



한국음악저작권협회 웹사이트 리뉴얼

| | |
|-------|---|
| 작성일시 | @2025년 8월 26일 오전 10:10 |
| 유형 | 디자인 리뉴얼 웹사이트 |
| 툴 | 비주얼스튜디오 피그마 |
| URL | https://i-wisheeee.github.io/KOMKA/ |
| URL_2 | https://www.figma.com/design/Mmf0t2A61Xc7DgaLNesH0I/%ED%95%9C%EA%B5%AD%EC%9D%8C%EC%node-id=333-3086&t=FWJOSP7EulHAodbZ-0 |

제작 목적 및 타깃

한국음악저작권협회(KOMCA)의 공식 웹사이트를 사용자 경험(UX)과 인터페이스(UI)를 전면 개선하는 리디자인 프로젝트입니다.

목표는 사용자 중심의 정보구조와 현대적인 디자인을 통해 저작권자와 이용자 모두에게 쉽고 빠른 정보 접근과 편리한 서비스 이용 환경을 제공하는 것입니다.

제작 순서

- 브랜드/사용자/경쟁사 조사 분석 진행
- 피그마로 레퍼런스 제작
- 피그마로 와이어 프레임 제작
- 피그마로 디자인 시안 제작 레이아웃(1920*10510)
- 디자인 시안 리뷰
- 스타일가이드 정리

문제점 또는 아쉬운 점

- 레퍼런스를 수집하여 마음에드는 부분을 합쳤을때 조화롭지 않고 지저분한 느낌을 받았다.
- 코딩할 때 원하는 디자인이 제대로 구현되지 않아 여러 차례 수정을 거쳐 진행했다. (**코드 배치 역량 부족**)
- 피그마 와이어프레임 작업 시 레이어 이름을 바로 수정하지 않아 나중에 복잡해지고 헷갈려서 어려움을 겪었다.
- 피그마에서 프로토타입을 연결할 때 링크가 제대로 작동하지 않아 미리보기 시 모션이 의도와 다르게 재생되어 수정하는 데 어려움을 겪었다.

개선 방향 제안

피그마

- 작업 초반부터 네이밍 습관 들이기
 - 기본 이름 (Rectangle 1, Group 2 등) 대신 바로 역할에 맞게 명확하게 바꾸기
 - 예) `btn_submit`, `header_logo`, `modal_background`

- **풀더(프레임) 단위로 구분하기**
 - 관련된 요소끼리 그룹화 후, 그룹 이름도 기능에 맞게 명확하게 지정
 - 예) `Header`, `Footer`, `Sidebar`, `LoginModal`
- **네이밍 컨벤션 정하기**
 - 알아보기 쉽게 미리 규칙 정해두기 (소문자만 쓰기 / 언더바 사용하기 / 접두어 붙이기 등)
 - 예) `txt_`, `btn_`, `icon_` 등 역할별 접두어 붙이기
- **정기적으로 정리하는 시간 갖기**
 - 큰 작업 후 혹은 하루 작업 끝날 때 잠깐 레이어 정리하는 습관을 길들이기
 - 불필요한 레이어 삭제, 이름 수정
- **컴포넌트와 스타일 잘 활용하기**
 - 반복되는 UI 요소는 컴포넌트로 만들고, 네이밍 관리하면서 효율성을 극대화시킨다.

비주얼스튜디오코드

- **디자인 가이드 꼼꼼히 분석하기**
 - 색상, 폰트, 간격, 레이아웃 등 세부 요소를 미리 정확히 파악한다.
- **모바일/데스크톱 반응형 미리 계획하기**
 - 코드 작성 전 각 화면 크기에 맞는 레이아웃 구조를 구상하여 수정 빈도를 줄인다.
- **코드 레이아웃 및 구조 표준화하기**
 - html구조 설계시 시맨틱마크업을 적극적으로 활용하고 css 클래스명 등 네이밍 컨벤션을 정해 혼란을 줄이고 작업시간을 줄인다.
- **자주 미리보기 하며 바로바로 수정하기**
 - 한꺼번에 작업 후 수정하는 것보다, 작은 단위로 점검하며 진행한다.
- **브라우저 도구 적극활용하기**
 - 개발자 도구(Dev Tools)를 활용하여 css 구조를 분석하고 실시간으로 수정사항을 테스트한다.

