

웹UI/UX기획,설계

UI/UX콘셉트 기획

모바일웹 UIUX 디자인 & 프론트엔드(React.js) B

평가 일시 2023년 01월 02일(월)

평가 방법 문제해결시나리오, 평가자질문

조 유 진

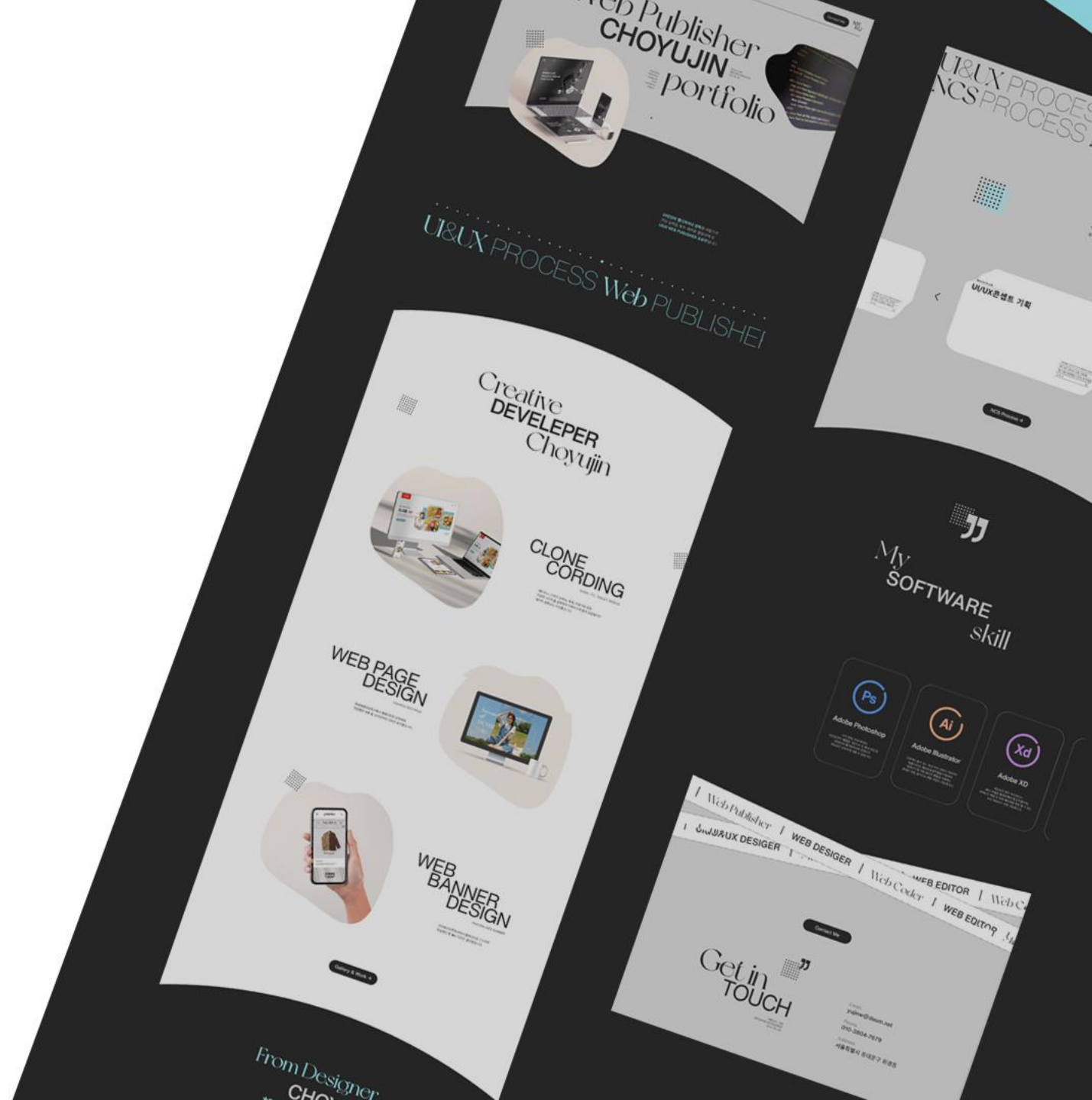
(인)

2023-01-02

PORTFOLIO

UI/UX 컨셉트 기획

조유진



1. Affinity diagram 프로세스

01. 브레인스토밍 결과 분석

- (사진 첨부)

02. 어피티니 다이어그램 결과 분석

- (사진 첨부)

