



UI기획해야 하는 PM을 위해

개발자, 디자이너와 소통하는
UI기획(with 실습)

회사에서 기획자의 트랙

- **PM (Project Manager)**

'기획'이라는 이름을 걸고,
배우지도 않았던 일에 대한 총체적인 책임을 맡는다.

- **UX Researcher**

가장 그럴싸해 보이는 일이지만,
벤치마킹, 필드리서치, 서베이 등만 계속 하고 마케팅과 혼란을 겪는다.

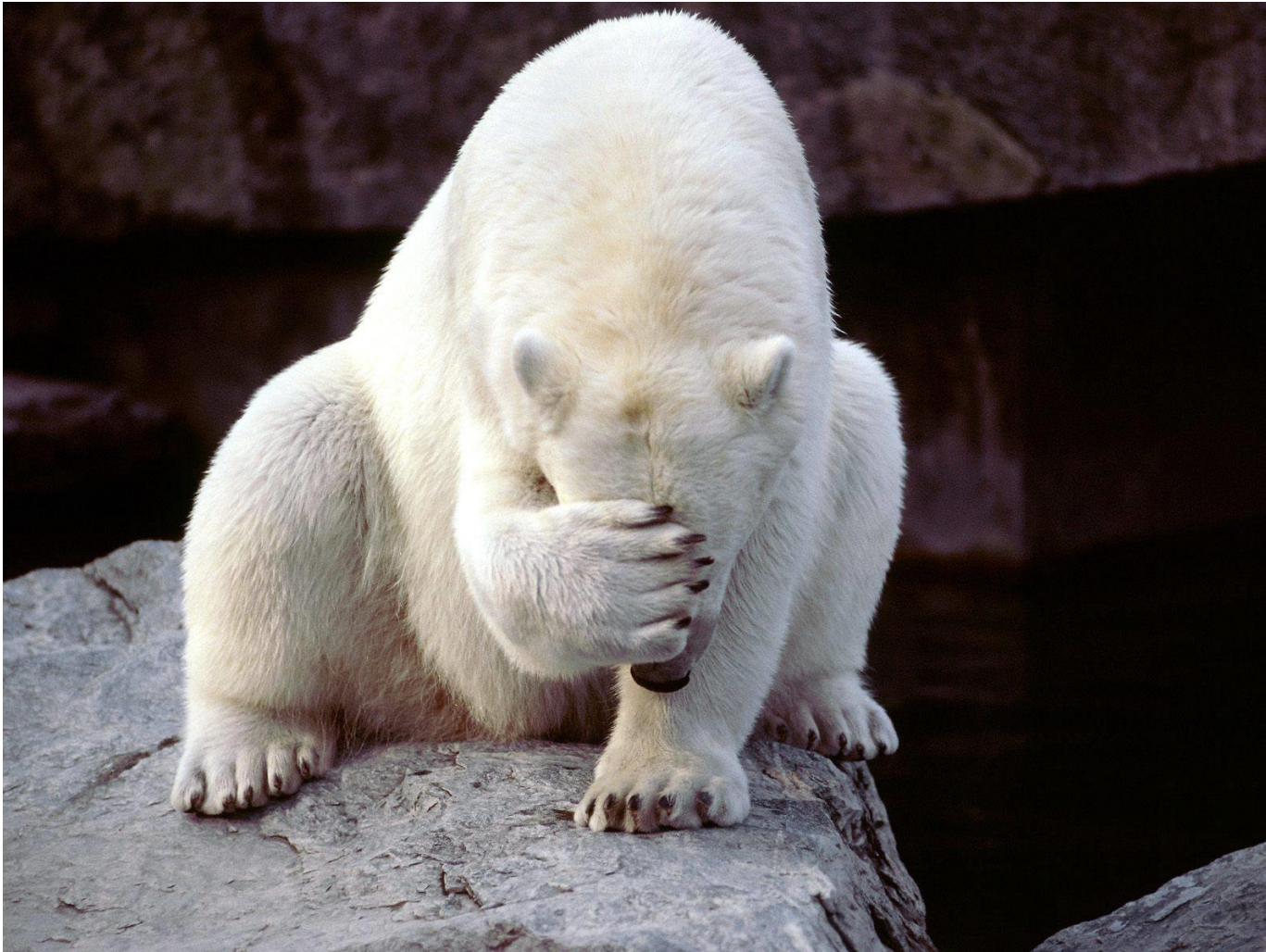
- **UI Planner**

UX 디자이너/UI 디자이너라는 말은 많은데 UI 기획자는 드물다.
IA 설계, 시나리오 등 엄청 로지컬한 일을 하지만 남들이 보면 그냥 디자이너다.

- **기타 잡부**

소프트웨어 개발/비주얼 디자인을 제외한
그 어떤 업무라도 다 받아내야 한다.

난 분명 기획자인데, 앱 만드는 PM을 하래요



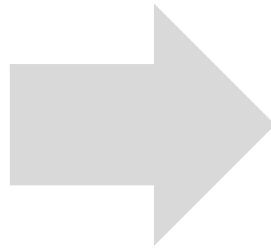
사실 전 IT 개발부분은 전혀 모르는데 말이죠.

소프트웨어 개발 구조 없는 회사라면?

1. 소프트웨어 회사에 UI 부분을 포함하여 One-Stop으로 맡김



Client



Software

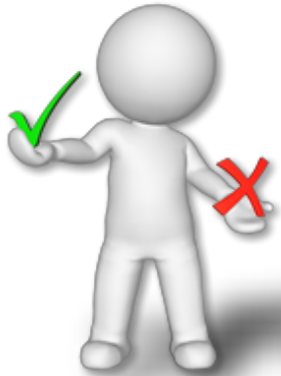


UI/UX Design

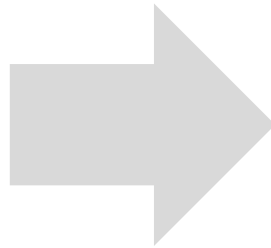
-
- 가장 보편적인 구조
 - 어느 정도 규모가 있는 소프트웨어 회사는 UI/UX 부서를 가지고 있음
 - 서비스 최적화/유지보수에 적합
 - UX 리서치 부분에 대한 고려가 되지 않음
 - UI가 아주 저급한 결과물이 나올 수 있음

소프트웨어 개발 구조 없는 회사라면?

