

디자인 하고 있는거 맞죠?

길범준
한국디지털미디어고등학교 졸업



About Me



길범준

한국디지털미디어고등학교 14기 디지털컨텐츠과 졸업
아틀라스 가이드 웹 프론트엔드 엔지니어 & 디자이너
STAC 2016 | Samsung Home appliance hackathon
Appjam | Highthon 1st, 2nd ...

길멈준



한국어 처음 접해봄



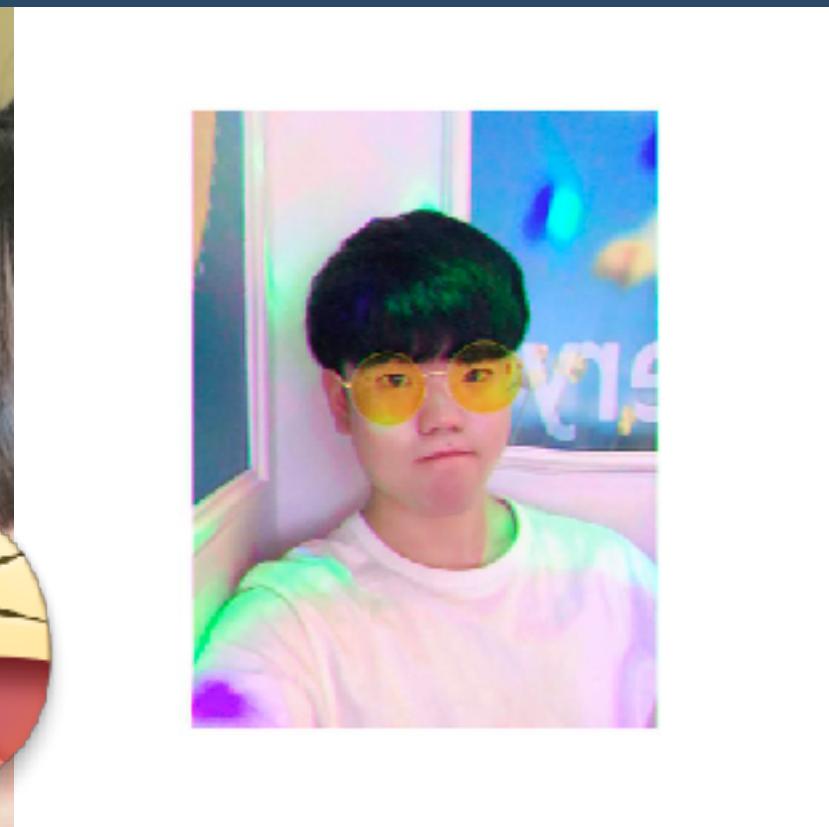
디자인 처음 접해봄



STAC 2016 우수상



D3S 대상



아틀라스 가이드 취직

주니어 소프트웨어 창의대회 탈락

삼성가전해커톤 3등상

14회 앱잼 최우수상

웹 프론트엔드 시작 (차냥해 리액트)

상업정보능력대회 디자인 동상

하이톤 1, 2, 3회 수상

하이톤 1회 인기상

첫 회사 취업

주의!

본 발표는 뻔하고 노잼인 이야기로
가득합니다! 노잼 얘기 빨리 끝내고 QnA위주로
남은 시간 사용할 거니까
질문 미리 적으시고 풀 주무셔도 무관합니다



다들 디자인
하고 계세요?



App bars: bottom - Material Design

인천항 | https://material.io/design/components/app-bars-bottom.html

MATERIAL DESIGN

Design Develop Tools

App bars: bottom

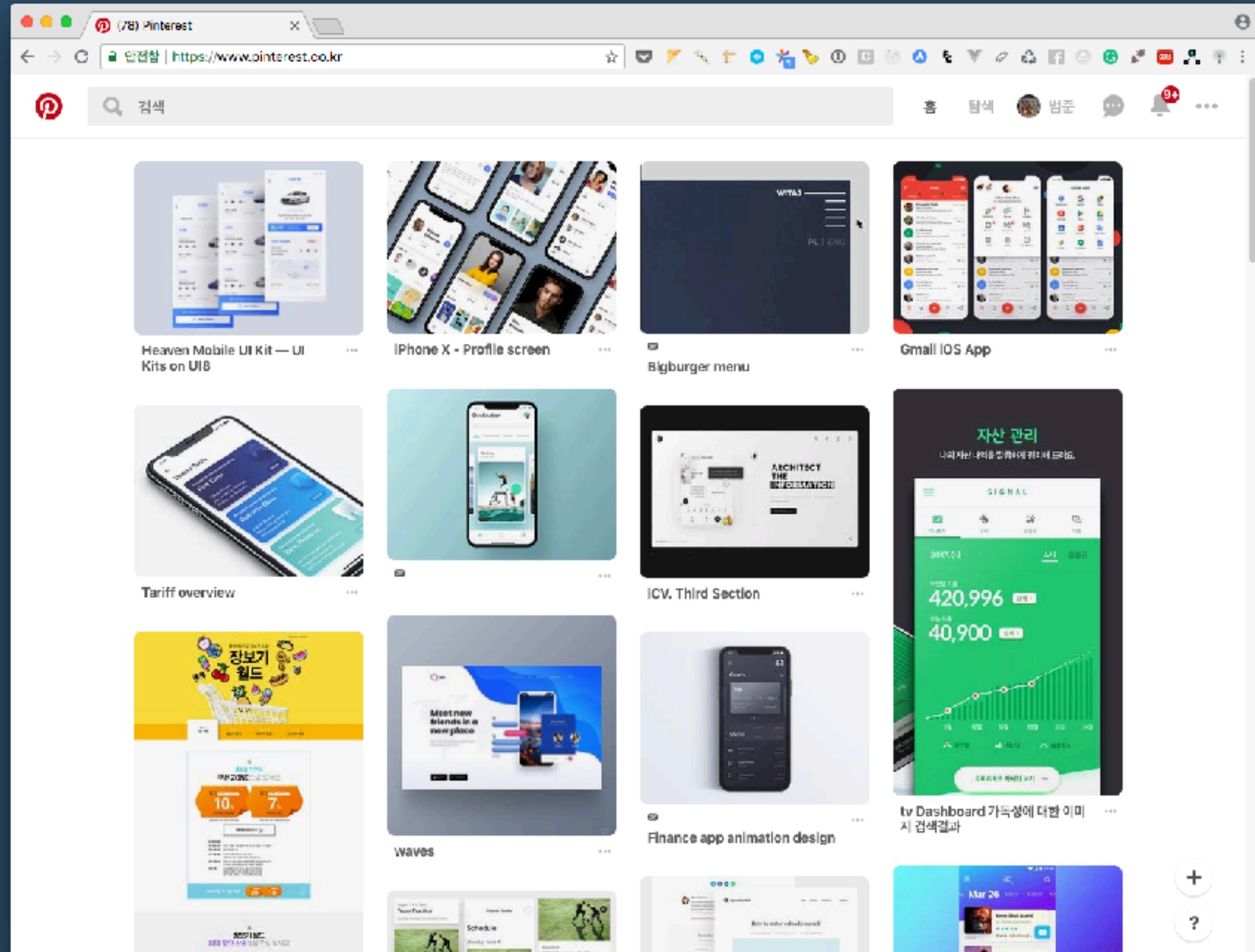
A bottom app bar displays navigation and key actions at the bottom of mobile screens.

CONTENTS

- Usage
- Anatomy
- Behavior
- Theming

가이드라인만 외우고

리퍼런스만 많이 보면 디자이너인가?



