



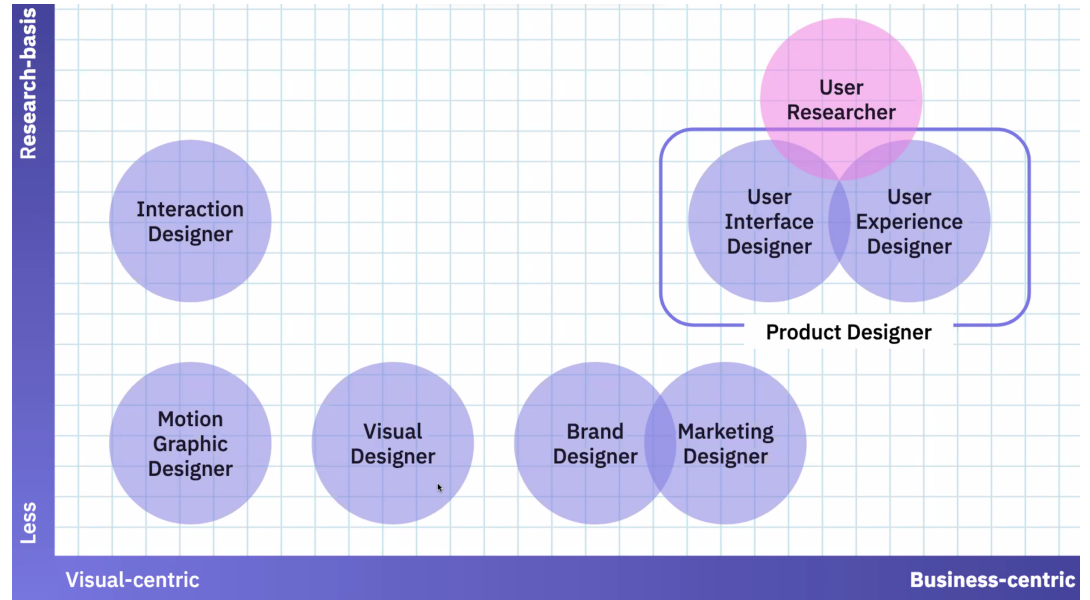
1. 소개

- a. Eric Kim
 - i. SendBird, B2B SaaS Company, Support Engineer
- b. Diane Han
 - i. EDailyGroup, Marketer -> Designer
- c. Donghoon Vincent Lee
 - i. Finance
- d. HyunJung Ryu
 - i. 조선비즈 Journalist (SF)
- e. Angela Hyewon Kim
 - i. 뉴욕 학교 (그래픽 디자인)-> 뉴욕 거주 (마케팅 디자인)
 - ii. Product design 공부 + 커리어 피벳팅 공부 중
- f. Sunny Eun (승연)
 - i. UX 공부 -> Macy's 프로젝트 -> 세코어 UX 프로젝트 디자인 (SF)
- g. Elaine Kim (은지)
 - i. Product Design 공부하시는데 SaaS Industry는 잘 몰라서 공부를 위하여
- h. Yirang Choe
 - i. 메릴랜드-> UX 공부중 (캡스톤 프로젝트다 SaaS)
- i. Youngjae Ji
 - i. Korea -> SF Uber Engineer
 - ii. Personal Project
 - iii. 해외 취업
- j. David Lee
 - i. 실리콘밸리 Google Product Designer
 - ii. SaaS 인터널 툴 (enterprise) UI/UX 관련 경험이 있음
- k. Sangsoo
- l. Shawn

