



# 스타벅스 앱 리디자인

🕒 작성일시	@2025년 7월 24일 오전 9:14
☰ 유형	디자인 리뉴얼 모바일
🔧 툴	포토샵

## 스타벅스 모바일 앱 리디자인

### 제작 목적 및 타깃

스타벅스 모바일 앱의 UI/UX 개선을 통해 사용자 편의성을 높이기 위해 리디자인을 진행하였으며,

자주 사용하는 주요 기능에 쉽게 접근할 수 있도록 구조를 단순화시키고 20~40대 주 이용층의 사용 패턴을 반영해 직관적인 인터페이스로 개선하였습니다.

### 제작 순서

1. 브랜드/사용자 조사 분석 진행
2. 아이디어 스케치 제작(화면 4개 페이지)
3. 포토샵으로 디자인 제작(아트보드 375x812)
4. 디자인 시안 리뷰
5. 스타일가이드 정리

### 문제점 또는 아쉬운 점

- 스케치와 포토샵 작업 간 **크기 및 여백 불일치**로 인해 전체적인 균형 맞추기에 추가 작업과 시간이 필요했다.
- 아이콘 출처가 다양하여 **두께와 스타일의 통일성이 부족**, 결과적으로 아이콘 재수집에 **비효율적인 시간이 소요**되었다.
- 모바일 화면에 적합하지 않은 **너무 작은 폰트 크기(11px 이하)** 사용으로 가독성이 떨어졌고, 임의 확대·축소로 인해 레이아웃 균형도 깨졌다.
- 레이어 그룹화와 네이밍 습관이 부족해 작업 중 **필요한 요소를 찾는 데 시간이 많이 걸렸으며, 수정 작업 효율이 떨어졌다.**

## 개선 방향 제안

- 모바일 환경에 적합한 **최소 폰트 크기 기준을 마련**하고, 폰트 크기를 임의 변형하지 않도록 주의한다.
- 디자인 초반부터 **디자인 시스템 및 스타일 가이드**를 체계적으로 구축하여 모든 요소에 통일성을 부여한다.
- 아이콘은 **한 가지 스타일 가이드에 맞춰 통일된 소스를 사용**하고, 프로젝트 내에서 일관성 있게 관리한다.
- 사용자 테스트를 통해 **가독성, 사용성 문제를 조기 발견**하고 개선점을 신속히 반영한다.
- 팀 내 작업 프로세스 및 커뮤니케이션 루틴을 강화하여, **레이어 네이밍과 그룹화 관리**를 철저히 할 것

## 이번 작업에서 배운 점, 느낀 점

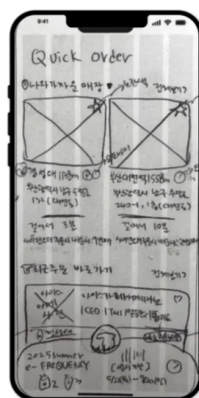
- 리디자인 전에는 **명확한 가이드라인과 작업 순서**를 세우는 것이 중요하고 **사용자 분석, 문제점 파악, 정보 구조 설계, 스타일 가이드 정의** 등 많은 과정들이 필요하다는 것을 배우게 되었다.
- **Behance, 노트폴리오** 같은 디자인 참고 사이트 활용이 아이디어 확장에 큰 도움이 된다는 것을 알게되었다.
- 기존 앱의 불편한 점을 분석하며, 사용자 관점에서 문제를 바라보는 시야가 넓어졌고 이번 작업을 계기로 **사용하기 편한 UI 재구성의 중요성**을 실감했다.

- 툴 사용화가 익숙하지 않으면 작업에 오랜 시간을 소모하게 되어 큰 손해가 오고 **레이어 네이밍과 그룹화가 꼭 필요하다**는 것을 느끼게 되었다.
- **디자인 일관성**을 유지하기 위한 컬러, 폰트, 버튼 스타일 가이드의 필요성을 느꼈다.
- 기존 요소를 단순히 수정하는 것을 넘어서 **"왜 이렇게 바꿔야 하는가"**를 고민하는 과정이 중요하다는 것을 느끼게 되었다.
- **기능성과 미적 균형**을 모두 고려해야 하며, 너무 복잡하거나 단순한 디자인은 오히려 사용성을 떨어뜨릴 수 있다는 것을 느끼게 되었다.
- 피드백을 반영하며 수정하는 과정에서 부족한 점을 많이 배우게 되었고, 디자인은 끊임 없이 발전할 수 있는 무한한 가능성을 지닌 매력있는 작업임을 느끼게 되었다.