다른 대안 또는 시도해보고 싶은 방향

- 피그마를 통해 프로토타입으로 완벽한 구현을 해보고싶다.
- 다음 코딩으로 작업할때는 상세페이지까지도 완벽하게 작업해보고싶다.
- 다음 코딩으로 작업할때는 스크립트를 이용한 특이한 효과들을 많이 넣어서 작업해 보고싶다.

이번 작업에서 배운 점, 느낀 점

배운 점

- 공공기관 웹사이트의 UX 설계는 “신뢰성과 명확성”이 가장 중요하다는 것을 깨달았다.
→ 감성보다 정보 접근성과 직관적인 구조가 우선시되어야 함
- 사용자 유형에 따라 정보 설계가 달라져야 한다는 점을 체감했다.
→ 저작권자, 일반 사용자, 음악 이용자 등 각 타깃에 맞는 UI가 필요함
- 레이어 정리, 컴포넌트화, 폰트 일관성 등 디자인 실무의 기본기가 프로젝트의 완성도를 크게 좌우함을 실감했다.
- 반응형 웹 디자인에서 콘텐츠 재배치와 UI 단순화가 핵심이라는 점을 실전으로 경험했다.

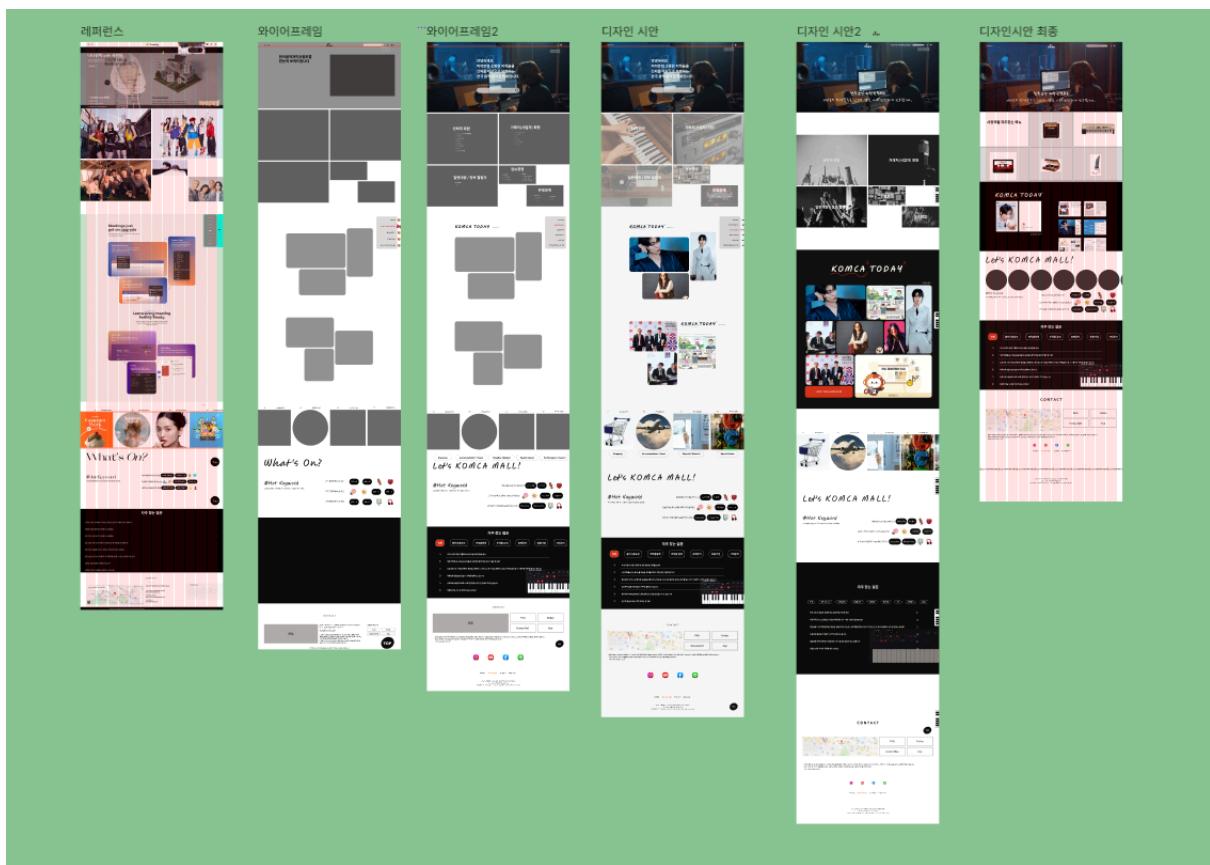
느낀 점

- 초반에 구상했던 구조보다 사용자 흐름을 더 깊이 고려했더라면 **수정 작업을 줄일 수 있었겠다**는 아쉬움이 들었다.

