

UI/UX 분석기획

이름: 안윤지

<Overview : 팀 & 프로젝트 소개>

- 팀명: 네잎클로버
- 팀원: 공한나 안윤지 송예슬 하은혜
- 프로젝트 소개: UI/UX디자인 팀 프로젝트

<목표 : 이 프로젝트를 통해 얻고자 하는 게 무엇인가?>

- 팀 활동을 통해 협동력을 기르고
UI/UX 디자인을 완성시키는 것을 목표로 했습니다.

<진행순서>

1. 팀원&팀리더 선정/ 주제&벤치마킹 사이트 및 앱 선정
 - 아트보드 갤러리 <https://artboda.co.kr/>
 - 대림미술관 앱/아트가이드 앱/아트맵 앱
2. 자사 웹 앱 분석: 선정이유 성격, 특징, 이용자, 문제점:디자인, 예약관련, 타겟)
경쟁사 앱 분석: 성격, 특징, 타겟, swot(강점, 약점, 기회, 위협)분석
3. 중간 발표
개선방향: 경쟁사의 강점과 약점을 참고
사용자의 니즈 파악: 사용자 분석을 참고해 가장 많이 사용하는 보편적인 가상인물을 만들기
4. 페르소나 작성: 이름, 나이, 성별, 특징, 니즈 최종목표 등
5. UX VISION: 간편한 예약 시스템
6. As is(문제점) => To be(개선 방향)
7. 사용자 시나리오: 실행 전, 실행 중, 실행 후 3단계로 나누어서 작성
8. 메뉴트리 - 정보구조도 작성: 대메뉴/소메뉴로 구분
9. Wireframe& Workfram 작업
10. Prototype 작업
11. 최종 발표: 발표 PPT 작업 후 발표

12. 최종 수정: 발표 후 받았던 피드백 반영 후 최종 수정

13. 보고서 작성: 프로젝트 과정 기록을 바탕으로 보고서 작성.

<담당 업무 혹은 역할>

- 팀 리더

- 팀 리더로 팀원들의 의견을 듣고 조율하여 프로젝트에 반영될 수 있도록 하였습니다.
- 팀 작업시, 예를 들어 대림미술관, 아트맵, 아트가이드의 앱을 분석해야 한다면 작업을 분하여 작업이 원활하고 빠르게 진행 될 수 있도록 하였습니다.
- 피그마 팀 프로젝트 페이지를 관리 하였습니다.

- 발표

- 팀원들과 함께 작성한 발표 대본과 PPT를 활용하여 최종 발표를 담당하였습니다.

<프로젝트 과정(일지) 및 결과>

날짜	일지
2024-03-19	자사 웹을 분석하고 경쟁사 웹/앱을 분석(swot)하였다. 성격과 특징을 이해하고 구분하는게 어려웠지만 팀원들과 머리를 맞대고 각자 쓴 분석본을 요약하며 해결 할 수 있었다. SWOT은 처음 들어봤는데 사실 아직도 잘 모르겠다. 팀원 한명이 못오고 다들 몸이 안좋아서 첫 시작이 다들 지쳐있었는데 힘내서 좋은 결과 만들었으면 좋겠다.
2024-03-20	어제에 이어 분석을 더 하고 발표하는 시간을 가졌다. 생각보다 정보들이 많이 모여서 다른 팀에 비해 방대해지고 시간이 부족했던 것 같다. 힘을 합쳐서 시간안에 올리긴 했으나 선생님께 컴펌을 받지 못하고 발표를 하게되어 아쉬웠다.
2024-03-21	전날 분석했던 것들을 선생님께 컨펌을 받았다. 분석을 너무 잘해줬지만 할게 너무 광범위하게 할게 많아진다고 하셔서 당황했다. 목표를 확실히 잡고 덜어낼건 덜어내야 하는데 어디까지 덜고 어디까지 써야할지 몰라서 어려웠다.
2024-03-22	오늘은 팀원이 2명이나 수업을 만나오셨다.. 이제 팀프로젝트 일주일 차인데 팀원이 다같이 합류한게 2일 밖에 되지 않는다... 걱정이 되기 시작했다..ㅎㅎ 어찌저찌 돌이켜 열심히 해서 겨우 오늘까지 할당량을 끝낼 수는 있었다. 이것도 다 경험이니까 지치지 말고 파이팅 하자!

