share with Designers, Developers

핵심 개념

- Group : 여러 요소를 그룹화를 통해서 일괄적으로 이동/정리하는 목적
- Auto layout : 자동으로 상하좌우의 비율과 값 기준을 적용하여 통일성있는 요소로 정리할 수 있도록 제공해주는 기능
- Component : 반복적으로 사용되는 아이콘, UI 단위를 저장하고 사용할 수 있도록 제공하는 기능
- Variants : 컴포넌트를 조합하여 컴포넌트 세트를 만들어 더 체계적으로 사용하는 기능

1) Group 과 Auto layout 만들기

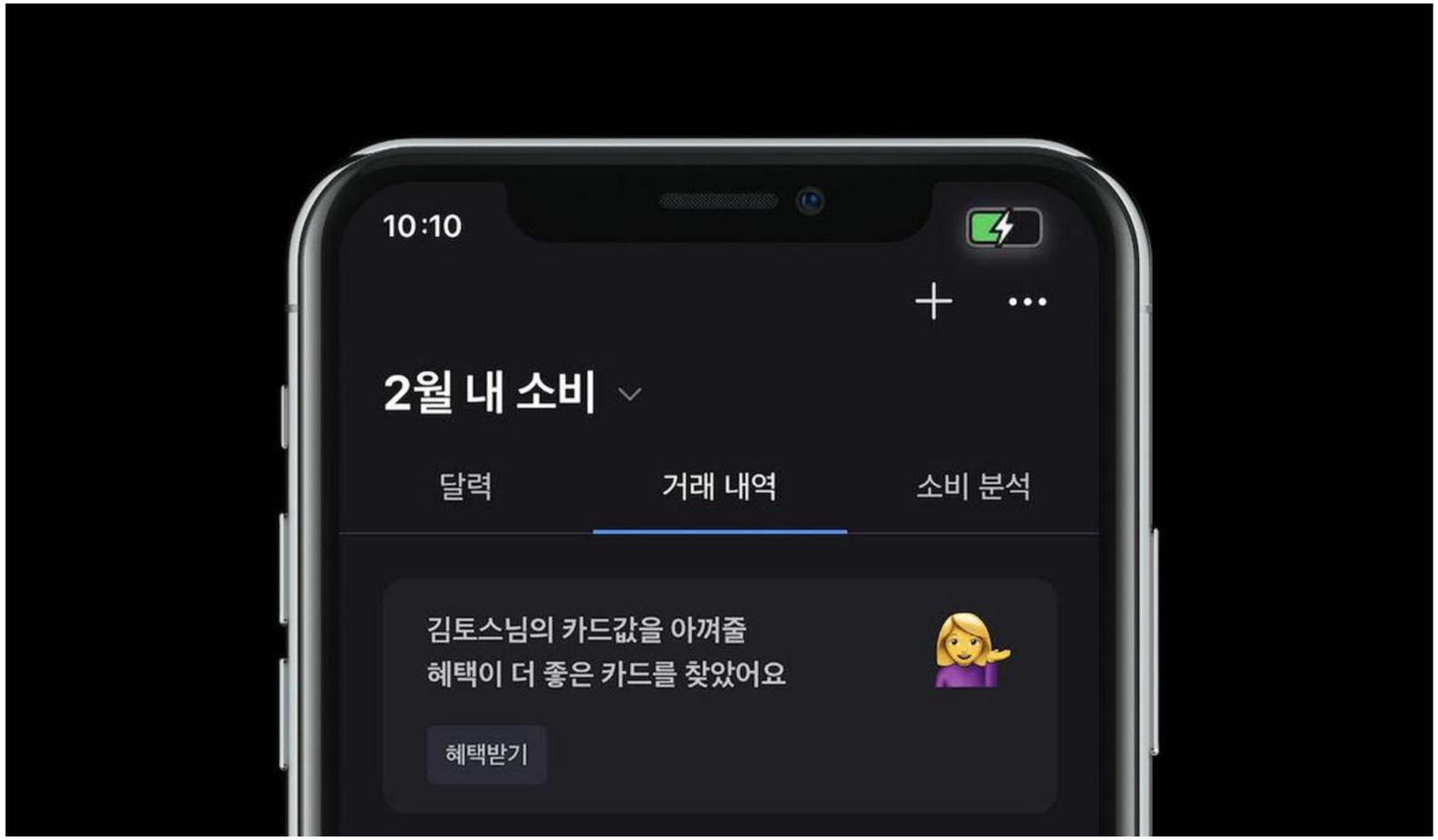
- 키패드 디자인 만들기
- Group 요소 적용
- Auto layout을 통한 정렬