03. 콘셉트 전략 수립을 위한 팀별회의 내용작성

- (사진 첨부)

2. 포트폴리오 UI/UX 콘셉트

01. 디자인/사이트 벤치마킹

- 3~5가지 선정 후 장단점등을 분석

02. 콘셉 및 방향 설정

- 색상, 레이아웃, 이미지, 폰트등의 콘셉을 정한다

03. 콘텐츠 기획

- 메뉴구성, 메뉴별 내용정리, 메인 타이포 슬로건 문구, 프로필

04. 스케치

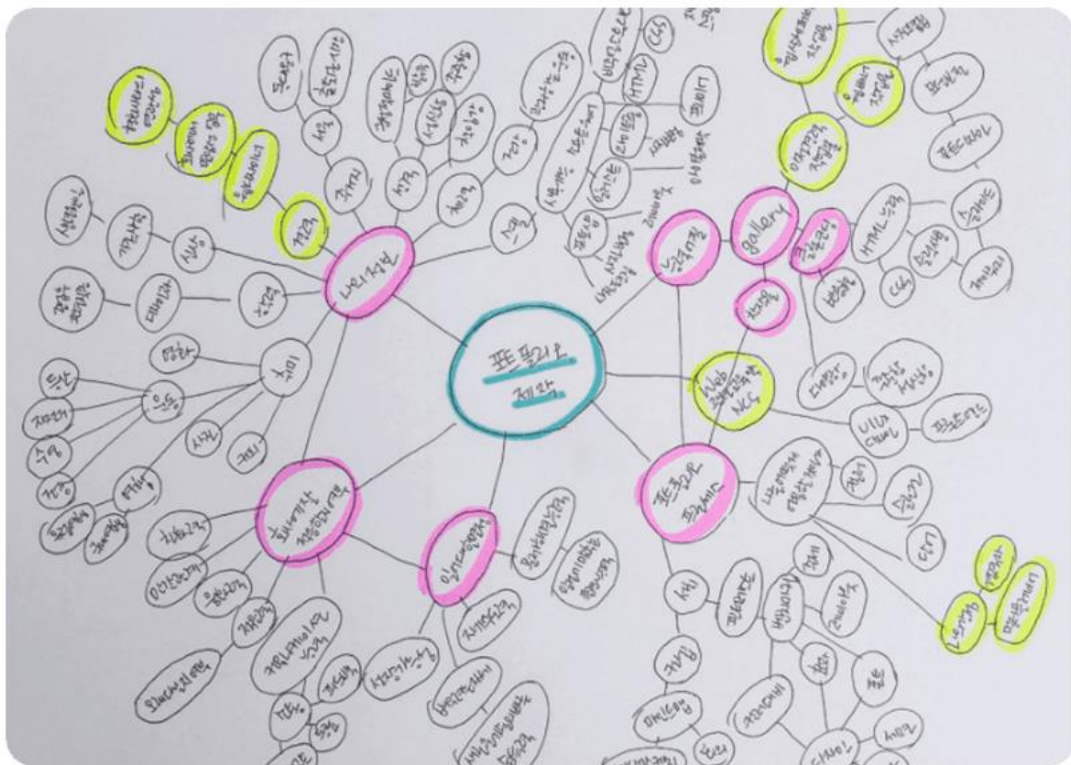
- 메인 및 서브의 대략적 구성을 스케치한다.

01

Affinity diagram 프로세스

1. 브레인스토밍 결과분석

- 브레인 스토밍 진행 한것을 기준으로 결과 분석을 한다 (사진 첨부)