2. SaaS 스페이스 안에는 어떤 디자이너들이 있을까요?

- a. Notes

i. Design Demographic



b. Comment/Questions

i. Eric Kim

1. Product Designer가 되는 방법?

a. 부트캠프

b. traditional schooling (4년/2년 혹은 석사)

i. psychology에서 디자인툴을 배워서

ii. 비주얼 디자인

iii. HCI (Human-Computer Interaction)을 공부도 가능

ii. Youngjae J

1. Product Designer라는 term의 정의는?

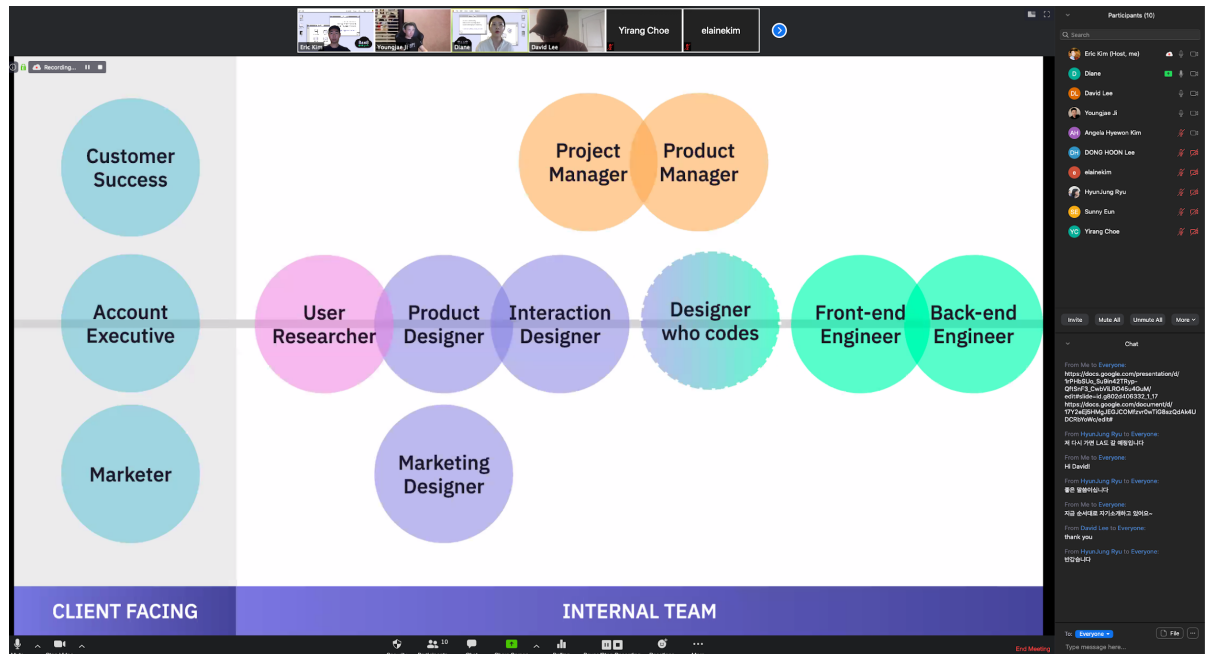
a. SaaS 안에서는 Product Designer (UI/UX Design)으로 통합적으로 본다

iii. David Lee

1. Interaction, User Interface Designer -> UX Design로 통합되고 있다.
2. Product Designer = Full Stack Engineer

3. 디자이너와 협업하는 부서들은 어느 부서가 있을까?

