

2025-2 기초웹개발론

## 디자인 리스크 관리 문서

컴퓨터교육과 2022104127 김효은(디자인)

1. 디자인 시스템 개념	
리스크 내용 (문제 해결)	본 수업을 통해 '디자인 시스템'에 대해 처음 들어보게 되었다. 배경 지식이 없었기 때문에 디자인 시스템이 무엇인지, 목적이 무엇인지, 어떻게 구축해야 하는지 등 디자인 시스템의 개념에 대해 알지 못했다.
해결 방법	디자인 시스템의 정의와 목적, 구축 방법 등을 인터넷을 통해 찾아보았다. 개인 블로그, 기업 블로그, 대기업의 디자인 시스템, 정부의 디자인 시스템 등을 참고하여 디자인 시스템은 일관된 환경 구축을 위한 가이드라인으로, 개발 과정에서의 혼란을 줄이고, 효율적이고 체계적으로 작업할 수 있게 지원한다는 것을 알게 되었다.
느낀 점	그동안 전공 수업과 캡스톤에서 진행했던 프로젝트는 모두 소규모였기 때문에 어느정도 불편함을 감수하면서도 구체적인 가이드라인의 필요성을 느끼지 못했던 것 같다. 그러나 디자인 시스템에 대해 알고 난 후, 대규모 프로젝트를 진행할 때는 물론이거니와 소규모 프로젝트를 진행할 때 디자인 시스템을 구축한다면 효율적인 작업이 가능해질 것이라 생각하였다. 또한, 디자인 시스템 레퍼런스를 살펴볼 때 매우 세밀한 요소까지도 체계적으로 정리된 것을 보고 디자이너에게는 섬세함이 필수적인 역량임을 배울 수 있었다.

2. 디자인 시스템 구축 방법	
리스크 내용 (문제 해결)	디자인 시스템 레퍼런스를 찾아보았을 때 웹 페이지, 피그마 등 다양한 방법으로 정리해둔 것을 확인할 수 있었다. 이를 보며 우리 조의 디자인 시스템을 어떤 방법으로 구축할지 고민하였다.
해결 방법	처음에는 React를 활용하여 웹 페이지로 디자인 시스템을 정리할까 생각하였다. 그러나 디자인 시스템을 구축하는 것보다 웹 페이지를 구현하기 위해 더 많은 고민을 하게 될 것 같았고, 이 경우 시간적·내용적으로 비효율적이라 판단하여 피그마를 활용하여 디자인 시스템을 구축하기로 결정하였다.
느낀 점	피그마를 활용한 결과, 웹 사이트로 구현하는 것보다 시간이 더 절약되었을 것이라 생각한다. 더불어 디자인 시스템 내용 구상에 집중하여 더욱 완성도 높게 설계할 수 있었던 것 같다.

3. 디자인 시스템 구성 체계	
리스크 내용 (문제 해결)	디자인 시스템 구성 체계를 어떻게 구분짓고 어떤 요소들에 대해 설명할지 감이 잡히지 않았다. 또, 디자인 요소들에 대해 어느 정도의 수준까지 설명해야 할지 알지 못했다.
해결 방법	대한민국 정부 디자인 시스템 KRDS의 구성 체계를 참고하여 0.0 Overview, 0.1 Foundation, 0.2 Components, 0.3 Prototype으로 구분지었으며, Foundation에서는 색상, 텍스트, 형태, 깊이, 아이콘을, Components에서는 기본 요소들이 조금 더 결합된 위젯 카드와 설정창을

	설명하였다. 또, 단순히 디자인 요소들의 값(ex. 색상 코드, 텍스트 크기 등)을 나열하는 것이 아니라 해당 디자인 요소들이 어떠한 목적으로 어떤 영역에 적용되는지 목적과 의미까지 함께 설명하였다.
느낀 점	처음에는 어느 정도 수준으로 설명해야 할지 고민이었다. 그러나 ‘처음 프로젝트에 착수하는 사람이 디자인 시스템을 한번 살펴보는 것만으로도 디자인 요소와 규칙들에 대해 전반적인 파악을 할 수 있을 정도의 수준으로 구축하기’를 기준으로 삼았고, 디자인 요소에 대한 구체적인 설명을 함께 제공하는 것이 훨씬 좋다는 것을 깨달을 수 있었다.

#### 4. 디자인 토큰 제작

리스크 내용 (문제 해결)	디자인 토큰이 무엇인지, 어떻게 만드는 것인지 알지 못했다.
해결 방법	인터넷 검색을 통하여, 디자인 토큰은 디자인 요소들을 변수로 정의해서 코드화한 것임을 알 수 있었다. 처음에는 디자인 토큰 확장 가능성을 마련에 의의를 두고 디자인 요소의 이름을 color.white, color.black처럼 표시하는 것이 아니라 color.primary, color.background 등과 같이 표시하였다. 이후, 이를 직접 디자인 토큰으로 추출하기 위해 피그마 플러그인 중 Tokens Studio for Figma를 활용하였고, 색상, 텍스트, 그림자, 곡률 등 디자인 요소를 json파일 형식의 디자인 토큰으로 추출하였다. 그라데이션 색상을 디자인 토큰으로 추출하기 위해 color.widgetLogo.red(예시) 뒤에 .from(그라데이션 시작 색상)과 .end(그라데이션 끝 색상)을 추가하여 더 디테일하게 분류하였고, 이를 토큰화하였다.
느낀 점	디자인 토큰을 추출하는 것 또한 처음이였기 때문에 어렵지 않을까 걱정했다. 그러나 이번 프로젝트를 진행하며 처음 활용해본 피그마 플러그인 기능을 활용하여 간편하게 작업할 수 있었다. 다양한 플러그인들을 활용해볼 수 있겠다는 생각이 들었다. 디자인 토큰 확장 가능성을 고려하고, 토큰화를 하는 과정을 거치며 효과적인 협업을 위해서 디자이너들도 개발(개발 과정, 개발 언어)에 대해 어느 정도 알고 있어야함을 느낄 수 있었다. 결국 협업 환경에서는 자신의 영역만 아는 것이 아니라 자신의 영역과 관계된 이웃 영역에 대해서 얇게라도 배우고, 분석하는 단계가 필요함을 배울 수 있었다.