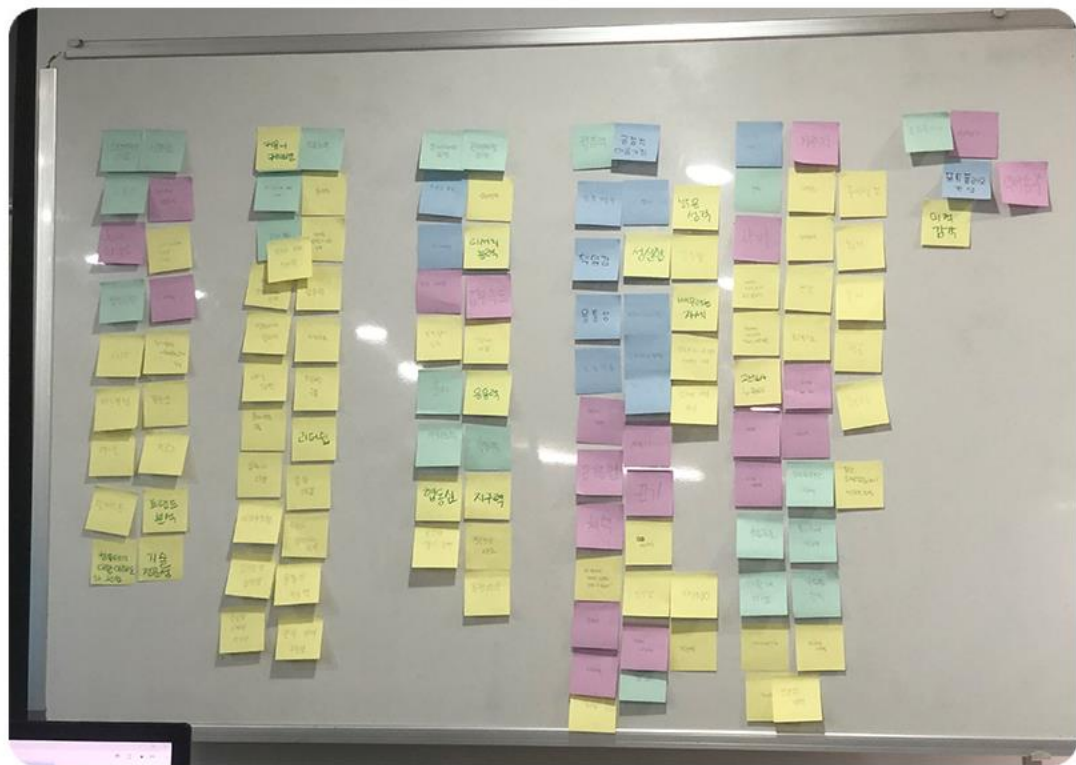
포트폴리오 제작에 관한 브레인 스토밍 진행

필수로 넣어야 할 요소들로 나의 정보, 일에대한 열정,
회사에 잘 적응할지 여부, 포트폴리오 프로세스, 능력어필 등이 있으며,

나의 강점으로는 경력자, 멀티플레이어, 이전 회사 작업물 등으로, 경력자 느낌이 들어가는 포트폴리오를 만들 예정

2. 어피티니 다이어그램 결과분석

- 어피티니 다이어그램(affinity diagram) 진행 한것을 기준으로 결과 분석을 한다 (사진 첨부)



방대한 데이터들을 정리하기 위해 포스트잇에 적어 나열한 다음,
관련성 높은 포스트잇끼리 그룹핑 진행

그룹핑한 포스트잇의 대체목으로
기본정보 / 스킬 / 소통능력 / 성격 / 협동심 / 적응력 등을
결과로 도출할 수 있었다

3. 콘셉트 전략 수립을 위한 팀별회의의 내용 작성

- 어피니티 다이어그램(affinity diagram) 진행 한것을 기준으로 결과 분석을 한다 (사진 첨부)



자신의 브레인스토밍의 결과분석을 토대로 팀 회의 진행

공통된 요소로는

- 나의 정보: 생년월일, 학력, 거주지, 좋아하는것, 타임라인, 스킬능력
- 갤러리 : 클론코딩
- 포트폴리오 프로세스

등으로 공통된 요소들은 빠짐없이 포트폴리오에 넣을 예정

02

포트폴리오 UI/UX 콘셉트

1. 디자인/사이트 벤치마킹

01

<https://rara.ritsumei.ac.jp/>

레퍼런스 적용 요소

- 스크롤 했을때 메인화면의 요소들이 펼쳐졌다가 다시 모아지는 효과
- 슬라이드되는 인물들의 사진이 동그란 형태로 유연하게 돌아가는 효과
- 스크롤 컨트롤로 움직이는 다양한 효과들이 많다

단점

- 포트폴리오로 만들기에는 시선이 분산이 되며,
메인 비주얼 부분을 뺀 나머지 부분에는 텍스트만 가득해서
포트폴리오에는 적합하지 않다
- 모바일로 만들었을때 스크롤 되는 효과들은 하기 힘들다



1. 디자인/사이트 벤치마킹

02

<https://crazyabouteggs.com/>

레퍼런스 적용 요소

- 이미지와 일러스트와의 밸런스가 돋보임
- 마우스 스크롤 할때마다이미지가 회전하는 효과
- 호버했을때 일러스트가 움직이는 효과
- 전체적인 레이아웃이 포트폴리오와 잘 맞음

