안녕하세요 UI/UX 리디자인 프로젝트의

발표를 맡은 네잎클로버 조 안윤지 입니다.

> 목차

**우선, 목차부터 말씀드리도록 하겠습니다.**

선정이유와 리서치, 페르소나, UX VISION 및 AS IS TO BE, 사용자 시나리오 및 정보 구조도, WIREFRAME과WORKFLOW

, PROTOTYPE과 CHECKLIST 순서로 진행하도록 하겠습니다.

> 선정이유

**예약시스템이라는 과업이 주어지면서 팀원 모두 전시회에 관심이 있다는 것을 중점으로 조사해보았습니다.**

**표에서 볼 수 있듯이 극장 이용객 수가 줄어들면서 전시회 방문 비중이 높아지는 것을 확인할 수 있었습니다. 그리하여 이와관련된 전시회 사이트를 주제로 선정하게 되었습니다.**

> 리서치1

**저희 팀의 리디자인할 전시회 사이트 대상은 아트보다 갤러리입니다.**

아트보다 갤러리 웹사이트의 가장 큰 문제는 내부에 예약시스템이 없고 외부에 있는 예약시스템을 사용자가 직접 찾아 예약해야한다는 불편함이 있습니다.

두번째로는 사용자가 전시회 설명에 대한 가독성이 떨어지는 점입니다.

화면을 보시면 폰트의 사이즈가 작고, 행간이 좁아 내용의 맥락을 이해하기 다소 어려움이 있는걸 볼 수 있습니다.

이러한 문제점을 보완하고자 아트보다 갤러리를 선정하게 되었습니다.

> SWOT 1 (천천히)

**저희가 선정한 벤치마킹 앱은 대림미술관, 아트가이드, 아트맵 으로 총 3가지 입니다.**

**첫번째로** 대림 미술관은 내부에 예약 시스템이 존재하며 한 눈에 들어오는 직관적인 디자인의 장점이 있습니다.

단점은 메인페이지의 터치 영역이 폰트에 한정되어 불편함을 줍니다.

> SWOT 2 (천천히)

**두번째로 아트가이드**는 전시회의 현재 상태를 알려주고 있는 장점이 있고 내부에 예약 시스템이 없다는 단점이 있습니다.

> SWOT 3 (천천히)

**세번째로 아트맵은** 레이아웃의 구성이 잘 되어 있어 사용자에게 편리성을 준다는 장점이 있습니다. 단점은 아트가이드와 동일하게 내부에 예약 시스템이 없습니다.

> 타겟층-참고자료

**전시회의 타겟층을 조사를 해본 결과,**

**인터파크의 2022년 전시회 관람 트렌드는 전시 티켓 예매를 기준으로 남성보다는 여성이 74.9%로 월등히 높았고,**

**연령비는 20대가 39.7%로 가장 많은 비율을 차지하였습니다.**

**이를 참고하여 조사한 그래프에서 볼 수 있듯** 20대가 가장 많이 사용하는 휴대폰 기종은 아이폰인 것을 확인 할 수 있었습니다.

> 페르소나

**그 다음, 자료 조사 결과를 바탕으로 작성한 저희 팀의 페르소나에 대해 말씀드리겠습니다.**

이름은 이서아, 나이는 25살 여성이며, 휴대폰 사용 기종은 아이폰 입니다.

주로 사용하는 SNS는 인스타그램입니다.

서아는 20대 MZ세대로써 트렌드에 민감하고, 인스타 스토리를 자주 올린다는 특징이 있습니다.

또한 인스타그램에 전시회 관련 게시글이 많이 올라와서

친구와 함께 방문을 하고 싶어 정보를 찾아보다가 앱을 접하게 되었습니다.