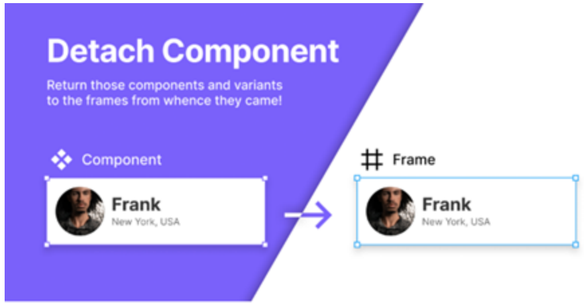
2) Variants 탭 UI

기준

- 3개의 탭 고려
- 각각의 클릭된 화면



다양한 플러그인



Detach Component

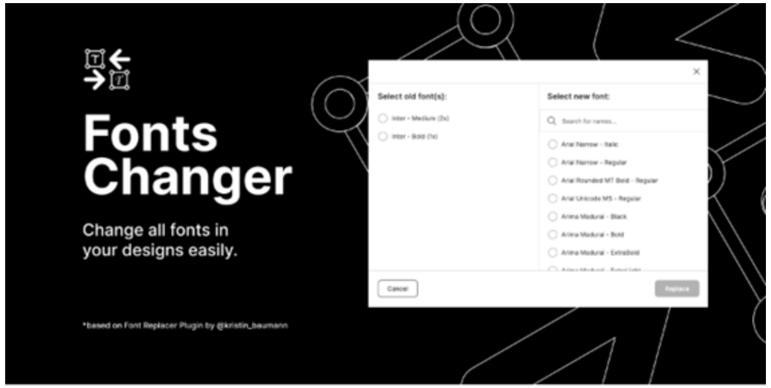
By Patrick Morgan · Used by 38k people

Run

Detach components and variants, just like you detach instances with this simple plugin.

Ever been annoyed by the fact that once you create a component or variants, there's no going back? Select a main component or a set of variants and run this simple plugin to revert them back to a frame in the same way "Detach Instance" does with your instances.

Can I detach multiple components or variant sets?

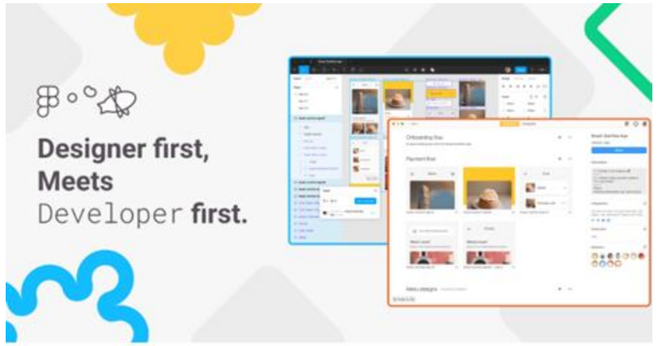


Fonts Changer

By RenatoX · Used by 31.2k people

Run

Change all fonts in your designs easily.



Zeplin

By Zeplin · Used by 155k people

Run

versions are published.