a. SaaS 디자이너와 함께 일하는 부서와 Role



4. SaaS 스페이스에서 협업과 툴/방법론을 잘 익히는 것이 왜 중요한가?

- SaaS 제품 개발 프로세스 협업 환경

3

DISCUSSION



협업환경 STRENGTH & LIMITATION

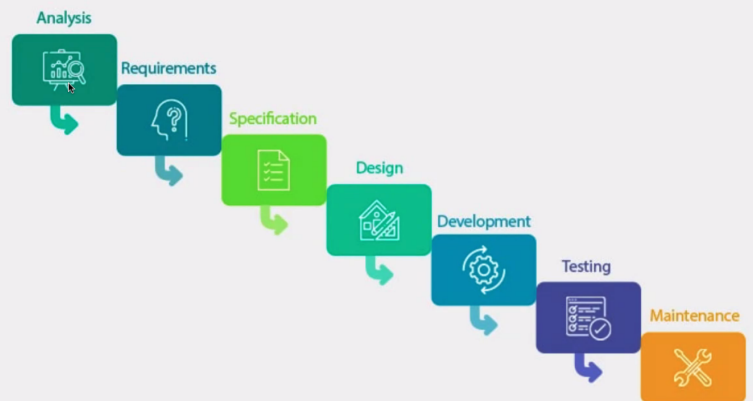
- WATERFALL
- AGILE
- SCRUM
- KANBAN

- waterfall

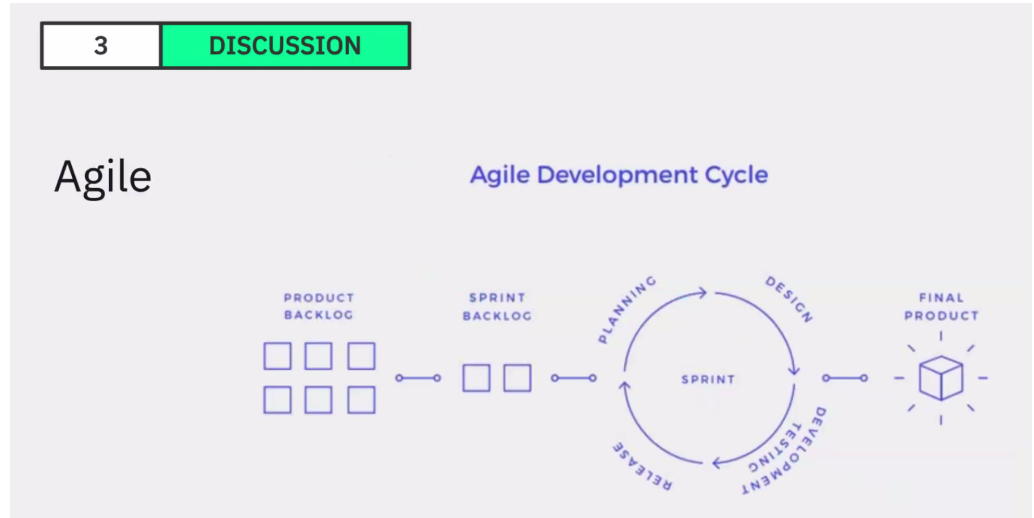
3

DISCUSSION

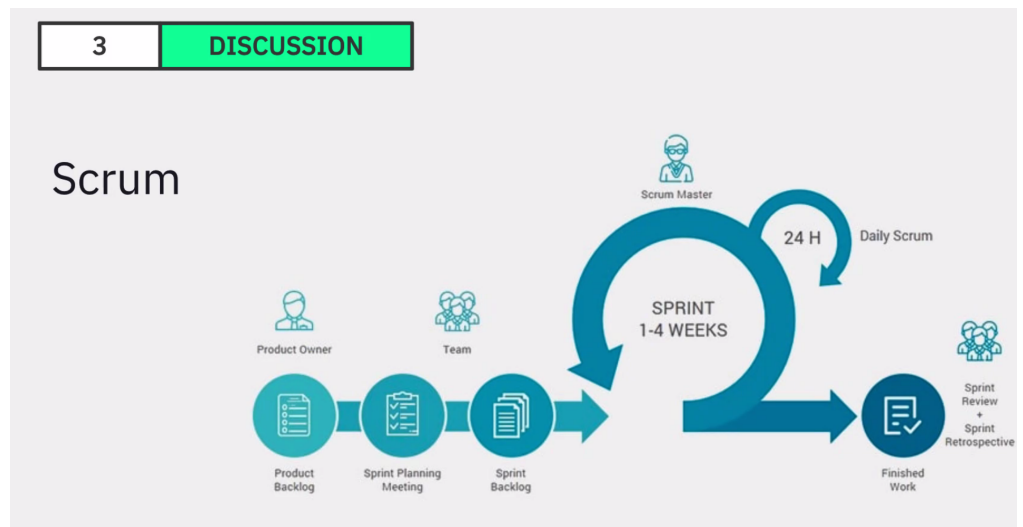
Waterfall



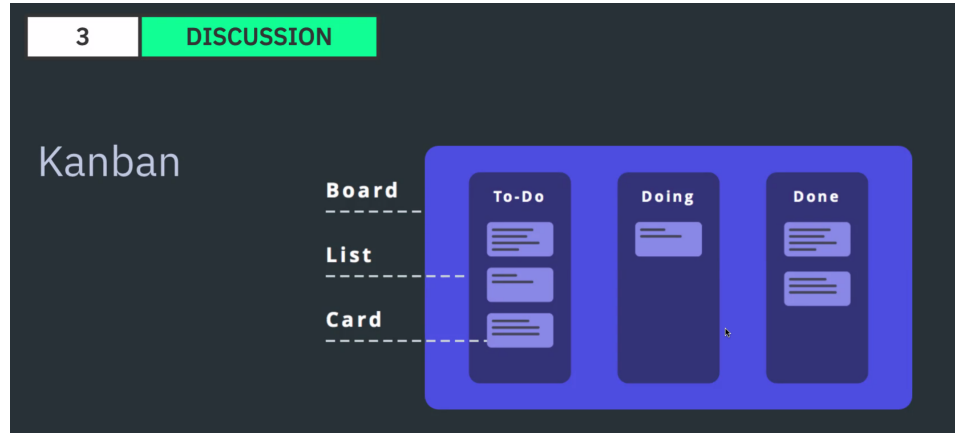
○ Agile



○ Scrum



○ Kanban



● SaaS 스페이스에서 협업 환경

○ Eric Kim

- Waterfall, Agile + scrum 과 kanban

○ Donghoon Vincent Lee

- 2013-2014년도 금융권에서 자체 솔루션을 만드는 거대한 실험했었다. 글로벌 솔루션을 목표로 업체가 진행한 방식이 agile
- 참가자가 동일한 이해관계가 있을 때 agile이 유용하다