**니즈**는 간편한 문화 생활 즐기기 이지만, 한 눈에 들어오지 않는 전시회 정보와 복잡한 예약시스템이 방해 요인으로 작용되고 있습니다.

**최종 목표**는 전시 정보와 예약을 앱 안에서 한 번에 간단히 해결하는 것 입니다.

> UX VISION

**해당 내용을 토대로 저희 팀의 UX VISION은 간편한 전시 예약 시스템을 만드는 것 입니다.**

> AS IS TO BE

**사용자들이 앱을 사용하면서 느끼는 AS IS 문제점, 이에 관한 TO BE 해결방안에 대해 말씀드리겠습니다.**

**첫번째**, 전시회 정보에 대한 글이 많아 읽기 힘들다는 문제점의 해결방안은 전시회 정보를 간결한 설명과 이미지로 구성된 레이아웃을 이용해 가독성을 높이도록 하였습니다.

**두번째**, 사용자가 전시회의 일정을 알지 못해 불편함을 느끼는 문제점의 해결방안은 각 전시회마다 전시중, 전시마감, 전시 예정의 버튼을 추가하여 전시 상태를 한눈에 알아볼 수 있도록 하였습니다.

**마지막으로** 내부에 전시회 예매 시스템이 없어 생기는 문제점의 해결방안은 예약시스템을 내부에 도입하여 앱 내에서 한 번에 해결 가능하도록 하였습니다.

> 사용자 시나리오 및 정보 구조도

**다음으로 사용자 시나리오에 대해 말씀드리도록 하겠습니다.**

먼저 사용자 시나리오는 실행 전, 실행 중, 실행 후의 3단계로 구성하였습니다.

실행 전 서아의 상황은 친구와 갤러리 방문을 원하지만 바쁜 생활 속 부족한 시간으로 인해 정보 수집과 예약을 하기가 어려워 이를 한번에 해결할 수 있는 앱을 알아봤습니다.

간편한 예약과 다양한 정보 확인을 원한 서아는 아트보다 갤러리 어플을 설치하였고, 여러 전시회를 한 눈에 확인하고 원하는 전시회의 예약을 간편하게 할 수 있게 되었습니다.

이후 서아는 아트보다 앱으로 문화 생활을 편하고 즐겁게 즐길 수 있습니다.

> 메뉴트리

**저희 팀의 정보 구조도는 예약, 전시정보, 안내사항, 회원 정보인 총 4가지의 대메뉴 구성되어 있습니다.**

**첫번째** 예약 대메뉴 안에 소메뉴는 예약하기, 예약 확인, 예약 취소가 포함되어 있습니다.

**전시 정보**에는 다양한 전시회에 대한 정보를 간편하게 볼 수 있도록 구성하였습니다.

**안내사항** 안에 소메뉴는 관람 안내, 오시는 길, 1대 1 문의가 포함되어 있습니다.

**마지막으로** 회원 정보에는 두가지 소메뉴로 나누어 구성하였습니다. 내정보관리에서 예약내역을 확인할 수 있고, 로그아웃과 함께 구성하였습니다. 설정 메뉴에는 알림 설정 및 개인정보 탈퇴/변경으로 구성하였습니다.

(멈춤 이동)

