

SOPT

SHOUT OUR PASSION TOGETHER

APPJAM

1등으로 가는 길

by iOS 파트장 이경욱



SHOUT OUR PASSION TOGETHER

1. APPJAM

2. 2주 간의 과정

3. 파트별 R&R







APPJAM

2주 동안 진행되는 해커톤

1. APPJAM



정말 재밋고 값진 경험

APPJAM

19기 APPJAM 특징

1. APPJAM

1. 기획+디자인 미리 팀구성
2. 심사위원 + 현장 투표(여러분의 평가)로 객관적인 평가
3. 앱잼 발표날 부스 형식으로 운영
4. iOS 파트 신설

APPJAM

19기 APPJAM 특징

1. APPJAM

1. 디자이너가 프로젝트에 더 많은 역할 수행 가능
2. 제 3자가 참여하므로 더 높은 퀄리티 필요
3. 직접 시연이므로 사용자 경험이 매우매우 중요
4. 개발자 수가 적으니 핵심 기능 구현과 사용자 경험에 집중

2주 간의 과정

과정 별 심리상태

2. 2주 과정

25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	★ 7
일	월	화	수	목	금	토	일	월	화	수	목	금	토

초반

“

아직 여유로우니 천천히 즐기면서 해요 ㅎㅎ

2주면 충분할거 같은데?

2주 간의 과정

과정 별 심리상태

2. 2주 과정

25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7
일	월	화	수	목	금	토	일	월	화	수	목	금	토

중반

“

다른 팀들은 어느정도 했으려나...?

아직 1주일 남았는데 이 정도면 많이 했다!

2주 간의 과정

과정 별 심리상태

2. 2주 과정

25	26	27	28	29	30	31	1	2
일	월	화	수	목	금	토	일	월

				★
3	4	5	6	7
화	수	목	금	토

후반

“

헐... 개망했다... 되는게 없네...

제출은 해야하는데 ㅠㅠ

2주 간의 과정

과정 별 해야할 일

2. 2주 과정

25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	★ 7
일	월	화	수	목	금	토	일	월	화	수	목	금	토

초반

1. 언제언제 만날지 미리 계획
2. 프로젝트 설계, DB 설계 확실하게
3. 역할 분담

2주 간의 과정

과정 별 해야할 일

2. 2주 과정

25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	★ 7
일	월	화	수	목	금	토	일	월	화	수	목	금	토

중반

1. 진행상황 파악하고 더딘 부분 해결방안 모색
2. 핵심 기능은 거의 구현이 되어있어야 함
3. 꾸준히 개발, 개발, 개발

2주 간의 과정

과정 별 해야할 일

2. 2주 과정

25	26	27	28	29	30	31	1	2
일	월	화	수	목	금	토	일	월

				★
3	4	5	6	7
화	수	목	금	토

후반

1. 남은 사항 리스트로 작성하고 하나씩 지워나가기
2. 시연에 필요한 부분까지 반드시 구현
3. 로딩 창, 구현안된 기능 알림 등 사용자 경험에 중시