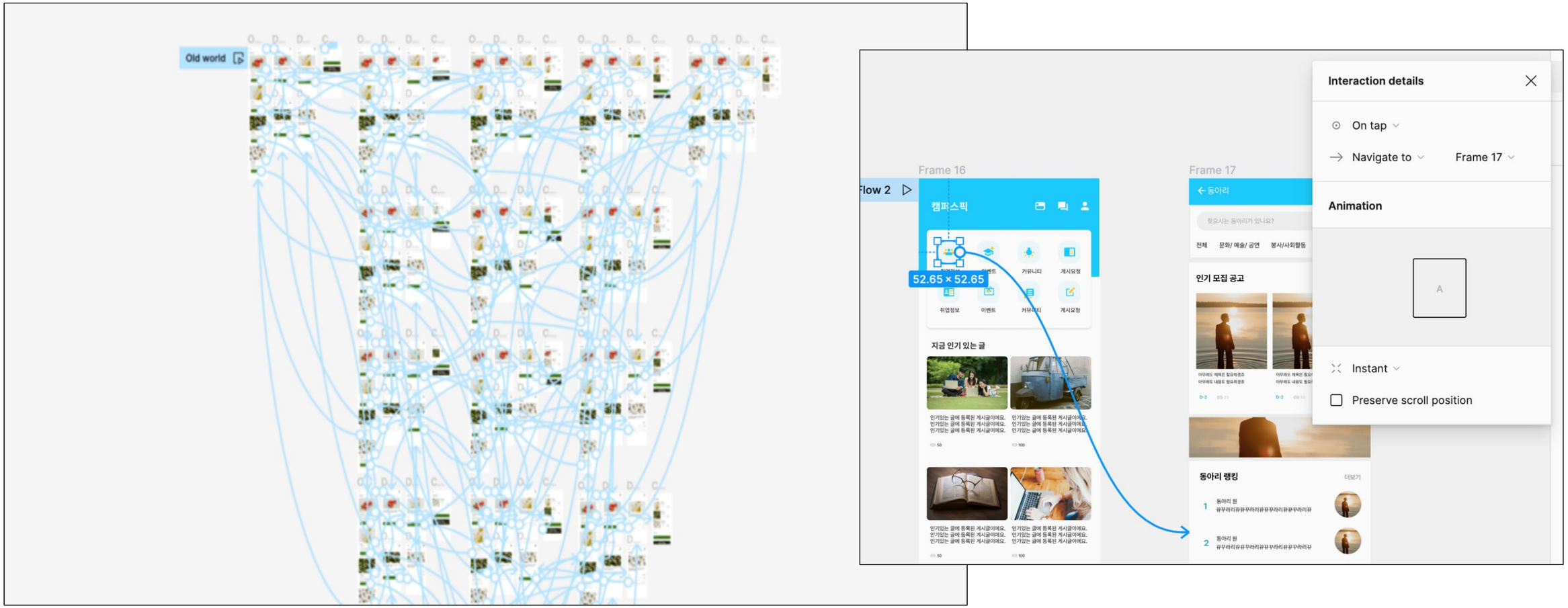
그 외에도 플러그인은 다양합니다!

피그마 플러그인은 심지어 AI바이브코딩과 MCP 기술이 발전되면서, 내가 필요한 플러그인을 기획자/디자이너가 직접 개발하는 사례도 늘어나고 있습니다. ☺

프로토타이핑이란?

- 프로토타이핑은 제품이나 서비스 초기 버전을 제작하는 것
- 프로토타입은 아직 완성되지 않았지만, 아이디어를 시각적으로 구현하고 테스트 가능
- 프로토타입은 간단한 형태로 만들어지며, 종이나 소프트웨어 도구를 사용하여 제작 가능
- 프로토타이핑을 활용하여 앱이나 웹사이트 개발 아이디어를 구체화하고 시각적인 표현 가능
- 피드백을 통해서 외형적인 부분, 사용성에 대해서 개선할 수 있음
- 아이디어를 구현하고 테스트하며 문제점을 발견하고 해결 가능

AI바이브코딩 이전의 프로토타입 with 피그마



핵심적인 프로토타이핑 기능 (피그마에서 가능한 기본 수준)

1. 첫화면 : 스플래쉬 만들기
2. 화면 이동 : 네비게이트 기능
3. 팝업을 열게 하기
4. 팝업을 닫게 하기
5. 좌/우스크롤을 길게 이동하게 하기
6. 특정 상하단을 고정.
7. 좌우 스크롤 되는 배너

트리거 : 언제 움직일까요?