2. UX 회사에 소프트웨어를 포함하여 One-Stop으로 맡김



Client



UI/UX Design

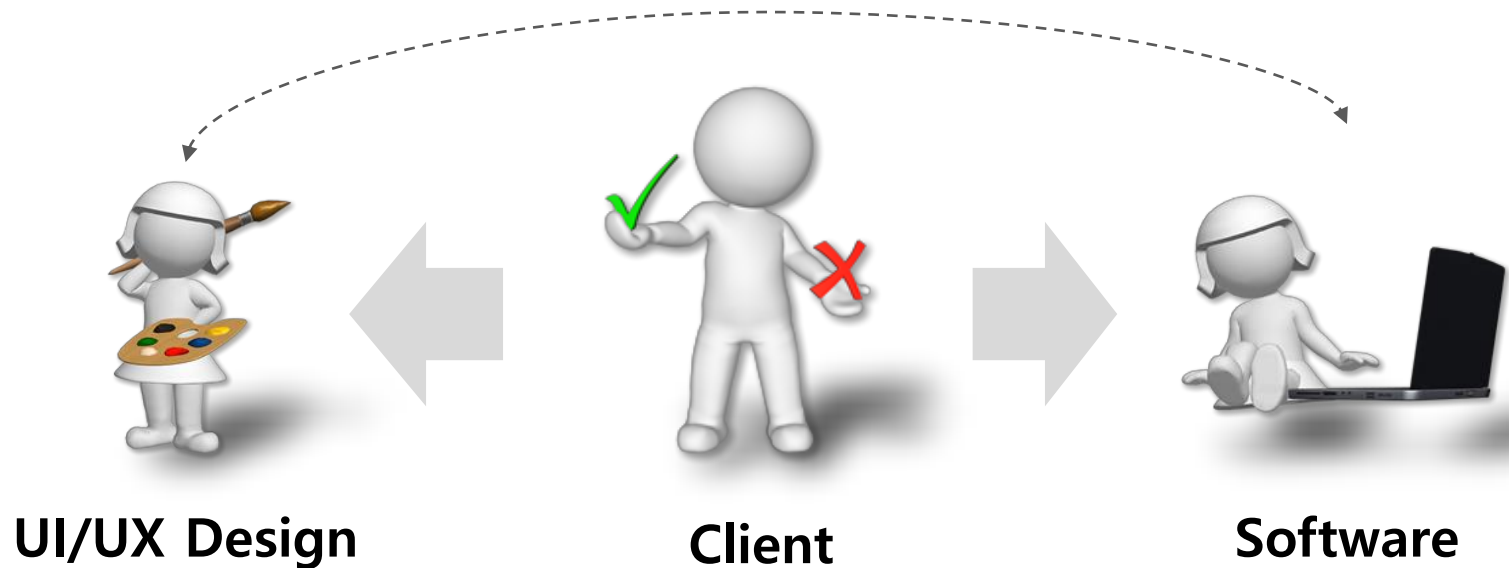


Software

-
- 최근에 뜨는 구조
 - 일반적으로 UX 회사가 소프트웨어를 하청주는 구조
 - 미려하고 부드러운 결과물에 적합
 - 성능 최적화/유지보수 부분에 매우 취약함
 - 가격이 매우 비쌘
 - UX리서치까지 한번에 맡길 수 있으나, 가격이 비쌘

소프트웨어 개발 구조 없는 회사라면?







3. UX회사, 소프트웨어 회사를 따로 계약하여 PM에 중앙 통제



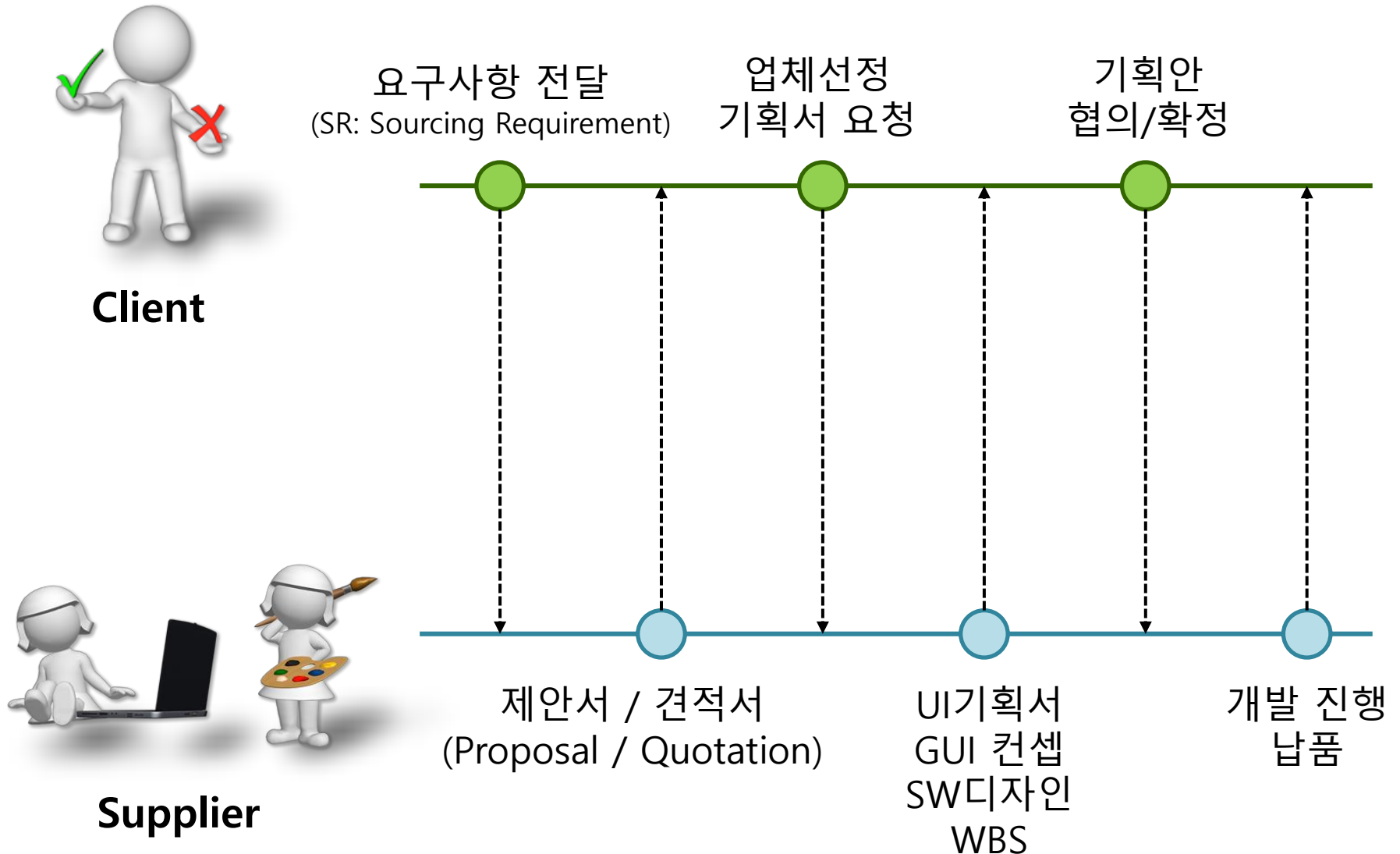
- PM의 능력에 따라, 최상의 결과를 만들어낼 수 있음 (거의 불가능?)
- PM이 기본적인 UI기획, 디자인, 소프트웨어의 배경지식이 있어야 함
- 클라이언트는 지옥을 맛볼 수 있음
- PM의 관심이 조금 떨어지면 최악의 결과물이 나옴
- 일반적인 방식보다 일정이 다소 지연됨

일반적인 개발 프로세스

프로젝트 매니징	
업체선정	
요구사항 정의	
계약	

서비스 기획	
UX 리서치	
UI 기획	
비주얼 디자인	
소프트웨어 개발	
평가/검증	

고객사와 개발사의 초기 단계



가장 중요한 것은 '요구사항(SR) 정의'

