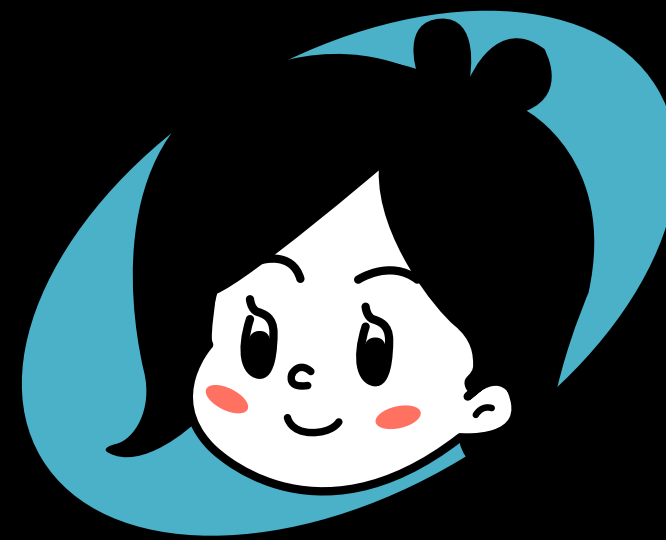


효율적인 협업을 위한 피그마 200%활용 방법



안녕하세요 하이서입니다.

1. UXUI 디자이너, 디자인 프로젝트
2. phase라는 톨의 한국 대행
3. 피그마 피디아, 피그마 커뮤니티, 강의 등 피그마와 관련된 다양한 활동을 진행하고 있어요.
4. 인스타그램에서 @figma_tutor라는 계정으로 활동 중



figma_tutor

팔로잉 팔로워 5.3만 팔로우 7128

피그마튜터 하이서

figma_tutor

피그마, 디자인 및 작업 효율화 팁 공유
피그마 전문 튜터 | 10년차 UXUI 디자이너
피그마피디아 운영진, Friends of Figma KR 공식멤버
매주 목요일 콘텐츠 정기 업로드
#피그마... 더 보기
linktr.ee/figma_tutor

yiseoyaaa님, iron_park.zip님 외 551명이 팔로우합니다



기업강의

Figma pedia

피그마 피디아 피그마 관련 정보 월간 피그마 UXUI 공부



피그마 실무 Q&A

피그마 피디아는 피그마 관련 정보 및 팁을 아카이빙하는 오픈 소스 게시판입니다.
피그마와 관련된 정보를 가지고 있다면, 누구나 지식 기여자가 될 수 있어요👉
*단, 원활한 게시판 운영을 위한 콘텐츠 작성 및 운영 가이드가 존재 하오니, 콘텐츠 게시 전 꼭 확인해주세요!
(운영 규칙과 가이드에 맞지 않는 콘텐츠는 통보 없이 삭제 및 수정 조치를 받을 수 있습니다.)

💡 피그마 피디아 웹사이트 바로가기

오픈채팅방 1기 바로가기 / 비밀번호:figma

오픈채팅방 2기 바로가기 / 비밀번호:figma

피그마 피디아

질문 카테고리	글 제목	해결자 닉네임	글 작성일
플러그인 데일리콘텐츠	레퍼런스 관리 서비스 소개	뜨이	2024/06/11
플러그인	6월 2주차 신상 플러그인	피그마 튜터	2024/06/10
피그마 소식 업데이트	갑자기 드래프트 파일을 모두 팀으로 옮기라고요? 이번에 변경된 피그마 드래프트, 어떤 구조일까	피그마 튜터	2024/06/07
피그마 소식 업데이트	피그마 5월 업데이트 내용	뜨이	2024/06/04
데일리콘텐츠	피그마 웹 & 데스크톱 앱 비교	뜨이	2024/05/28
피그마 소식 업데이트	언제 업데이트 된거야? 알아두면 쓸모있는 피그마 인터페이스 업데이트	피그마 튜터	2024/05/23
프로토타이핑	프로토타이핑 팁	뜨이	2024/05/21

1st session

피그마 전 직군 도입, 툴의 일원화



피그마의 협업 기능 얼마나 활용하고 계신가요?

아래 항목 중 몇 가지를 사용 하시나요?

- ✓ 코멘트툴과 히스토리 기능을 활용합니다.(또는 브랜치 기능)
- ✓ 컴포넌트, 스타일, 베리어블에 디스크립션과 참조 링크를 사용합니다.
- ✓ 데브모드의 annotation과 measure 기능을 잘 활용하고 있습니다.
- ✓ Compare changes 기능을 버전 비교 시 활용하고 있습니다.
- ✓ Ready for dev 기능을 활용해 개발 준비가 완료된 화면을 구분해서 관리하고 있습니다.

1st session

피그마 전 직군 도입, 툴의 일원화



툴을 빠르게 배우는 방법 2가지

하나.무엇이든 빠르게 학습하는 마법의 3단계

보고- 따라 해보고 - 혼자 해보고 3단계로 학습하세요!