1. None : 아무런 상태 없음
2. on click: 클릭, 또는 탭이라고 불림. 가장 대표적인 액션
3. on drag : 가로, 세로 방향 드래그가 가능합니다. (슬라이드)
4. While hovering : 마우스가 올라가 있을때의 액션
5. While Pressing : 마우스를 누르고 떼기 전까지의 액션
6. Key/gamepad : 키보드 등의 도구를 입력했을때
7. Mouse enter : 마우스가 해당 영역에 들어갈 때의 순간
8. Mouse leave : 마우스가 영역을 벗어났을때
9. Mouse down : 마우스를 누르는 순간
10. Mouse up : 마우스에서 손을 떼는 순간 액션
11. After delay : 일정 시간 이후 자동

액션 : 어떻게 움직일까요?

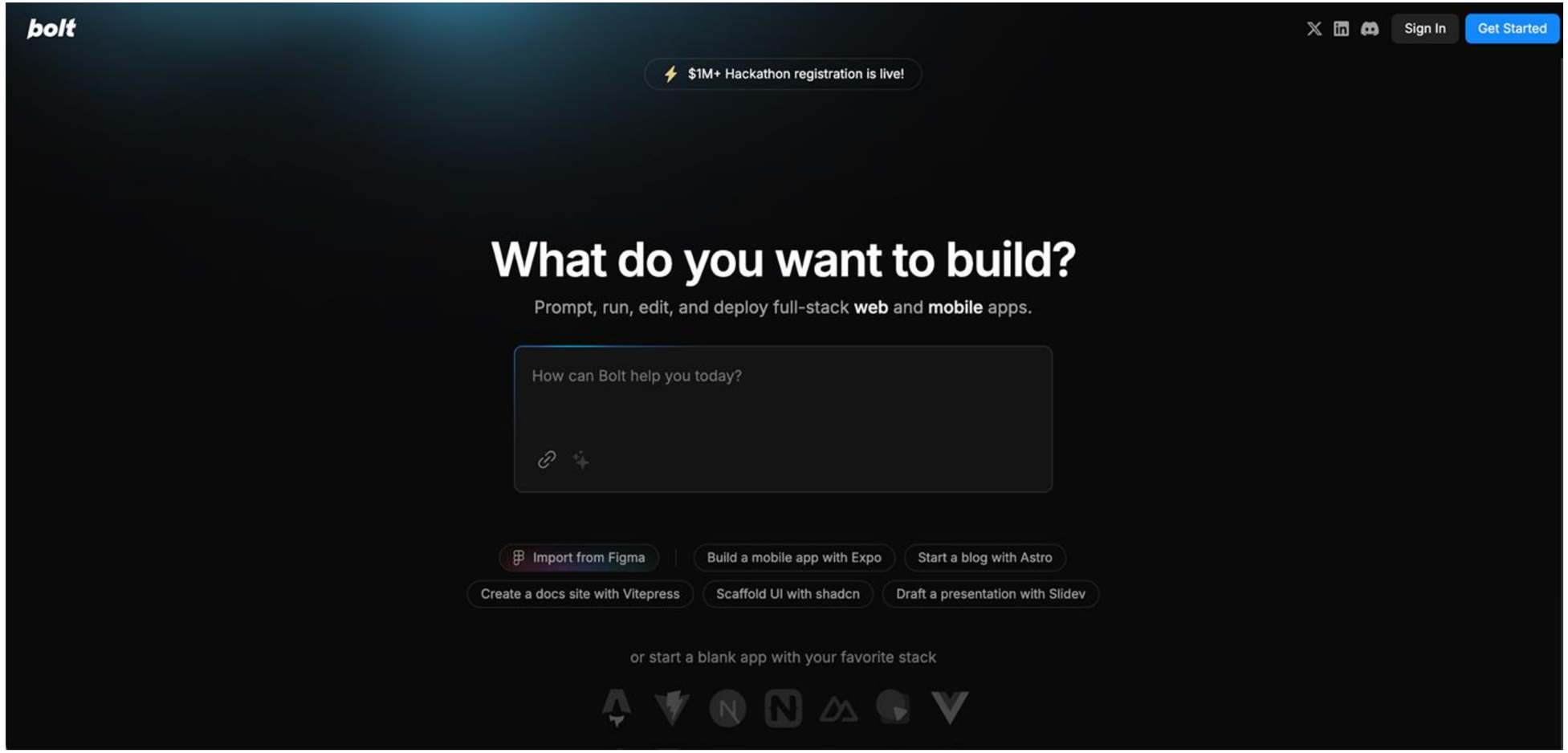
1. None : 변화 없음
2. Navigate to : 화면 연결 (기본값)
3. Change to : 베리언츠 내에서 해당 연결 바뀜
4. Open overlay : 오버레이 (모달 팝업을 만들때 만듭니다)
5. Close overlay : 팝업창 닫기를 표현할때
6. Back : 이전 화면으로 돌아갑니다. 예를 들어 뒤로가기 버튼
7. Scroll to : 연결한 위치로 스크롤
8. Open link : 외부 링크