디자인은 감으로 하는 건가?

그림을 잘그려야 디자이너 인가?

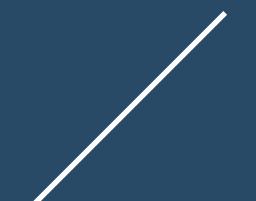
도대체 디자이너란 뭐지?

왜 여자 디자이너만 뽑는거지?

시각디자인을 전공해야 디자이너인가?

제작년 이맘 때 정말 많이 고민했던 질문

디자이너가 해야 할 일을
하고 있나요?



— 디자이너가 해야 할 일



1. 예쁜 거 만들기?



너희들 마음대로
하면 돼

— 1. 예쁜 거 만들기?

Art ≠ Design

디자이너가 예술까지 하면, 보다 예쁘고 차별화된 디자인을 할 수 있지만
디자이너는 일단 디자인을 먼저하고 보자

— 1. 예쁜 거 만들기?

Art

주관적인

예술가를 위한 작업

예술은 해석하는 것

모두에게 다른 의견을 가지게 하는 것

Design

객관적인

사용자를 위한 작업

디자인은 이해하는 것

모두에게 같은 의견을 가지게 하는 것

디자이너가 해야 할 일

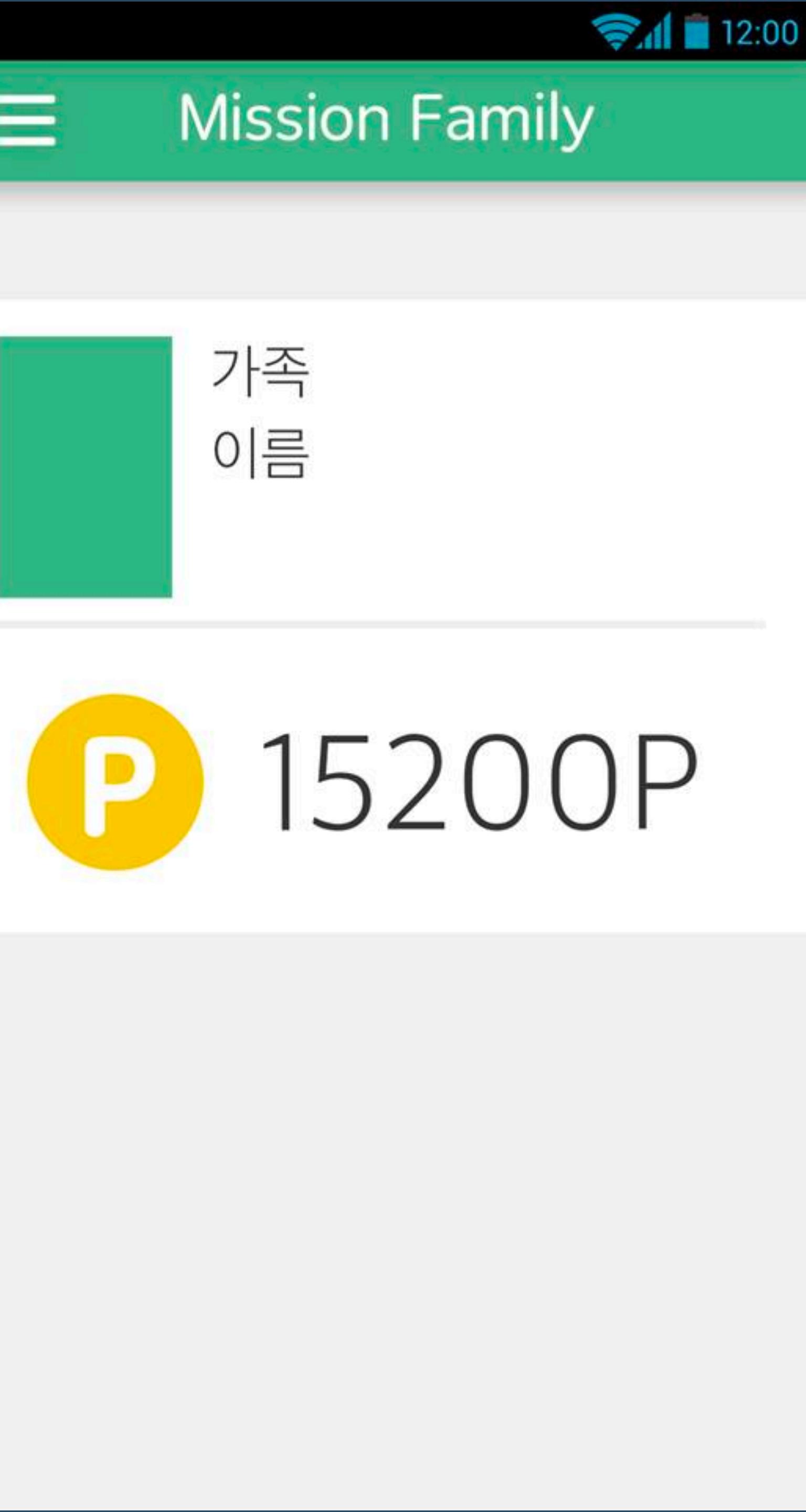


약은 약사에게
아트는 아티스트에게



헤헤

그래서 저도 아트말고
디자인을 해봤어야 ㅎㅎ
아트는 디자이너가 해야하는 게
아니니까!