단점

- 일러스트로 캐릭터를 만들어야 해서 시간이 많이든다
- 컬러톤이 포트폴리오와는어울리지 않는다



1. 디자인/사이트 벤치마킹

03

<https://www.reform.digital/>

레퍼런스 적용 요소

- 메인화면에 서서히 나오는 텍스트와 이미지 효과
- 동그라미가 위에서 떨어지는 효과
- 스크롤되면서 점차 이미지가 앞으로 다가오는 효과
- 가로스크롤 효과
- 스크롤되면 마귀태그부분이 스크롤에 맞춰 함께 움직이는 효과
- 모노톤의 컬러 밸런스가 좋다

단점

- 전부 스크롤트리거라 만드는데 한계가 있다
- 텍스트 디자인이 많아서 포트폴리오와는 어울리지 않는다



2. 컨셉 및 방향 설정

- 색상, 레이아웃, 이미지, 폰트 등의 컨셉을 정한다

01 레이아웃



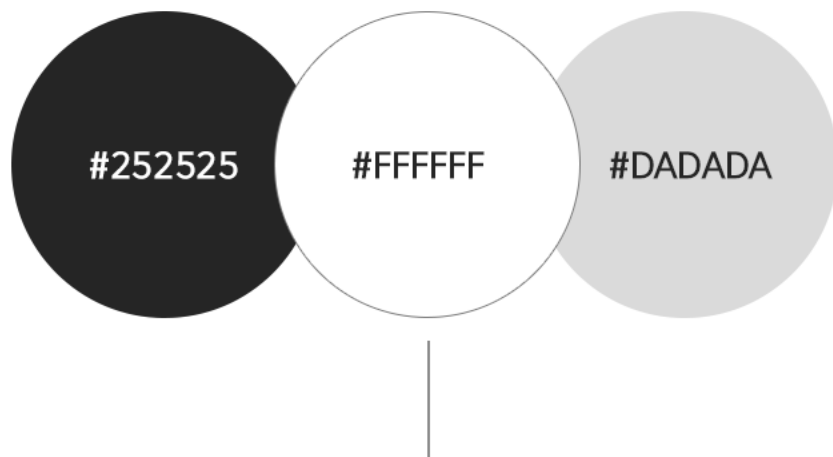
3번째 레퍼런스 참고 사이트를 벤치마킹
- 가로스크롤 부분
- 섹션부분별로 컬러가 달라지는 점
- 전체적인 배경의 곡선라인
등을 참고하여 레이아웃 디자인을 할 예정