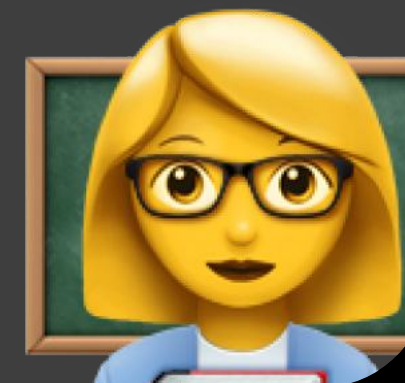
보고

툴을 이용해 만드는
과정을 보고



따라 해보고

보면서 따라 만들거나
직접 해보고



혼자 해보고

소소한 기능부터
예제까지 혼자 해보기

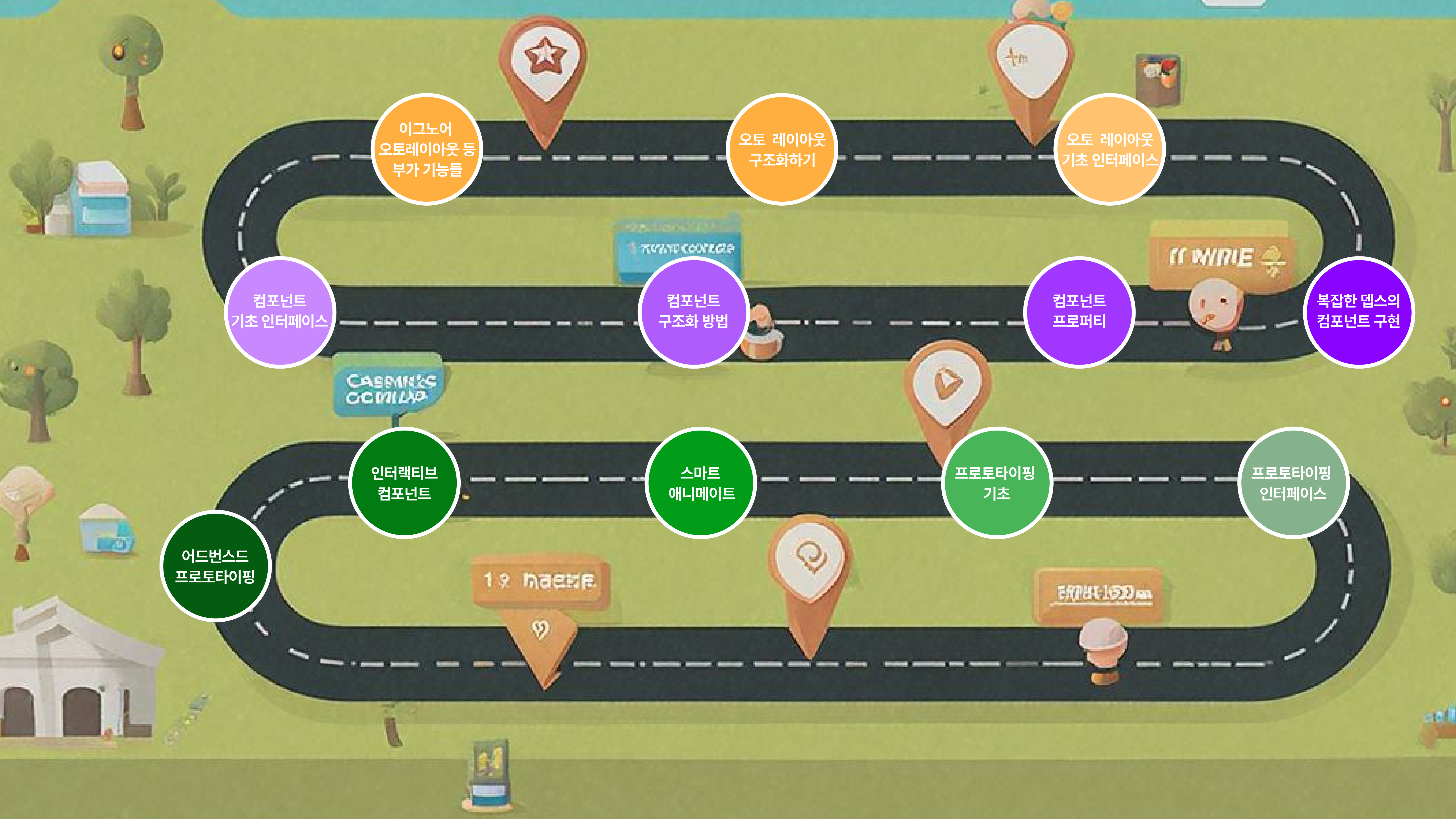


1st session

피그마 전 직군 도입, 톨의 일원화



**둘. 전체적인 컨셉(기능)을 이해하고
도장깨기처럼 하나하나 깨나가야!**



이그노어
오토레이아웃 등
부가 기능들

오토 레이아웃
구조화하기

오토 레이아웃
기초 인터페이스

컴포넌트
기초 인터페이스

컴포넌트
구조화 방법

컴포넌트
프로퍼티

복잡한 뎀스의
컴포넌트 구현

어드밴스드
프로토타이핑

인터랙티브
컴포넌트

스마트
애니메이트

프로토타이핑
기초

프로토타이핑
인터페이스

1st session

비디자이너, 피그마 어디까지 배워야할까?



다 배우기엔 실무하기도
너무 바쁩니다..💧

1st session

비디자이너, 피그마 어디까지 배워야할까?



디자인 직군, 비디자이너 직군
각자의 고민

1st session

비디자이너, 피그마 어디까지 배워야할까?



비디자인 직군 실무자의 고민
“협업을 잘 하기 위해선
어디까지 알아야할까요?”



“간단한 확인&수정작업 정도는
피그마로 혼자 하고 싶은데..
뭐부터 배워야 할 지 모르겠어요”

비디자이너가 협업할 때 꼭 알아두면 좋은 기능들

1. 히스토리 및 파일관리 방법

- 버전 저장 및 관리, 브랜치 관리
- 데브모드에서 버전 비교하기, 활용법
- 코멘트 관리 방법

2. 프레임, 오토 레이아웃 다루기

- 간단한 구조 구성, 인터페이스 작동 원리
- 중첩된 프레임 선택하고 갈아끼우는 방법 등
(paste to replace) → 레이아웃 깨지 않고 수정하기

3. 기존 디자인 라이브러리 불러오고 활용하는 방법

- 컴포넌트의 간단한 제작 및 에셋화, 갈아끼우기
프로퍼티 잘 수정하는 법
- 스타일, 베리어블 적용/ 해제 / 값 확인 방법

+욕심 낸다면 간단한 리뷰용 프로토타이핑

1st session

디자이너는 협업할 때 어떤방식으로 효율화 할 수 있을까?



디자인 직군 실무자의 고민
“협업을 잘 하기 위해선
어떻게 해야할까요?”

디자이너는 협업할 때 어떤방식으로 효율화 할 수 있을까?



디자인 가이드화, 템플릿화를 잘 해서
개발자, 기획자, 마케터분들이
쉽게 활용하셨으면..!(원본도 유지하고요)

1st session

디자이너는 협업할 때 어떤방식으로 효율화 할 수 있을까?



효율적인 협업을 위한 피그마 활용 방법 3가지

디자이너는 협업할 때 어떤방식으로 효율화 할 수 있을까?

첫째, 비디자이너들이 어려워할만한
포인트 짚어내고 구조화를 잘 하는 것

프로퍼티 수정 방법? 컴포넌트 갈아끼우기?