파트별 R&R 기획자 역할

3. 파트별 R&R

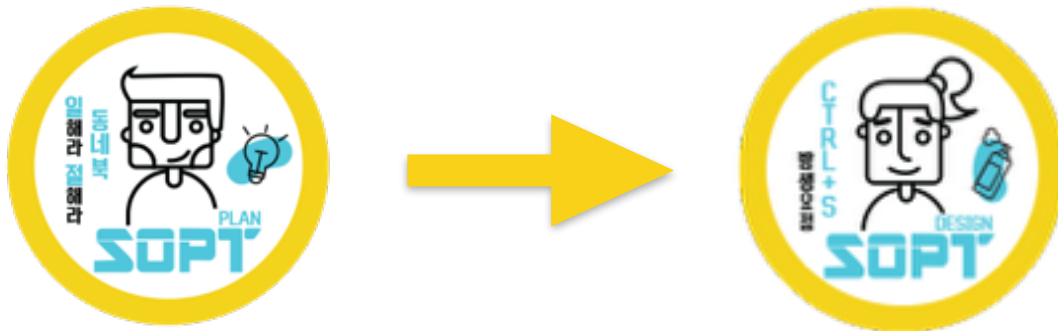


1. 실무자들에게 최고의 작업 환경 제공
2. 설득력있는 사업계획서(장표) 작성
3. 팀원들이 실망하지 않을 완벽한 피칭 준비

파트별 R&R

기획자 커뮤니케이션

3. 파트별 R&R

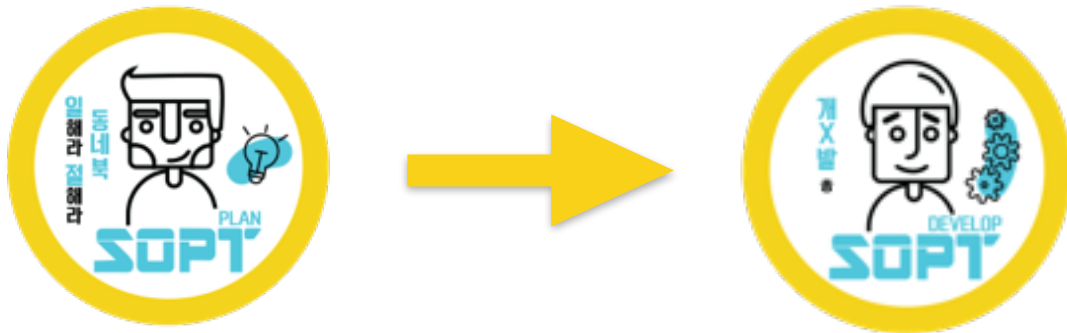


1. 서비스 컨셉 조율을 잘 하셔야합니다.
2. UX에 관하여 1도 모른다면 가이드라인 한번이라도 보고 대화
3. 고집은 절대 X

파트별 R&R

기획자 커뮤니케이션

3. 파트별 R&R



1. 구현 불가능한 기능에 대해서 수궁하고 대안 제시
2. 개발 도중 쓸데없는 기능 추가 언급 자제
3. 진행상황 계속 체크하고 요구사항은 분명하게 전달

파트별 R&R 디자이너 역할

3. 파트별 R&R

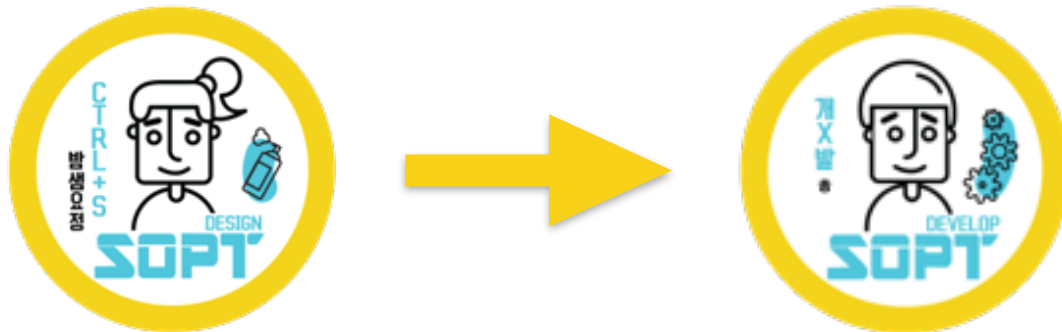


1. 당연히 기획 컨셉에 맞는 예쁜 디자인
2. 사용자 경험에 대한 충분한 고민
3. 피엠 부재 시 피엠 역할 대행

파트별 R&R

디자이너 커뮤니케이션

3. 파트별 R&R

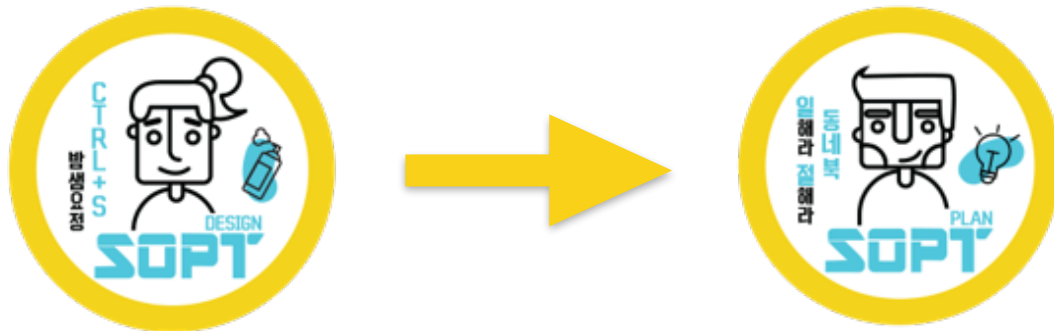


1. 너무 소소한 것까지 요구X(글씨 크기, 여백 등)
2. 제발... 안드로이드, iOS 포맷에 맞게 아이콘 파일 제공
3. 아이콘 하나로 테스트해보고 주고받는 방식에 합의 필요