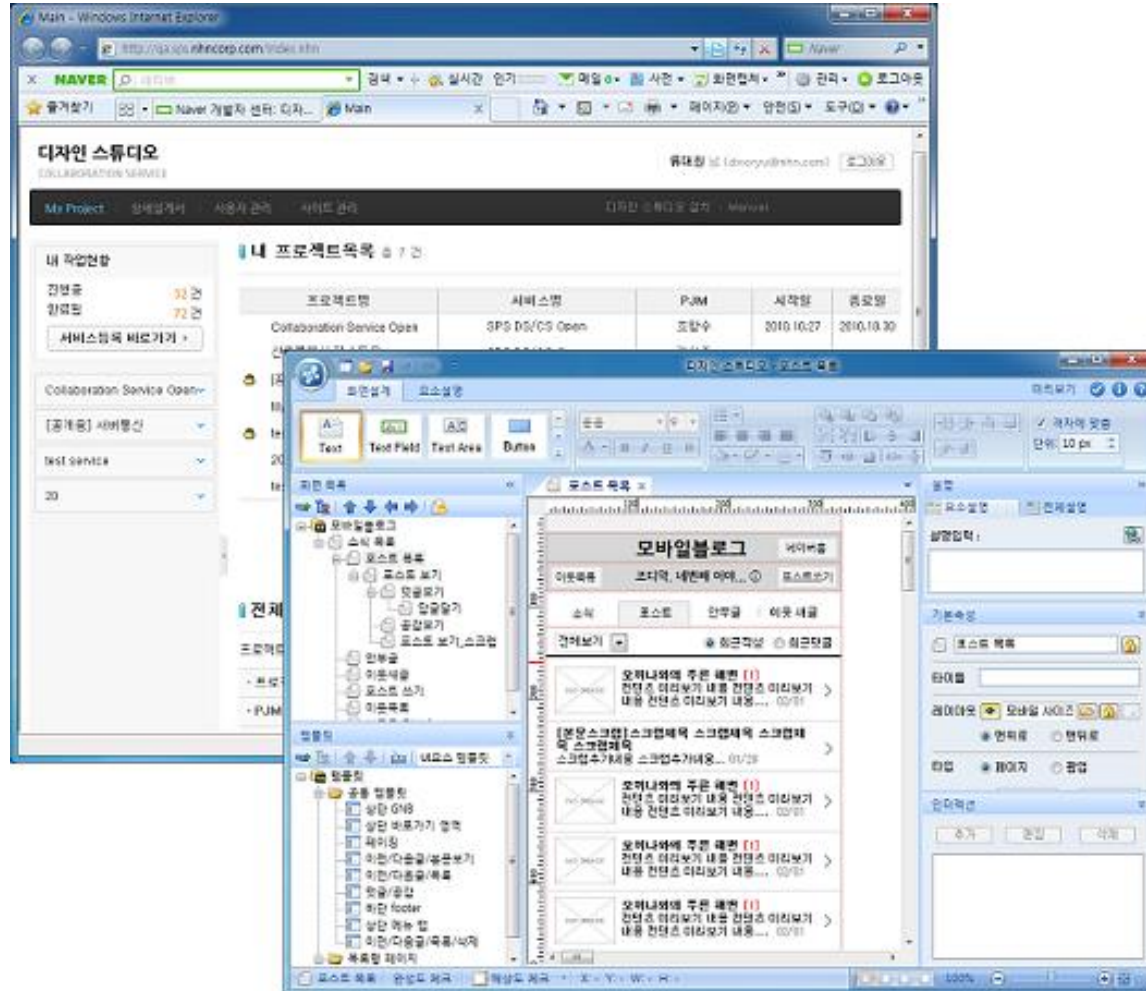
SERVICE REQUIREMENT

프로젝트	프로젝트 이름
지역	한국/미국/중국 등

팀	기획팀
작성자	홍길동
검토자	홍길순
승인자	홍길준

요구사항에 머릿속에 있는 그림을 그려준다면?