AI를 활용한
프로토타이핑 제작 :

Bolt.new와 Supabase

- Bolt.new란?
  - 정적 웹페이지를 빠르게 만들 수 있는 웹 기반 도구
  - 페이지 구성은 블록 단위로 진행되며, 각 블록에 텍스트, 이미지 등을 쉽게 삽입할 수 있음
  - 디자인 지식이 없어도 깔끔한 레이아웃과 템플릿을 활용해 결과물을 만들 수 있음
  - 작성한 페이지는 별도의 서버 없이 URL로 바로 공유 가능
  - 특히 이력서, 소개 페이지, 포트폴리오 페이지처럼 1~2페이지로 구성된 간단한 정보 사이트에 적합

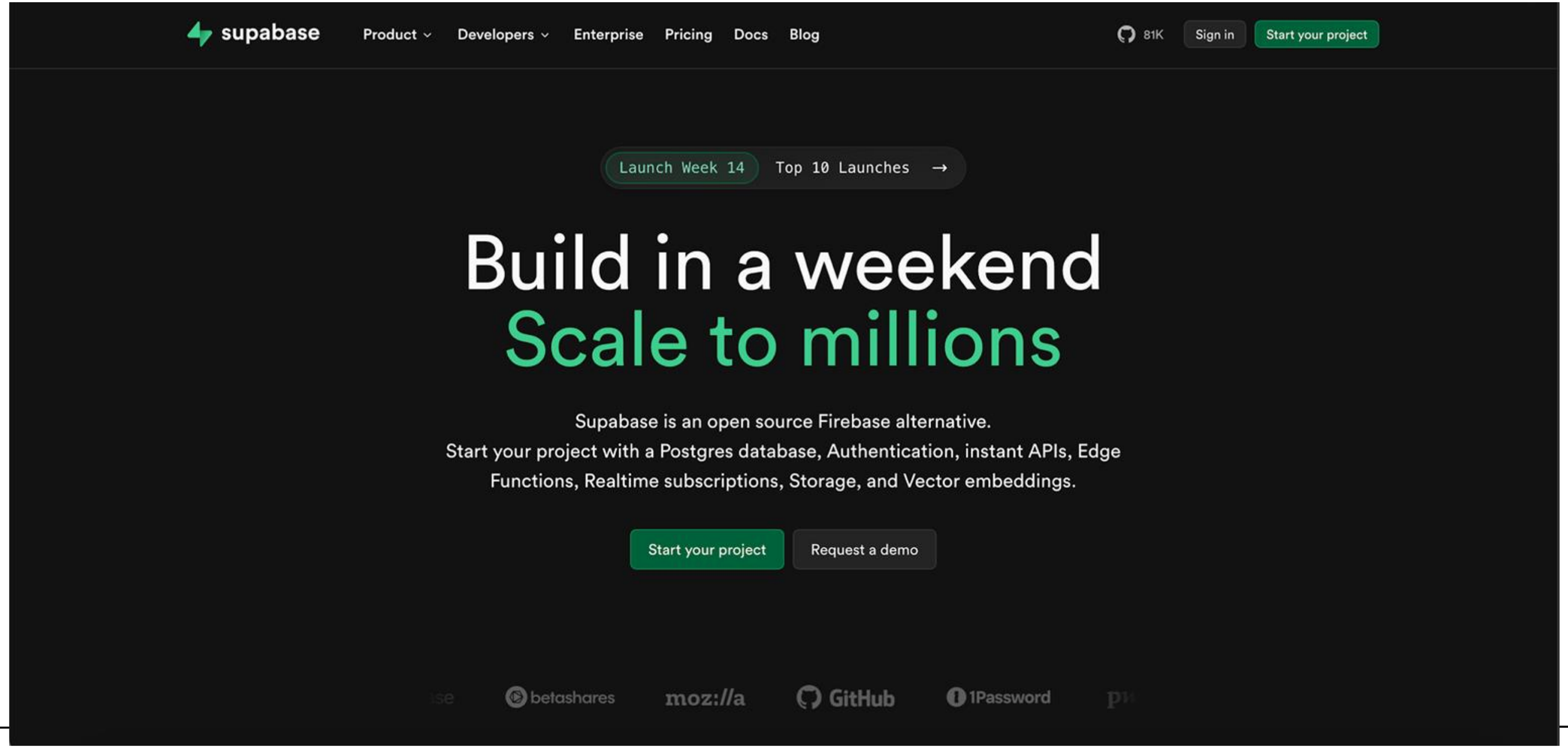
Bolt.new와 Supabase



Bolt.new와 Supabase

- Supabase란?
  - PostgreSQL을 기반으로 한 오픈소스 데이터베이스 플랫폼
  - Firebase와 비슷하지만 더 직관적이고 자유로운 구조로 데이터를 관리할 수 있음
  - 테이블, 열(column), 행(row) 개념이 웹 기반 UI로 제공되어 초보자도 쉽게 접근할 수 있음
  - 사용자 정보를 저장하고 불러오는 API도 자동으로 제공되므로 백엔드 개발이 필요 없음
  - Supabase는 인증, 파일 저장, 실시간 데이터 처리 등도 지원
  - Bolt.new와 연결해 만든 웹페이지에서 입력한 정보를 Supabase에 저장 가능

Bolt.new와 Supabase



나만의 이벤트 웹 페이지 만들기

실습: 나만의 이벤트 웹페이지 만들기

- 목표: 내가 주최하는 또는 상상 속 이벤트를 소개하는 1페이지 웹사이트를 만들어 보기
- 행사 개요와 신청 링크가 포함된 페이지를 구성
- 필수 항목:
- 이벤트 이름: 예) UX 디자인 워크숍
- 행사 설명: 어떤 행사인지 간단한 소개 글
- 날짜와 시간: 예) 2025년 6월 10일 오전 10시
- 장소: 온라인 또는 오프라인 주소
- 신청 링크: 실제 신청 링크가 없으면 Tally로 만든 가상의 폼 링크도 OK