오토 레이아웃 수정하기

최종 화면 찾기

1st session

디자이너는 협업할 때 어떤방식으로 효율화 할 수 있을까?



비디자이너를 위한 가이드화 배달의 민족 마케팅 운영팀 사례

1st session

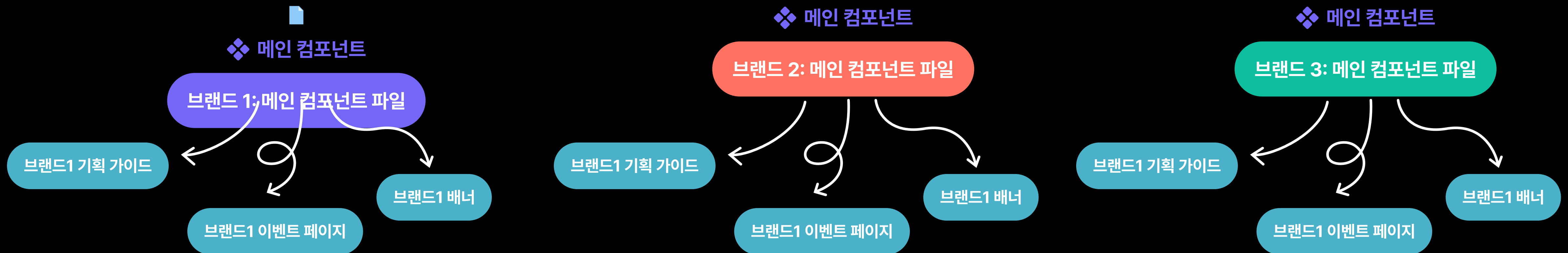
피그마 전 직군 도입, 툴의 일원화

피그마 튜터

포토샵 파일로 작업되어 있던 것을
피그마를 활용해 구조화

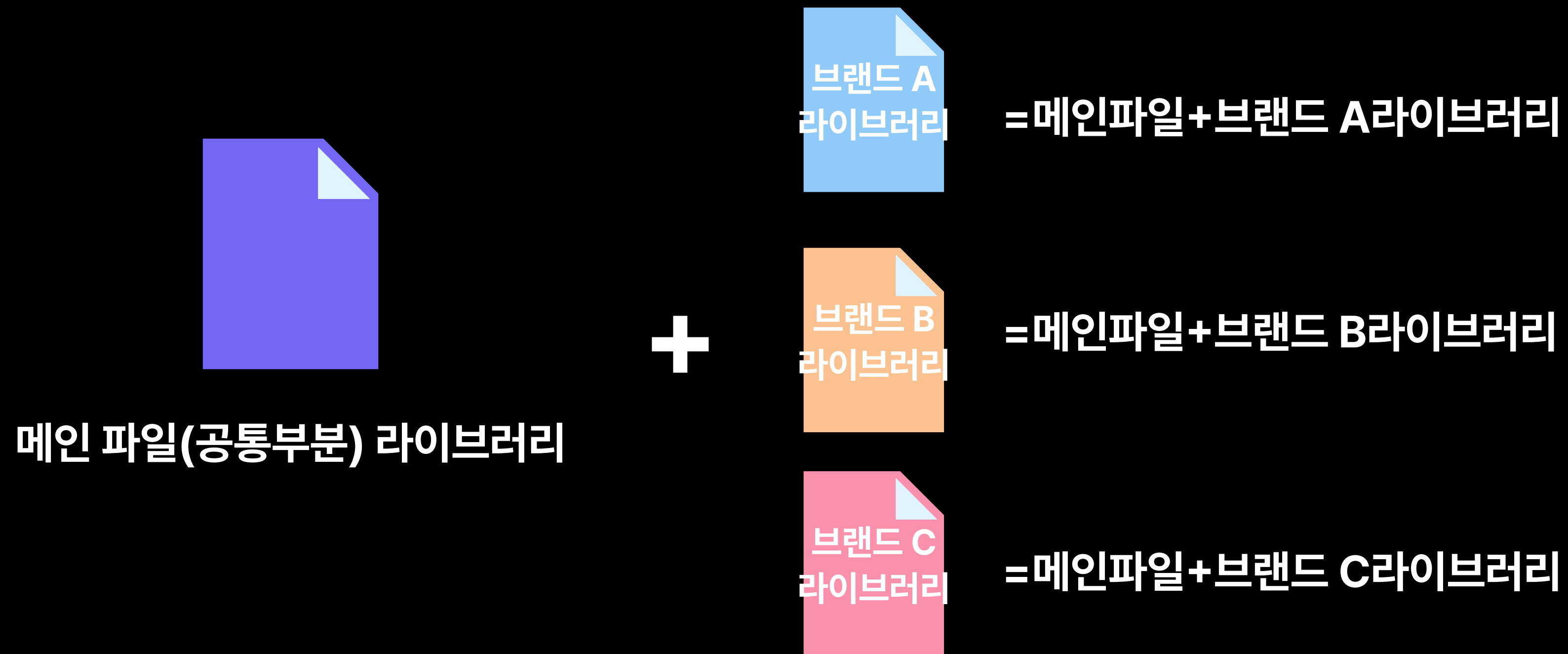


