

# 디지털 디자인 사후관리 프로젝트 완료 보고서

팀 아이즈 - 윤가영, 이시연, 김재환

## 1. 개요

-저가 커피 오더앱 중 완성도가 낮은 '컴포즈 커피'를 트렌드에 맞게 리뉴얼을 기획함

## 2. 프로젝트 목표

- (1) 첫 팀 프로젝트로 프로젝트의 목표를 위해 얼마만큼 움직일 수 있는지 확인해 봄
- (2) 피그마 프로그램을 다루는 능력을 키움
- (3) 팀원과의 커뮤니케이션 능력을 향상 시킴

## 3. 진행 순서

- (1) 팀 결성
- (2) 리뉴얼 할 앱을 선정
- (3) 앱 사용 타겟층 분석
- (4) 선정 앱, 경쟁사의 SWOT 및 UX/UI 분석
- (5) 페르소나, 사용자 시나리오 및 UX 비전 작성
- (6) 기존 내비게이션 분석과 리뉴얼 내비게이션 제작
- (7) 와이어 프레임, 워크플로 제작
- (8) 디자인 스타일 선정, 프로토타입, 시스템 가이드 제작
- (9) 프로젝트 발표, 피드백 개선

## 4. 담당 역할

- (1) 경쟁사 앱(메가커피) 조사 및 swot 분석
- (2) 내비게이션 제작
  - 기존 내비게이션 제작 후 리뉴얼 내비게이션 완성된 이미지를 생각 해가면서 제작
- (3) 와이어 프레임 제작
  - 사용자가 주로 사용하는 위주로 제작
- (4) 리뉴얼 페이지 제작
  - 매장 선택/주문-메뉴선택/결제 화면/장바구니/간편결제
- (5) 프로토타입 제작
  - 리뉴얼 한 화면과 필수적으로 사용하는 버튼 위주로 제작

## 5. 프로젝트 과정

24.09.10	리뉴얼 앱 선정 -컴포즈커피로 선정
24.09.11	선정 앱 타겟층 분석
24.09.12	선정 앱 분석
24.09.13	경쟁사SWOT 분석 -스타벅스, 메가커피, 이디야
24.09.19	SWOT 분석(UX/UI )
24.09.20	SWOT 분석(UX/UI )
24.09.23	페르소나 제작
24.09.24	사용자 시나리오, UX비전
24.09.25	컴포즈 앱 내비게이션 구조도 분석
24.09.26	컴포즈 앱 리뉴얼 내비게이션 구조도 분석
24.09.27	와이어프레임 제작
24.09.30	워크플로우 만들기
24.10.01	스타일 키워드, 참고디자인 선정
24.10.02	스타일 키워드에 맞는 다른 앱 분석
24.10.03	선정한 키워드에 맞는 리뉴얼 시작
24.10.04	다크모드, 라이트 모드 두가지 방식으로 진행
24.10.07	다크모드의 레아아웃을 개선
24.10.08	폰트와 여백의 통일성 체크 및 수정
24.10.10	시스템 가이드 작성
24.10.01	프로젝트 발표 자료 작성
24.10.15	PPT 발표, 발표 후 피드백 개선

## 6. 프로젝트 완료 리뷰

### (1) 부족했던 점

- 개인 일정이랑 건강 문제로 팀에 도움이 못 되었음
- 더 완벽하게 구현 할 수 있다는 욕심으로 다른 페이지 작업의 디테일을 못 올려서 아쉬웠음

### (2) 잘했던 점

- 팀원들 과의 원활한 협업을 통해 좋은 결과물 도출
- 디자인이나 설계하는 과정에서 결과값이 이상하게 나올 거 같아 계속 해서 수정을 요구

### (3) 배운 점

- 피그마 툴을 이용하여 거의 하나의 모바일 앱처럼 만들 수 있는 수준이 되었음
- 팀 프로젝트를 진행하면서 혼자만 생각해서는 좋은 결과가 나오지언정 혼자만 만족하는 결과물이라는 것을 느끼게 되었음