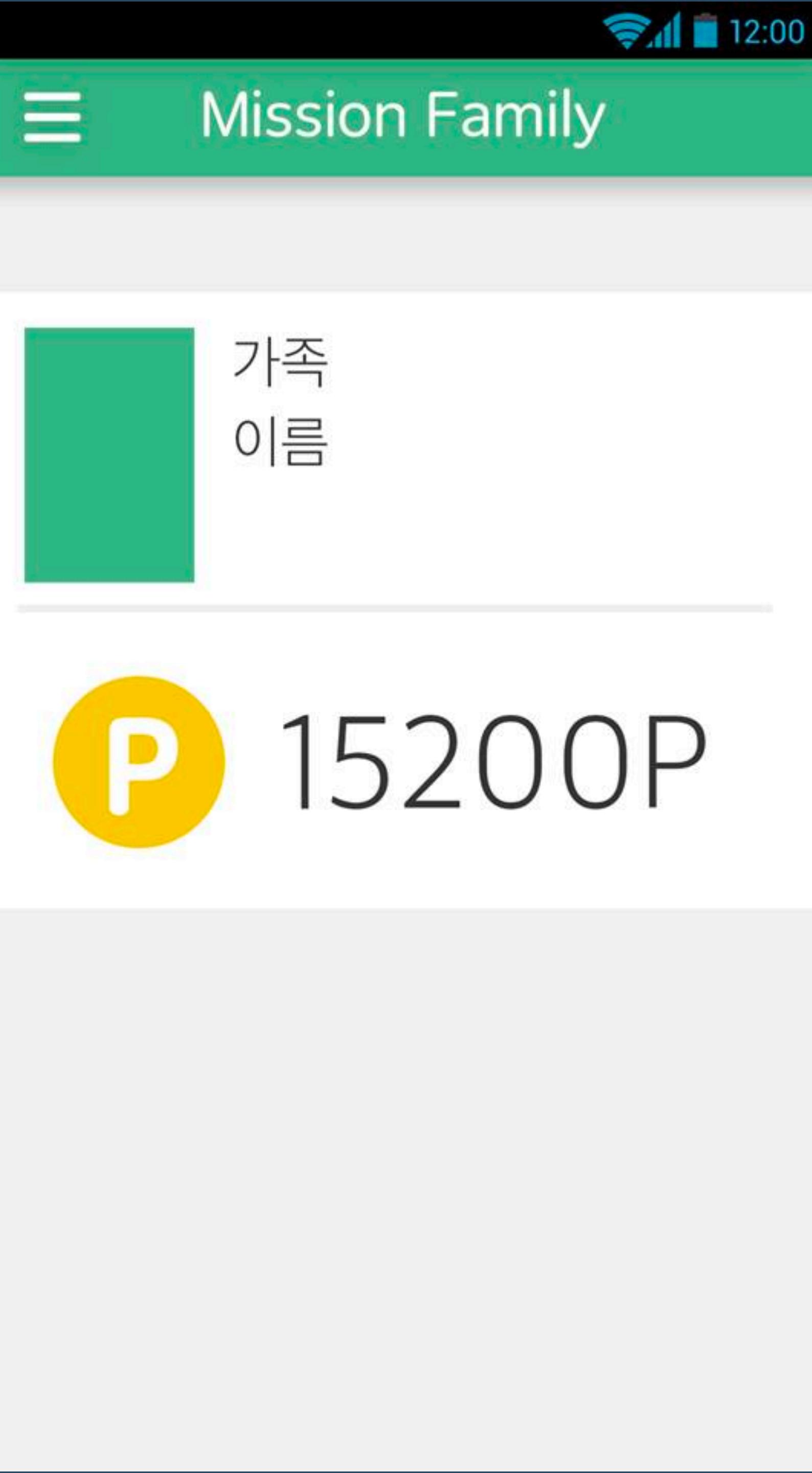


헤헤

그래서 저도 아트말고
디자인을 해봤어야 ㅎㅎ
아트는 디자이너가 해야하는 게
아니니까!

아트랑 디자인이랑
다르지만, 디자이너가 아트를
하지 말라고 한 적은 없습니다

그리고 저 화면은 디자인도 안되어있음 ㅎ
진짜 디자인이랑 아트를 완벽하게 분리 가능할거라고 생각한거에요?



— 1. 예쁜 거 만들기?

A Venn diagram consisting of two overlapping circles. The left circle is filled with a light brown color and contains the Korean word "아트" (Art) in white. The right circle is filled with a light blue color and contains the Korean word "디자인" (Design) in white. The overlapping area between the two circles is shaded with a light purple color and contains the Korean word "시각적" (Visual) in white.

아트

디자인

시각적

그려면 도대체
어떻게 하라고요?



— 1. 예쁜 거 만들기?

디자이너는 예쁘고 독창적인 ‘예술’ 작품 만드는 사람이 아닙니다

— 1. 예쁜 거 만들기?

디자이너는 예쁘고 독창적인 ‘예술’ 작품 만드는 사람이 아닙니다

그렇다고 안 예쁜걸 만들라는건 아닙니다

— 1. 예쁜 거 만들기?

디자이너는 예쁘고 독창적인 ‘예술’ 작품 만드는 사람이 아닙니다

그렇다고 안 예쁜걸 만들라는건 아닙니다

하지만 당신이 디자이너 라면, ‘디자인’에 더 집중해주세요

— 1. 예쁜 거 만들기?

Art

주관적인

예술가를 위한 작업

예술은 해석하는 것

모두에게 다른 의견을 가지게 하는 것

Design

객관적인

사용자를 위한 작업

디자인은 이해하는 것

모두에게 같은 의견을 가지게 하는 것

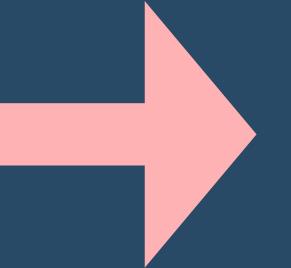
디자이너가 예술까지 하면, 보다 예쁘고 차별화된 디자인을 할 수 있지만
디자이너는 일단 디자인을 먼저하고 보자

— 1. 예쁜 거 만들기?

1-B. 그러면 코딩은?

— 1-B. 디자이너가 코딩을 해야할까?

디자이너가 코딩을 하면 생기는 일



사장님 : “개이득 돈 굳었다”

개발자 : “그러면 퍼블리싱까지 해서 주세요 *^^*”

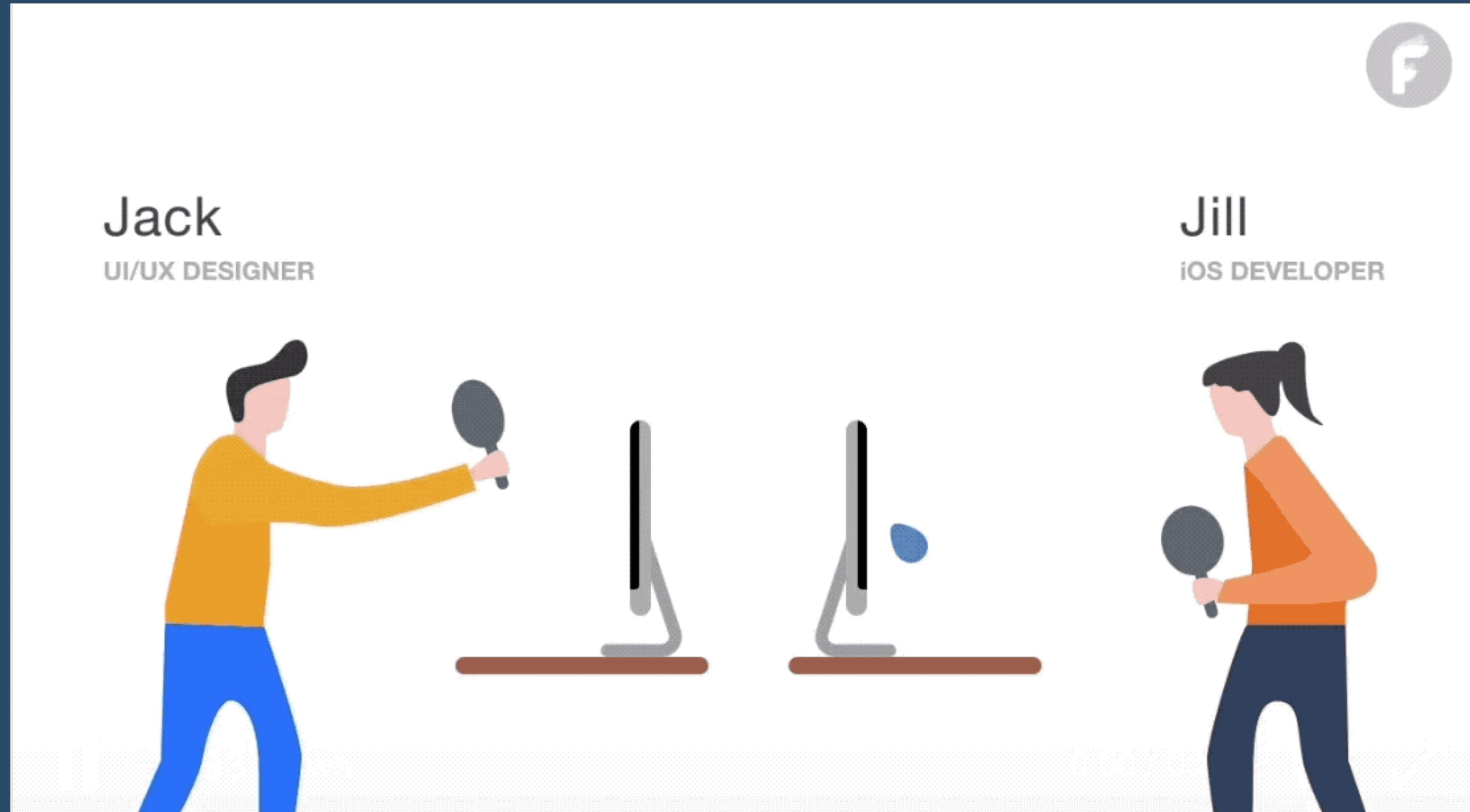
기획자 : “...”