파트별 R&R

디자이너 커뮤니케이션

3. 파트별 R&R



1. 기획자와의 적당한 선에서 타협
2. 생각의 차이가 많이 날 수 있는 부분이니 감정 싸움 절대 X
3. 디자인을 전혀 모르는 사람과 대화한다고 생각

파트별 R&R 개발자 역할

3. 파트별 R&R



1. 개발.
2. 그저 개발.
3. 소처럼 개발.

파트별 R&R

메인 개발자 역할



3. 파트별 R&R

1. 프로젝트 설계(디자인 패턴 등의 합의)
2. 폴더링, 변수 명명법 형식 제공
3. 서브 개발자 도와주기

파트별 R&R

서브 개발자 역할

3. 파트별 R&R

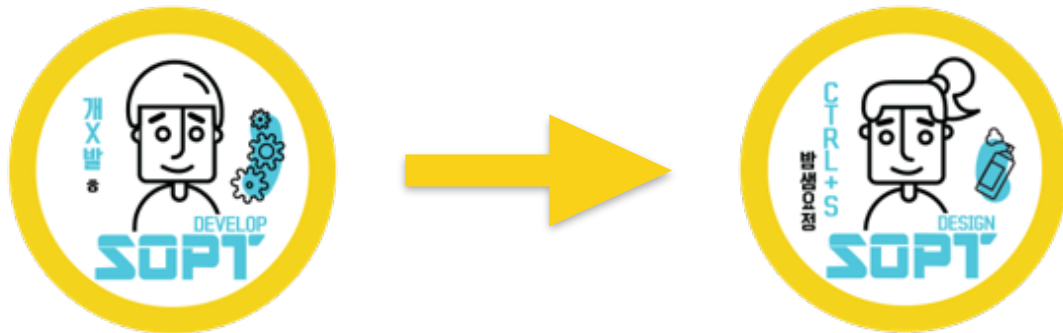


1. 모른다고 가만히 있지 않고 꾸준히 공부
2. 주어진 기능은 어떤 일이 있어도 구현
3. 구글링 및 다른 개발자, 파트장 괴롭히기

파트별 R&R

개발자 커뮤니케이션

3. 파트별 R&R

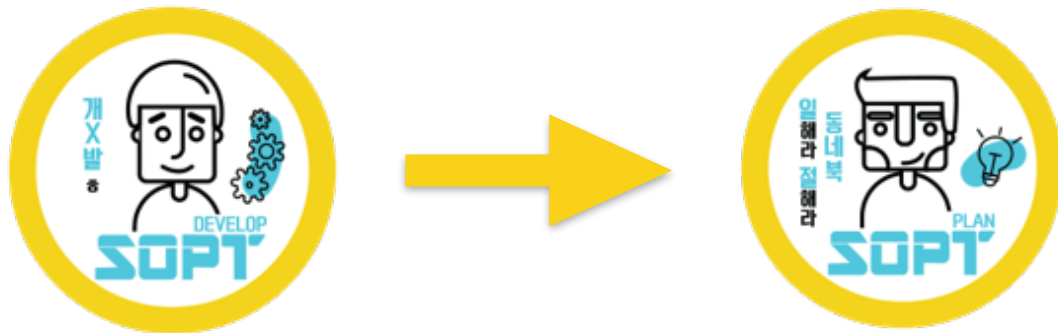


1. 디자이너 분들에게 너무 상세한 가이드라인 요구X
2. 아이콘 전달 방식 합의!!!
3. 이미지로 필요한 사항을 분명히 전달!!

파트별 R&R

개발자 커뮤니케이션

3. 파트별 R&R



1. 프로그래밍의 'P'도 모르는 사람들과 대화한다고 생각
2. 이해하기 쉽게 커뮤니케이션
3. 안되는 기능은 분명하게 안된다고 전달



SHOUT OUR PASSION TOGETHER

달라진 것은 단 하나, 전부입니다.

19기 APPJAM 화이팅

Thank you

for listening