각 브랜드 별로 중복되는 컴포넌트도 각각 라이브러리로 만들어 연결하는 구조

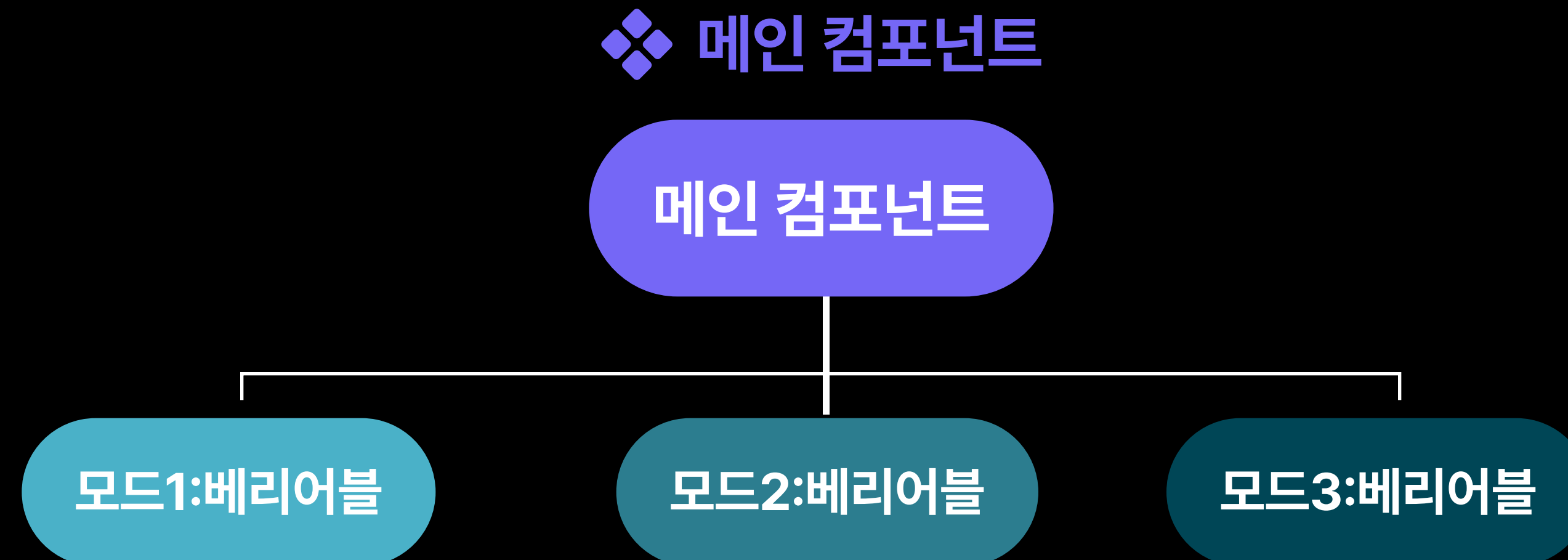


디자이너분들: 중복되는 컴포넌트도 각각 관리해야 해서 일이 너무 많습니다.😓

확장성을 위해 공통으로 관리할 부분의 라이브러리를 분리하고



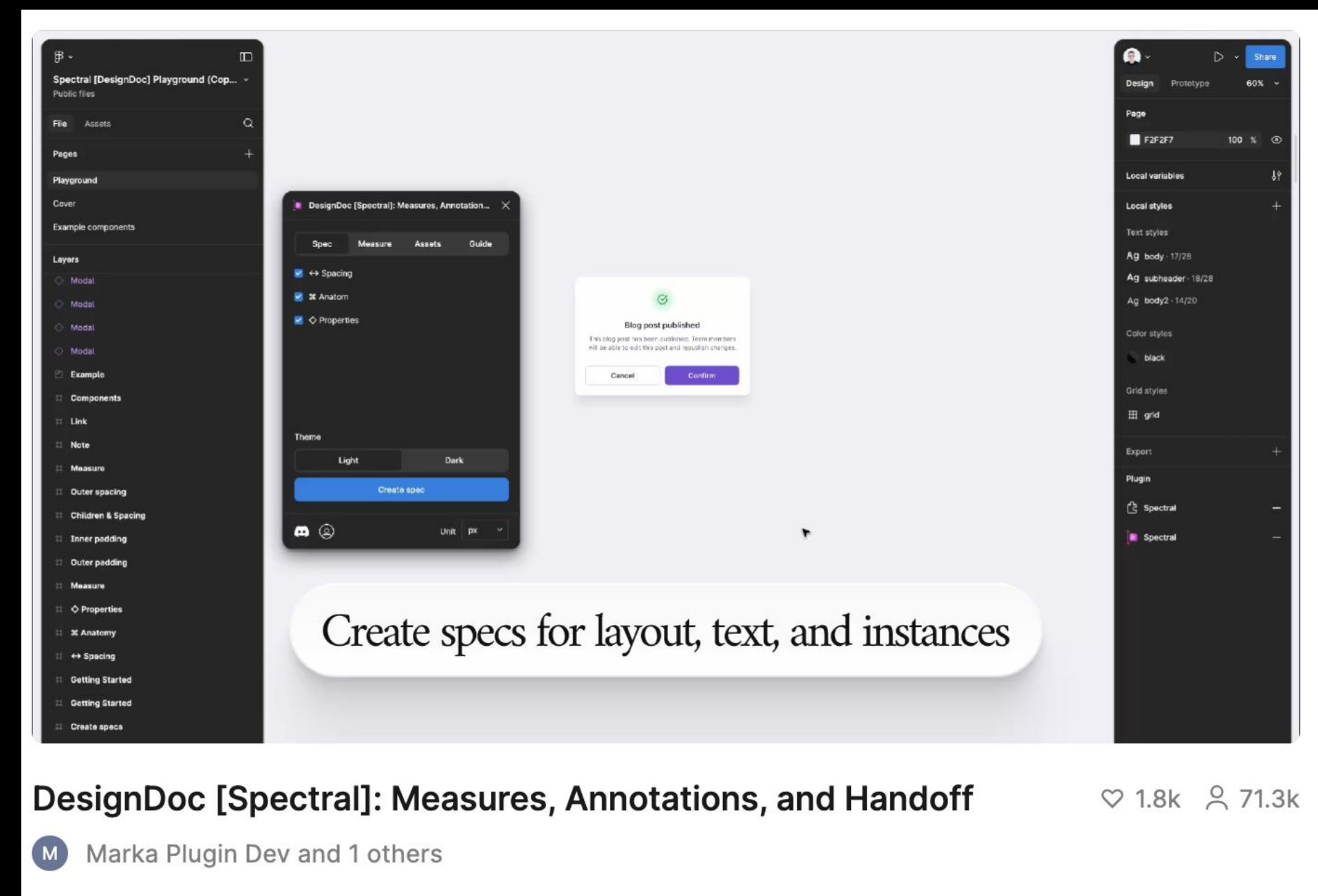
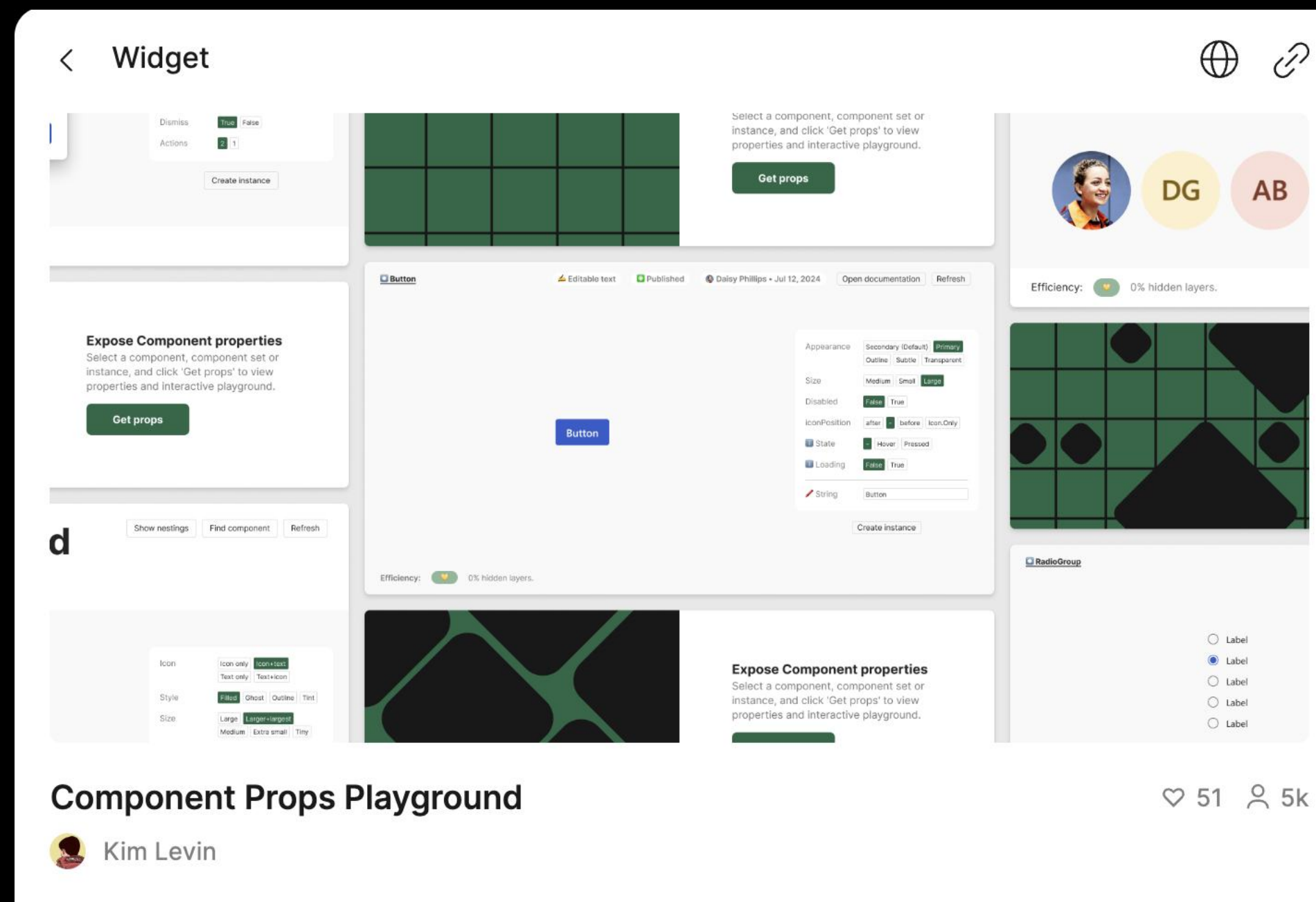
프로퍼티+베리어블을 활용해 관리해야 할 컴포넌트 수를 줄이는 방향 제안