- 디자이너 입장에서는 “예쁜 것”보다 사용자가 쉽게 이해하고 행동할 수 있는 디자인이 더 중요하다는 점을 다시금 느끼게 되는 계기가 되었다.
- 처음에는 다소 낯설게 느껴졌던 **공공기관 특유의 언어와 정보구조**, 사용자 관점에서 접근하니 자연스럽게 풀려가며 많은것을 또 배우는 계기가 되었다.
- 프로젝트를 진행하며 **디자인의 역할이 단순한 ‘시각 표현’이 아니라 ‘정보 전달’이라는 본질에 가까워졌다**는 느낌을 받게되었다.
- 아직 작업하면서 많은 어려움이 있고 시간이 많이 소모되는것을 보면서 아직 역량이 많이 부족하고 배울것이 아주 많고 **한참 멀었다**는 생각이 들었다.

아이디어 스케치

레퍼런스/와이어프레임/디자인시안



컴포넌트&베리언츠



피그마

▼ url

<https://www.figma.com/design/Mmf0t2A61Xc7DgaLNesH0I/%ED%95%9C%EA%B5%AD%EC%9D%8C%EC%95%85%EC%A0%80%EC%9E%91%EA%B6%8C%ED%98%91%ED%9A%8C%EC%9B%BD%EC%82%AC%EC%9D%B4%ED%8A%B8%EB%A6%AC%EB%94%94%EC%9E%90%EC%9D%B8?node-id=0-1&p=f&t=Jdoc6QXoZfWHjvTH-0>



프로그램 : 피그마, 일러스트

패널과 툴 : 도형, 텍스트, 레이어 스타일(그림자, 아이콘 색상, 테두리), 프로토타입, 오토레이아웃, 펜툴, 선택툴

폰트 글꼴 : Noto Sans KR(한), arial(영), kcc-김환기체(스타일폰트용)

폰트 사용 이유

1. Noto Sans KR (한글 본문용)

- **가독성 우수**: 다양한 해상도와 디바이스에서 선명하게 읽히는 깔끔한 산세리프체이다.
- **공공성 & 안정성**: 웹에서 자주 사용되는 구글 폰트로, 신뢰감 있는 느낌을 제공한다.

2. Arial (영문 본문용)

- **웹 표준 폰트**: 거의 모든 OS에서 기본적으로 지원되어 깨짐 없이 출력되는 장점이 있다.
- **Noto Sans KR과의 조화**: 두 폰트가 비슷한 구조와 굵기를 가져 혼용 시 이질감을 최소화시켰다.
- **깔끔하고 현대적인 인상**: 가독성이 좋고 깔끔한 느낌이므로 선택하였다.

3. KCC-김환기체 (스타일/강조용)

- **디자인 포인트 역할**: 본문과 구분되는 개성 있는 필체로 시각적 리듬감을 부여하기 위해 선택하였다.
- **감성적 이미지 전달**: 문화, 예술, 스토리텔링 요소가 필요한 부분에 적합하다.
- **공식 무료 배포 폰트**: 저작권 걱정 없이 자유롭게 활용 가능하여 선택하였다.



의도와 다른 부분/문제점

- 다양한 레퍼런스 홈페이지를 참고해 레이아웃을 조합해보았으나, 전체적인 시각적 통일성과 구조적 조화가 부족하다는 느낌을 받음.
(의도와 다른부분)

⇒ 이로 인해 전체적인 균형을 맞추기 위해 작업 중 일부 요소는 새롭게 수정하는 작업이 필요했음.**(문제점)**

그 이후, 요소 간의 균형, 여백, 색상 사용 등을 무분별하게 결합할 경우 디자인의 방향성이 흐려질 수 있다는 점을 체감하고 레퍼런스를 단순히 조합하기보다,

명확한 기준과 컨셉 아래 필요한 요소만 선택적으로 적용하는 방향이 중요하다고 느꼈으며, 이후 작업 시에는 **다양한 웹사이트를 조사·분석하여 레퍼런스를 참고하고**,

