

# 모바일 UX/UI 리디자인 팀 프로젝트 완료 보고서

팀명 | ShooTUDIO

작성자 | 안서희

## 프로젝트 개요

- 팀명 | ShooTUDIO(슛튜디오)
- 팀원 | 김예진, 안서희, 최유진
- 프로젝트 소개 | 사용자 편의성이 고려되지 않은 ‘오트밀 스튜디오’ 모바일 웹의 문제점을 분석/개선하고, 예약 시스템을 반영하여 앱 형태로 UI 디자인한다.

## 목표

사용자 편의성과 예약 시스템을 이해하고 문제점을 인식, 개선한 앱을 디자인할 수 있다.

## 진행 순서

- ① 웹 서치 및 선정
- ② 웹 분석 (시장분석, 타겟, SWOT 등)
- ③ 경쟁사 SWOT 분석
- ④ UX VISION 설정 ▶ 문제점/개선 방향 작성
- ⑤ 페르소나, 사용자 시나리오 설정
- ⑥ 정보구조도 제작
- ⑦ Wireframe, Workflow 설계
- ⑧ Prototype 제작
- ⑨ 최종 결과 확인 및 발표
- ⑩ 질의응답 내역과 피드백을 바탕으로 결과물 수정, 완료 보고서 작성

## 담당 업무

- 시장 분석, 리서치, 디자인 레퍼런스 수집
- 커뮤니케이션
  - 구성원들이 적극적으로 의견을 제시할 수 있도록 함
  - 회의에서 작성한 자료를 주기적으로 취합, 공유
  - 업무 리스트를 작성해 정해진 기한 내에 프로젝트가 완료될 수 있도록 함
- 와이어 프레임, 프로토타입 제작
- BI 분석/기획 및 리디자인
- 발표 자료 제작
- 발표 진행, 질의응답 담당

## 프로젝트 진행 과정 및 결과

웹 서치 및 선정	사업체 규모 대비 사용자 편의성이 고려되지 않은 웹 '오트밀 스튜디오' 선정
웹 분석	스튜디오 시장 분석, 기존 웹 문제점 분석, 타겟 선정
경쟁사 분석	페이즐리 스튜디오, 시간의 숲, 스튜디오 놀다
UX VISION 설정	공간 소개와 예약 기능을 동시에 명시하는 비전 설정 ▶ 창작자를 위한 모두의 주방, 예약까지 똑똑하게!
문제점, 개선 방향	UX VISION을 기반으로 개선 방안 작성
페르소나	32세 여성, 푸드 콘텐츠 기업 종사자 '백혜림'
사용자 시나리오	앱 사용 전, 사용 중, 사용 후로 구분하여 작성
정보구조도 제작	사용자가 필수로 확인해야 하는 요소를 탭 메뉴에 배치 캘린더, 햄버거 메뉴, 스튜디오, 예약, 마이페이지 메뉴 구성
Wireframe, Workflow 설계	사용자 편의를 고려하여 요소 배치, 와이어프레임 설계
UI 사용성 평가 체크리스트 작성	체크리스트를 작성하여 확인하며 작업 수행
Prototype 제작	와이어프레임을 기반으로 프로토타입 디자인 진행
최종 발표/질의응답	발표자료 제작, 프로젝트 최종 발표 진행
결과물 수정	질의응답 내역과 피드백을 바탕으로 결과물 수정
완료보고서 작성	프로젝트 완료보고서 작성

## 프로젝트 리뷰

### 1) 아쉬운 점

- 기간 내 프로젝트를 마무리해야 해 세세한 부분에 신경 쓰지 못한 점
- 용도별로 달라지는 BI 디자인을 다양하게 제작하지 못함
- 스튜디오 소개에서 예약 페이지로 즉시 이동하는 버튼의 위치가 아쉬움
- 기존 웹과 경쟁사에 대해 수집할 수 있는 정보 부족

### 2) 잘한 점

- 기존 웹이 보유하고 있던 방대한 정보를 체계적으로 정리하여 가독성 높은 페이지 구성,  
기존에 없었던 예약 시스템을 자연스럽게 담아냄
- Figma 팀 프로젝트 기능을 활용해 효율적인 실시간 작업 수행
- 적극적으로 의견 공유, 서로를 존중하는 태도로 의사 결정이 이루어짐

### 3) 배운 점과 의견

- 혼자 해결할 수 없었던 문제도 구성원들과 함께 고민하면 금방 해결되는 경우가 많아 협

업의 중요성을 알게 됨.

- 사소한 요소 하나를 배치할 때에도 고민하게 되어 UX/UI 디자인에서 사용자 편의를 위해 고려해야 할 사항이 생각보다 많다는 점을 배움.
- 발표 후 질의응답을 통해 다른 관점을 접할 수 있었으며, 부족한 점을 보완/개선할 수 있었음.

시각적 요소뿐만 아니라 사용자의 편의를 고려해야 하는 UX/UI 디자인은 길을 매끄럽게 닦는 일과 같다고 생각했다. 첫 프로젝트에서 경험한 UX/UI 디자인은 단순히 '보기 좋은 것'이 아닌 사용자가 정보를 습득하기까지의 과정을 최대한 편리하게 만드는 과정이었기 때문이다. 첫 작업이기에 스스로 아쉬웠던 점이 많았으나 팀원들과 문제를 해결하며 화기애애하게 프로젝트를 마무리했다는 점에서 만족스러운 프로젝트였다.