2024-03-25	오늘은 와이어 프레임을 만들었다. 드디어 본격적으로 틀이 나오는 것 같아서 다행이었다. 한페이지 당 한명씩 맡아서 하는데도 점점 만들 페이지가 늘어나는게 선생님이 계속 더 늘리지말고 줄이라고 하셨던게 이해가 가기 시작했다.
2024-03-26	와이어 프레임을 이어서 만들었는데 하다보니 다들 열정넘치게 많이 만든 것 같다. 다른 팀 분들은 16장 정도인데 우리 팀은 33장이 나왔다. 쌤이 집에가서 하셨냐고 여쭙보셨다ㅋㅋ 힘들었는데 만들고 보니까 뿌듯했다!
2024-03-27	드디어! Prototype 디자인에 들어갔다!! 한 개의 앱을 만드는데 여러명의 의견이 나오니 오히려 의견 취합하는게 더 어려운 것 같다ㅠㅠ 그래도 최대한 열심히 해서 후회 없었으면 좋겠다!!
2024-03-28	디자인 하는게 정말 쉽지가 않다 생각보다 빨리 하겠는데? 라고 했다가 다른 팀분들 피드백 받은거 보고 멘탈이 한번 나갔다. 뒤엎어야 할지도 모르겠다 라는 생각도 했다. 생각지도 못한 부분까지 신경써야할게 많은 것 같다.
2024-03-29	각자 만들던 것들은 드디어 하나로 합치기 시작했다. 웹으로 보는거랑 앱으로 보는거랑 다른 것도 어렵구 다 만들어 둔걸 다시 하나하나 고치는 것도 쉽지는 않았지만 조금씩 완성이 되어가는 걸 보면 뿌듯하기도 하다. 얼른 완벽하게 해낼 우리 조의 결과물을 보고싶다!
2024-04-01	prototype이 어느정도 틀이 잡혔다. 각자 만들었던 것들을 합쳐서 행간이나 자간 등등 새 새한 것 까지 맞추고 선생님께 여쭙 봤는데 디테일 말고는 괜찮다고 하셔서 나름 안심했다. 근데 보면 볼수록 고칠게 계속 생긴다. 그래서 잘 만든 건지 어떤지 잘 모르겠다. 그래도 만들어진 프레임들을보면 뿌듯하긴 하다.
2024-04-02	prototype이 완성되었다!! 다른 팀들에 비해 색상도 디자인도 단조로운 기분이라 약간 찝찝하긴 한데 우리의 페르소나에 맞고 우리만의 느낌이 있으니 괜찮은 것 같다. 남은 발표 힘내서 끝내자!
2024-04-03	이제 발표를 앞두고 발표 준비를 시작해따! 그래두 다들 합심해서 하니까 금방 잘 끝난 것 같다!! 이제 대본만 쓰고 발표할 일만 남았다!!! 우리 조원들이 자주 아프다ㅠㅠ 부디 다들 건강했으면 좋겠다. 우리 조 이름을 건강하조로 할걸 그랬나... 정말 고생많았구 조금만 더 힘내자!!!
2024-04-04	발표 대본만 쓰면 된다!! 근데 발표대본을 너무 만만하게 봤나보다.

	<p>생각보다 시간이 엄청 많이 걸려서 다들 당황했다. 피피티도 수정할 부분이 생기고 피피티를 수정하면 대본을 또 수정해야하고 무한 굴레에 빠진 것 같았다. 조금만 더 힘내서 화이팅해보자! 내일이면 끝이난다! 발표를 맡아서 벌써부터 부담이 쌓고 떨리지만 잘 할거라 믿는다 아자아자!</p>
2024-04-05	<p>오늘은 오전부터 발표를 준비할 시간을 주시고 오후에 발표를 했다. 발표할 때 말이 빨라져서 정해진 시간보다 아주 조금 빨리 끝난 것 같아 아쉬웠다. 그래도 다들 잘했다고 해주시고 응원해주셔서 감사했다. 첫번째 팀프로젝트라 어려운 부분도 많았지만 헤쳐나가면서 그만큼 또 많이 배울 수 있었다고 생각한다. 정말 열심히 했기 때문에 후회는 많이 없다! 다들 감사했고 고생 많았어요!! 나 자신도 수고했어!</p>

- 전반적인 프로토타입의 완성도가 높았고 각각의 페이지들을 상세하게 구분하였습니다.
- 발표와 UI/UX 디자인에 대해서는 호평을 받았지만, 발표 PPT에서 Wireframe& Workfram, Prototype을 figma 링크로 걸어 보여준 것이 디자인을 전체적으로 보기 어려워 아쉽다는 피드백을 받았습니다.

<프로젝트 완료 리뷰>

1. 부족했던 부분

- 발표를 할 때 연습한 것보다 말이 빨라져서 정해진 시간보다 몇초 더 일찍 끝난 점이 부족했던 점인 것 같습니다.
다음에 발표할 기회가 주어진다면 시간을 확실하게 재면서 긴장하지 말고 차분하게 발표 할 수 있도록 더 노력하여 보완하도록 해야겠다고 느꼈습니다.

2. 잘했던 부분

- 팀 리더로써 팀원들과 유대관계를 형성하고 팀원들이 맡은 업무에 최선을 다할 수 있도록 지원하여 팀원들의 참여도를 높였습니다.
- 큰 목소리와 좋은 발음으로 피피티를 활용하여 청중들에게 전달력 있는 발표를 하였습니다.

3. 배운점

- 팀원들과 함께 어려운 문제를 헤쳐나갈 수 있는 협동력과 끈기를 배울 수 있었고, UI/UX 디자인을 만들어 나가는 과정을 차례로 해내면서 디자인에 대한 이해도와 성취감을 배우고 느낄 수 있었습니다.