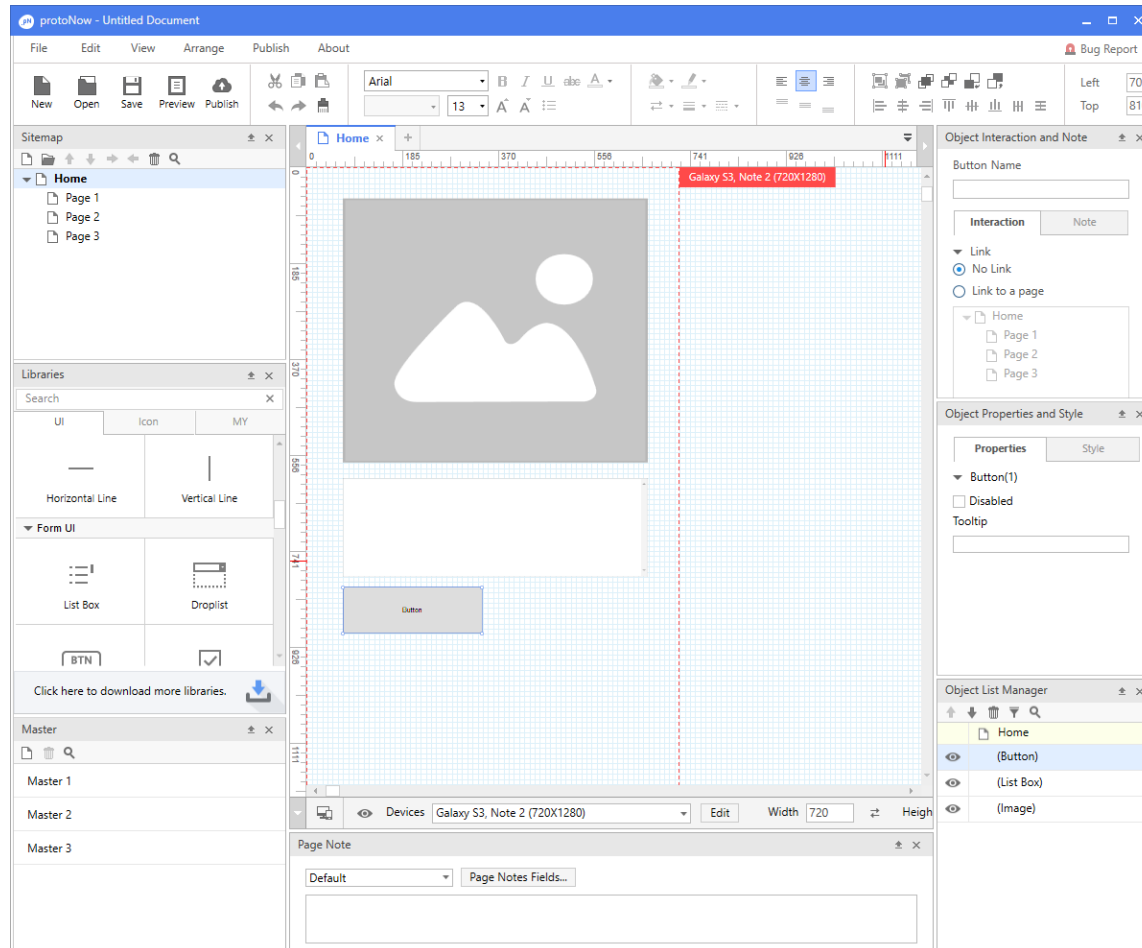
1. NAVER 디자인스튜디오



<http://dev.naver.com/projects/dstudio/>

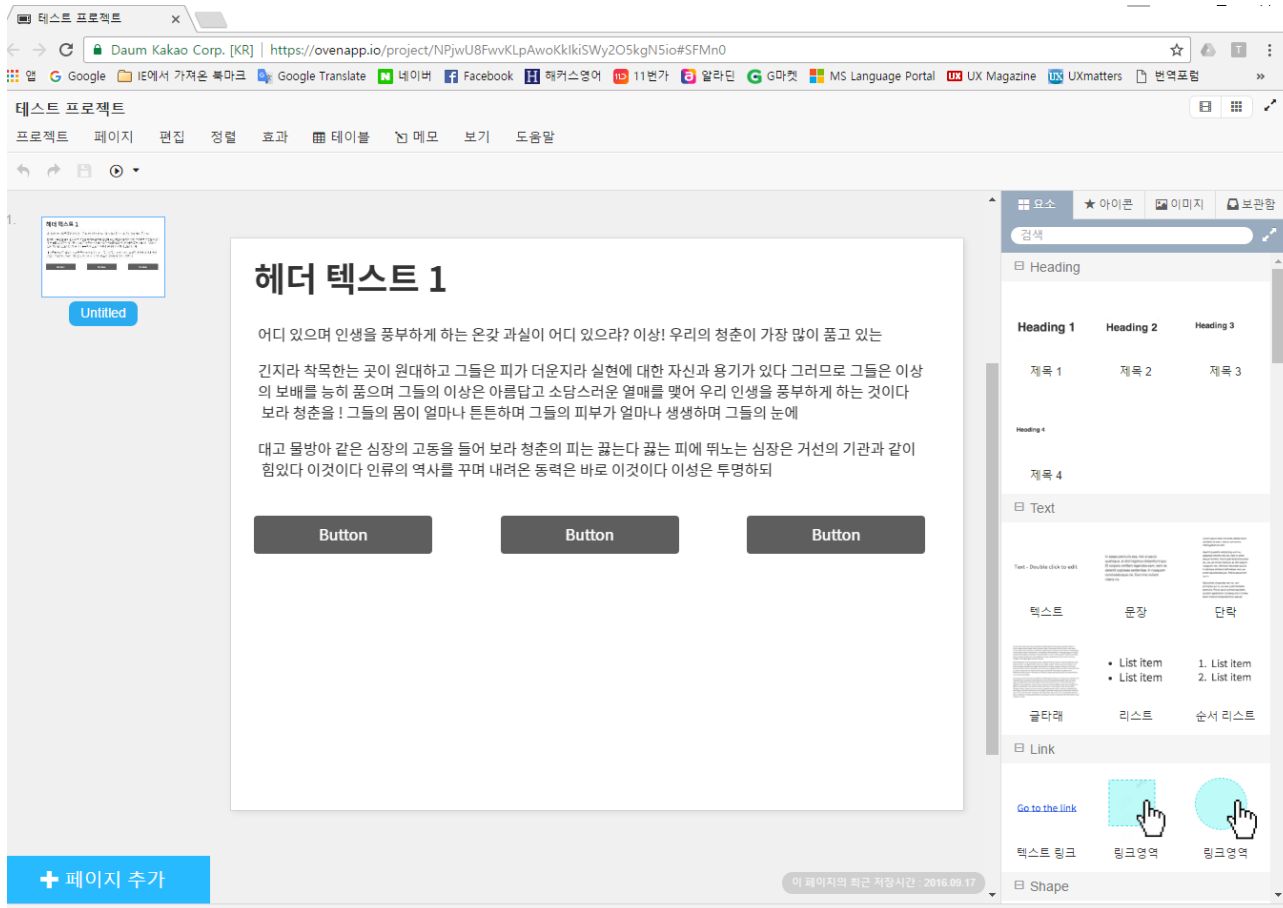
요구사항에 머릿속에 있는 그림을 그려준다면?

2. 프로토나우 (protoNow)



요구사항에 머릿속에 있는 그림을 그려준다면?

3. 카카오 오븐 (Oven.io)



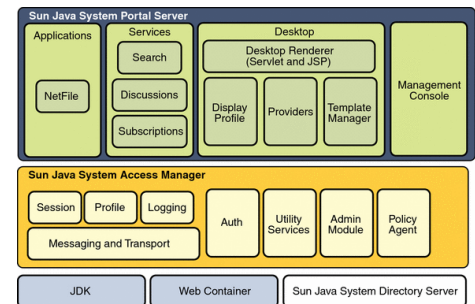
소프트웨어 회사 제안서에 담겨야 할 내용

- 시스템 구조도

모바일은 많이 하지 않지만 하이브리드웹의 경우, 반드시 필요함.
PM이 모르더라도 나중에 구조를 파악하고 유지보수에 유리.

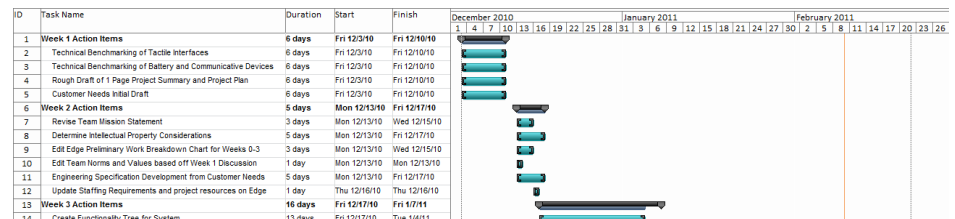
- 조직도

기본 중의 기본.
소프트웨어 개발사의 PM과 각종 멤버들 기재



- WBS (Work Breakdown Structure)

소프트웨어의 개발 진행 현황을 알 수 있는 유일한 척도.
가급적 Back-End와 Front-End를 나누어 달라고 하면 좋다.



UI디자인 회사 제안서에 담겨야 할 내용 (1/2)

- **비주얼 디자인 벤치마킹 (옵션)**

비주얼 디자인 하시는 분들이 컨셉 만들기 위해 진행하는 벤치마킹.
각종 이미지들을 붙여넣고 방향성을 만들어냄

- **비주얼 디자인 컨셉**

실제 구현이 될 비주얼 디자인의 초안

- **정보구조 초안**

UI 기획을 맡겨도 될지 판단하기 위한 초석.
엑셀이나 하이어라키로 표현되나, PM이 모른다면 말짱 꽝.

UI디자인 회사 제안서에 담겨야 할 내용 (2/2)

- **대표화면 와이어프레임**

비주얼 디자인 컨셉보다 더 빠르게 전반적인 흐름을 파악할 수 있음.
이 역시 PM이 모른다면 안 하느니만 못함

- **조직도**

기본 중의 기본.
UI 디자인 회사의 PM과 각종 멤버들 기재

- **WBS (Work Breakdown Sheet)**

UI와 GUI를 나누어 기재해 달라고 하면 좋다.

참고. 소프트웨어 기술자 평균 임금표

【SW기술자 평균임금】

(단위: 명, 원)

구 분	2016년 조사인원	평균임금(M/D)		평균임금 (M/M)	평균임금 (M/H)
		2015년	2016년		
기술사	328	411,642	437,227	9,181,767	54,653
특급기술자	17,983	373,593	381,502	8,011,542	47,688
고급기술자	10,285	276,160	284,440	5,973,240	35,555
중급기술자	10,871	221,375	226,537	4,757,277	28,317
초급기술자	13,270	190,787	190,790	4,006,590	23,849
고급기능사	162	177,337	187,093	3,928,953	23,387
중급기능사	311	141,168	147,483	3,097,143	18,435
초급기능사	232	118,732	119,232	2,503,872	14,904
자료입력원	148	112,570	117,078	2,458,638	14,635

* SW기술자 평균임금은 소프트웨어산업진흥법 제22조(소프트웨어사업의 대가지급) 4항 '소프트웨어기술자의 노임단가'를 지칭함.

* 월평균임금은 일평균*근무일수(21.0일), 시간평균임금은 일평균÷8시간으로 각각 산정함.