- 프로젝트 코드를 못 받는다는 것을 나중에 알게된다. (체계가 완전 바뀐다)
- 참여자의 이해도가 높아지지 않으면 silo가 생길수도 있다
- 상황에 맞춰서 잘 골라서 하는게 이상적인 것 같다
- SaaS에서 고객사의 이해도를 맞추는게 중요한 것 같다

○ HyunJung Ryu

- kanban 의 일본말이 간판

○ Youngjae J

- 요즘 회사에서는 대부분 Agile을 사용한 것 같다

○ David Lee

- 이전 제조업에 특화된 개발/디자인 모델인 waterfall
- program manager의 역량에 따라 다른 것 같다 (scrum 과정을 받았다면 그걸로 진행될 가능성이 많다.)
- blocking을 하지 않는 범위에서

○ Sangsoo (PM)

- 커스터머의 requirement에 따라서 개발하는 방식을 선택한다
- 제품에 따라서 거기에 맞춰서 돌아갈 수 있다

- 워터폴은 조금 더 스코프가 확실하고 범위가 많이 달라지지 않았을때 그리고 iteration을 많이 가져가기보다는 엣지케이스의 범위가 넓지 않은 부분에서
- 디자인 협업툴
 - Notes (사용하는 툴?)

3

DISCUSSION



디자이너의 협업 툴은 무엇이 있는가?