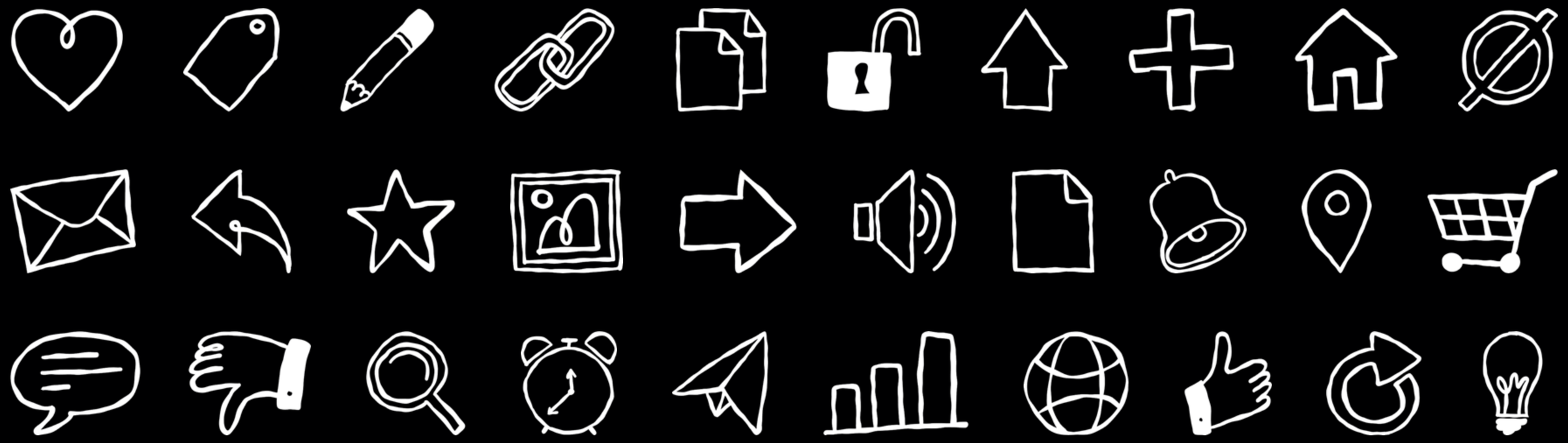
데이터베이스를 연결하기

데이터의 흐름 및 데이터베이스 연결

- '어떤 데이터가 어디서 입력되고, 어디에 저장되며, 어떤 방식으로 다시 보여지는가'를 이해하는 것이 매우 중요
- 1단계: 사용자 입력 (Form)
  - 사용자는 신청 폼에서 이름, 이메일, 소속, 관심 항목 등을 입력 (예: Tally → 입력 항목(name, email, etc.) 설정)
- 2단계: 데이터 저장 (DB)
  - 사용자가 입력한 정보는 Supabase 등에 저장됨
- 3단계: 데이터 활용 (보기 또는 통계)
  - 관리자는 Supabase에서 실시간 응답을 확인하거나 집계 데이터를 활용해 통계 그래프, 요약 리포트 등을 만들 수 있음
  - 일부 자동화 툴을 사용하면, 슬랙/이메일 알림도 받을 수 있음
- 4단계: 결과 반영 (페이지 업데이트)
  - Supabase처럼 실시간 DB와 연결된 경우, Bolt 페이지에서 데이터를 불러와 최신 정보로 화면을 자동 반영할 수 있음

기획자가 알아야할 데이터 흐름 설계

기획자에게 데이터 흐름 기획/이해는 필요

1. 테이블은 데이터를 분류하는 단위, 사용자, 게시물, 댓글 등 각각 별도의 테이블로 관리됨
2. 각 테이블은 서비스 기능 또는 화면 단위와 연결됨 (예: 이벤트 신청 화면 → events 테이블)
3. 기획자는 어떤 정보를 저장하고, 어디서 이 정보를 불러올지를 데이터 흐름 관점에서 파악해야 함
4. 설계시에 요구사항/데이터 설계는 직관적이고, 중복, 누락이 없이 설계되어야함.
5. 따라서, 데이터베이스를 공부할 경우 기획자 <> 개발자 사이의 소통 원활해짐

감사합니다.