1st session

디자이너는 협업할 때 어떤방식으로 효율화 할 수 있을까?

둘째, 효율적인 가이드화 방법 활용하기 플러그인/위젯을 적극적으로 활용해 보세요



디자이너는 협업할 때 어떤방식으로 효율화 할 수 있을까?

셋째, 데브모드 기능 잘 활용하기

어떻게 잘 활용할 수
있을까요? 🤔

협업 관점에서 Dev mode,
어떻게 잘 활용할 수 있을까요?

2st session

Dev mode 잘 활용하기



**Dev mode 디자이너, 기획자, 개발자
모두 잘 알아야 두 배는 더 잘 쓸 수 있어요!**

프로덕트 디자인 프로세스

아이디어



범위 설정 및 기획



디자인과 프로토타입



구축

피그마 디자인&데브모드를 활용해 더 효율적으로 소통하는 방법!

아이디어



범위 설정 및 기획



디자인과 프로토타입



구축



Figma Design



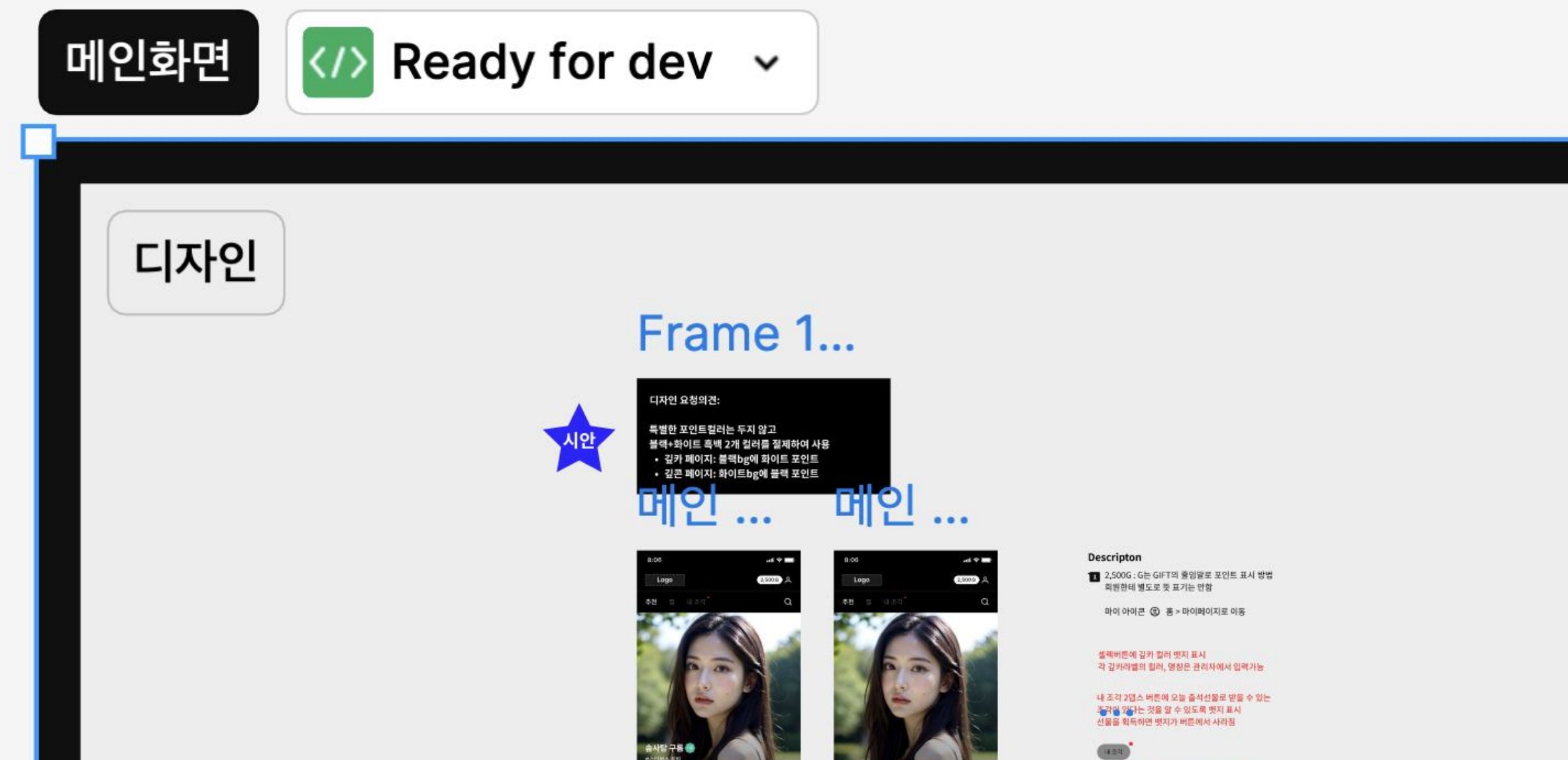
Dev Mode

언제나 이슈인 최종 버전,
이런 방식으로 관리해보세요!

최종은 어디를
봐야되나요?

