



KORAIL톡 모바일앱 리디자인

| | |
|------------|---|
| 🕒 작 성일시 | @2025년 10월 16일 오후 12:48 |
| ≡ 유 형 | 리뉴얼 모바일 반응형 코딩 |
| 🔧 툴 | 비주얼스튜디오 피그마 |
| 🔗 URL | https://www.figma.com/proto/AQytXLJqYJFJdfhh2hAxxX/%EC%BD%94%EB%A0%88%EC%9D%BC?node-id=0-1 |
| 🔗 URL_2 | https://i-wisheeee.github.io/KorailTalk/ |

제작 목적 및 타깃

코레일톡 앱을 사용자 경험(UX)과 인터페이스(UI)를 전면 개선하는 리디자인 프로젝트입니다.

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

제작 순서

1. 브랜드/사용자/경쟁사 조사 분석 진행
2. 정보 구조도 설계
3. 피그마로 레퍼런스 제작
4. 피그마로 와이어 프레임 제작
5. 피그마로 디자인 시안 제작 레이아웃(width:375)
6. 프로토타입 연결
7. 스타일가이드 정리

문제점 또는 아쉬운 점

- 경쟁사 분석 시, 유사 계열사 한 곳만 참고하여 **정보 수집이 부족**했고, 그로 인해 **비교·분석의 깊이**가 아쉬웠다.
- 프로토타입 연결 개수가 많아질수록 흐름이 꼬여 오류가 발생했으며, 이로 인해 제작 진행에 차질이 생겼다.
- **정보 구조 설계에 대한 이해가 부족**해, 디자인 설계 단계에서 구조를 다시 수정하고 재설계하는 비효율이 발생했다.
- 인스턴스, 컴포넌트, 베리언츠에 대한 이해도가 전반적으로 미흡하여, **프로토타입 연결 방식에 어려움**을 겪었다.

개선 방향 제안

🎨 피그마 (Figma)

- 프로토타입 흐름 설계를 사전에 명확히 구성하기

→ 화면 연결 수가 많아질 경우 흐름이 꼬이지 않도록, 작업 전 플로우차트 또는 사용자 시나리오를 통해 구조를 구체화한 뒤 프로토타입 연결을 진행한다.

- **인스턴스·컴포넌트·베리언츠에 대한 이해도를 높이기**

→ 각 기능의 차이와 사용법을 학습하여 컴포넌트 활용도를 높이고, 유지보수에 용이한 설계 구조를 구축한다.

- **정보 구조도를 초안부터 체계적으로 설계하기**

→ 디자인 단계에서 다시 구조를 수정하지 않도록, 기획 초기 단계에서부터 정보 계층 구조를 명확히 설계하고, 이에 맞춘 디자인을 진행한다.

- **레이어 및 네이밍 관리를 체계화하기**

→ 작업 초반부터 명확한 네이밍 규칙을 정하고, 프레임·컴포넌트 단위로 체계적인 레이어 정리 습관을 들여 작업 효율을 높인다.

- **다양한 경쟁사 및 레퍼런스 분석을 강화하기**

→ 유사 브랜드 한 곳에만 의존하지 않고, 복수의 경쟁사 및 타 산업군 사례까지 폭넓게 조사하여 디자인 방향성에 더 깊이 있고 다각적인 인사이트를 적용한다.

다른 대안 또는 시도해보고 싶은 방향

- 상세페이지부터 다른 세세한 작은 기능들까지 모두 연결될수 있도록 작업해보고싶다.
- 피그마 뿐만아니라 코딩으로도 완벽하게 빠른시간내에 구현해 내고 싶다.

이번 작업에서 배운 점 , 느낀 점



배운 점

- **공공기관 앱의 UX 설계는 '신뢰성과 명확성'이 최우선이다**

→ 코레일처럼 실시간 예약과 이용 정보가 중요한 앱에서는 감성적 디자인보다 **정보의 정확한 전달과 직관적인 흐름**이 핵심임을 깨달았다.

- **사용자 유형에 따라 정보 구조와 인터페이스는 달라져야 한다**

→ 코레일톡은 고령층부터 MZ세대까지 다양한 연령대가 사용하는 앱이기 때문에, **연령별 이해도와 사용 패턴을 고려한 UI 설계의 중요성**을 실감했다.

- **디자인 기본기(레이어 정리, 컴포넌트화, 스타일 일관성)의 숙련도가 결과물 완성도를 좌우한다**

→ 특히 **폰트 크기와 색상, 버튼 간격** 등 기본적인 요소 정리가 미흡할 경우, 전체 앱의 신뢰도와 사용성이 저하될 수 있음을 체감했다.

→ 따라서 **정돈된 작업 습관과 명확한 디자인 시스템 구축이 필수적**임을 다시금 느꼈다.



느낀 점

- 사용자가 어떤 부분에서 불편함을 느끼고, 어떤 기능이 필요한지 고민하며 설계하다 보니 **좋은 아이디어가 떠올랐을 때 큰 보람**을 느꼈다.

- **다양한 연령대를 고려한 디자인의 중요성**을 다시 한 번 깨달았다.