* SW기술자 평균임금은 기본급, 제수당, 상여금, 퇴직급여충당금, 법인부담금을 모두 포함한 결과임.

* DB구축비 대가기준 가이드에서 활용되는 자료입력원 평균임금의 기본급은 2016년 94,080원으로 조사됨.

* 2016년의 월평균 근무일수는 21.0일로 조사됨.

* SW기술자 평균임금은 2015년 대비 3.5% 증가함.

※ SW기술자 등급제는 공공분야의 SW사업에서 반드시 활용해야 하는 강제사항이 아니며, 가급적 수/발주자 간 자율적 협의에 의한 기준을 마련하여 적용하는 것을 권고함.

[시행일] 2016년 9월 1일부터 적용

https://www.sw.or.kr/biz/b_nos_view.jsp?articleNo=33991&page=1&pageSize=10

현재 회사에서 나의 위치는?

UX Researcher

PM
(Project Manager)

UI Planner

기타 잡부

UI 기획자



밀란 쿤데라

참을 수 없는 존재의 가벼움

An aerial photograph of a complex, multi-level highway interchange with several overpasses and ramps. Four white 3D figures are placed on different levels of the interchange. At the top, a figure sits on a ledge with a laptop. In the center, a figure runs across a ramp. To the left, a figure stands holding a paint palette and brush. To the right, a figure walks holding a magnifying glass. At the bottom, a figure stands holding a green checkmark and a red X.

개발자
(Developer)

비주얼 디자이너
(Visual Designer)

UX 연구원
(UX Researcher)

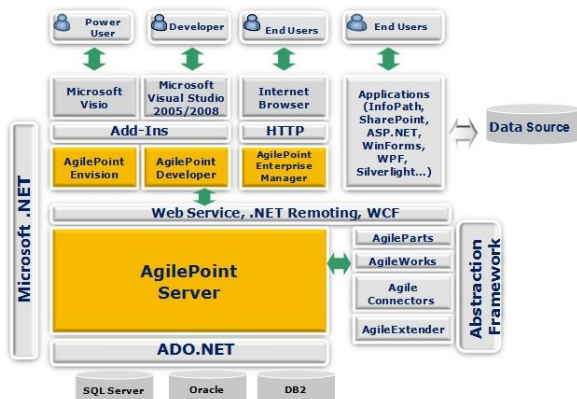
프로젝트 매니저
(Project Manager)

당신의 역할을 증명하는 결과는 무엇입니까?

개발자

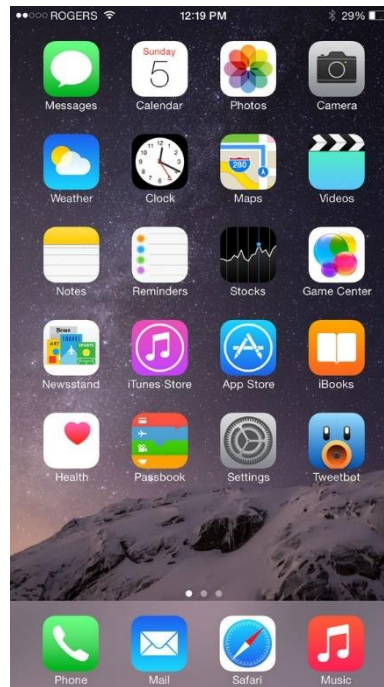
```
if (top!=self)
function calcWidth() {
var wW = 0;
if (typeof window.innerWidth == 'number') {
wW = window.innerWidth;
} else if (document.documentElement.clientWidth) {
wW = document.documentElement.clientWidth;
} else if (document.body.clientWidth) {
wW = document.body.clientWidth;
}
if (sH = document.documentElement.scrollHeight) {
var wH = window.innerHeight || document.documentElement.clientHeight || sH;
var sW = !document.all || (sH > wH) ? document.body.clientWidth : wW;
return 'width: ' + sW + 'px; height: ' + wH + 'px;';
}
```

Source Code



Architecture

디자이너



Visual Design

기획자

???

기획자는 문서로 증명됩니다.

2.1. Splash

Company CI

Screen ID	SID_SPL_001
-----------	-------------



Information

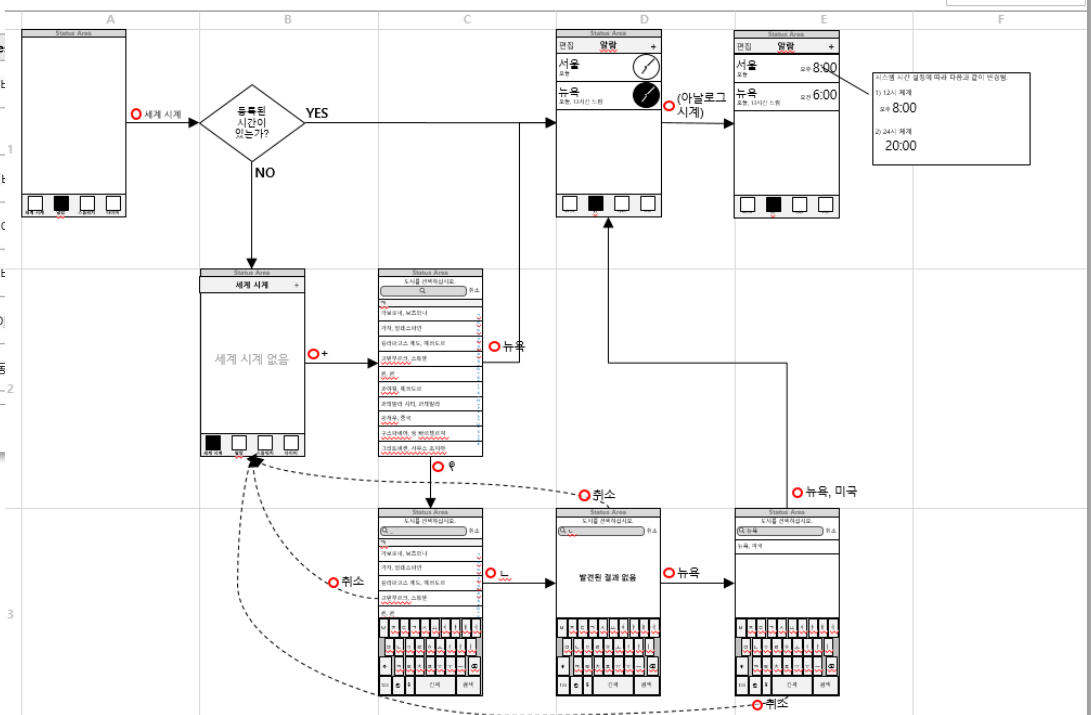
No.	Description	Type	Display Condition
1	제목	Text	상시
2	설정된 알람 시간의 '오전/오후' 표시	Text	'12시' 표시 설정 시
3	설정된 알람 시간	Text	상시
4	설정된 알람 내용, 반복 주기 표시	Text	상시

3.1. World Clock > Scenario

Company CI

Control

No.	De
A	알람 편집 진입 k
B	알람 추가 버튼
C	알람 커기/끄기 k
D	세계 시계 메뉴 C
E	알람 메뉴 이동 k
F	스톱워치 메뉴 O
G	타이머 메뉴 이동



Company CI Copyright© 2015 <COMPANY NAME>. All rights reserved

Company CI Copyright© 2015 <COMPANY NAME>. All rights reserved

기획자는 문서로 증명됩니다.