— 1-B. 디자이너가 코딩을 해야할까?

“에이 그러면 디자이너가 코딩 공부 안해도 괜찮네”

(어차피 나한테 좋은것도 아니고)

1-B. 디자이너가 코딩을 해야할까?



— 1-B. 디자이너가 코딩을 해야할까?

디자이너가 코딩을 하면

개발자가 편해지고 기획자의 무리한 부탁을 잘 거절 할 수 있고

소통이 매우 쉬워집니다!

이런 일을
방지할 수 있어요!



물론 요새는 디자이너가
퍼블리싱까지 하는게 정상이라고 하지만

퍼블리싱 하면 퍼블리셔지
디자이너는 아니잖아요

라고, 웹프론트도 같이하고있는 디자이너가 말했다 헤헤



하지만 명심하세요!

디자이너라는 직업의 특성상
어떤 분야든, 여러 분야의 경험이 많을 수록,
디자인 ‘고민’을 하는 데 큰 도움이 됩니다!

심리학 경험이 있으면 UX에 도움이 되고,
비트코인으로 날려먹은 경험이 있다면 거래소 앱을 디자인하는데 도움이 되고,
연애 경험이 있다면 연애 메신저앱을 디자인하는데 도움이 되겠죠 (물론 여러분은 못하겠죠 ㅎ)

— 디자이너가 해야 할 일



2. 고민하는 디자이너

— 2. 고민하는 디자이너

UI와 UX의 차이?

이제 너무 많이 물어보고 설명한 질문

— 2. 고민하는 디자이너

Art ≠ Design

Design = 설계

디자이너가 해야 할 일

어떻게 하면 객관적으로 다가갈 수 있을까?

어떻게하면 사용자를 위한 작업을 할 수 있을까?

어떻게 하면 내 디자인을 이해시킬 수 있을까?

어떻게하면 모두에게 같은 의견을 가지게 할 수 있을까?

Design

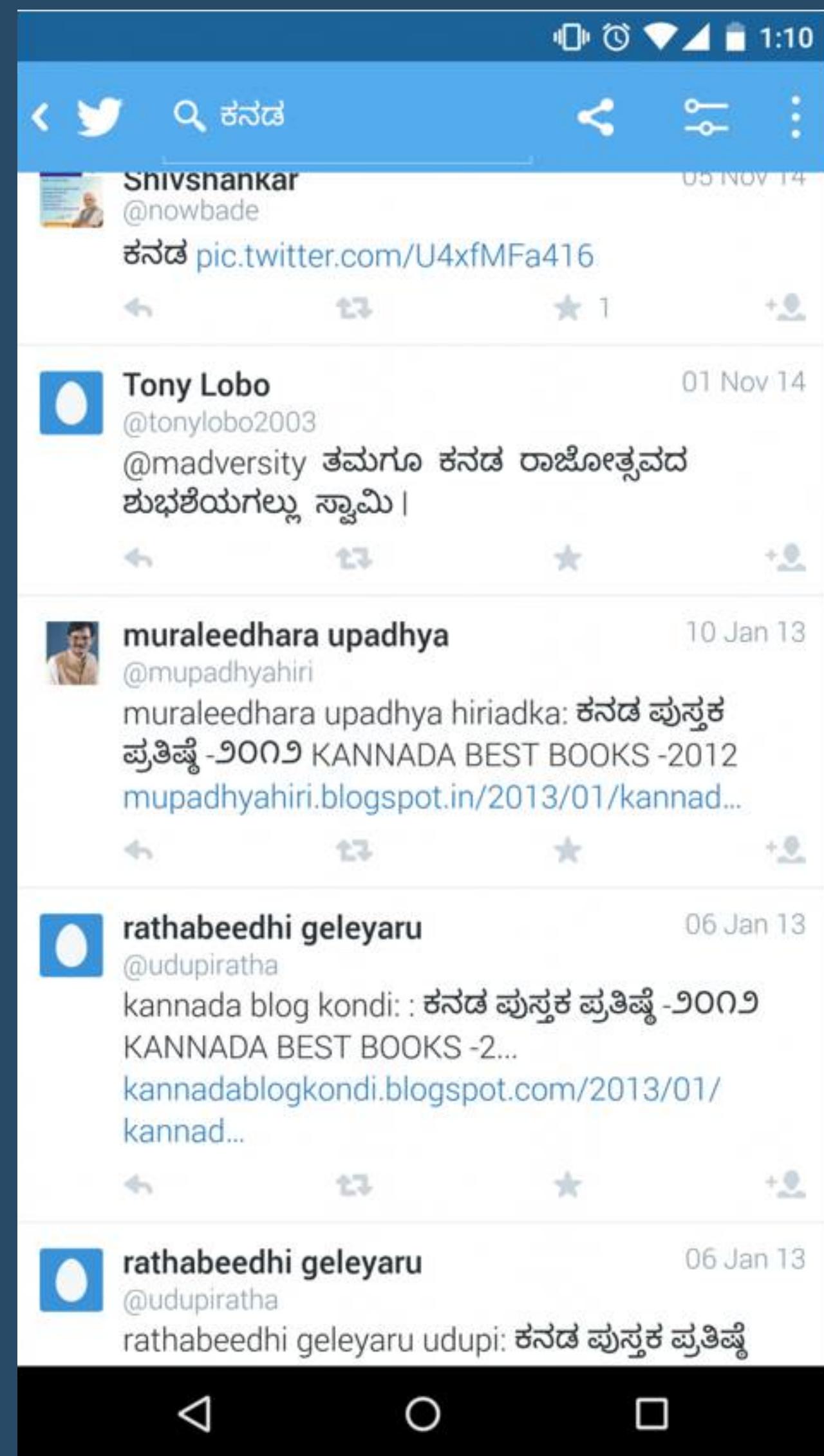
어떻게 해야할까?
내가 사용자라면?