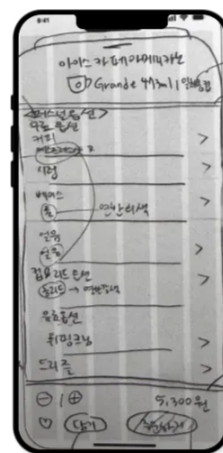
## 아이디어 스케치



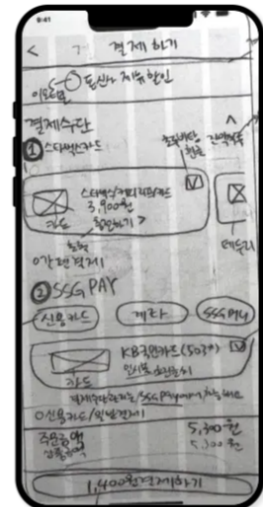
메인 홈화면-1



메인 홈화면-2



주문하기

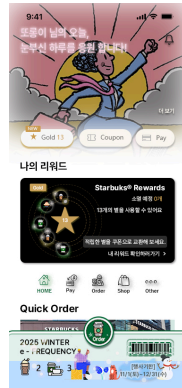


결제하기

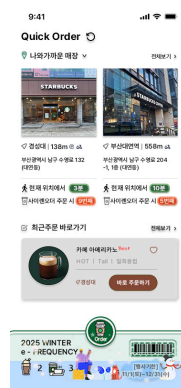
## 디자인 시안



어플시작 창



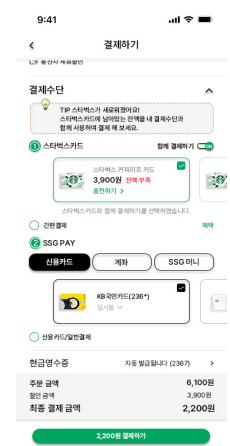
메인 홈 화면  
1



메인 홈 화면  
2



주문하기



결제하기



**프로그램 :** 포토샵

**패널과 툴 :** 도형, 텍스트, 레이어 스타일(그림자, 아이콘 색상, 테두리), 레이어 마스크, 클리핑 마스크, 그리디언트, 펜툴, 선택툴

**폰트 글꼴 :** 프리텐다드

**폰트사용이유 :**

1. 글자 간격, 자간, 행간 등이 **UI/UX에 최적화**되어 있어 다양한 해상도와 크기에서 보기 좋다.
2. 상업적 사용에 제약이 없고, 앱에 **자유롭게 임베드** 가능하고 한글, 영문 혼용 시의 **균형도** 뛰어나다.
3. 다양한 굵기(weight)가 제공되어 **헤더, 본문, 버튼 등 각각에 적절한 스타일 적용** 가능하고 **브랜드의 일관성**을 유지하는데에 장점이있다.

## 의도와 다른 부분/문제점

- 스케치를 기반으로 디자인을 진행하면서, 손으로 그린 요소들과 포토샵으로 구현한 파트 간에 **크기와 여백 차이가 발생했음.**(의도와 다른부분)

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

그 이후에는 이후에는 다양한 앱을 조사·분석하여 레퍼런스를 참고하고, 이를 디자인에 적용해 여백 문제를 최소화할 계획임.(문제해결)

- 원하는 아이콘을 곳곳에서 수집하다보니 **아이콘의 두께가 일정하게 표현되지 못하였음.**(의도와 다른부분)

⇒ 이로인해 최대한 비슷한 아이콘을 다시 수집하기 위해 **비효율적으로 많은 시간을 소비하게 됨.** (문제점)

그 이후 제작한 페이지부터는 **한 페이지 내에서 아이콘을 통일성 있게 수집하여 사용함**으로써 시각적 일관성을 높였음.(문제해결)

- 폰트 크기를 **11px 이하로 사용하여** 실제 모바일에서 테스트 하였을 때 **눈에 잘 띄지 않았음.** (의도와 다른부분)

⇒ 폰트를 도형크기를 변형시키는 것과 같이 임의로 확대·축소하다 보니 **소수점 단위로 변형되어, 주변 레이아웃과의 균형이 무너지는 문제가 발생함.** (문제점)

그 후 **캡션은 최소 12px로 변경하고 그 보다 중요한 부분은 13 ~ 18px로 적용함.** (문제해결)

- 레이어 그룹화와 네이밍이 습관화되지 않아, 작업이 진행될수록 레이어 수가 많아지고 **원하는 요소를 찾는 데 시간이 소요됨.** (의도와 다른부분)

⇒ 이로 인해 편집 및 수정 작업에 **불필요한 시간이 더 들게 되었음.**(문제점)

그 후 효율적인 작업 관리를 위해 레이어 정리와 명확한 네이밍을 점차 의식적으로 습관화하게 되었음.(문제해결)

## 잘 한 부분/칭찬할 점

- 그리드에 맞춰 레이아웃을 정렬하여 일관성을 유지한 레이아웃을 표현하였음.
- 이미지, 아이콘 해상도를 고려하여 표현함.

- 초반 기획한 디자인 컨셉/분위기가 유사하게 표현되었음.
- 레이아웃 정렬시 상하 좌우 간격을 처음부터 일정하게 맞춰 표현하여 작업시간을 효율적으로 사용함.

## 😊 어려웠던 점

- 계층정보에 따른 색상 조절.
- 폰트크기의 사용성
- 아이콘의 적절한 배치
- 원래 가지고있던 앱의 이미지를 유지하되 조금은 차이성있는 분위기의 새로운 아이콘 창조
- 툴을 다루는 스킬
- 사용자 고려한 화면 설계 (버튼의 존재여부, 사용성에 따른 디자인 차이성)

## 😎 다음에 시도/보완할 부분

- 글꼴을 다양하게 사용
- 포인트 컬러와 색상 대비를 적용하여 다른 분위기로 제작
- 통일성을 가진 아이콘 사용
- 혁신적이고 도전적인 설계
- 툴을 다루는 스킬과 지식