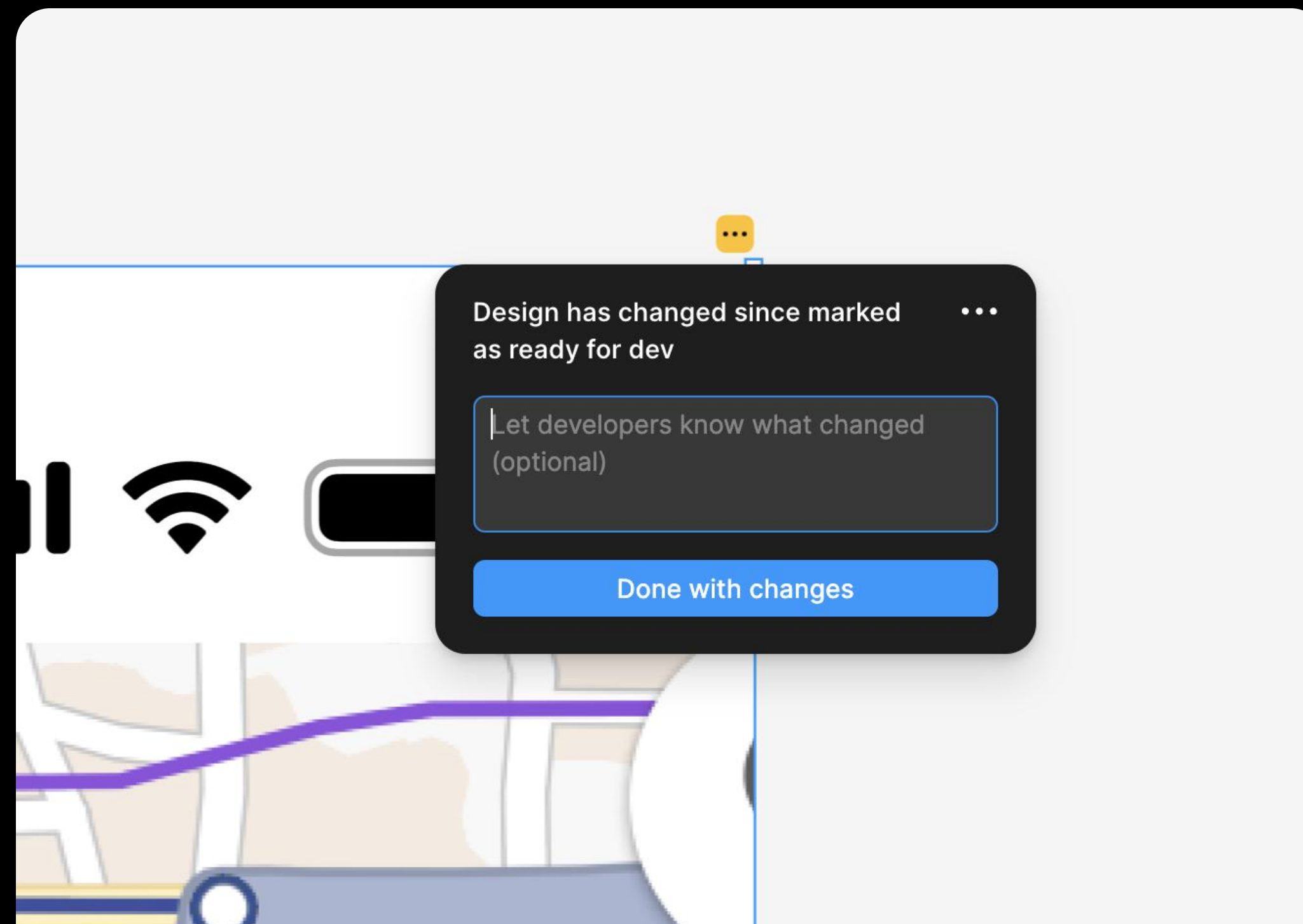
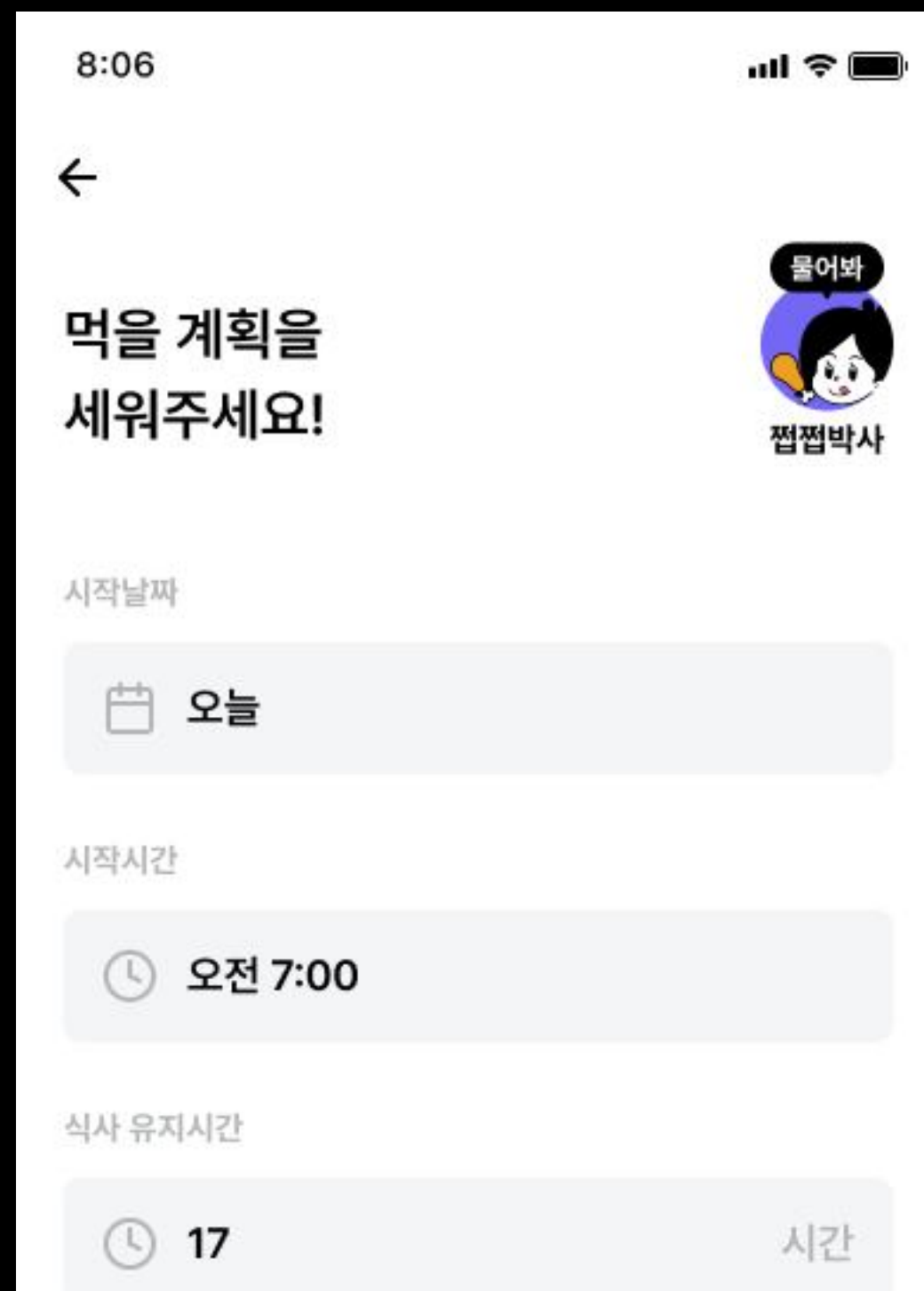


완료된 화면을 섹션으로 묶어서 Ready for Dev 처리한 이후



