

UI/UX 분석기획 프로젝트 완료 보고서

팀 은하수 - 이해수

1. 개요

(1) 세진브론즈빌은 상가층 4개, 오피스텔층 10개로 이루어진 주상복합 오피스텔입니다. '주차장 질서 유지와 이용자의 편의를 위해 주차장 예약 앱이 있다면 어떨까?' 하는 생각으로 시작했습니다.

(2) 팀명: 은하수 / 팀원: 박민성, 이해수, 정진영

2. 기획 의도 및 목표

- (1) UI/UX 개념을 이해하고 팀 프로젝트에 적용
- (2) 제작툴(피그마) 활용 능력 향상
- (3) 협업 시 필요한 커뮤니케이션 능력을 키움
- (4) 팀 프로젝트 완료 경험을 얻음

3. 진행 순서

- (1) 팀 결성
- (2) 주차장 예약 시스템 과업을 부여받음
- (3) 주제 선정
- (4) 데스크 리서치 및 현장 방문
- (5) 예약 시스템 디자인
- (6) 와이어프레임 제작
- (7) 프로토타입 제작
- (8) 팀 프로젝트 발표
- (9) 피드백 수정 및 완료 보고서 작성

4. 담당 업무 혹은 역할

- (1) 서기
 - 팀 프로젝트 일지 작성, PPT 발표에 관한 질의응답 내용 기록
- (2) 와이어 프레임 제작
 - 이용 내역/ 이용 내역 상세/ 예약 변경 모달/ 예약 취소 모달 페이지
 - 내 정보/ 내 정보 페이지 수정
- (3) 워크플로우 제작 도움 및 정리
- (4) 프로토 타입 제작
 - 이용 내역/ 이용 내역 상세/ 예약 변경 모달/ 예약 취소 모달 페이지