이를 디자인에 적용해 조화롭게 제작할 계획임.**(문제해결)**

- 브랜드의 아이덴티티를 시각적으로 표현하는 전문적이고 정돈된 로고 디자인을 의도했으나, 툴 활용 능력 부족으로 인해 디자인 완성도가 떨어졌고

전체적으로 조잡하거나 미완성된 인상을 주는 결과물이 나옴. **(의도와 다른부분)**

⇒ 벡터 편집 및 도형 정렬, 곡선 처리 등 기초적인 툴 기능 **숙련도가 부족하여 로고의 균형과 완성도에 영향을 미쳤으며**,

이로 인해 디자인의 전문성과 시각적 일관성이 저하됨.**(문제점)**

그 이후, 초기 단계에서 아이디어를 **스케치로 명확히 구체화**한 후, 일러스트레이터의 **핵심 기능들을 집중적으로 학습하고 반복 실습을 수행하며**,

툴에 대한 충분한 지식을 습득하고, 디자인 복잡도를 조절하여 현실적 구현 가능성을 높이고 결과물의 완성도를 향상시킬 것임 **(문제해결)**

• 레이어 그룹화와 네이밍이 습관화되지 않아, 작업이 진행될수록 레이어 수가 많아지고 원하는 요소를 찾는데 시간이 소요되었으며, 프레임이 여러개 늘어나면서 프로토타입 연결을 제대로 하지 않아 화면이 스크롤되지 않는 오류가 발생함. **(의도와 다른부분)**

⇒ 프레임과 레이어 수가 많아질수록 작업 중 **요소 파악이 어려워지고, 작업 효율이 저하됨**.**(문제점)**

그 이후, 다음 프레임 작업 초기부터는 명확한 네이밍 규칙과 그룹화 방식을 정립하여 일관된 레이어 관리 습관을 구축하였고,

프레임 및 컴포넌트 구조를 체계적으로 설계하고, 프로토타입 연결 시 흐름과 스크롤 기능을 꼼꼼히 점검하였으며,

작업 중간중간 정기적으로 레이어 및 프로토타입 상태를 검토·정리하여 **오류 발생 가능성을 최소화** 시켰음. **(문제해결)**

잘 한 부분/칭찬할 점

- 그리드에 맞춰 레이아웃을 정렬하여 일관성을 유지한 레이아웃을 표현하였음.
- 이미지, 아이콘 해상도를 고려하여 표현함.
- 사용자 경험(UX)을 고려한 직관적인 네비게이션 구조로 제작하여 방문자가 더 이용하기 쉽게 리디자인했음.
- 통일된 컬러 팔레트와 타이포그래피를 사용해 전체적인 디자인 일관성을 유지함.
- 기존 사이트의 주요 기능과 콘텐츠를 효과적으로 재배치하여 정보 탐색이 쉬워지도록 제작함.
- 로고를 새로 디자인하여 현대시적인 디자인으로 재구성하는데 도움을 줌.
- UI 요소 간 간격과 그리드를 철저히 맞춰 정돈된 레이아웃을 구현하여 깔끔한 인상을 줌.

어려웠던 점

- 정보 구조가 복잡한 기존 웹사이트를 간결하게 재구성하는 데 시간이 소요됨.
- 기존의 사이트는 이미지가 거의 없고 텍스트 위주여서 그에 맞는 조화로운 이미지들과 동영상을 찾는데에 어려움을 느낌.
- 메뉴가 많아서 핵심적인 메뉴를 줄이는데에 어려움을 느낌.
- 프로토타입 설정, 개발자 도구 활용 등 툴 전반에 대한 숙련도가 부족해 작업 효율이 떨어지고 반복 수정으로 인해 시간이 오래 소요됨.
- 콘텐츠의 양과 기능의 중요도에 따라 시각적 위계를 설정하는 과정에서, 색상, 여백, 타이포그래피 등을 조율하는데 어려움을 겪었음.
- 브랜드의 기존 이미지와 정체성을 유지하면서도 새로운 스타일로 풀어내는 과정이 쉽지 않아, 표현 방식의 균형을 맞추는데 어려움을 겪었음.

다음에 시도/보완할 부분

- 프로토타입을 완벽하게 구현할것.
- 비주얼스튜디오코드를 이용할때 img태그에 alt를 같이 작성할것
- 통일성을 가진 이미지나 동영상을 잘 조합할것
- 혁신적이고 도전적인 설계
- 툴을 다루는 스킬과 지식
- 코딩 이해도 향상시키기