팀 프로젝트

-홈페이지 리디자인-

1. Overview

➀ 팀명 : 과제하느라 죽을뻔 했조

➁ 팀원 : 고은지(리더), 강신재, 김평우, 진태식

➂ 프로젝트 소개

* 프로젝트 이름 : 퍼블리싱
* Git 관리자 : 김평우
* 선정 홈페이지 : YG entertainment
* 기간 : 2023.07.03 ~ 07.10

​2. 진행 과정

➀ 홈페이지 선정

➁ 선정 홈페이지 사용 및 분석

➂ 문제점 개선사항

➃ 와이어 프레임 및 러프 스케치

➄ 리디자인

➅ 퍼블리싱 가이드라인

➆ 최종 완성

➇ 보고서 작성

3. 담당 업무

- 디자인 레퍼런스 서치

- 디자인 가이드 라인

- 퍼블리싱 가이드 라인

- 각페이지의 디자인 통일성을 위한 세밀 수정

전반적인 작업 중 디자인 분야를 맡아서 진행하였고, 리디자인 시 참고가 될 레퍼런스 서치와 퍼블리싱 가이드라인을 작업했습니다. 담당하게 된 ‘artist & actor’ 페이지를 전체 리디자인 후 퍼블리싱을 진행해 최종 완성을 하게 되었습니다.

4. 프로젝트 결과

K-pop으로 상승세를 타고 있는 entertainment의 홈페이지라고 하기에 다소 아쉬운 면이 있는 YG entertainment를 전 세계인들이 보기 편하고 이해가 쉬운 디자인으로 작업하게 되었습니다. 홈페이지 중간마다 YG entertainment만의 비전과 가치관을 표현한 파트는 script 효과로 keyword와 짧은 내용들이 있어 about의 설명들을 찾아 읽지 않아도 쉽게 파악 가능합니다.

5. 부족한 점

디자인 파트를 진행할 때 서치나 디자인, 가이드라인 제작은 어렵지 않게 진행할 수 있었지만 퍼블리싱 작업을 시작하게 되었을 때는 어려움이 있었습니다. 초반에는 퍼블리싱 제작에 큰 문제는 없었지만 후반에 script 분야에서 페이지들 간에 간섭과 중복 키워드로 부족한 부분이 발생했습니다. Common 파일을 처음에 제작해 진행했지만 진행할수록 수정 사항이 생기면서 간섭이 발생하게 되었습니다. 간섭이 발생한 가장 큰 원인은 다른 것들로부터 충돌을 없애기 위해 footer에 z-index 값을 -999로 준 것이 menu에 간섭이 생기는 문제였으며, 오른쪽 상단 공통으로 들어가는 menu의 script 순서였습니다.

공통으로 들어가는 것들은 처음 계획대로 common 파일이라는 공통 파일을 작성했지만 나중에 추가된 menu의 common 파일이 처음에 만들어 두었던 footer의 common 파일의 z-index와 위치가 섞인 페이지도 있었습니다. 각자 해결하기엔 common 파일의 수정 불가한 부분에 대해 야이기를 나눠보아야 했기 때문에 각자의 작업을 마치고 마무리로 파일들을 모을 때 문제가 되는 부분을 찾아 수정했습니다.

Menu를 마지막에 common 파일을 만들어서 다른곳에 추가하다보니 다른 파일에서 menu가 가진 script가 다른 값의 이름과 겹치는 사소한 문제도 최종적으로 모을 때 수정해 완성하게 되었습니다.

6. 잘한 점

한 홈페이지를 제작하기에 꽤 짧은 시간이었지만 빠른 역할 분담과 원활한 소통으로 체계적으로 진행되었습니다. 각자 페이지의 담당 정한 후 각자 진행을 했지만 서로 부족한 부분이나 도움이 필요한 부분은 한곳에 모여 함께 해결하고, 수업 외에 시간 중 도움이 필요할 때는 음성 채팅을 통해 문제를 해결해 나아갔습니다.

7. 배운점

진행하기 전에 홈페이지의 한 페이지를 책임지고 제작한다는 것에 부담감도 크고 걱정도 되었지만 든든한 팀원들 덕분에 금방 안정을 찾게 되었습니다. 본인의 할 일도 있었지만 문제가 발생하면 모두 함께 모여 해결해 나가는 부분이 가장 인상 깊었습니다. 이번 프로젝트를 진행하면서 가장 큰 배운 점은 각자 잘하는 분야가 또렷해 자신감을 갖고 이를 장점으로 잘 활용하시는 모습이었습니다. 가끔은 자신감을 잃을 때도 있지만 믿어준 팀원 덕분에 잘 마무리할 수 있었습니다.

​8. 개인리뷰

7일이라는 시간 동안 리디자인과 퍼블리싱을 완료하기 어려울 것이라고 예상했습니다. 하지만 시작 전에 새워둔 계획을 토대로 각자 자리에서 진행해 보니 불가능에서 가능에 가까운 일이 되었고, 짧은 시간 내에 높은 퀄리티를 내야 한다는 마음이 팀원끼리도 통해 팀워크도 빛을 낸 것 같습니다.

진행 중 디자인 분야는 사소한 부분의 신경을 필요로 하는 통일성이 중요하게 생각하면서 각자 분야의 리디자인을 진행하다 보면 디자인 방향이 다 다르게 흘러갈 것이 예상되었습니다. 이를 방지하기 위해 사용될 폰트와 크기, 도형 위치마다 바뀔 모서리 값, 대표로 사용될 색상들을 디자인 가이드로 작성하게 되었습니다.

디자인 가이드가 있어서 각 페이지가 서로 어우러지게 디자인되었고, 디자인된 페이지가 퍼블리싱에 그대로 구현되기 위해 퍼블리싱 가이드를 작성해 두어 기본적인 padding 값과 margin 값, font – family 등을 작성해 퍼블리싱을 진행 시에 유용하게 사용되었습니다. 디자인 가이드나 퍼블리싱 가이드 작성은 혼자 했지만 팀원들이 적극적으로 의견을 내주어 어렵지 않게 기준을 정할 수 있었습니다.

팀 퍼블리싱을 할 때 사용된 Git organization은 팀원 전부가 처음 사용하는 것이라 권한에 대한 부분에 미숙했습니다. 개인 Git hub를 사용하듯이 git push와 git pull는 Git organization 속의 각자 Repository에서만 가능하고, 다른 사람들이 사용하려면 git pull만 가능하거나 권한을 부여해 주어야 하는데 생각보다 복잡해서 시간을 아끼기 위해 각자 Git organization에서 작성하고 마지막에 한곳에서 모아 페이지를 작성하기로 했습니다.

예상외의 문제점들이 있었지만 어려울 땐 돕고, 끌어간다는 것이 말은 쉽지만 행동으로는 쉽지 않은 일이라 많이 겪어보지 못했는데 이번 프로젝트를 통해 제대로 알게 된 것 같습니다.