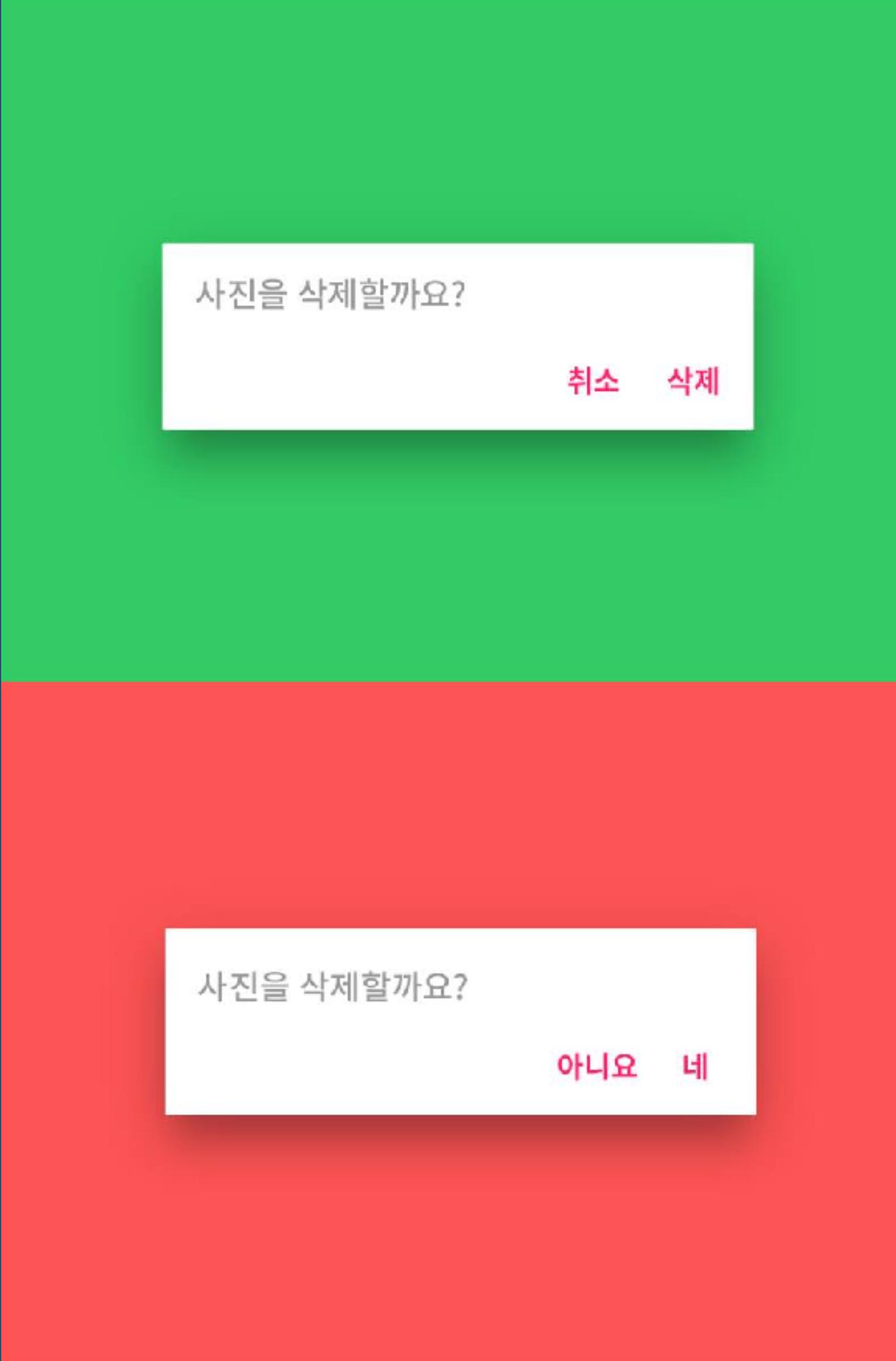
고민을 유도하는
디자인 질문들!

Q1

옆에 있는 어플리케이션 디자인의
문제점은?

힌트 | 의도치 않은 액션





사진을 삭제할까요?

취소 삭제

사진을 삭제할까요?

아니요 네

Q2

위쪽 이미지가 아래쪽 이미지보다
불편한 이유는?

힌트 | 글

Q3

옆에 있는 어플리케이션에서
시각적으로 가장 강조하고 있는 기능은?

힌트 | 색상





3. 협업

— 3. 협업

모든 직군에서 중요하지만
다이너에겐 정말 중요한 문제

3. 협업



모든 팀이 그렇진 않으나, 대부분의 팀이 그렇습니다

3. 협업

내가 만든 디자인을
어떻게 팀원과 공유하죠?

3. 협업

내가 만든 디자인을
어떻게 팀원과 공유하죠?

3. 협업



디자이너와 개발자를 위한 협업툴

제플린(Zeplin)