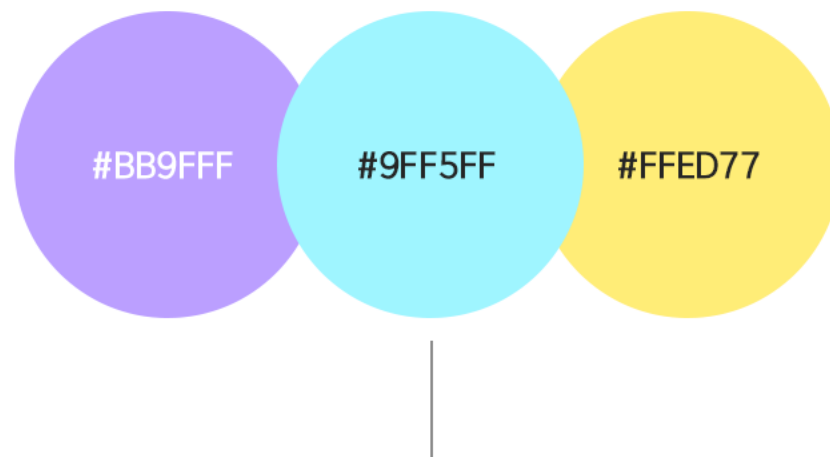
2. 컨셉 및 방향 설정

- 색상, 레이아웃, 이미지, 폰트 등의 컨셉을 정한다

02 색상



전체적인 컬러톤은 블랙 / 화이트 / 그레이의 모노톤으로 정했다



전반적으로 색이 없는 점을 감안하여 포인트컬러를 넣었다
한가지 컬러만 넣으면 다소 밋밋할것을 고려하여 색선별로 다르게 넣었다

2. 컨셉 및 방향 설정

- 색상, 레이아웃, 이미지, 폰트 등의 컨셉을 정한다

03 폰트

산세리프체와 세리프체, 스타일이 다른 2가지 폰트를
과하지 않게 섞어 쓰는 것으로 결정



〈 타이틀 폰트 레퍼런스 〉

Newyork