> Wireframe& Workfram

**와이어 프레임과 전체적인 흐름에 대해 말씀드리겠습니다.**

**메인흐름**은 RED 컬러, 서브흐름은 BLUE컬러로 설정하였습니다.

\*

**홈화면**은 전시회 사진을 크게 볼 수 있고 전시회 사진을 누르면 그에 맞는 전시회소개로 넘어갈 수 있도록 만들었습니다.

\*

**탭 바**에 아이콘을 클릭하면 그에 맞는 페이지로 이동하고

**알림 아이콘**을 클릭하면 전시회에 대한 알림을 확인 할 수 있는 페이지로 이동할 수 있도록 하였습니다.

\*

**탭 바**에서 예매 버튼을 눌러 바로

\*

**예매를 할 수 있는 페이지**로 넘어갈 수 있도록 하였습니다.

\*

**안내 사항**을 클릭하면 볼 수 있는 **안내사항 페이지**는 관람안내, 전시장 위치를 확인하고 자유롭게 문의하여 **전송할 수 있는 버튼**을 만들었습니다.

\*

**회원정보**를 클릭하면 로그인과 회원가입을 할 수 있도록 만들었고 **로그인 후** 예매내역을 확인 할 수 있는 버튼과 개인 정보 변경/탈퇴가 가능한 버튼을 볼 수 있도록 하였습니다.

\*

**예매 내역버튼을 클릭하면** 예매 내역 페이지로 이동합니다.

\*

**다시 홈 화면으로 넘어가서 전시소개**를 클릭하면 이동하는

**전시 소개 페이지**는 위쪽에 돋보기 아이콘을 **클릭**하면 전시회 정보를 검색해서 볼 수 있는 검색창이 나오고

**최신순 버튼**을 통해 원하는 순서로 볼 수 있도록 하였습니다.

\*

**전시소개 페이지**에서 전시회 사진을 클릭했을 시

**나오는 페이지**에서는 전시회 정보를 볼 수 있으며 가장 중요한 예매하기 버튼이 있고 이를 클릭하면

**예매를 할수 있는 예매 페이지**로 이동합니다.

날짜와 인원을 선택하고 예매하기 버튼을 클릭하면 **예매 완료**를 확인 할 수 있는 페이지가 나오고

**예매 내역 확인 버튼**을 누르면

\*

예매 상세 내역 페이지로 이동합니다. 예매 취소와 QR관람권 버튼을 볼 수 있습니다.

**예매 취소 버튼을 클릭하여**

예매 취소 내역을 볼 수 있고 **팝업창**을 통해 사용자가 한 번 더 확인을 할 수 있도록 하였습니다.

예매취소가 완료되면

**취소 내역**을 확인 할 수 있는 버튼을 통해 예매취소 내역도 상세하게 볼 수 있도록 하였습니다.

(멈춤 이동)

> Prototype

**프로토타입에 대해 말씀드리겠습니다.**

저희 팀의 디자인 주제는 깔끔, 모던 ,간편함 입니다.

\* 공유버튼 있는 쪽으로 이동

유저에게 친숙하게 다가가기 위해, 위화감 없이 기존

아이폰 앱의 형태를 유지하여 디자인하였습니다.

\*축소

각각의 페이지들을 상세하게 구분 해놓고,

이후에 서브페이지에 관한 상세정보, 기타 내용들을 노출되도록 구성했습니다.

\* (멈춤)그리드열기

가장 먼저 그리드를 정해두고 디자인 작업을 시작하였습니다. 컬럼 수는 6개, 마진은 16, 거터는 20으로 정해두었습니다.

\*홈화면

홈화면에는 아트보다 로고와 직접 제작한 이미지를 사용해 아트보다 갤러리만의 특성이 나타나도록 표현했습니다.

그리고 전시중인 전시회의 사진을 슬라이드 형식을 사용하여 이미지를 크게 볼 수 있도록 하였습니다.

\*예매 상세보기로 이동

**예매취소**와 같은 버튼은 크기를 축소하고 손가락에 닿기 어려운 위치로 선정하였습니다.

\*회원정보로 이동

전송, 확인, 저장 등 긍정적인 요소의 버튼은 블랙으로, 취소 등 부정적인 요소의 버튼은 화이트로 구분을 하였습니다

(멈춤 이동)

> Prototype- 개선방향 1

**AS IS TO BE를 바탕으로 프로토 타입 디자인에 적용되어 개선된 점에 대해 말씀 드리겠습니다.**

첫번째, 전시회 정보에 대한 글이 많아 읽기 힘들다는 문제점은 전시 소개 페이지를 간결한 레이아웃으로 구성하고, 전시회 소개의 긴 글은 요약하여 볼 수 있도록 더보기 버튼을 만들어 가독성을 높였습니다.

> Prototype- 개선방향 2

**두번째,** 전시회의 일정을 한 눈에 보기 어려운 문제점은 전시회 페이지에 전시 상태 버튼을 만들어 전시중인 전시회를 한눈에 확인 할 수 있도록 했습니다.

> Prototype- 개선방향 3

**세번째,** 내부에 전시회 예매 시스템이 없어 생기는 문제점은 한 페이지에서 해결 할 수 있는 간편한 예약 시스템을 도입하는 방향으로 개선하였습니다.

> ui design style guide 1

**다음으로 프로토 타입에 활용한 UI 디자인 스타일 가이드에 대해 말씀드리겠습니다.**

폰트는 ios 기본 서체인 애플 산돌 고딕을 사용하였습니다.