디자인에 사용된 이미지를 한번에 개발 프로젝트 폴더에 다운가능함

요소 간의 간격을 바로바로 볼 수 있음

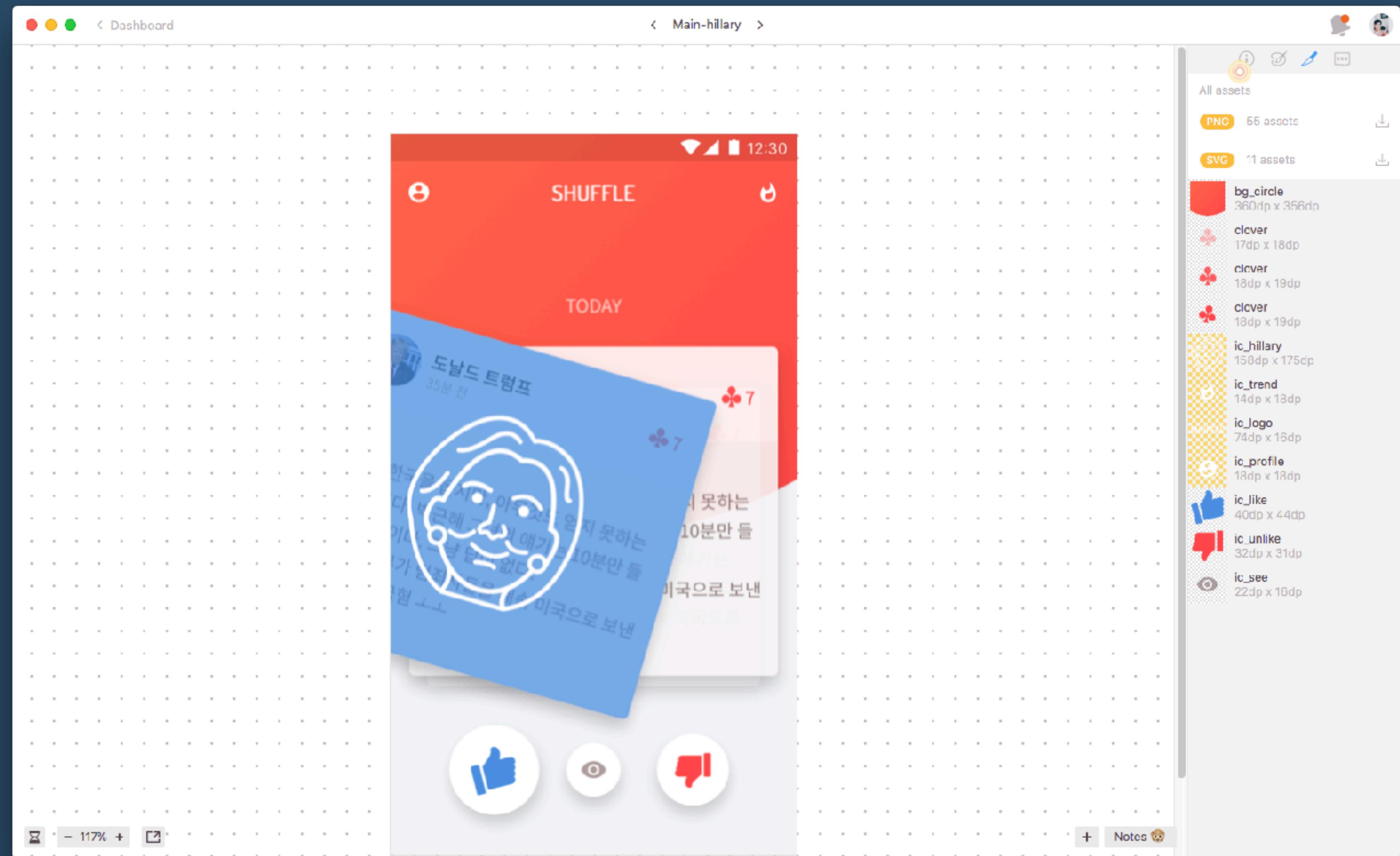
사용된 색상을 스타일 가이드를 통해 바로 코드에 적용 가능함

개발할때 필요한 디자인 정보들을 다 보여줌

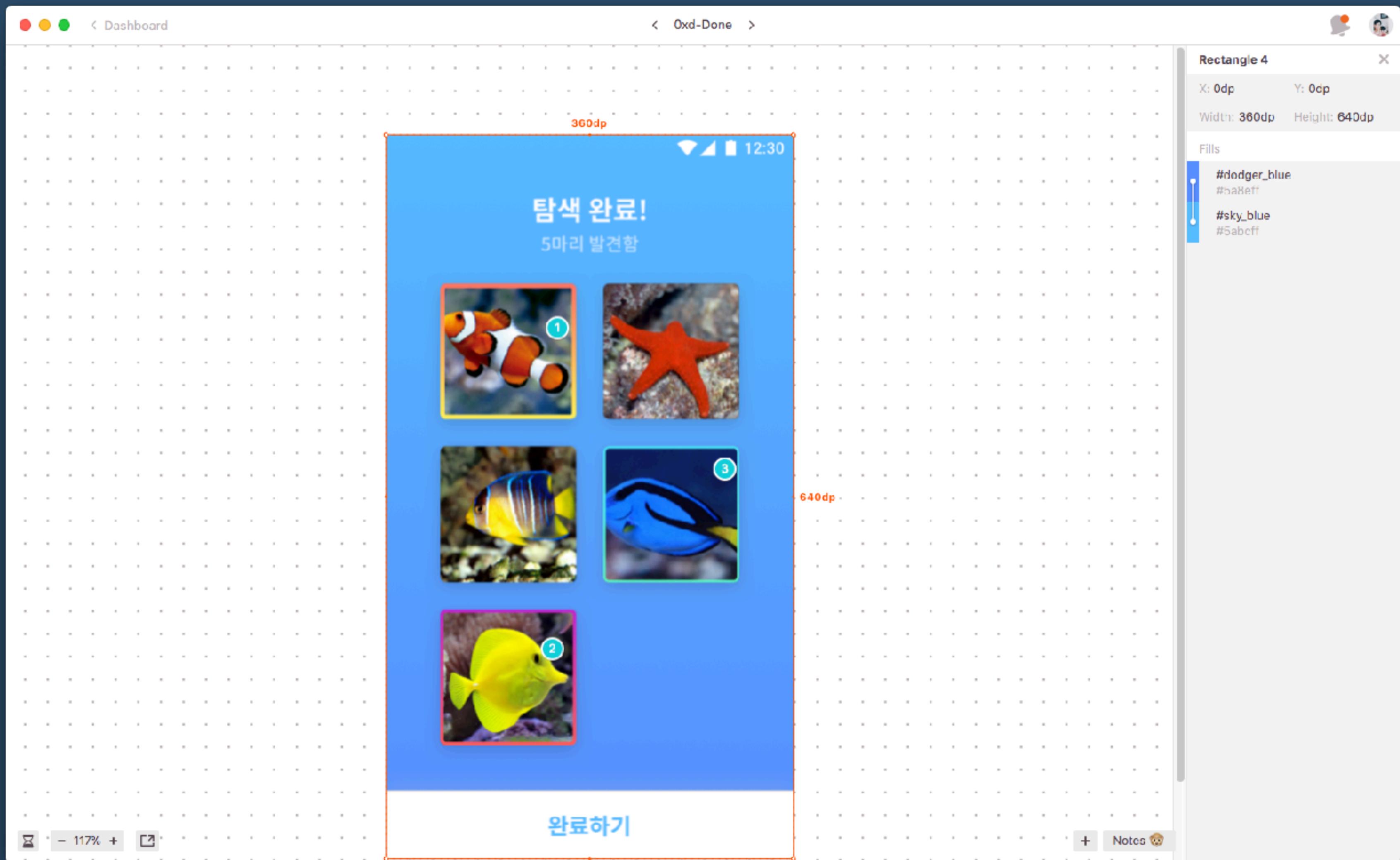
3. 협업



3. 협업



3. 협업



3. 협업

Projects < Projects Dashboard Styleguide

62 screens

Tags: Organize your screens using tags. Right click or ⌘ + T to add one!

Last Updated Name

Cheers!

Type: Android
Density: mdpi
Web app: zpl.io/29IG4MA
Integrations: Add to Slack
Scene: Only designs & styleguide
Extensions: XML
Members Invite

beomjun_gil Owner
boxfox
buddman
kotohana5706
rankhep
songjun51
jianghuni102@naver.co... Pending invitation

Tutorial1 3w setting 3w Tutorial3 3w cheer-lines 3w

Tutorial4 3w Tutorial2 3w

Highthon

Splash 3w isLivePopup 3w isLivePopup__Reservation 3w

Jump to Screen, ⌘ J it

The screenshot shows a user interface for managing mobile application designs. On the left, there's a grid of screens labeled 'Tutorial1', 'setting', 'Tutorial3', 'cheer-lines', 'Tutorial4', and 'Tutorial2'. Below this is a section titled 'Highthon' with screens for 'Splash', 'isLivePopup', and 'isLivePopup__Reservation'. A search bar at the bottom left says 'Jump to Screen, ⌘ J it'. On the right, a sidebar for the project 'Cheers!' provides details like type ('Android'), density ('mdpi'), and a web app URL ('zpl.io/29IG4MA'). It also lists members: 'beomjun_gil' (Owner), 'boxfox', 'buddman', 'kotohana5706', 'rankhep', 'songjun51', and 'jianghuni102@naver.co...' (Pending invitation). There are buttons for 'Add to Slack' and 'Invite'.

