

Team Project Report

작성자: 임주희

1. Over View

- ① 팀명: 1석 4조
- ② 팀원: 최건(리더), 임주희, 오다은, 정보미
- ③ 프로젝트 소개
 - '내 손안의 분리수거'어플 리디자인
 - 기간: 2023.05.01 - 2023.05.31

2. 진행 과정

- ① 리디자인 어플 선정
- ② 어플 조사 분석
- ③ 경쟁 어플/유사 어플 조사 분석
- ④ 정보 구조도/와이어프레임 제작
- ⑤ 파트 분배 및 디자인 작업
- ⑥ 개선 사항 협의 후 수정
- ⑦ 최종 완성 및 발표
- ⑧ 보고서 작성

3. 담당 업무

먼저, 팀 리더는 아니었지만 팀원 중 유일하게 디자인을 전공하였기 때문에 팀을 이끌었다. 또한 조사 분석한 자료들을 모아 정리하고 프로젝트에 필요한 업무들을 분배하여 적합한 파

트를 팀원들에게 분배하였으며, 전반적인 디자인 틀을 잡은 뒤, 팀원들의 의견을 모아 파트를 나눠 디자인 작업을 하며 다른 팀원이 제작한 디자인에 피드백과 함께 수정본을 제공하며 디자인의 디테일을 이끌었다. 또한 최종 완성 본의 ppt 제작과 ppt에 삽입되는 시각적인 자료들을 편집하였으며, 최종 적인 발표 또한 맡아서 진행하였다.

4. 프로젝트 결과

팀에서 정한 UX Vison과 디자인 키워드에 적합하게 디자인되었으며, 기존 앱의 부족했던 점이 보완이 되었다. 또한 발표 과정에서 디자인 과정과 디자인 의도, 결과를 잘 설명하여 긍정적인 평가를 얻었다.

5. 부족한 점

- ① 기존 앱의 실제 유저들에 대한 정확한 통계 부족
- ② 최종 발표 시, 앱의 실제 작동 모습을 보여주지 못함
- ③ 의지가 없는 팀원의 참여를 끝까지 잘 이끌어내지 못함

6. 잘한 점

- ① 팀의 리더는 아니지만 디자인 작업이 서툰 팀원들에게 적합한 파트를 분배하며 팀을 이끌어 나감
- ② 팀원들의 디자인 과정을 지켜보며 자세한 피드백과 함께 더 좋은 방향을 제시하며 퀄리티를 높임
 - ex) 정보가 많은 페이지이기 때문에 화려한 디자인은 눈을 피로하게 할 수 있습니다. 가독성을 높이기 위해 디자인은 심플하게 진행하며 중요한 정보들은 키워드로 강조하는 것이 좋을 것 같습니다.
- ③ 전반적인 디자인 작업을 주도한 만큼 그 흐름을 잘 이해하여 최종 발표를 성공적으로 마칩

7. 배운 점

- ① 피그마를 활용한 모바일 앱 디자인고 앱 디자인 과정
- ② 모바일 앱 디자인 시 고려해야 하는 사항들 ex) 화면 구성, 버튼 크기
- ③ 디자인 작업물을 시각적으로 구현하는 방법

8. 개인 리뷰

처음 진행해 본 모바일 앱 디자인이었기에 서툰 점을 스스로 공부하며 웹 디자인과 모바일 디자인의 차이점들을 알 수 있어서 많은 것을 배울 수 있었다. 또한 발표를 위해 디자인의 전체적인 과정을 담은 ppt를 제작하면서 mock-up을 통해 디자인을 시각적으로 잘 보여주는 방법을 연구해 볼 수 있어서 좋았다. 그리고 다른 팀원들이 진행하는 과정을 보면서 어떠한 부분들을 어려워하는지 알 수 있었으며, 팀원들에게 피드백을 해주면서도 스스로도 배울 수 있었던 것 같다. 하지만 전반적인 작업을 대부분 혼자 감당하려고 하다 보니 몸 관리에 미쳐 신경 쓰지 못해 상당히 힘들었던 작업이었다. 또한 참여 의지도, 의견도, 출석도 하지 않는 팀원에 대한 스트레스를 잘 조절하지 못하여 이러한 문제도 몸 상태에 영향을 미쳤던 것 같다. 참여 의지가 없는 팀원의 경우 최대한 쉬운 작업과 파트를 분배하고 꾸준히 의견을 물으며 진행하였지만 이러한 노력이 의미 없다는 듯 해당 팀원의 출석률이 매우 떨어졌고, 더 부드럽고 친근하게 대하면서 출석을 이끌어내지 못한 것 같아 아쉬웠다. 다른 팀원분들과는 적극적으로 의견을 주고받으며 진행하여 생각보다 좋은 결과를 만들어 내어 정말 다행이라고 생각한다. 마지막으로 프로젝트를 진행하면서 아 쉬웠던 점들을 보완하여 보다 더 높은 완성도를 가질 수 있도록 추가 수정 및 보완하고 웹페이지 버전까지 작업해 볼 예정이다.