

모바일 UX/UI 리디자인

팀 프로젝트 완료 보고서

팀명 아이즈
작성자 이시현

1. 프로젝트 개요

팀명: 아이즈

팀원: 이시현, 윤가영, 김재환

앱 소개: '컴포즈커피' 앱은 온라인으로 오프라인 매장에서 커피를 주문할 수 있도록 설계되었으나, 낮은 가독성과 복잡한 주문 절차로 사용자 편의성이 떨어짐

2. 목표

“사용자 편의성을 높이고, 주문 절차를 단순화하여 바쁜 사용자들이 빠르고 쉽게 사용할 수 있는 앱 설계”

- 팀원들과의 커뮤니케이션을 통해 문제 해결
- 데이터와 사용자 피드백을 바탕으로 사용자 중심 사고 능력을 향상

3. 담당 업무

- 팀리더
- 커뮤니케이션 주도
- 브랜드 및 앱 분석, 리서치 수행
- 내비게이션 구조 분석 및 리디자인 작업
- 발표 후 피드백 정리

4. 진행 순서

1. 리뉴얼 앱 선정 '컴포즈커피'
2. 컴포즈 브랜드, 앱 SWOT/UX/UI 분석
3. 경쟁사 3사 선정 및 SWOT/UX/UI 분석
4. 페르소나, 사용자 시나리오 설정
5. 내비게이션 구조도 분석 및 제작
6. 와이어프레임, 워크플로우 설계
7. UI 디자인 가이드, UI 디자인 시스템 가이드 제작
8. 프로토타입 제작
9. 발표 및 피드백 정리
10. 질의 응답 내역과 피드백을 바탕으로 결과물 수정, 완료 보고서 작성

5. 프로젝트 과정 및 결과

1) 프로젝트 과정

24.09.10	리뉴얼 앱 선정	평소 사용하던 앱의 불편한 점을 논의하여 개선할 앱을 선정. '컴포즈커피' 앱을 기능적, 디자인적 문제로 리뉴얼 대상으로 선정했다.
24.09.11	타겟층 선정	앱 사용자 분석을 통해 주 타겟층에 대한 인사이트를 도출하고, 심층 논의를 통해 소비자 프로파일을 설정했다.
24.09.12	컴포즈 SWOT / UI / UX 디자인 분석	앱의 강점, 약점, 기회, 위협요소를 명확히 정리했다.
24.09.19	경쟁사 SWOT / UI / UX 디자인 분석	컴포즈 앱과 경쟁사 분석을 통해 강점과 약점을 파악하고, 각 앱의 UI/UX 디자인을 비교하여 개선 방향을 구체화했다.
24.09.23	페르소나, 시나리오 설정	30대 여성 직장인을 페르소나로 설정하고, 빠르고 단순한 주문 경로를 원하는 사용 시나리오를 작성했다 그리고 피드백을 통해 기능적인 부분도 보완했다.
24.09.25	내비게이션 구조도 분석	기존 내비게이션 구조를 분석하고 불필요한 부분을 삭제하여 주문 경로를 단축했다.
24.09.27	와이어프레임 제작	페르소나 설정을 중심으로 메인 홈 화면에서 주문을 해결할 수 있고 가독성이 좋은 와이어 프레임을 제작했다.
24.09.30	스타일 키워드 선정	페르소나가 중요시하는 '편안함'과 '깔끔함'을 반영하고, 컴포즈 브랜드 이미지를 참고하여 '모던함'을 추가 키워드로 설정했다.
24.10.01	UI 디자인가이드, UI 디자인 시스템 가이드 제작	편안함, 깔끔함, 모던함을 키워드로 삼아 프리텐다드 서체와 직관적 아이콘을 사용, 컴포즈 브랜드의 대표 색상인 그레이와 옐로우를 활용해 UI 디자인 가이드를 제작했다.
24.10.03	앱 리디자인 - 차별성	기존에 있는 커피 오더 앱과 차별성을 두기 위해 컴포즈의 대표 색상을 활용하여 배경을 다크 그레이색상을 사용했다.
24.10.08	앱 리디자인 - 편안한, 깔끔한	배경을 그레이색상을 이용하여 답답함을 없애기 위해 여백을 많이 활용하고, 폰트, 아이콘의 통일성을 부여해 시각적인 부담을 줄이려고 노력했다.
24.10.14	PPT 발표 및 질의응답	PPT발표 후 질의응답 내역과 피드백을 받았다.
	결과물 수정	주문 시 거리제한폭 넓히기, gps기능 없을 시 최근 주문 목록 표시 기능을 추가했다.

