### UX/UI 아이디어 분석 설계

2조 김재욱 김채운 박세희 최정문

# 목차



01	나와 팀원 이해하기
02	경험공유
03	교류 마인드맵
04	Use Case Diagram
05	Activity Diagram
06	UI 설계
07	회고록

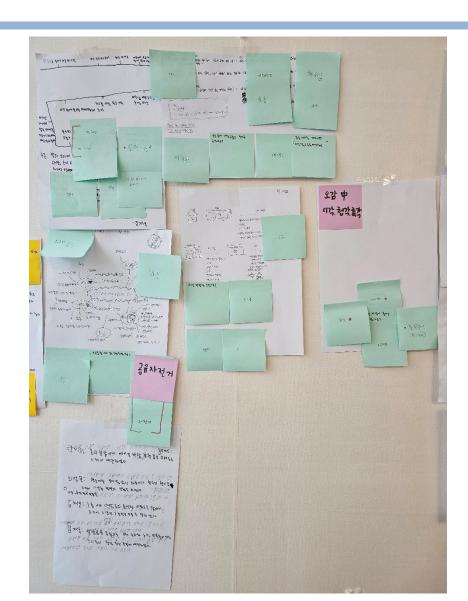
## 나와 팀원 이해하기





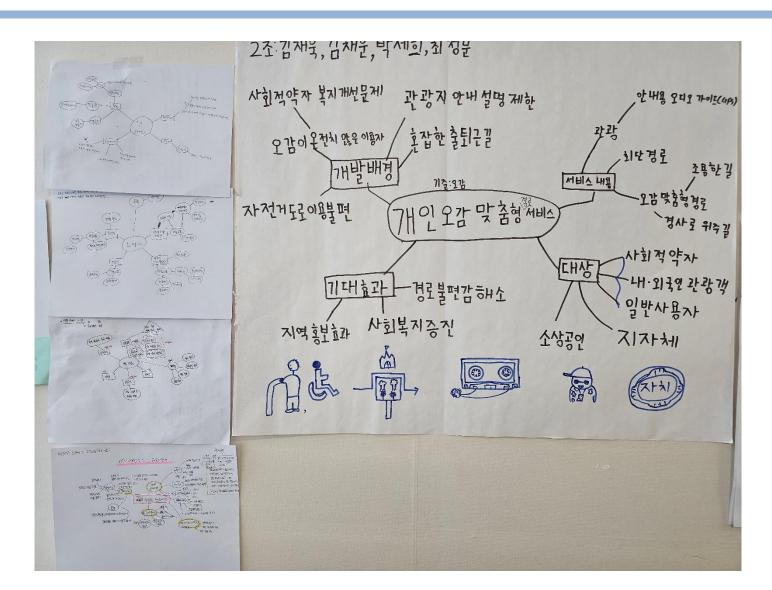
## 경험공유





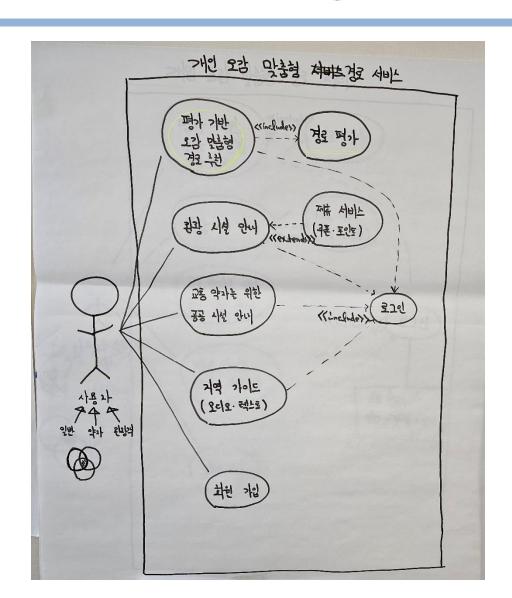
### 교류 마인드맵





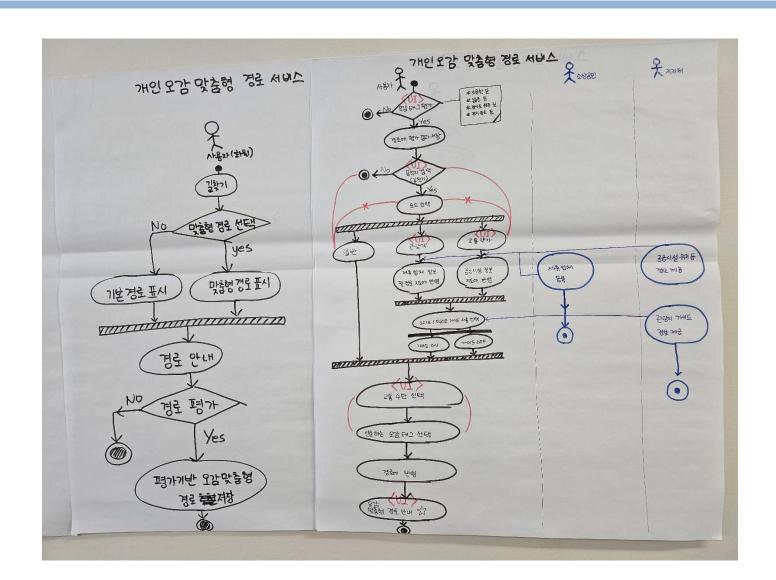
## **Use Case Diagram**





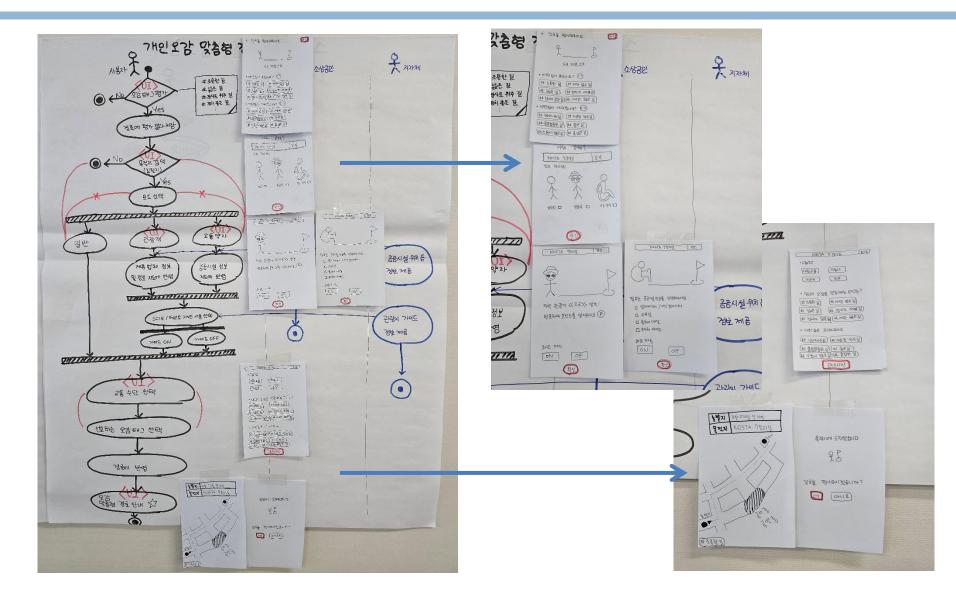
## **Activity Diagram**





## UI 설계





### 회고록



#### 김재욱

나의 생각을 정리해서 직접 말하고 의견까지 조율한다는게 처음에는 쉽지 않았습니다. 힘들더라도 일단 내뱉고 반복해보니, 이후에는 점점 말하는게 연습이 된다는 것이 느껴졌다고 생각합니다.

#### 김채운

이번 UX/UI 작업은 서로를 소개하는 시간으로 시작했다. 나에 대해서 소개하는 것도 내 성향이나 관심사를 다시 정리하는 계기가 됐고, 말하는 것에 있어 두려움을 조금이나마 떨쳐낼 수있었던 것 같다.

서로 다른 관점들이 존재하고 그냥 말하는게 아니라 "왜 그렇게 생각했는지" 설명하면서 이해를 구하는 방식이 후에 협업이나 소통을 함에 있어 중요한 요소로 작용될 것이라는 결론을 내릴 수 있었다.

