

피그마 특강 3일차(01.17)

피그마 특강 요약: 프로토타입과 프로토타이핑 실습

1. 프로토타입(Prototypes)과 프로토타이핑(Prototyping)의 개념

- **프로토타입(Prototypes):**
 - 실제 제품의 최종 모습을 흉내 낸 시뮬레이션 또는 예제.
 - 앱, 웹사이트, 또는 소프트웨어의 인터랙션을 미리 확인할 수 있는 모델.
 - 주요 기능과 화면 전환을 테스트하여 사용자 경험(UX)을 미리 점검.
 - **프로토타이핑(Prototyping):**
 - 프로토타입을 제작하는 과정.
 - 화면 간의 흐름(Flow)을 설정하고 버튼이나 동작이 사용자 인터랙션에 따라 작동하도록 연결.
-

2. 핵심 실습 내용

- **화면 전환 연결**
 - 피그마를 사용해 각 화면(프레임)을 연결.
 - 특정 버튼을 클릭하면 지정된 다음 화면으로 이동.
 - 뒤로 가기(Back) 기능 구현으로 자연스러운 네비게이션 추가.
 - **Flow 실행**
 - 프로토타입 모드를 통해 전체 Flow를 점검.
 - 모바일 앱으로도 실행하여 실제 스마트폰 환경에서 UI/UX를 확인.
 - 앱에서 터치 위치, 전환 속도, 동작이 의도한 대로 작동하는지 테스트.
 - **UI Kit 활용법**
 - **UI Kit이란?**
 - **iPhone UI Kit:** Apple의 디자인 가이드라인을 따르는 UI 요소 집합.
 - **Google UI Kit (Material Design):** Google의 Material Design 가이드라인 기반.
 - 이 키트들은 각각의 플랫폼에 최적화된 디자인 요소(버튼, 입력 필드, 네비게이션 바 등)를 포함하여 정해진 기본 스타일을 제공합니다.
 - **디자인 변경 가능성:**
 - UI Kit은 정해진 디자인 요소로 구성되어 있지만, 이를 선택한 뒤 속성을 조정해 색상, 크기, 테두리 등 세부적인 스타일을 자유롭게 변경할 수 있습니다.
 - 이를 통해 기본 제공 디자인을 기반으로 하되, 프로젝트 요구에 맞는 독창적인 스타일을 적용할 수 있습니다.
-

3. 유용한 팁

- **프로토타입 테스트 팁**
 - **사용자 관점에서 테스트:**
 - 버튼이나 링크가 직관적으로 작동하는지 확인.
 - 화면 전환 속도와 애니메이션이 부드러운지 평가.
 - **피드백 반영 주기:**

- 동료 또는 사용자에게 프로토타입을 공유하여 피드백 수집.
 - 피드백을 바탕으로 바로 수정을 반복.
 - **UI Kit 활용 팁**
 - **일관성 유지:**
 - iPhone과 Google UI Kit은 각각의 플랫폼 가이드라인을 따르므로, 섞어서 사용하는 대신 플랫폼별로 맞춘 디자인을 유지.
 - **커스터마이징:**
 - 기본 UI 요소를 프로젝트의 스타일에 맞게 커스터마이징하여 차별화된 디자인 적용.
 - **모바일 테스트 중요성**
 - 모바일 앱에서 실행했을 때 사용자 손가락 크기, 화면 크기에 맞는 버튼 배치와 간격 확인.
 - 스마트폰 환경에서 발생할 수 있는 미세한 불편 요소를 조기 발견.
-

4. 마무리

피그마에서 배운 프로토타입과 프로토타이핑 기술은 실제 제품 개발의 초석이 되는 중요한 과정입니다. UI Kit을 활용해 디자인 작업을 빠르고 효율적으로 진행하면서도, 이를 커스터마이징해 프로젝트의 정체성을 담아내는 것이 중요합니다. 모바일 환경에서의 테스트는 사용자 경험을 더욱 풍부하게 만드는 필수적인 단계입니다.

실습 피그마 링크

https://www.figma.com/proto/GqpfwoAok4kbq43mCkAb7U/02_%ED%94%BC%EA%B7%B8%EB%A7%88-%EA%B8%B0%EB%8A%A5-%EC%8B%A4%EC%8A%B5?node-id=263-32&t=rwumg7Arx5CcD9Bd-1