Status기능으로 최종 수정버전 정보 남기기

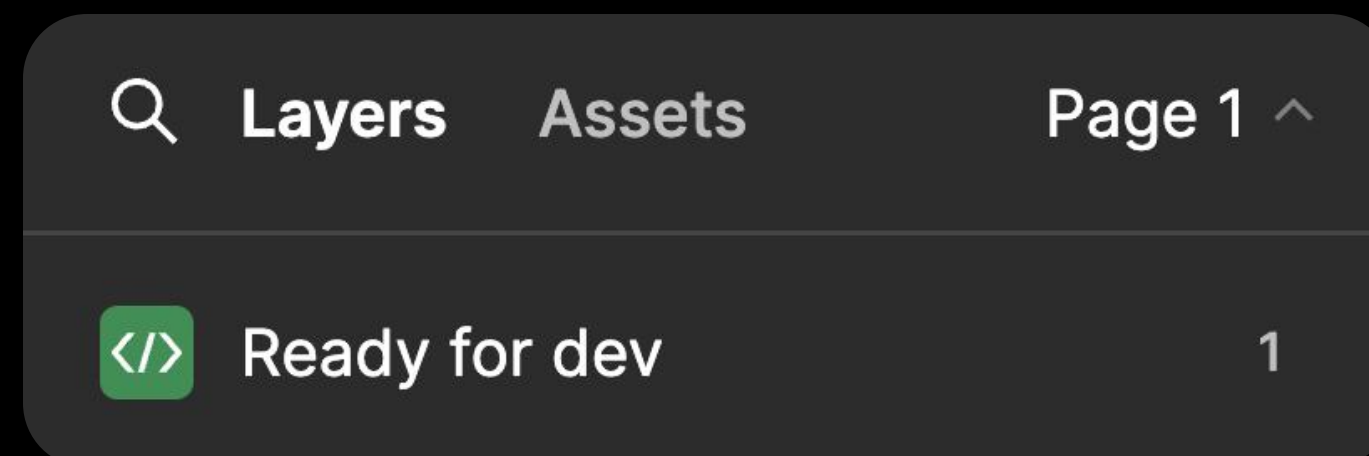
Ready for dev이후 수정된 사항에 대한 코멘트를 남길 수 있어요.