- 회원가입/ 유의사항 페이지 수정
 - 메인(실시간 주차 현황) 페이지 제작 도움
- (5) PPT 제작 참여

5. 프로젝트 과정 및 결과

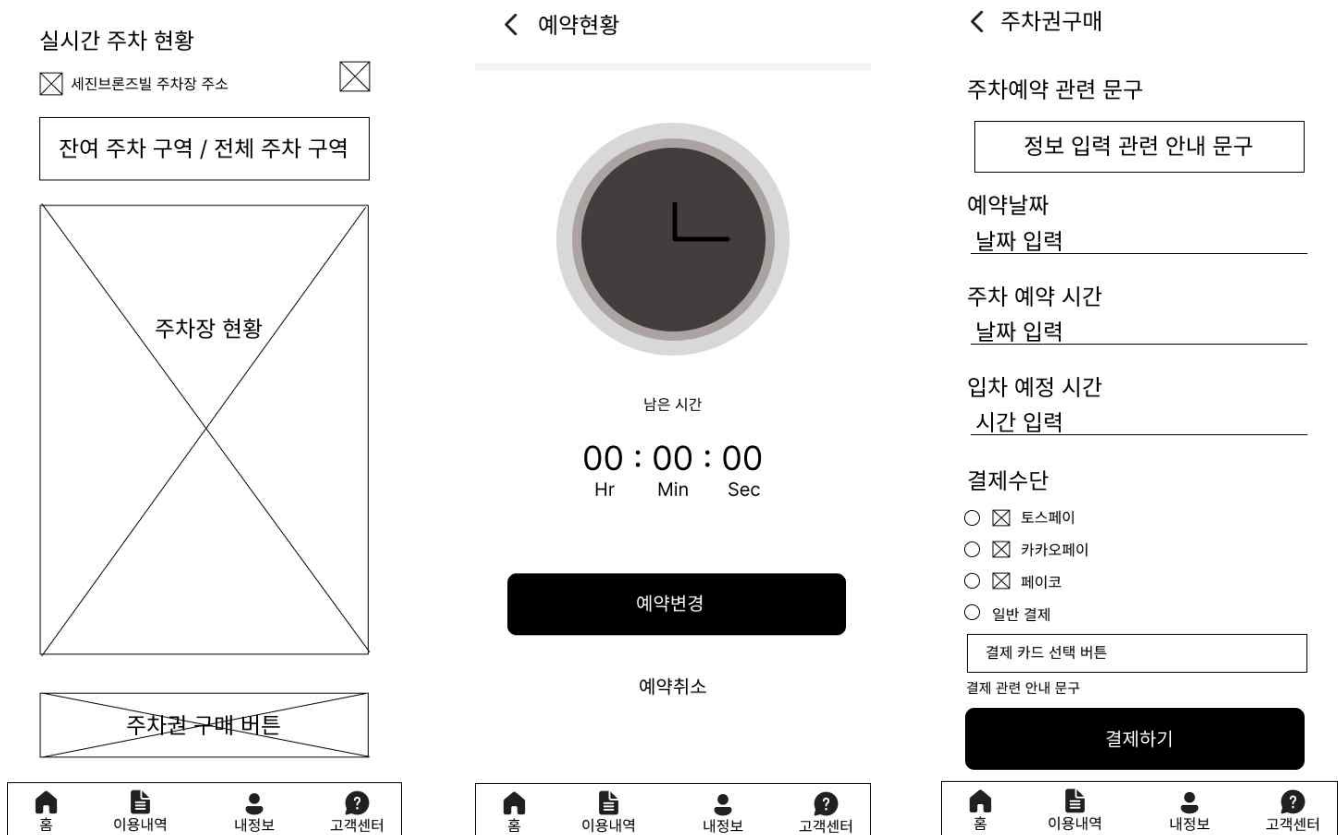
(1) 작업 일정

24.03.18(월)	팀 결성, 주제 선정- 세진브론즈빌 주차장 데스크 리서치 시작- 벤치마킹할 앱, 웹 사이트 조사
24.03.19(화)	데스크 리서치 진행- 세진브론즈빌 주차장 분석, 경쟁사 앱 SWOT분석 (모두의주차장, 주만사, 아이파크)
24.03.20(수)	리서치 완료- 리서치 마무리 및 정리. pdf 파일 네이버 카페에 업로드
24.03.21(목)	페르소나 작성, UX Vision 작성, 경쟁사 분석 내용을 참고하여 디자인 개선 방향을 정함
24.03.22(금)	사용자 시나리오 작성, 정보 구조도 및 메뉴 트리 작성
24.03.25(월)	정보 구조도를 토대로 와이어프레임 제작 시작
24.03.26(화)	와이어 프레임 제작 진행
24.03.27(수)	와이어 프레임 완성, 메뉴 트리 수정, 워크 플로우 완성, 평가 항목 작성
24.03.28(목)	평가 항목 작성 완료, 프로토 타입 제작 시작
24.03.29(금)	프로토 타입 제작 진행- 메인 페이지(주차장 현황), 주차권 구매 페이지 (2p) 제외, 프로토 타입 제작 완료
24.04.01(월)	프로토 타입 메인 페이지 제작 진행
24.04.02(화)	프로토 타입 메인 페이지 제작 진행 - 세진브론즈빌 주차장 현장 방문 - 메인 페이지 디자인 시안 제작
24.04.03(수)	프로토 타입 제작 완료 와이어 프레임 수정
24.04.04(목)	팀 프로젝트 발표 준비 - ppt 제작 - 페르소나 이미지 추가 - 디자인 시스템 제작
24.04.05(금)	팀 프로젝트 발표 - ppt 내용의 순서 수정, 깨진 이미지 수정 - 프로토타입 한글 폰트 설정(Pretendard) 및 수정 - 질의응답과 선생님께 받은 피드백을 토대로 ppt 재수정 후 완성(ppt 내용상의 흐름 보완, 메뉴트리 수정, 발표 때 질의응답 내용 추가)

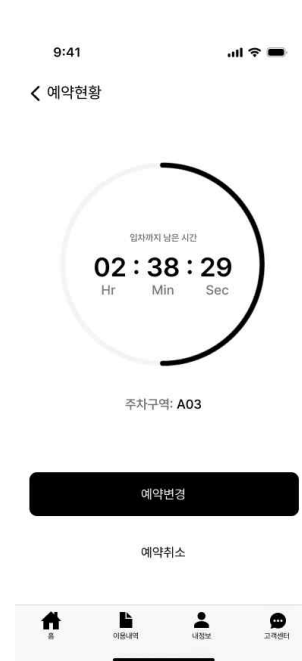
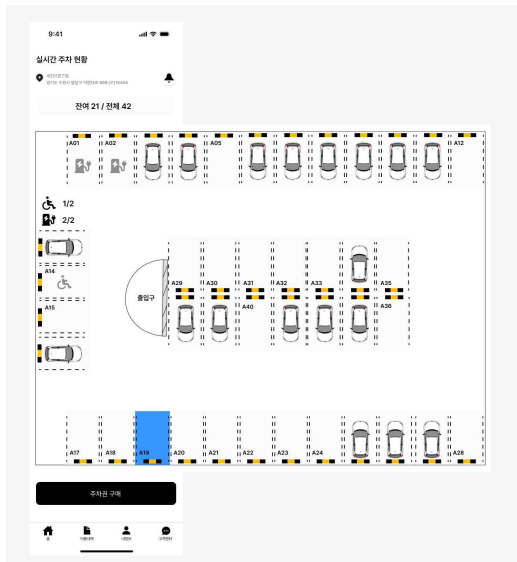
(2) 메뉴트리



(3) 와이어 프레임(실시간 주차 현황 페이지, 예약현황 페이지, 주차권 구매 페이지)



(4) 프로토 타입(실시간 주차 현황 페이지, 예약현황 페이지, 주차권 구매 페이지)



6. 프로젝트 완료 리뷰

(1) 부족했던 점

- 진행 단계에 따른 결과물에 허점이 있다는 걸 뒤늦게 인지하고 수정을 반복한 점
- 메인 페이지 제작에 너무 많은 시간을 소요한 점
- 위에 서술한 내용으로 인해 일정이 촉박하게 되어 PPT 발표를 제대로 준비하지 못한 점
- 다양하고 많은 의견을 내지 못한 점

(2) 잘했던 점

- 처음 해보는 팀 프로젝트였지만 팀원 간 의견 교류가 자유롭게 이루어졌던 점
- 서기 담당을 맡아 성실하게 일지를 작성한 점
- 결과물이 어떻든 끝까지 해서 완성을 해낸 점

(3) 배운 점

- UI/UX 분석기획 단계가 어떻게 되는지, 단계마다 해야 하는 작업이 무엇이 있는지 알게 되었음
- UI/UX 디자인을 할 때 사용자의 관점에서 고려해야 할 점이 생각보다 훨씬 많다는 점을

배움

- 피그마 도구 활용에 관한 지식이 늘었음

(4) 의견

- 팀 프로젝트가 아니라 개인 프로젝트였다면 지금과 같은 결과물이 나오지 못했을 것으로 생각함
- 팀 프로젝트를 진행하며 올바르게 하고 있는지 의문과 부족한 점을 꽤 느꼈지만, 함께 작업한 결과물이 나왔다는 사실은 좋은 경험이 되었음