- Designer's perspective
 - Designer with other teams
 - Within Designers
- Engineer's perspective
- PM's perspective
- Marketer's perspective
- 사용하는 툴 공유
 - David Lee
 - Figma가 갑자기 등장해서 엄청 잘 사용된다
 - flow & version control
 - Link 안에서 mockup, wireframe
 - real time collaboration
 - Mural (<http://mural.co/>)
 - invisionapp (<http://invisionapp.com/>)
 - NPS가 낮았다, 경험이 좋지는 않았다, 임팩트가 부족하다
 - Sunny
 - 현재 회사에서 Figma 사용
 - Macy's: zeplin & sketch & XD
 - Design 에서 Prototyping까지 넘어가는데
 - Youngjae Ji (엔지니어)
 - Figma 의 기능이 너무 좋다
 - design 버튼을 버전에 맞춰서 export
 - why you should use Figma

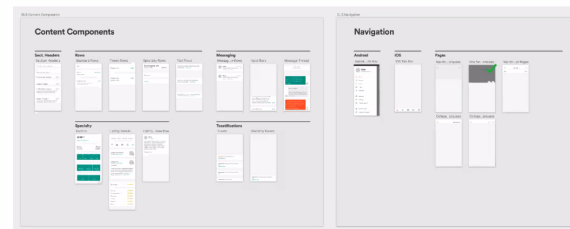
- Diane
 - Figma 에서 Security 문제는 없는가?
- Sangsoo
- Sunny
- Invision
 - Invision 스튜디오
- Figma & Communication
 - Feedback을 version log
 - <https://www.pixelic.io/>
- Figma & Version Control
 - (Youngjae) 개발자의 입장에서 사용하는 Figma
 - Copy를 떼서 수정해서 보낸다
- Figma Best Practices
 - Communication
 - Eric
 - Slack, Zoom, Google Slide
 - David
 - Google Hangout
 - face-to-face
 - buy-in
 - Sunny
 - Microsoft Team
 - Youngjae Ji
 - Slack -> Uchat
- 디자인 시스템/프로세스(방법론)
 - TDS

3

DISCUSSION

Design System

Type	Atty Color	Spacing
Title 1 - 44/56	Atty Red #E57373	8 - tiny
Title 2 - 32/36	Atty Blue #42A5C5	16 - small
Title 3 - 24/28	Atty Green #42A5C5	24 - base
Large - 19/24	Atty Orange #F08080	48 - large
Regular - 17/22	Atty Purple #808080	64 - x-large
Small - 14/18	Atty Yellow #FFD700	
Small - 12	Atty Grey #808080	



3

DISCUSSION

토스 Design System

디자인 시스템을 사용, 하루에 절약하는 시간: 1시간 ✓

한사람이 1년동안 아끼는 시간 : 256 시간

56명 x 256시간 : 14,480 시간

1,855일 = 5년에 해당하는 시간 ✓

○ Comment

■ David

- Design System (메테리얼 2.0)
- Material Component를 만드는 부분에 관해서

■ Youngjae Ji

- Uber에서 구글의 방식을 벤치마킹한다
- Base Base UI

■ Diane

- 만드는 것도 의미가 있지만 관리를 하는 것도 큰 일이기 때문에 리더십팀의 전폭적인 지원이 필요하다.

■ Sunny

- 디자인 시스템을 만드는 중이다
- 시스템을 만드는데 다른 팀들과 같이 작업하는지?
-> Diane



- Angela
 - Rebranding: 어려운 부분이다
 - Youngjae Ji
 - 개발자와 디자인의 난이도
 - 주관적인 개념이 많고
 - David
 - 디자인이 중요시 여겨지는 기업을 찾아간다
- 피드백
 - IOT design
 - AI Design

Reference



Seesion Slide (<https://bit.ly/SaaSSession6Slide>)



Open Report (<https://bit.ly/SaaSSession6OpenReport>)



Notion 페이지 (<https://bit.ly/SaaSStudyGroup>)



SaaS Toolbox (<https://bit.ly/SaaSToolbox>)



페북 페이지 (<https://www.facebook.com/groups/SaasStudyGroupKR/>)