

[IT Essential] 4기 공통 프로젝트 리뷰

진행자: 이지우 프로님

날짜: 2021-02-10

목차

1. [UI/UX 정의](#)
2. [레이아웃 잘 짜는 방법](#)
3. [4기 공통 프로젝트 리뷰 - 서울 1반 5팀](#)
4. [정리](#)
5. [Q&A](#)

1. UI/UX 정의

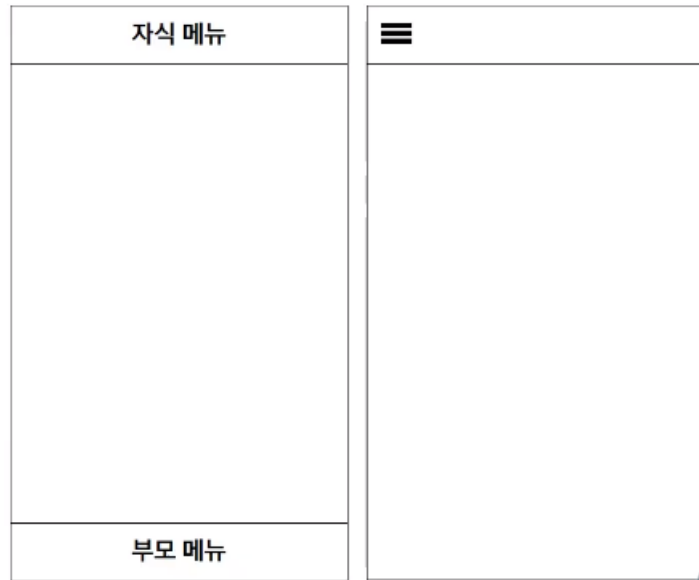
- ✓ 어느 플랫폼에서? (디지털 기기)
- ✓ 누가 ? (사용자)
- ✓ 어떻게 사용할 것인가? (상호 작용)

- SSAFY 프로젝트의 타겟은 누구인가?
 - 서비스 기획 시 고려했던 유저
 - 컨설턴트님
 - SSAFY 프로님들
 - 포트폴리오 (면접관)
- 어떻게 사용할 것인가 < 어떻게 보여줄 것인가
 - 디자인이 이쁜 포트폴리오나 뛰어난 애니메이션도 중요하지만, 그보다는 개발자의 생각(왜/어떻게 만들었는가)과 개발 실력이 드러나는 것이 중요하다.
 - 예) 컴포넌트 재사용에 대한 이해
- 좋은 포트폴리오의 예시 - [Joomatation](#)
 - 포트폴리오가 깔끔하고
 - 만든 프로젝트들을 한 눈에 볼 수 있으며,
 - 프로젝트마다 만든 이유와 만든 과정이 잘 나타나있다.

2. 레이아웃 잘 짜는 방법

- 플랫폼 개발사의 공식 문서 디자인 가이드를 배우자

- 여러분을 방어할 수 있는 가장 강력한 무기다.
- [Google Material Design](#)
- [Apple Human Interface Guidelines](#)
- 훌륭한 UI 서비스를 분석해 보자
- 복잡한 서비스를 분석해보자
- 규칙을 발견하자



- 이번에 많은 프로젝트들이 오른쪽과 같이 햄버거 메뉴를 가진 레이아웃을 많이 사용하고 있다.
- 하지만 이러한 레이아웃의 단점은 **오른손으로 누르기 힘들어서 접근성이 떨어진다는 것이다.**
- 햄버거 메뉴는 복잡한 기능이 많을 때 또는 중요하지 않은 설정들을 배치할 때 주로 사용하며, 이외의 경우에는 왼쪽과 같은 레이아웃을 많이 사용한다.
- 어떤 레이아웃을 채택해도 상관 없지만, 대신에 **왜 그렇게 했는지 설명을 할 수 있어야 한다.**

3. 4기 공통 프로젝트 리뷰 - 서울 1반 5팀



- 잘한 점
 - 너무 넓지 않은 주제 선정이 좋았다.
 - 많은 콘텐츠 및 디테일을 가지고 있어 좋았다.
 - 개발 기술이 다양해서 돋보였다. (SNS + 동영상 스트리밍 서비스)
- 주의할 점
 - 컴포넌트 통일성 및 재사용성을 고려해야한다.
 - 너무 많은 콘텐츠를 가지고 있어 개발 분량을 잘 조절해야한다.

- **중요하지 않은 기능 우선 개발**의 문제 (회원 정보, 평점 등)

4. 정리

- 현업에서는 새로 만드는 작업보다 **기존 것을 수정/재사용하는 작업**이 더 중요하다.
- 현업 개발은 **유지 보수**의 연속이다!
- 최종 결과물에서는 테스트 데이터가 아닌 **실데이터(처럼 보이게 가공)**를 넣어서 실제 상용화된 서비스와 같은 모습을 갖춰야한다.
- **컨설턴트님과 SSAFY 프로님들에게 프로젝트를 소개할 방법**을 고민하고 준비해야한다.

5. Q&A

1. 유지보수와 재사용성을 중요하게 생각하신다면 코딩 컨벤션, 포매팅 도구 같은 것도 신경쓰시나요?
 - 도구 같은 경우에는 포매팅을 위한 linter를 많은 곳에서 사용하고, 팀마다 다른 linter를 사용하기 때문에 새로운 팀에 들어가면 그 팀에서 사용하는 linter를 빠르게 습득하는 것이 중요합니다. 코딩 컨벤션 같은 경우에는 다양한 디자인 패턴에 대한 이해가 있으시면 좋고 주석을 잘 다는 습관을 들이는 것도 중요합니다.
2. 발표할 때 UCC와 별개로 시연영상을 미리 찍어서 보여주는게 좋을까요?
 - 시연영상은 SSAFY 이후에도 포트폴리오에서 유용하게 쓰일 수 있기 때문에 만드는 것을 추천드립니다.
3. UI 라이브러리를 사용하면 디자인적으로 자유도가 떨어진다고 느껴지는데 어떻게 생각하시나요?
 - 디자인적 자유도가 떨어지는 것이 맞습니다. 그것을 느꼈다면 자체 컴포넌트 개발에 도전을 해보시길 추천드립니다.