3. 협업

제플린 덕분에 개발하면서 디자인 질문을 안해도 됨

UI 작업이 수월해짐

메인 색상이 뭔지 5번 이상 안알려줘도 됨

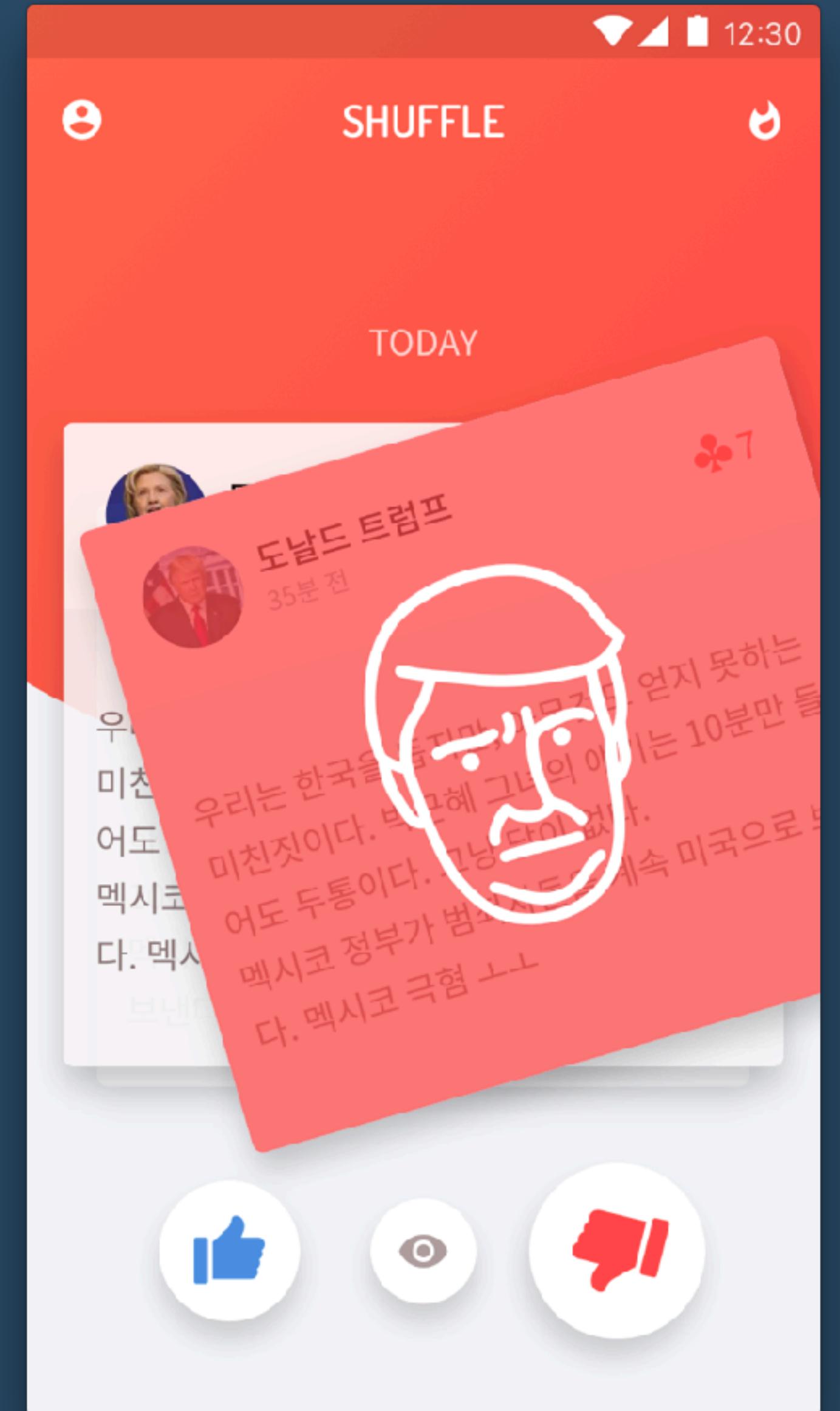
개발자 옆에 디자이너가 안 붙어 있어도 됨

— 3. 협업

제 디자인을 본 개발자가
“이건 개발 못하는데요”라고 해요

3. 협업

디자인을 다했는데, 개발자가
이건 못만드는데요?



3. 협업

디자이너가 개발을 알고 있는 경우 대처법 (aka. 디자이너 길씨가 프로그래머 다루는 법)

라이브러리를 찾아준다.

대신 개발해준다.

쉽게 개발하는 법을 알려준다.

3. 협업

디자이너가 개발을 모를 경우 대처법

디자인 하기전 가능한지 물어본다.

최대한 쉽고 간단하게 해결해본다.

Native UI선에서 해결한다.

3. 협업

디자이너가 개발을 모를 경우 대처법

디자인 하기전 가능한지 물어본다.

최대한 쉽고 간단하게 해결해본다.

Native UI선에서 해결한다.

3. 협업

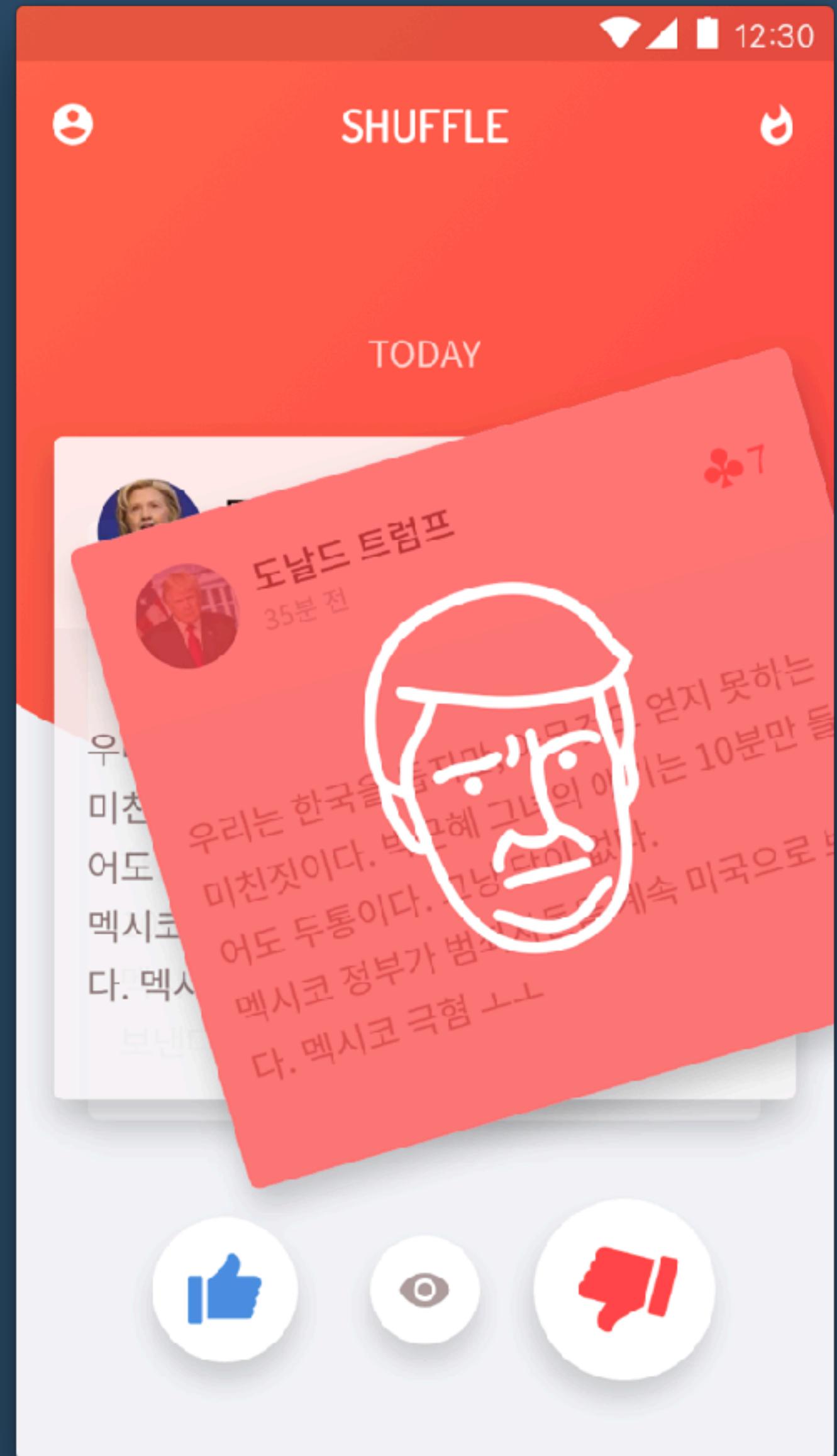
디자이너가 개발을 모를 경우 대처법

디자인 하기전 가능한지 물어본다.

최대한 쉽고 간단하게 해결해본다.

Native UI선에서 해결한다.