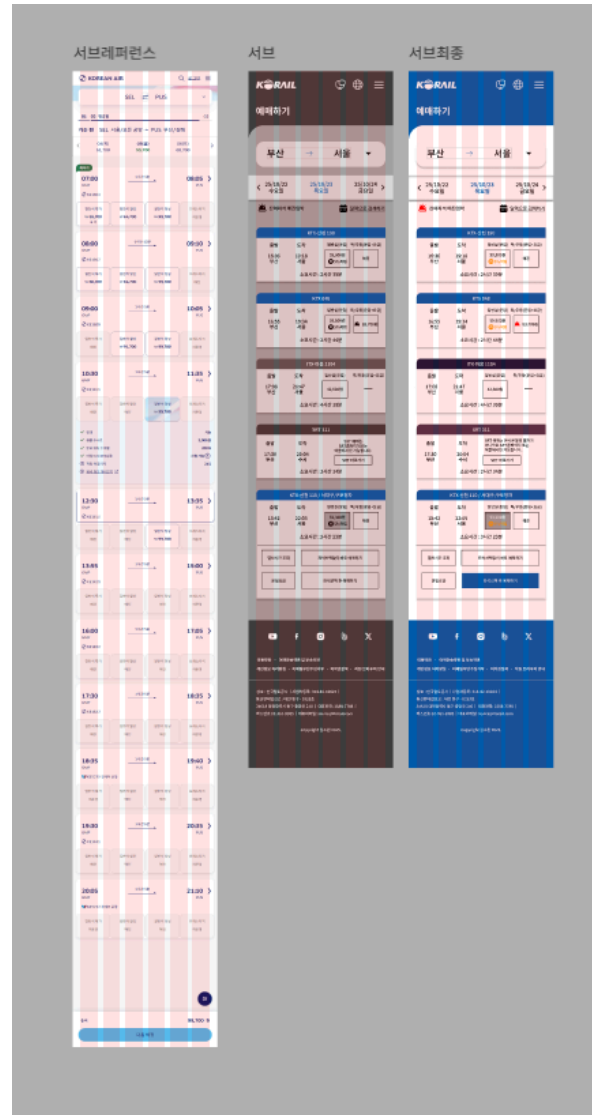
- 이번 프로젝트를 통해 디자인이 단순한 '시각적 표현'이 아니라 **'효과적인 정보 전달'**이라는 본질에 더 가까워졌다는 느낌을 받았다.

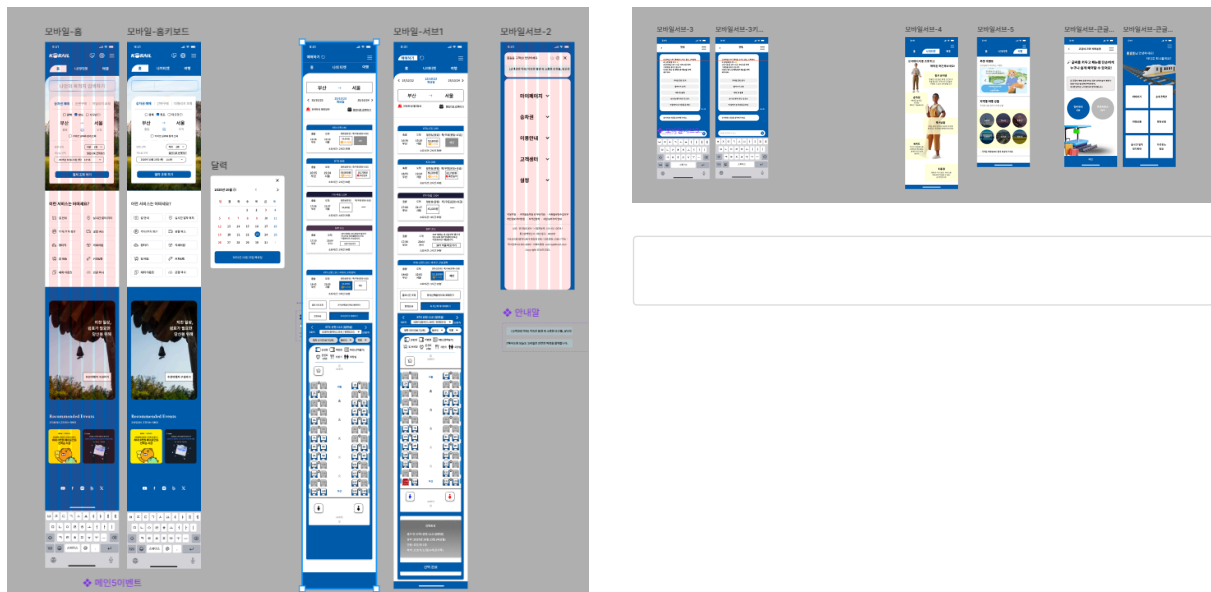
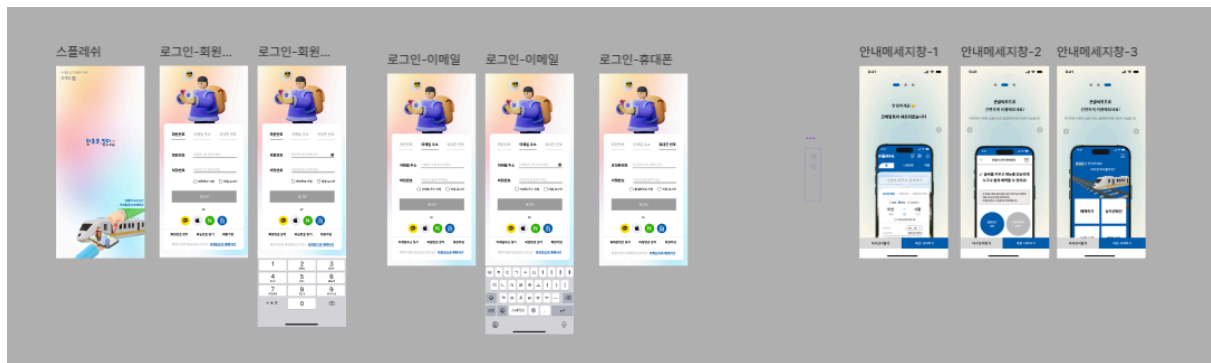
- 열정을 갖고 사용자 입장에서 생각하며 작업했지만, 예상보다 작업량이 많아졌고, 그만큼 사용자 만족을 위한 세심한 배려가 필요하다는 점을 깊이 깨달았다.

