

프로젝트 완료 보고서

개선 어플 : 작심삼일 타파

진행과정

- 개선하기 원하는 어플 선정
- 선정 어플과 비슷한 계열의 어플 리서치
- 선정앱의 비전과 타겟층, IA(Information Achitecture)를 정리
- 개선방향에 맞게 IA를 변경
- 페르소나 설정. 페르소나의 시나리오와 UX Flow 작성
- 어플 키워드 선정
- 키워드에 맞는 연상이미지 수집 후 무드보드 제작
- 스타일 가이드라인 제작 (앞서 서치했던 자료에 따라 제작)
- 런처 아이콘 제작
- 타어플 와이어프레임 제작
- 개선 어플 와이어프레임 제작
- 개선 어플 프로토타입 제작
- 디자인 과정 ppt 제작 후 발표

담당업무

- 자료조사, 조사내용 정리 및 디자인, 앱 와이어프레임 제작, 앱디자인, 최종 발표 진행
- 팀장 업무 : 조원들의 의견 조율 및 반영, 업무 분배, 업무 진행 방향 제시, 업무 처리 기한 제시

배운 점

Adobe xd의 사용법, 어플 제작의 세부 과정, 기기별 작업 사이즈의 차이

보완할 점

파일 정리 및 업무일지 작성 미흡

보완하기 위한 방법

- 파일정리 시 폴더에 날짜만 적는 것이 아닌 폴더 안에 들어있는 파일명을 간단하게 적어 어떤 폴더인지 알 수 있도록 함.
- 업무 후 바로 업무 일지 작성을 함으로써 오늘 하루 어떤 업무를 맡아 작업했는지 기록할 수 있게 함.

잘한 점

- 팀원들의 의견을 잘 듣고 반영. 팀원의 작업에 대해 보완할 점과 잘된점을 이야기 해주어 발전할 수 있도록 함.
- 주관적인 의견이 아닌 자료를 토대로 디자인 방향을 잡을 수 있도록 고민함.

주관적인 의견

- 발표를 하고 질의응답을 하고 나니, 보완해야 할 점들, 아쉬운 부분들이 보였습니다. 추후 수정하여 좀 더 발전한 앱을 만들 수 있도록 하려고 합니다.
- 스타일 가이드라인과 와이어프레임 제작 후 프로토타입을 들어가니 작업 속도가 빨라지는 것 같았습니다. 무작정 디자인을 하는 것이 아닌 과정을 거치면서 하는 것이 얼마나 중요한지에 대해서 알 수 있었습니다.
- 팀원들과 여러 의견을 내고 그 과정에서 의견의 충돌이 있을 경우, 객관적인 자료를 바탕으로 근거를 제시하여 좋은 방향으로 결과를 이끌어 내려 하였습니다. 이러한 과정이 팀작업에서는 불가피하게 일어나며 결과적으로 더 나은 결과물을 만들어낸다는 것을 알게 되었습니다.
회사 내에서 비슷한 상황에 부딪히게 될 때, 이러한 경험을 바탕으로 원만한 커뮤니케이션을 할 수 있도록 하려합니다.