3. 협업



3. 협업

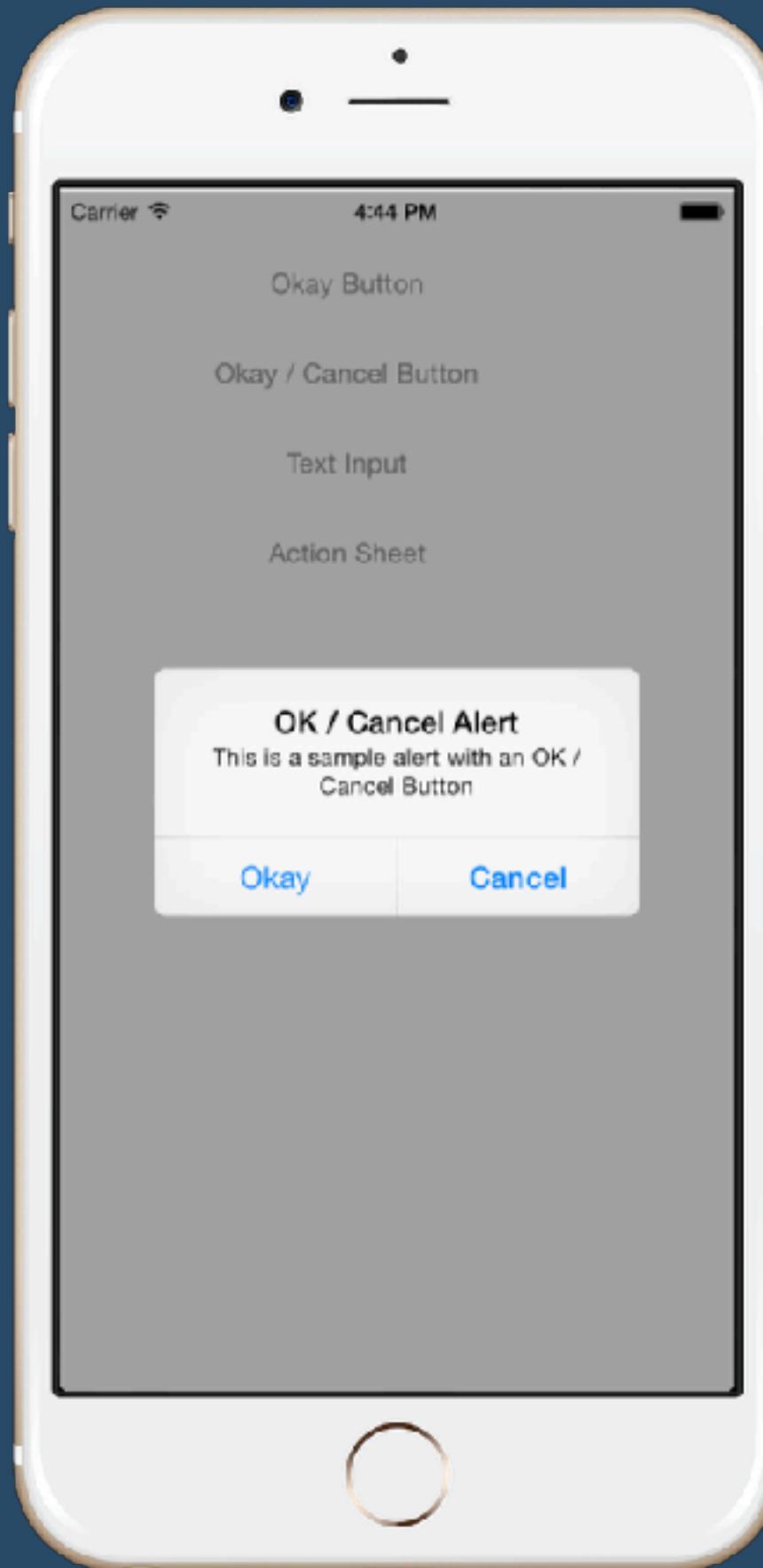
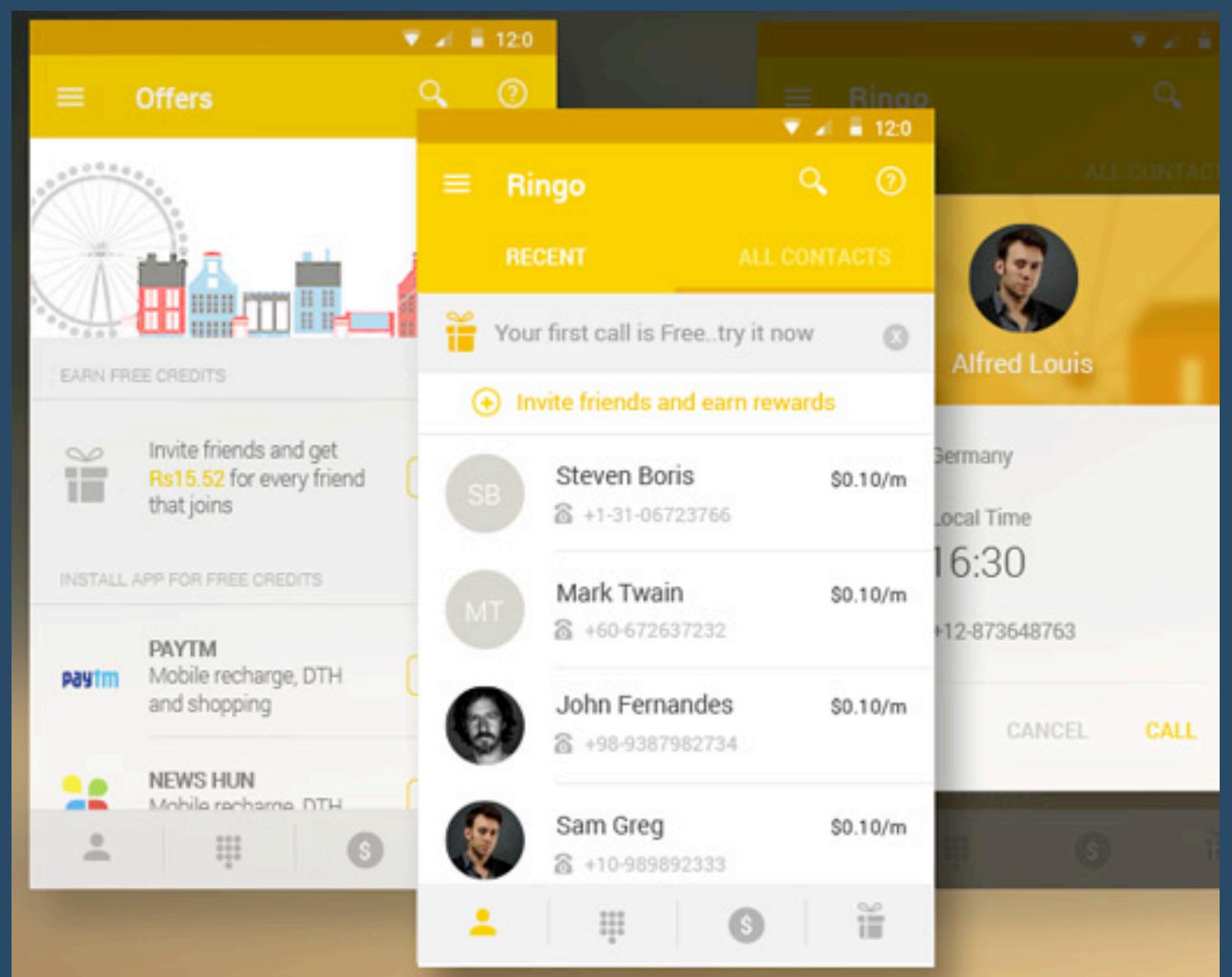
디자이너가 개발을 모를 경우 대처법

디자인 하기전 가능한지 물어본다.

최대한 쉽고 간단하게 해결해본다.

Native UI선에서 해결한다.

3. 협업



디자이너가 되고싶다면
디자이너가 뭔지부터 알아야한다

QnA

감사합니다.

길범준

한국디지털미디어고등학교 졸업