- 앞으로도 사용자 만족을 최우선으로 생각하며, **사용자를 우선적으로 배려할 줄 아는 좋은 디자이너가 되고 싶다**는 다짐을 하게 되었다.

아이디어 스케치

레퍼런스/와이어프레임/디자인시안





컴포넌트&베리언츠



<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%B9%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>

<https://www.figma.com/design/AQytXLJqYJfJdfhh2hAxxX/%EC%BD%94%EB%A0%88%EC%9D%BC?node-id=0-1&p=f&t=U3GsWn1J0WsObUlf-0>



프로그램 : 피그마

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)

폰트사용이유

1. Noto Sans KR (한,영)

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



의도와 다른 부분/문제점

- 디자인 시안 제작 과정에서 **각 페이지 간 일관된 레이아웃 체계가 부재해 사용자가 혼란을 겪을 수 있다는 점을 발견했다.** (의도와 다른 부분)

⇒ 따라서 시안 전체를 통일된 그리드와 레이아웃 가이드라인에 맞춰 재구성하는 작업이 필요했다. (문제점)

이후에는 디자인 가이드라인을 엄격히 준수하고, **페이지별 요소 배치 기준을 세워 통일성을 유지하는 방향으로 작업할 예정이다.** (문제해결)

- 코딩 구현 시 섹션을 그룹화하는 과정과 처음 사용하는 스크립트(달력 등)가 생소해, 표현하는 데 많은 시간과 시행착오가 발생했다. (의도와 다른 부분)

⇒ 이로 인해 개발 속도가 느려지고 디테일한 조정에 추가적인 노력이 필요했다. (문제점)

앞으로는 기본적인 스크립트 활용 능력을 사전에 학습하고, 섹션별 구조화 방식을 체계적으로 익혀 작업 효율을 높일 계획이다. (문제 해결)

- 디자인을 피그마로 구현한 후 코딩으로 100% 동일하게 구현할 수 있을지 의문이 들어, 원하는 대로 디자인하는 데 어려움을 느꼈다. (의도와 다른 부분)

⇒ 이로 인해 디자인과 개발 간 괴리감이 발생했고, 일부 요소는 코드로 재조정해야 하는 상황이 생겼다. (문제점)

앞으로는 디자인 단계에서 개발 가능성을 고려해 실현 가능한 UI를 설계하고, 개발자와 긴밀히 협업하여 디자인과 구현 간 차이를 최소화할 계획이다. (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.
- 레이아웃의 이름을 즉시 정리하며 설계의 효율을 높임.
- 기존 사이트의 주요 기능과 콘텐츠를 효과적으로 재배치하여 정보 탐색이 쉬워지도록 제작함.
- '큰 글씨 기능'이라는 사용자를 고려한 새로운 기능을 추가해, 사용자가 더 편리하게 이용할 수 있도록 만들었다.
- 기존의 다소 구식이던 UI를 현대적으로 리뉴얼해, 시대에 맞는 통일감을 갖추었다.
- UI 요소 간 간격과 그리드를 철저히 맞춰 정돈된 레이아웃을 구현하여 깔끔한 인상을 주었다.

어려웠던 점

- 코딩 구현시 그룹화 하는것에 혼동을 겪어 시간이 오래 소요됨.
- 모든 연령대의 사용자를 고려한 UI를 제작하는데에 어려움을 겪었음.
- 프로토타입 설정, 개발자 도구 활용 등 툴 전반에 대한 숙련도가 부족해 작업 효율이 떨어지고 반복 수정으로 인해 시간이 오래 소요됨.

다음에 시도/보완할 부분

- 프로토타입을 완벽하게 구현할것.
- 비주얼스튜디오코드로 코딩구현을 많이 할것
- 툴을 다루는 스킬과 지식
- 코딩 이해도 향상시키기