2.1. Splash

Company CI

Screen ID SID_SPL_001

Information

No.	Description	Type	Display Condition
1	제목	Text	상시
2	설정된 알람 시간의 '오전/오후' 표시	Text	'12시' 표시 설정 시
3	설정된 알람 시간	Text	상시
4	설정된 알람 내용, 반복 주기 표시	Text	상시

Control

No.	Description	Type	Display Condition
1	제목	Text	상시
2	설정된 알람 시간의 '오전/오후' 표시	Text	'12시' 표시 설정 시
3	설정된 알람 시간	Text	상시
4	설정된 알람 내용, 반복 주기 표시	Text	상시

3.1. World Clock > Scenario

Company CI

개발자와 디자이너가 바뀌어도
동일한 결과물이
나올 수 있어야 합니다.

Company CI Copyright© 2015 <COMPANY NAME>. All rights reserved

Company CI Copyright© 2015 <COMPANY NAME>. All rights reserved

Page 10

디자이너와 소통하기

당신은 디자이너와 대화할 수 있나요?

- 메타포
- 메인 컬러, 포인트 컬러
- 컬러 팔레트
- BMP/PNG/JPG의 차이점
- N/P/D/S (Normal, Pushed, Disabled, Selected)
- Vertical Align, Horizontal Align
- 장평 / 자간 / 행간
- 9-Patch



디자이너에게 전달되는 기획서는...

- 무미건조하게
- 메타포가 명확한 것은 제공해 주면서
- Align(정렬)을 지켜서
- Layout 이외의 Detail은 위임하도록

개발자와 소통하기

당신은 개발자와 대화할 수 있나요?

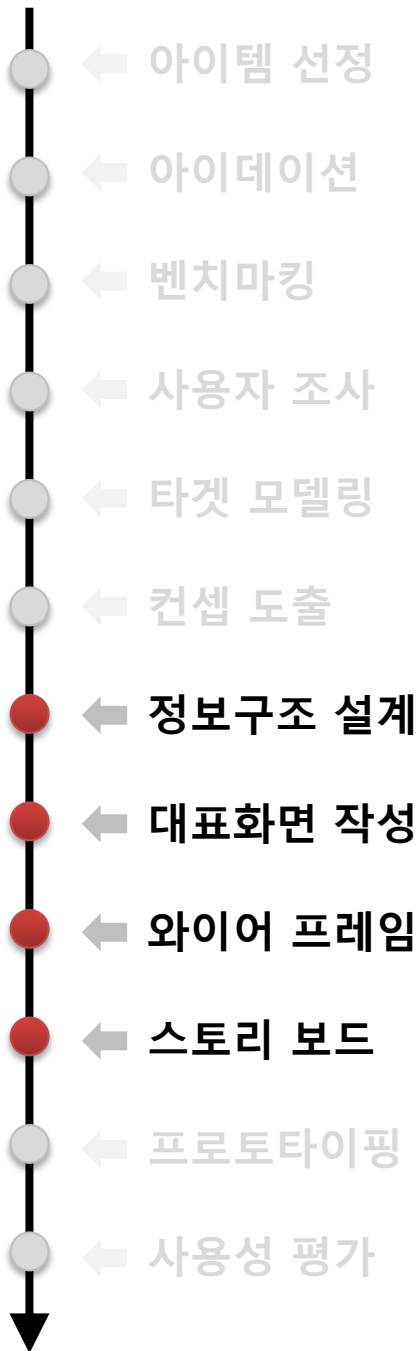
- Hello World
- API
- Stack / Queue
- FIFO / FILO
- Protocol
- Native Language 와 Script Language의 차이
- Parameter
- `If(a != true){}`



개발자에게 전달되는 기획서는...

- 모든 화면, 페이지에 ID를 부여하면서
- 누락되는 예외 시나리오가 없도록
- '당연한 것'은 없도록

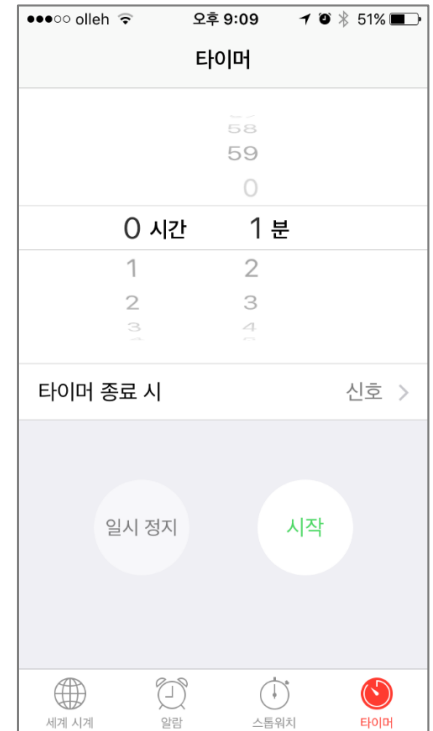
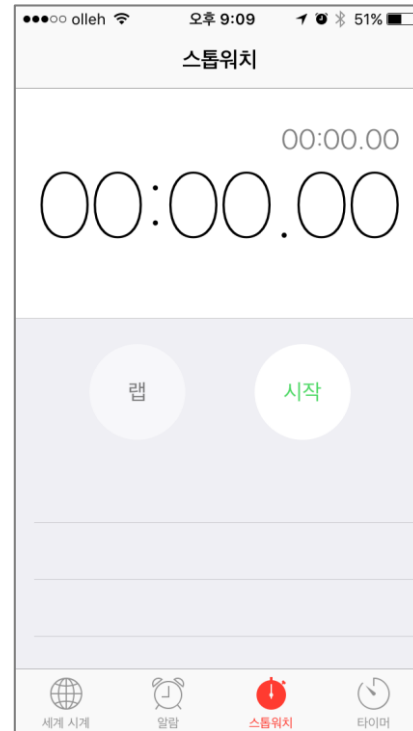
실습 소개



이번 실습에
진행되는 범위

실습 예제

아이폰 5s '시계' 어플리케이션



1. 정보구조 설계 (Information Architecture)

- 실제 화면 설계에 앞서, 머릿속에 있는 Depth를 도식화한 표
- 화면의 상세 컴포넌트를 제외하고 화면의 단계만을 기록

A	B	C	D	E
1depth	2depth	3depth	4depth	5depth
Tone Settings	Bass			
	Mid			
	Treble			
	EQ	Manual		
		Pop		
		Rock		
		Jazz		
		Classical		
		Talk		
	Fade			
	Balance			
Configuration Settings	Languages	English		
		French Canadian		
		Spanish Menicano		
	Time and Date	Automatic Clock Update on/off		
		Set Time	Adjusting	
		Set Date	Adjusting	
		12 hr/24 hr Format	12 Hour	
	Radio Settings		24 Hour	
		Auto volume	Off	
			Low	
			Medium	
			High	
		Gracenote Options	Normalization	
		Max Startup Volume	Adjusting	
		Favorite Pages	1 page	
			2 page	
			3 page	
			4 page	
			5 page	
			6 none	

2. 대표 화면 (Representative Screen)

- 설계된 정보구조를 기반으로 화면을 구상합니다.