문단의 스타일을 구분하기 위해 볼드체와 레귤러 두 종류를 사용하였으며, 폰트 사이즈는 총 5가지를 사용하였습니다.

**색상은 총 10가지를 사용하였습니다.**

메인 색상으로는 부드러운 블랙과 화이트 컬러를 사용하였습니다.

서브 색상으로는 그레이 톤의 컬러 5가지와 강조할 부분은 베이지와 레드 컬러를 사용하였습니다. 마지막 부분 그레이 컬러는 아이폰 팝업창이 나올 때 뒷 배경과 구분선을 두기 위해서 사용하였습니다.

> ui design style guide 3

**사용한 아이콘과 버튼은 다음과 같습니다.**

탭 바에 사용된 아이콘은 해당 페이지에 있을 때는 색을 채워넣어 사용자가 현재 어디 페이지에 있는지 알기 쉽게 하기 위해 디자인하였습니다.

버튼의 색상을 디자인에 활용해 현재 자신의 상태를 알 수 있는 곳과 긍정 부분은 블랙 색상으로 채웠습니다.

회색으로 된 버튼은 비활성화를 의미합니다.

> ui design style guide 4

**팝업창, 메뉴창, 공유창은 아이폰 소스로 피그마 커뮤니티에서 IOS 유아이 키트를 다운 받아 사용하였습니다.**

> ui design style guide 5

**이미지는 아트보다 갤러리 사이트의 소스를** 사용하였고,

추가로 필요한 이미지는 제작과 서치를 통해 활용했습니다.

> Check list

**저희 팀의 체크리스트는 총 15가지로 추려보았습니다.**

**자체적으로 검사해본 결과 13가지가 동그라미로 나왔습니다.**  3가지는 세모로 답변이 나왔는데, 그 이유에 대해 말씀드리도록 하겠습니다.

3. **실생활에서 사용하는 용어인가?**

* 전시회에서 사용하는 특정 단어와 영어로 구성되어있는 용어들이 실생활에서 사용하기에는 거리감이 있어 세모로 표시하였습니다.

14. **간결한 단어와 구조로 충분한 의미를 전달하고 있는가?**

* 행간과 문단에 신경써서 가독성을 높였지만, 전시 작품에 관련된 설명은 간결한 단어와 구조로 구성하기보다, 작품을 구체적으로 설명해 관람객들에게 의미를 전달하는게 보편적이기 때문에 세모로 표시하였습니다.

15. **중복되거나 불필요한 자료는 입력하지 않아도 되는가?**

* 전시회 관람을 위해 필요한 개인정보수집과,예매,취소등으로 발생하는 계좌번호와 비밀번호 입력 등 중복적으로 확인하고 입력해야하는 자료가 발생해 세모로 표시했습니다.

> Q&A

다음으로 질의 응답시간을 갖도록 하겠습니다.

**질의 응답 / 예상 질문**

1. **왜 컬러가 한정적인가요?**

* 전시회 포스터가 화려하고 다양한 색감을 사용했기 때문에 포스터의 색감을 해치지 않고 깔끔한 색상을 나타낼만한 색으로 블랙을 사용하였습니다.

1. **다양한 전시회 정보라는게 뭔가요?**

* 다양한 장소에 있는 모든 전시회들의 정보를 알려줍니다.

1. **긍정의 의미의 컬러가 블랙이라면서 왜 회원탈퇴 창에는 회원탈퇴 버튼이 블랙인가요?**

* 회원탈퇴 페이지 안에는 회원 탈퇴 버튼이 긍정 요소로 작용합니다.

>감사합니다

이상으로 네잎클로버 조의 UI/UX 리디자인 프로젝트의 발표를 마치도록 하겠습니다. 감사합니다. (꾸벅)