HELVETICA NOW

부드러운 느낌의 NEWYORK체

딱딱한 느낌의 NHELVETICA NOW체

3. 콘텐츠 기획

01. 메뉴구성과 메뉴별 내용정리



3. 콘텐츠 기획

02. 메인타이포 슬로건 문구

- 웹디자이너의 경력을 바탕으로 웹퍼블리셔에 도전한다는
인식을 빠르게 주기 위해서 웹디자이너에서 웹퍼블리셔로
도약한다는 의미를 담아 정하였다

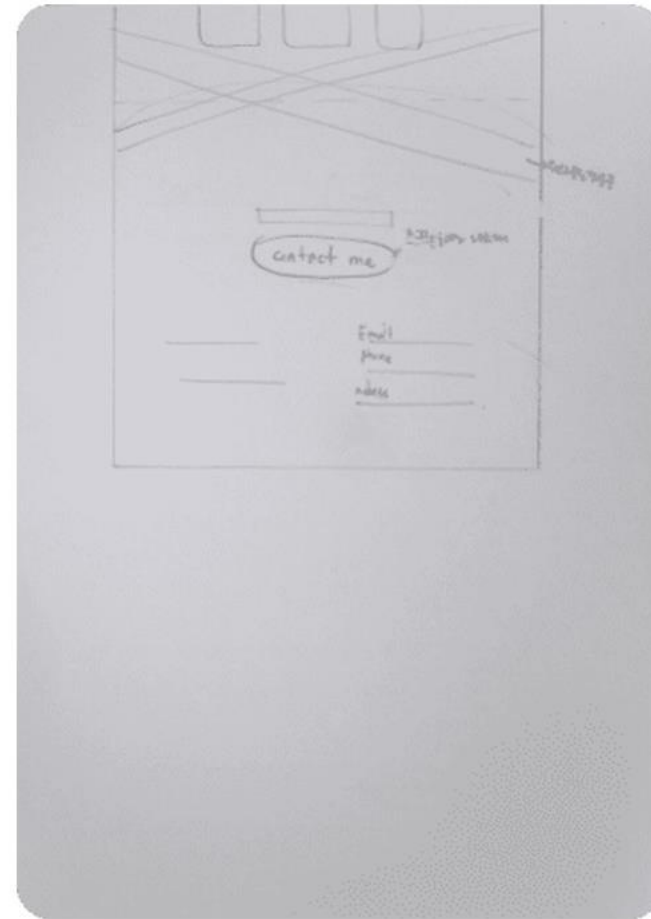
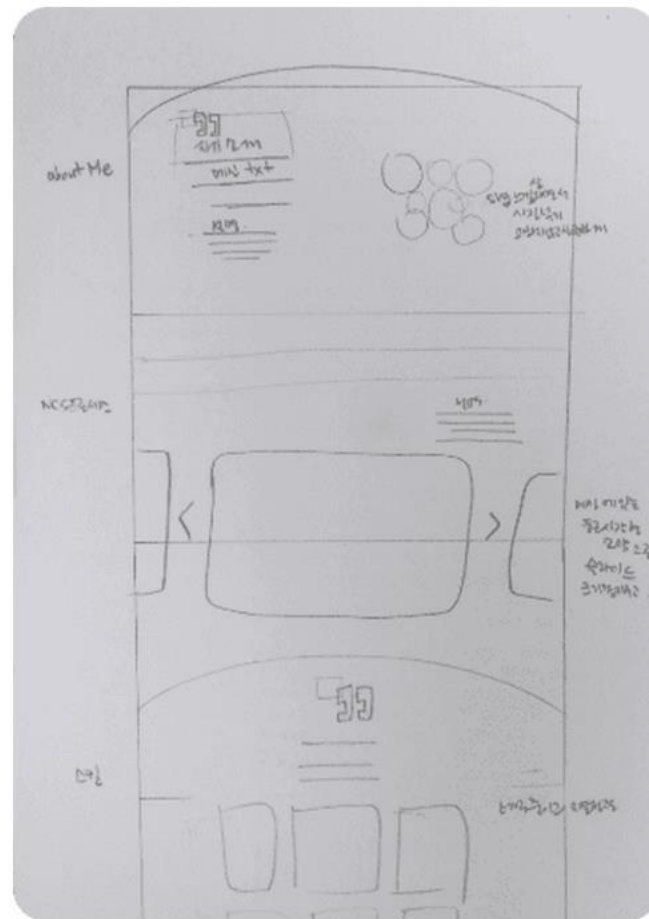
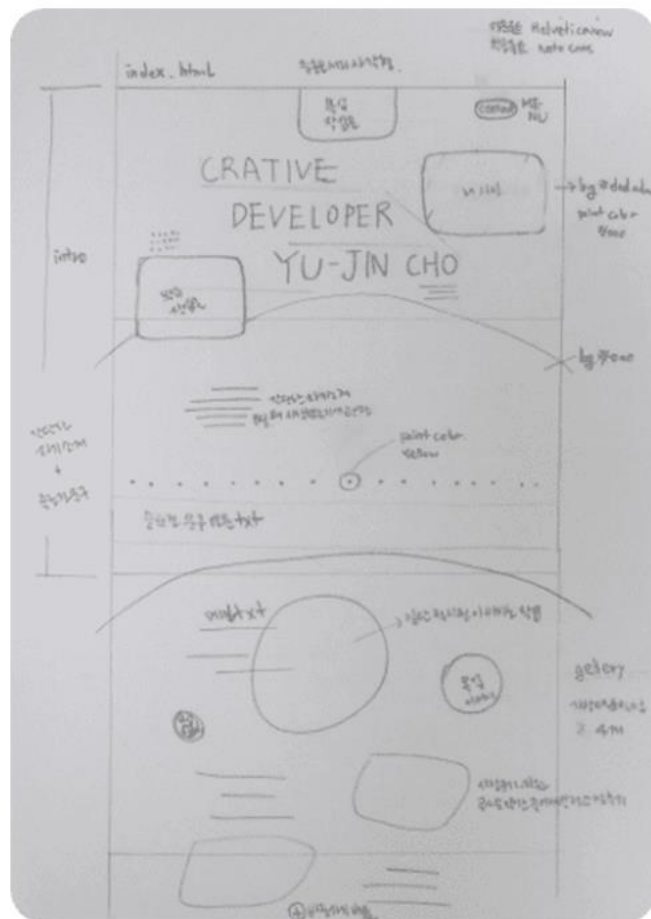
“ 웹디자이너에서 웹퍼블리셔로-