2.1. Splash

Company CI

Screen ID SID_SPL_001

Status Area

편집

알람

+

오전 6:00

알람, 주중

오전 6:10

알람, 주중

오전 6:40

출근 시간, 주중

오전 7:50

알람

오전 8:00

알람

세계 시계

알람

스톱워치

타이머

Information

No.	Description	Type	Display Condition

Control

No.	Description	Type	Display Condition

3. 화면 사양 (Screen Specification)

2.1. Splash

Company CI

Screen ID SID_SPL_001

Information

No.	Description	Type	Display Condition
1	제목	Text	상시
2	설정된 알람 시간의 '오전/오후' 표시	Text	'12시' 표시 설정 시
3	설정된 알람 시간	Text	상시
4	설정된 알람 내용, 반복 주기 표시	Text	상시

Control

No.	Description	Type	Display Condition
A	알람 편집 진입 버튼	Text	상시
B	알람 추가 버튼	Text	상시
C	알람 켜기/끄기 버튼	Image	상시
D	세계 시계 메뉴 이동 버튼	Image+Text	상시
E	알람 메뉴 이동 버튼	Image+Text	상시
F	스톱워치 메뉴 이동 버튼	Image+Text	상시
G	타이머 메뉴 이동 버튼	Image+Text	상시

Screen IDSID_SPL_001

Status Area

편집

알람

+

오전 6:00

알람, 주중

오전 6:10

알람, 주중

오전 6:40

출근 시간, 주중

오전 7:50

알람

오전 8:00

알람

세계 시계

알람

스톱워치

타이머

오전 6:00

알람, 주중

오전 6:00

알람

오전 6:00 : 12시 표시 설정 시

06:00 : 24시 표시 설정 시

알람, 주중 : 알람 반복이 월-금

알람, 월 화 수 목 : 알람 반복 '2개 이상'

알람, 월요일 : 알람 반복 1개

알람, 주말 : 알람 반복 '토, 일'

알람 : 알람 반복 없음

오전 6:00 : 알람이 켜진 경우

오전 6:00 : 알람이 꺼진 경우

Company CI

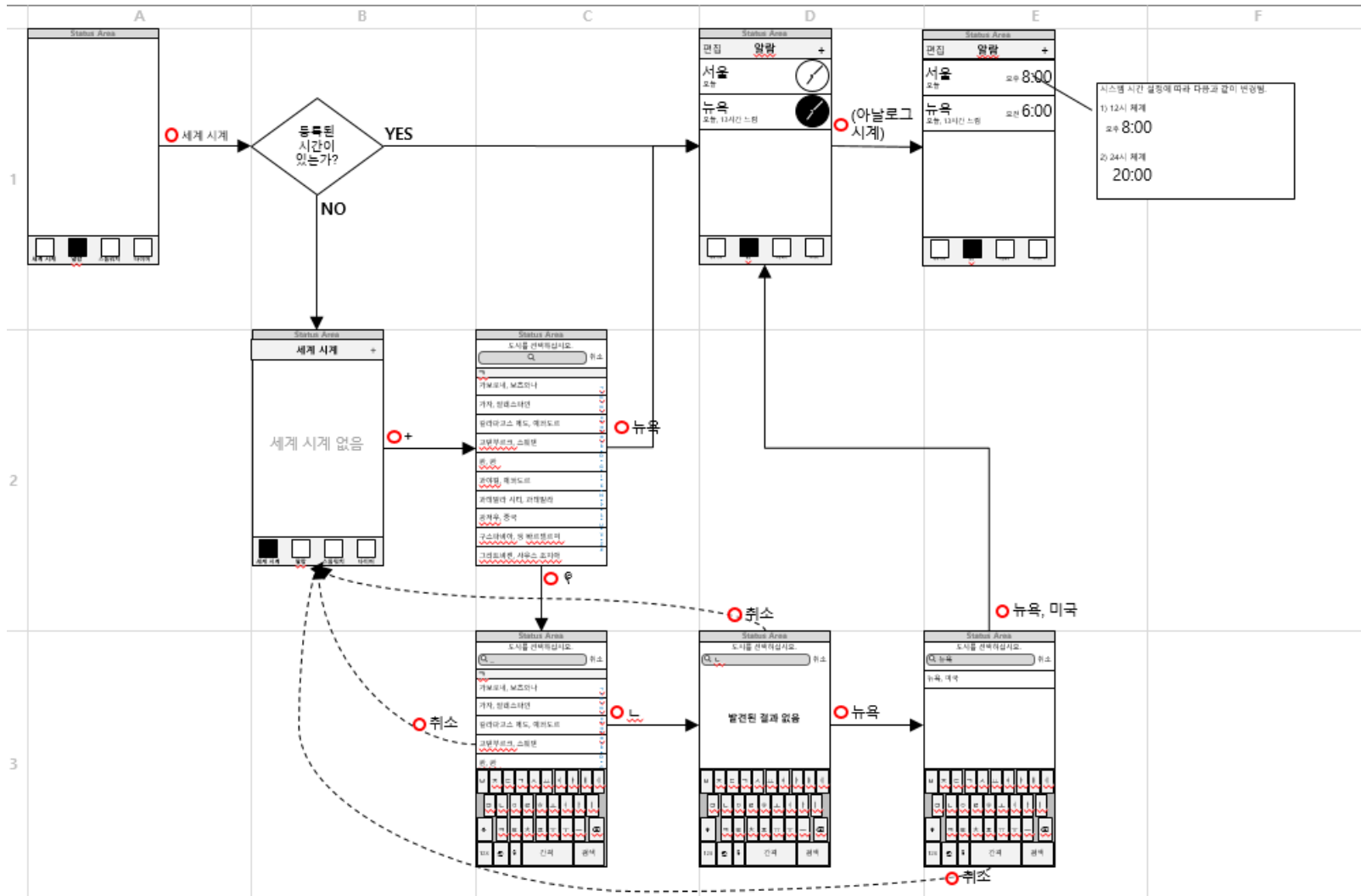
Copyright© 2015 <COMPANY NAME>. All rights reserved

Page 7

4. 태스크 플로우 (Task Flow)

3.1. World Clock > Scenario

Company CI

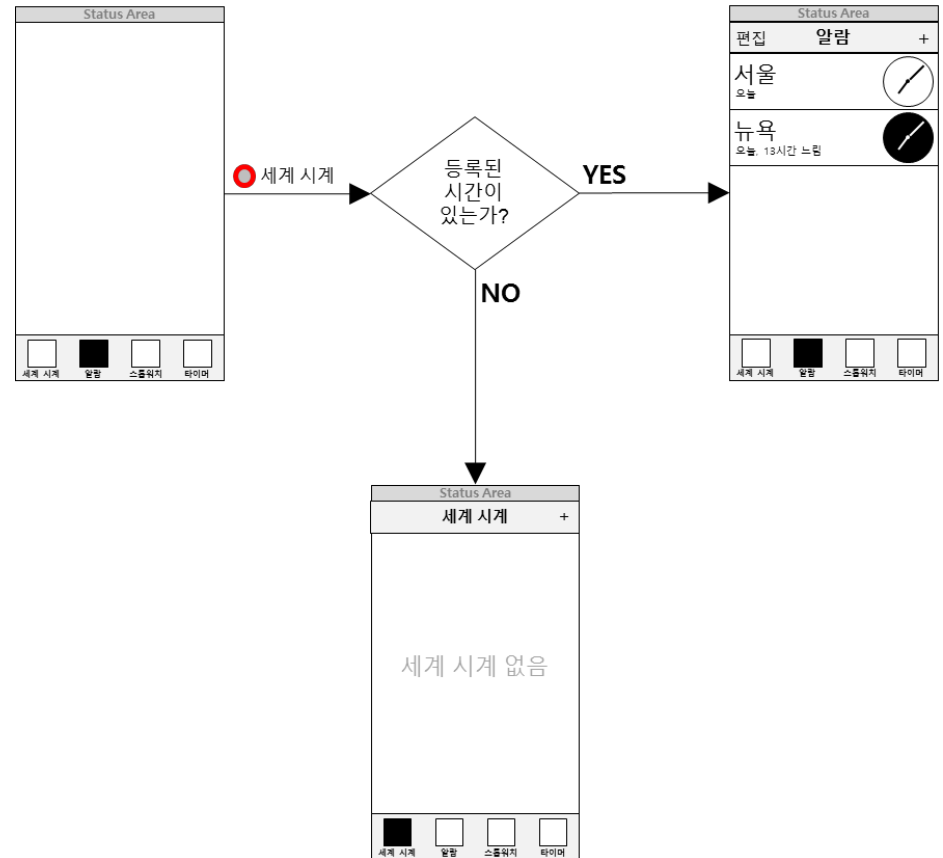


4. 태스크 플로우 (Task Flow)

