

모바일 앱 UI/UX 개선 팀 프로젝트 완료 보고서

작성자: 반상후

Overview

- 팀원: 손상미, 반상후, 정우진
- 프로젝트: 모바일 앱 UI/UX 개선
- 선정 앱: 키니케어
- 개선방향: 사용자가 식단기록과 영양 정보를 한 눈에 확인하는 것에 어려움을 발견하였습니다. 식단기록과정을 더 단순화시키고 등록된 영양정보를 바로 볼 수 있게 디자인하는 방향을 잡았습니다.

목표

- 프로젝트를 진행하며 팀원과 원활 한 소통을 한다.
- 사용자 경험을 이해하고, 문제점을 파악하여 문제해결을 성공적으로 완료한다.

팀 구성 및 담당역할

1. 팀 구성

- 손상미(발표자), 반상후(자료조사), 정우진(팀 리더)

2. 담당역할

- 리서치: 앱 분석, 경쟁사 앱 분석, 배경자료 수집
- 와이어프레임 및 프로토타입 제작
- PPT 자료 조사

진행 순서

1. 앱 선정

2. 앱 분석 (SWOT, 타겟, UI 및 디자인 등)

3. 경쟁사 앱 분석 (SWOT, UI 및 디자인)
4. 페르소나, 사용자 시나리오 설정
5. UX VISION 설정, As is -> To be 분석
6. 정보구조도 제작
7. 와이어프레임, 워크플로우 제작
9. 스타일가이드 제작
8. 프로토타입 제작
9. 최종 결과물 확인 및 발표
10. 질의 응답과 피드백 바탕으로 결과물 수정, 완료보고서 작성

프로젝트 과정 및 결과

1. 프로젝트 과정

앱 선정	프로젝트 진행 전 다양한 앱을 사용, 분석하고 논의 후 ‘키니케어’ 앱으로 선정
앱 분석	타겟층, SWOT, UI/디자인 분석
경쟁사 분석	힐리어리, 필라이즈, 밀리그램의 SWOT, UI/디자인 분석
페르소나	40세 기혼 여성, 항공사 사무원
사용자 시나리오	사용 전, 사용 중, 사용 후로 구분하여 작성
UX VISION 설정	빠르고 간편한 식사기록을 명시하는 비전 설정
As is, To Be 분석	앞선 분석자료를 바탕으로 As is, To Be 작성
정보구조도 제작	내비게이션 메뉴를 바탕으로 정보구조도 제작 사용자를 위한 친근한 레이블링 설계
와이어프레임, 워크플로우 제작	간편한 식사기록을 위한 UI 구성과 배치
스타일가이드 제작	스타일 키워드 심플한, 직관적인, 전문적인으로 선정 후 키워드에 맞게 컬러 팔레트, 여백, 아이콘, 폰트 등 구성
프로토타입 제작	와이어프레임을 기반으로 프로토타입 제작
최종발표/질의응답	발표자료 조사 및 제작

결과물 수정	질의응답과 피드백 바탕으로 결과물 수정
완료보고서 작성	프로젝트 완료보고서 작성

2. 프로젝트 결과

기존 ‘키니케어’ 앱이 가지고 있던 중요기능의 불편함과 정보탐색의 어려움을

AI 카메라 기능을 활용해 식단기록과정을 단순화시키고, 영양정보를 한 눈에 보이게 앱의 사용성을 개선했습니다.

프로젝트 완료 리뷰

팀 프로젝트를 시작하면서 느낀 기대감은 컸습니다. 팀원들과 함께 의견을 조율하고, 디자인을 더 세련되게 바꿀 수 있을 거라 생각하며 앞날을 기대했죠. 하지만, 앱을 선정하고 필요한 자료 조사를 진행하면서 예상보다 어려운 점들이 다가왔습니다. 논리적인 근거를 바탕으로 앱 UI를 개선하는 것이 저에게는 큰 도전이었어요. 자료를 찾는 과정에서 제가 주관적인 결론을 먼저 내리고, 그에 맞는 자료를 찾으려 했습니다.

앱이 전반적으로 사용성이 불편하다는 것은 직감적으로 알 수 있었지만, 이를 객관적인 자료로 뒷받침하고 논리적인 개선 방향을 설정하는 데는 어려움이 있었습니다. 개인적으로 자료 조사에만 집중하다 보니 팀 리더로서 팀원들과 충분히 소통하지 못했고, 결과적으로 제한된 시간 내에 맡은 업무를 완수하지 못한 상황이 발생했습니다. 이로 인해 팀원들 사이에서 불만이 생겼고, 논의를 통해 팀 리더를 교체하기에 이르렀죠.

이 경험을 통해, 프로젝트 초기에 명확한 목표를 설정하고 팀원들과 역할 분담을 잘하는 것이 얼마나 중요한지 깨달았습니다. 또한, 지속적인 소통을 통해 문제를 미리 예방하는 것이 필수적이라는 것을 다시 한 번 인지하게 되었습니다. "말하지 않으면 상대방은 모른다"는 당연한 사실도 다시금 상기하게 되었고요.

논리적인 자료 조사는 물론, 팀원들과 의견을 나누고 선생님께 피드백을 받을 때 상대방을 설득하는 능력이 부족하다는 것도 느꼈습니다. 생각을 명확하게 정리하고, 자신감을 가지고 의견을 전달하는 능력이 필요하다는 점을 배웠습니다. 제 의견을 고집하는 대신, 팀원의 의견을 진심으로 듣고자 노력해야 한다는 사실도 깨달았죠.

UI/디자인 개선 과정에서도 어려움이 많았습니다. 기존 앱의 콘텐츠와 기능을 유지하면서도 정체성을 잃지 않고, 식단 기록 과정을 단순화하는 동시에 적절한 UI 배치와 키워드를 반영한 디자인을 하는 것이 쉽지 않았습니다.

그러나 프로젝트를 진행하면서 저에게 부족한 점들을 인지하고, 스스로 피드백하며 부족한 점들을 바꿔나가려 했습니다.

팀원들과의 소통에서 고집을 버리려 노력했습니다. 그 결과, 팀원들의 의견을 긍정적으로 수용할 수 있었고요.

자료 조사를 할 때도 주관적인 생각을 배제하려고 노력했고, 사용자 리뷰나 관련된 객관적인 정보를 더 찾으려 했습니다. 와이어프레임과 프로토타입 제작 과정에서도 선생님의 피드백을 수시로 받아가며 수정했습니다. '심플한' 키워드를 반영한 디자인에서 시각적 계층 구조가 명확하지 않다는 피드백을 받았을 때, 식단 기록 영역의 폰트 크기를 키우고, 상단의 캘린더와 몸무게 영역은 폰트 크기를 줄이며 색상 대비를 통해 강약을 조정했습니다.

프로젝트를 마무리하면서, 사용자의 니즈를 반영하고 문제점을 해결한 결과에 대해 만족할 수 있었습니다. 비록 쉽지 않은 과정이었지만, 이 경험을 통해 얻은 교훈은 앞으로도 큰 도움이 될 것 같습니다.