From Designer
To Coder

4. 스케치

메인 및 서브의 대략적 구성을 스케치

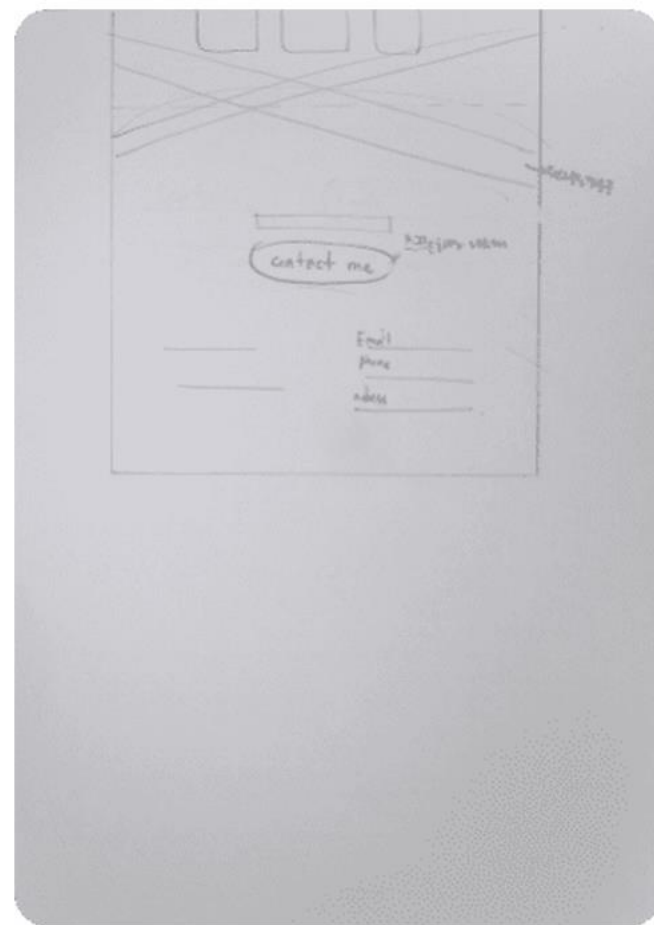
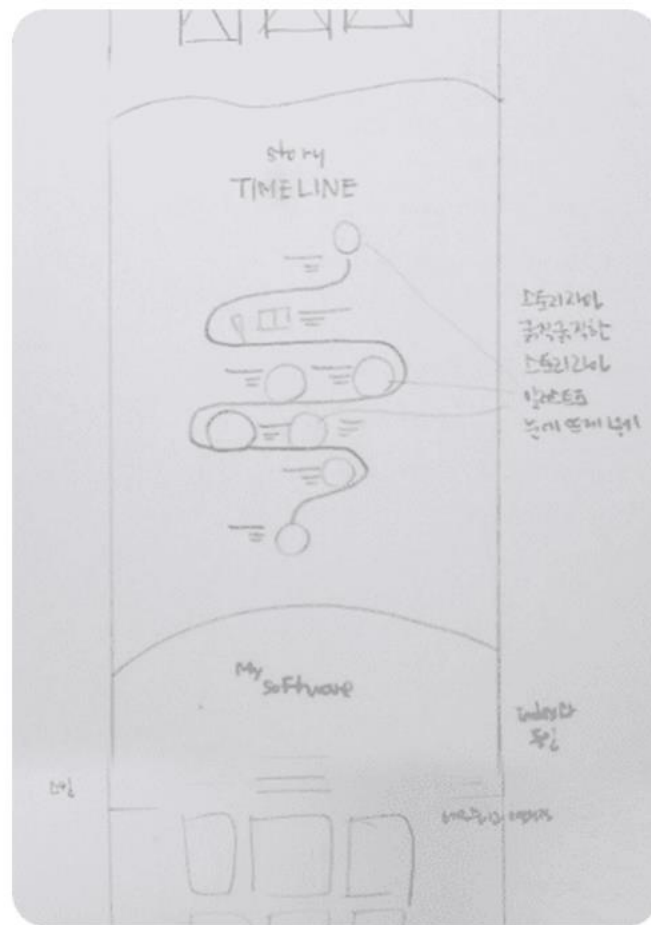
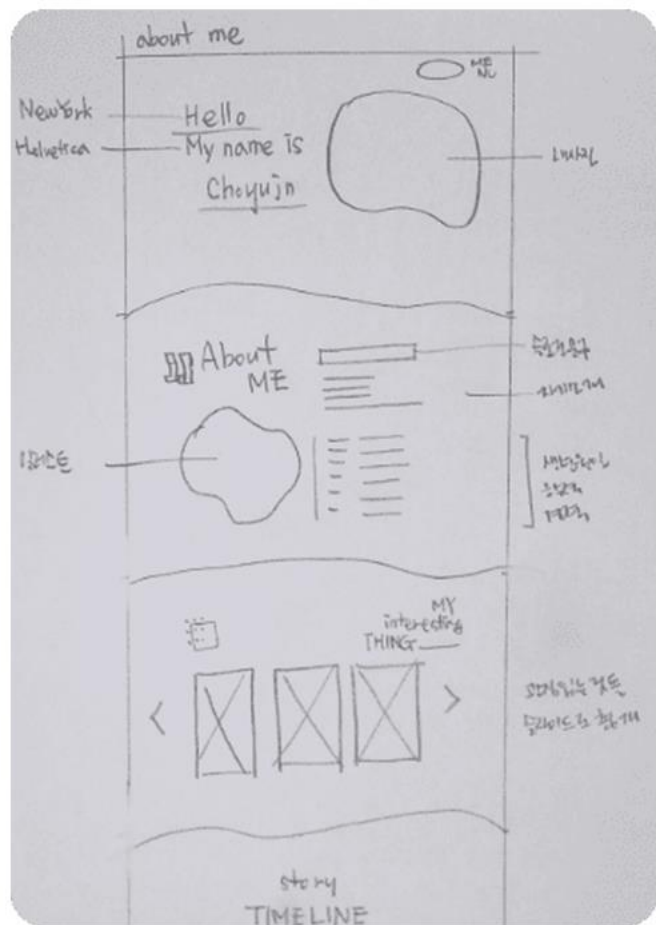
Index