2) 프로젝트 결과

• 사용자 불편 요소 개선

데이터 분석을 통해 사용자의 불편 요소를 파악하고, 터치 한 번으로 주문할 수 있는 간소화된 경로를 설계

• 체계적인 프로젝트 완수

팀 내 소통을 주도하여 프로젝트를 체계적으로 완수함. GPS 설정 관련 세부 사항을

수정하는 등 팀원들과 협의하여 프로젝트 진행

- **긍정적인 피드백**

기존 커피 오더 앱과 비교해 차별성이 강하다는 피드백을 발표 후 모두에게 받음

6. 프로젝트 완료 리뷰

1) 아쉬운점

- 팀 집중력 저하와 컨디션 조절 실패로 인해 업무 분배가 원활하지 않아 작업 지연 발생
- 많은 자료 조사와 제작을 했으나 작업 지연으로 발표 자료에 모든 내용을 담지 못해 일부 내용 누락
- 주문시 매장설정 범위와 GPS 미사용자의 선택 폭이 좁다는 피드백을 받음

2) 잘한점

- 팀원들의 장점을 살려 업무를 분배.

세 명의 팀원은 각기 다른 강점을 발휘했다.

팀원1은 피그마의 기술적인 이해도가 높아 컴포넌트와 프로토타입 작업을 중점으로 진행했고, 팀원2는 디자인 감각이 뛰어나 글씨 크기와 배치의 가독성에 중점을 두어 작업했다. 나는 자료 조사와 정리에 집중하며 전체적인 피드백을 정리하고 작업 속도가 늦춰지지 않도록 조율했다.

- 피그마 팀 프로젝트 기능을 활용해 효율적인 실시간 작업 진행.

수업 시간 이외에도 각자 개인 시간을 투자해 피그마 팀 프로젝트 기능을 활용하여 실시간으로 추가 작업을 진행했다. 약속된 시간이 아니더라도 자발적으로 프로젝트에 참여해 작업을 이어갔고, 이렇게 팀원들과 함께 개인 시간을 기꺼이 투자한 덕분에 프로젝트를 기한 내에 완성할 수 있었다.

- 팀원들의 의견을 귀기울이며, 의견을 요약하는 중간자의 역할.

- 기존 앱의 복잡한 경로를 축약하여 단순한 경로 설계.

3) 배운점

- 배움의 기회로서의 첫 프로젝트

첫 프로젝트라 아쉬운 부분이 많았지만, 많이 배운 경험이었다.

혼자 해결하지 못했던 문제도 팀원들과 소통하면서 새로운 아이디어가 떠오르고, 서로의 부족함을 채워가며 금방 해결되는 경우가 많았다.

이를 통해 협업의 중요성을 깊이 느꼈다.

발표 후 질의응답을 통해 팀원들과 공유하지 못했던 새로운 관점을 접하고, 부족했던 부분을 보완하고 개선할 수 있었다. 다양한 시각에서 문제를 바라보는 법을 배우게 된 좋은 기회였다.

또한, 다른 팀원들의 발표 자료를 참고하며 발표 자료의 이해도를 높이기 위해 앱 리뉴얼 전 사진을 첨부하여 완성도를 높이는 방법을 배웠다.

- 화기애애한 협업의 중요성

UX/UI 디자인은 단순히 '보기 좋은 것'에 그치는 것이 아니라, 사용자가 필요한 정보를 쉽고 빠르게 습득할 수 있도록 편리한 경험을 제공하는 과정임을 깨달았다,

처음 진행한 작업인 만큼 스스로 아쉬운 점도 많았지만, 팀원들과 협력하며 각종 문제를 해결해 나가는 과정이 화기애애했고, 팀원들에게 적극적으로 의견을 묻고, 좋은 아이디어를 많이 얻을 수 있었다.

이러한 협업 속에서 프로젝트를 성공적으로 마무리했다는 점에서 매우 만족스러운 경험이었다.