#### 박세희

생각을 글로 정리하는 것도 힘들었지만, 글로 쓴 것을 팀원들에게 말로 전달하는 것도 쉽지 않다고 생각했습니다. 의견을 의도와 다르지 않게 전달하려면 내 생각부터 명확하게 정리해야된다는 것을 알게 되었습니다.

### 회고록



#### 최정문

지난 5일간 팀원들과 서로를 알아가고 다양한 시각과 의견을 나누는 뜻깊은 시간을 가졌다. Use Case Diagram을 통해 주요 아이디어를 구조적으로 시각화하는 것도 유익했지만, 특히 Activity Diagram에서는 단순한 기능 연결이 아닌 실제 사용자의 입장에서 흐름을 구체화하 는데 서로 놓치고 있는 부분에 대한 관점이나 의견이 달라, 하나로 취합하는 과정이 어려운 만 큼 얻은 것이 많았다.

UI를 완성하는 단계에서는, 미처 생각하지 못한 부분은 없는지, 설계가 잘 되었는지를 서로 체크해볼 수 있었다. 용어들에 대해 전혀 몰랐지만 직접 경험을 통해 실무 흐름을 간접 체험해볼수 있었다.

개별이 아니라 팀 단위로 진행된 점에 대해 각자의 관점이 달라 어려웠을 순 있겠으나 팀원들이 다들 서로 틀린것 아니라 다른 것이라고 상호간의 의견을 충분히 존중해주어 좋았고, 개발 능력보다 협업 능력이 중요한 이유에 대해 한 번 더 생각해볼 수 있었다.

이제와 느낀점을 쓰면서 생각하지만, 4명끼리도 이렇게 서로 관점이 다른데, 더 큰 팀, 나아가수백 수만 명의 사용자의 경험과 관점은 또 얼마나 다 다를까 생각하며 조금 아찔하긴 하다.이 과정을 앞으로 더 훈련하여 사용자 관점에서 충분히 설득되고 공감되는 기획 역량을 키워가고싶다.

## 감사합니다

2조 김재욱 김채운 박세희 최정문