4. 스케치

메인 및 서브의 대략적 구성을 스케치

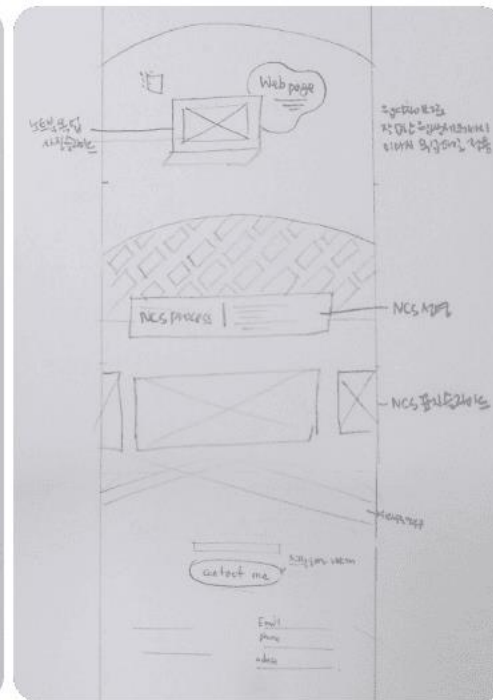
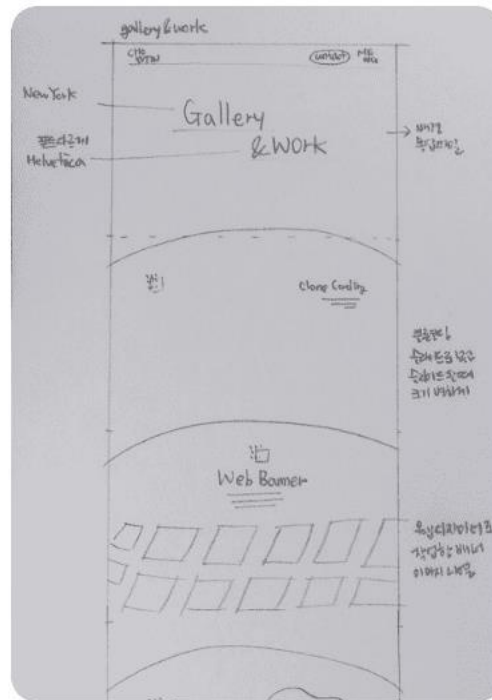
About Me



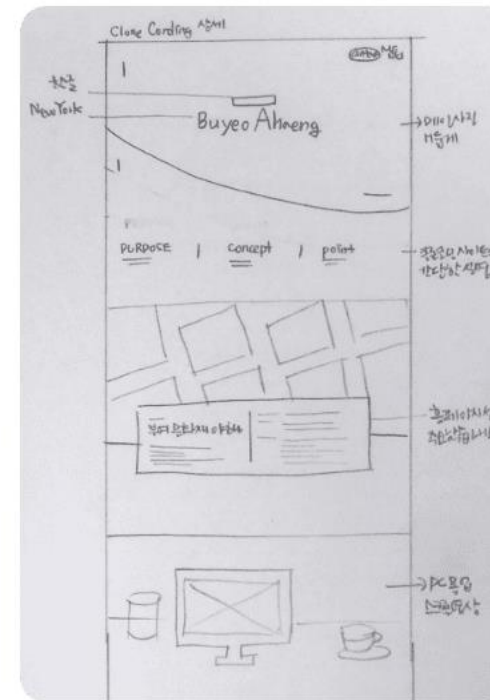
4. 스케치

메인 및 서브의 대략적 구성을 스케치

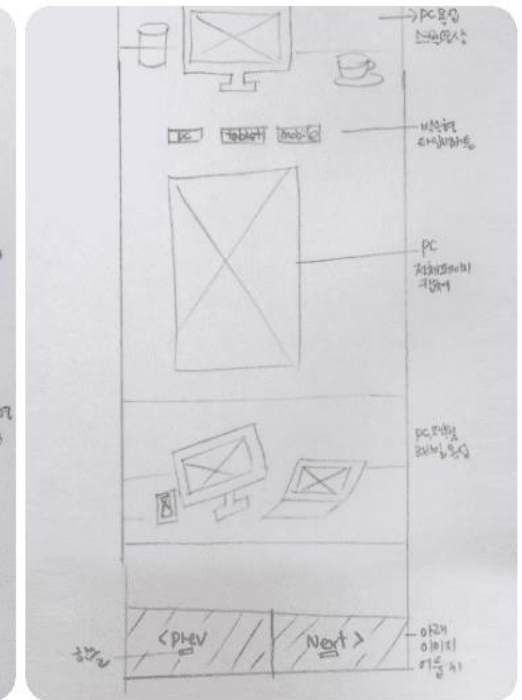
Gallery



Gallery



클론코딩 상세페이지





Thank You