X



O



5. 페이지 정리

- 1) Information Architecture 앞에 'Information Architecture' 구역을 만듭니다.
- 2) 아이폰 '시계' 어플리케이션은 'World Clock', 'Alarm', 'Stop Watch', 'Timer' 로 구분되어 있으므로 각각 4개 구역을 만들고, 다음과 같은 순서로 재배치 합니다.
- 3) 화면사양 -> Task Flow

많이 하는 질문들

Q. 개발자가 잘 읽을 수 있는 화면 기획서 작성 방법은요?

(제대로 읽지 않아서 일일이 설명해주지 않으면 요청 사항이 누락됩니다.)

A. 지금까지 실습한 템플릿을 모두 드립니다. 사실 개발자 분들은 기획서 잘 안 읽습니다. 그렇지만 '제대로 읽지 않아서' 라고 생각하기에 앞서 '개발자가 원하는 정보가 빠짐없이 있는지?' 를 먼저 스스로에게 물어봐야 합니다.

너무나도 당연하고 기획서에도 명시되어 있는데 누락된다면 개발자분이 분명 게으르거나 조금 자만하시는 것인데, 보통은 기획서가 변경되는 부분을 발견하지 못하는 현상이 많습니다.

저 같은 경우에는 기획서 변경하면서 딱 봐도 놓치기 쉬운 부분(Back 동작, 어플 종료 시나리오 등)인 경우라면 업데이트하고 실제로 전화도 한 번 해서 직접 얘기 합니다.

Q. 개발자, 디자이너와 더 효과적으로 커뮤니케이션 하는 방법이 있나요?

A. 그들의 업무를 이해하는 방법 밖에 없습니다.
가장 좋은 방법은 서로의 용어로 대화하면서 그들의 어려움을 치켜세워줄 수밖에 없습니다.

개발자와 디자이너는 기획자의 머릿속에 있는 것을 현실화 시켜주시는 분들이라고 존중해 드려야 합니다. 그들도 그 부분에 있어서 약간의 피해의식이 있습니다.

같이 고민해 주는 방법이 최고이며, 모든 백업을 해 주는 겁니다.
예를 들자면 특정 기능을 추가함에 있어, 참조 될만한 API를 검색해서 개발자 분께 전달해 드린다거나, 애매모호한 메타포에 대한 사례를 몇 개 검색해서 디자이너에게 전달하는 방법입니다.

이런 일들이 반복되면 2년 안에 개발자와 디자이너가 기획자를 의지하게 됩니다.

Q. 효율적인 인포메이션 아키텍처 설계법을 알려주세요.

A. 솔직히 말씀드리면 IA 설계는 경력에 대한 의존도가 매우 높습니다. 앞서 진행한 실습에서도 IA 설계는 가장 먼저 진행했고, '백지' 에서 시작했습니다.

결국에는 '무' 에서 '유' 를 만들어내는 가장 기초 단계를 의미하는데 가장 좋은 방법은 서비스 기획 단계에서 Affinity Diagram 이나 Card Sorting 단계에 함께 녹여서 만들어 내면 프로세스를 단축할 수 있습니다.
(나중에 엑셀 표로만 옮기면 됩니다)

허나, Affinity Diagram 이나 Card Sorting을 진행하는 회사가 참 없기 때문에, 개인의 능력에 좌지우지 됩니다. 이 경우는 벤치마킹을 하라고 말씀드릴 수 밖에 없습니다.

예쁘게 안 만들어도 좋으니, 엑셀을 사용하시고 이리저리 돌려보기도 하십시오. 일단 예쁘게 만들어 놓으면 수정하기 싫어집니다.

Q. 기획자로서 UI와 개발자와 소통하기 좋은 템플릿이 있을까요?

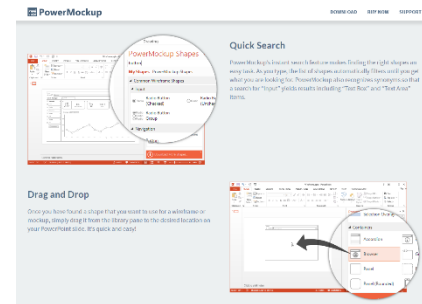
A. 서비스 기획 단계에서의 템플릿은 앞서 강우진 강사님께서 제공해드린 템플릿이면 충분합니다. 물론 이 템플릿은 "서비스 기획자 -> UI 기획자"에게만 유효합니다.

UI기획자 입장에서 개발자와 디자이너와 소통하기에는 앞서 실습한 템플릿을 사용하시면 됩니다.

Q. 서비스 기획자가 UI 와이어 프레임을 설계까지 해야할 경우 효율적이고 신속한 작업을 위해 추천할 만한 툴업 툴이나 단축키는 무엇인가요?

- A. 가장 추천 드릴만한 툴은 역시나 파워포인트 입니다.
의외로 모든 와이어프레임에 대한 모양을 만들어낼 수 있습니다.

추가적으로 PowerMockup (<https://www.powermockup.com/>)
이라는 툴이 있는데, 파워포인트의 플러그인으로
각종 UI Toolkit을 제공해 줘서 모양을 만들어내는 시간을
많이 단축시킬 수 있습니다.
블로그 참조해 주십시오. (<http://koreacats.tistory.com/198>)



파워포인트의 유용한 단축키는 다음과 같습니다.

- Ctrl+G / Ctrl+Shift+G = 그룹/그룹 해제
- Ctrl+L / Ctrl+R / Ctrl+E = 글자의 좌/우/중앙 정렬
- Ctrl+Shift+C / Ctrl+Shift+V = 글자의 서식 복사 / 붙여넣기
- F4 = 바로 전에 수행한 액션 반복
- Ctrl+] / Ctrl+[= 글자 크기 확대 / 축소

빠른 실행도구에 개체 정렬을 추가해서 사용하시면 좋습니다.

**Q. 개발자들에게 백엔드는 서버에 가깝고
프론트엔드는 사용자에게 가까운 개념으로 알고 있는데,
그렇다면 기획자에게 백엔드와 프론트엔드 기획의 범위는
각각 어디까지이며 어떤 개념으로 이해하고 접근해야 하나요?**

A. 백엔드에서 이루어지지만 그 결과가 화면에 표시되어 사용자가 조작하는 경우 기획자가 커버해 줘야 합니다. 다음 사례를 보시면 이해하기 쉬울 겁니다.

Question?

- E-Mail: anitooni@gmail.com
- Facebook: <http://www.facebook.com/anitooni>
- Twitter: @anitooni
- Blog: <https://brunch.co.kr/@anitooni>

