

팀 프로젝트

-어플 리디자인-

1. Overview

- ① 팀명 : 집보내조
- ② 팀원 : 고은지(리더),
- ③ 프로젝트 소개
 - 프로젝트 이름 : Dinning Note
 - 선정 어플 : DINNING NOTE
 - 기간 : 2023.05.03 ~ 05.31

2. 진행 과정

- ① 어플 선정
- ② 선정 어플 사용 및 분석
- ③ 소비자들의 의견 파악
- ④ 문제점 개선사항 협의
- ⑤ 중간 점검·정리
- ⑥ 와이어 프레임 및 러프 스케치
- ⑦ 리디자인
- ⑧ 최종 완성 및 발표
- ⑨ 보고서 작성

3. 담당 업무

팀 분위기가 좋아 팀장으로서 각 파트마다 나눠서 작업하고 모으는 것 보다 다 같이 이야기하고 진행하는 것 팀에 활력을 줄 수 있을 것 같아 함께 진행하였습니다. 선정 어플(Dinning Note)을 먼저 사용해 보고 사용자 입장에서 불편한 점을 찾고, 어플 리뷰에 소비자들의 의견들을 종합하여 문제점을 정리해 개선점에 대해 협의했습니다.

협의 후 선정 어플(Dinning Note)의 와이어 프레임 작업 후 여러 러프 스케치를 하고
종던 부분들을 정리해 리디자인을 진행했습니다.

4. 프로젝트 결과

딱딱한 기존 선정 어플(Dinning Note)보다 자연스러운 움직임과 완성도가 높은 결과물
이 제작되었습니다. 최종 발표를 맡으신 팀원분께서 세세히 발표를 진행하셔서 아쉬움 없
게 잘 마무리할 수 있었습니다.

5. 부족한 점

러프 스케치를 진행하기 전 문제점을 정리하던 당시 어플의 비전에 대해 디테일하게
정하지 못한 것이 가장 아쉬웠습니다. 조금 더 디테일하고 정확한 비전으로 리디자인을
시작했다면 지금의 아쉬운 점이 덜 했을 거라 생각합니다.

또 발표 PPT를 팀원들이 만들 줄 몰라 하셔서 혼자 다 맡아서 진행하고 만들다 보니
시간적으로 아쉬운 점이 있었습니다. 전체 제작 기간은 약 한 달이 되지 않은 짧은 시간
에 레퍼런스 조사와 정보를 취합하는 것에 시간을 다 사용해 PPT 제작 시간이 다소 적
었다고 생각해 아쉬웠습니다. 프로젝트가 마무리되고 프로젝트 완료 PPT를 수정해 만들
예정입니다.

6. 잘한 점

짧은 프로젝트 기간 동안 완성해 내지 못할 것 같은 불안감을 갖고 진행했습니다. 하지
만 팀원분들과 수업 시간 외에 따로 지속적으로 만나 의견을 나누고 조금씩 나아가자 결
국 완성을 하게 되어 성취감이 들었습니다.

7. 배운점

더딘 진행 상황에서도 다 같이 익숙한 프로그램보다 새로 배우는 프로그램을 손에 익
히기 위해 노력하고 서로 모르는 부분은 알려주고 배우는 응원 사이에서 한 달도 안 되
는 시간에 많은 것들을 배웠습니다.

디자인 작업 시에 디자인적 요소가 많지 않다고 생각하고 있었는데 팀원분들과 이야기를 나누며 조금씩 덜어내고 간소화하는 것들을 배우게 되었습니다.

8. 개인리뷰

다 같이 디자인 작업을 진행하려면 스타일 가이드가 중요하다는 것을 알았습니다. 팀원 각자의 개성도 있어 적당한 통일성을 위해 디자인 시 기준이 필요하다고 느꼈습니다. 프로젝트 시작 전에 친분도 없는 팀원들과 짧은 시간 안에 만들어 낼 수 있을까, 팀장으로서 큰 목소리로 의견을 내야 할까, 디자인에 경험이 없다고 자신감이 없으신 분과 여러 걱정이 있었지만 다 같이 의견 내면서 친해지고 성실함으로 완성하고 보니 뿌듯함 마음입니다.