

# UI 디자인 앱 작업 팀 프로젝트

작성자 : 오다은

## 1. Overview

- 팀명 : 1석 4조
- 조원 : 오다은, 최건, 임주희, 정보미
- 프로젝트 : 모바일 앱 (내 손안의 분리배출) 리디자인
- 기간 : 23.04.24~23.5.31 (38일)

## 2. 진행 과정

- 1) 조장 선정
- 2) 앱 조사 및 선정
- 3) 경쟁사 조사
- 4) 디자인 레퍼런스 조사 및 구상
- 5) figma를 이용한 디자인 작업
- 6) 최종 확인
- 7) 보고서 작성 및 발표

## 3. 담당 업무

- 각자 모든 페이지 figma로 프로토타입 작업
- Q&A 게시판, 문의하기, 카테고리 디자인

## 4. 프로젝트 결과

: 우리 조의 ux 목표는 "빠르고 간편하게 분리수거 정보를 제공하자"로 정했다. 그 목표에 맞춰 깔끔함과 가독성에 중점을 뒀 팀 작업을 했다. 선생님과 청중들의 반응은 깔끔하게 잘했다는 긍정적인 반응이 나왔다. 목표로 했던 결과물이 나왔던 프로젝트였다.

## 5. 부족한 점

: 나는 문제에 대해 완벽한 숙지를 하고 난 뒤 작업을 시작할 수 있는 성격이다. 아무래도 팀 작업이라 팀원들과 시간을 맞춰 작업해야 하다 보니 초반에 갈피를 잡지 못해 팀에 도움이 많이 되지 못한 점이 아쉽다.

## 6. 잘한 점

- 정해진 기간 내의 제출
- 조원들과의 원활한 의사소통
- 다양한 의견의 수렴
- 확고할 땐 확실하게 의견을 낸 점
- 조원과 함께 파이팅 외치며 긍정적으로 접한 태도

## 7. 배운 점

: 하나의 앱을 만들기 위해선 다양한 단계를 거쳐야 하며 다 같이 노력해야 좋은 결과물을 가져올 수 있다는 걸 한 번 더 깨닫게 됐다.

## 8. 개인 리뷰

: 혼자 작업할 때는 제 생각과 제 선택만으로 작업을 진행하면 되지만 협업을 할 때는 모든 생각과 선택을 공유하며 작업을 진행해야 하다 보니 시간이 배로 들고 의견이 다른 부분들이 생기기도 했습니다. 의견이 다를 경우에는 다수결로 정했기에 이런 부분들은 합리적으로 진행이 잘 됐던 것 같습니다.

저의 목표는 조원들과 활발한 커뮤니케이션을 하며 민폐를 끼치지 않고 제 몫은 하자였습니다.

리디자인할 페이지를 각자 전부 디자인해 오고 토너먼트식의 투표로 페이지마다 정하기로 했고 그로 인해 조원마다 디자인 담당한 양이 다를 수밖에 없었습니다. 저는 Q&A 게시판, 문의하기, 카테고리 세 가지가 채택되어 담당했습니다. 최대한 깔끔하게 구성했고 다행히도 의도대로 깔끔하고 가독성이 좋다는 이유들로 채택이 되었습니다. 디자인 담당 파트가 더 많았으면 하는 아쉬움이 남지만 조원분들이 하신 작업들을 보며 이런 식으로도 풀어낼 수도 있구나 나도 다음번에 저런 식으로 적용해 봐야겠다는 계기가 된 것 같습니다.