버전 확인에 필요한 정보들은 아래 2가지 뷰모드를 활용하면 모아서 볼 수 있어요!

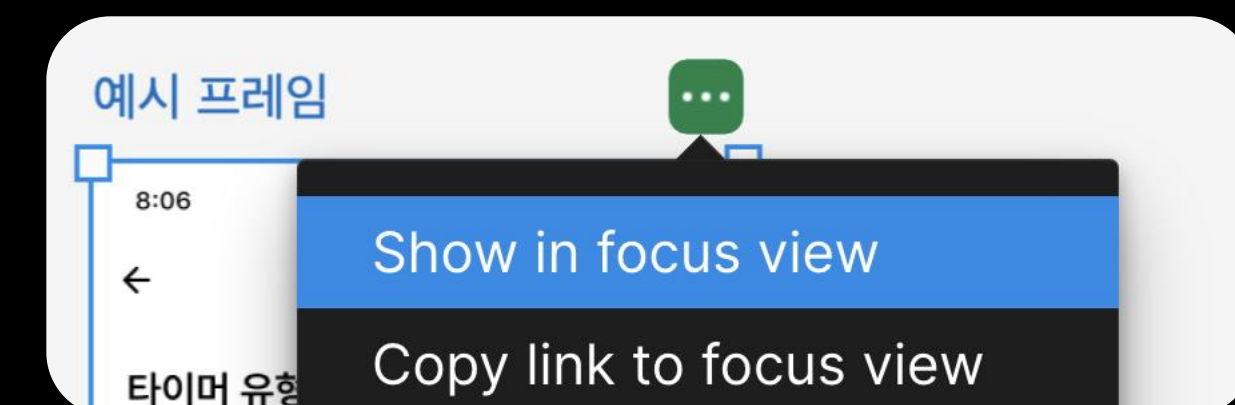
Ready for dev view

핸드오프 준비가 끝난 화면을
모아서 보는 페이지



Focus view

선택한 프레임의 상세 페이지
ready for dev 이후 수정사항
히스토리 등을 확인

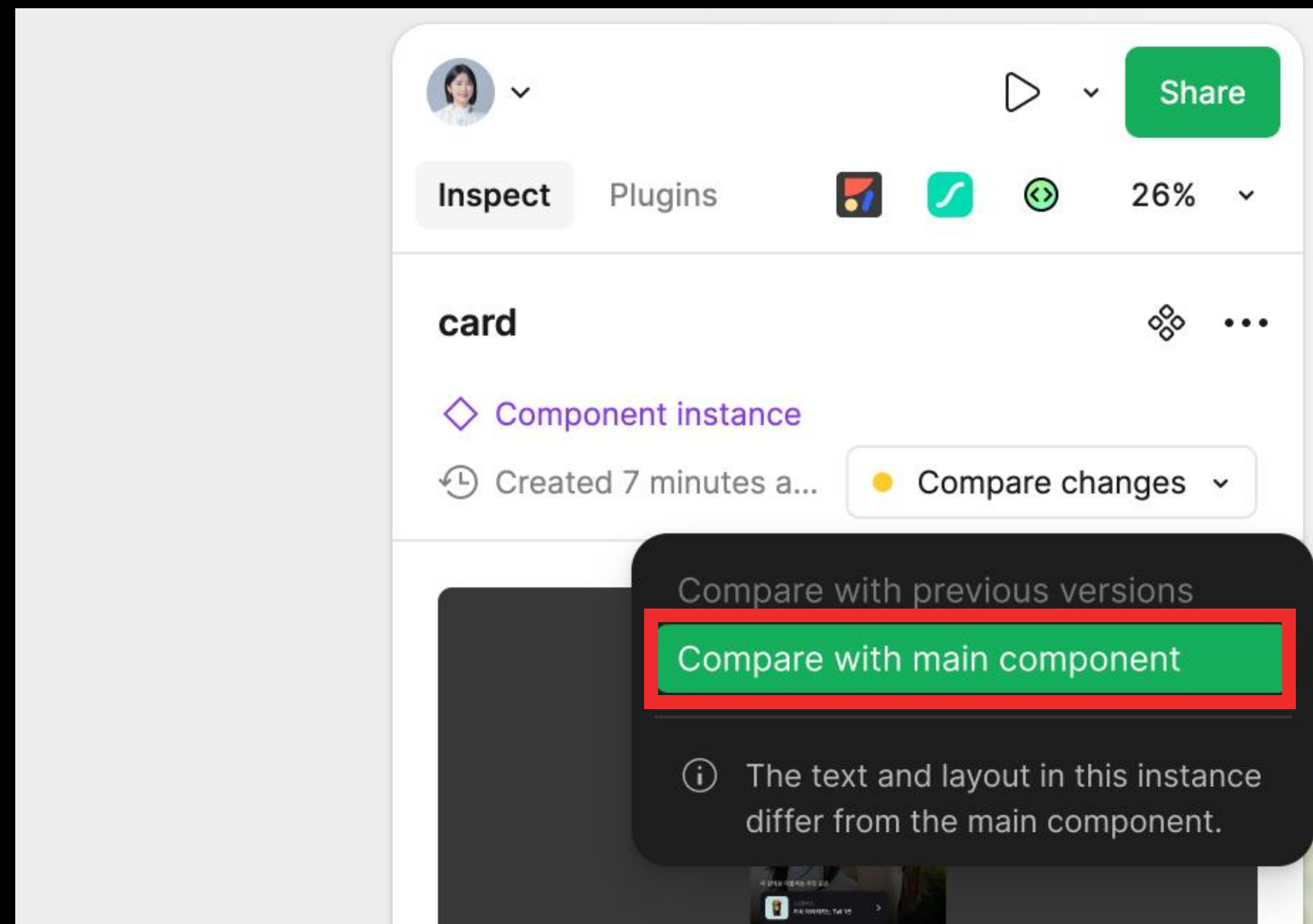


2st session

Dev mode 잘 활용하기



비포 애프터 비교는 Compare changes 활용하기!



2st session

Dev mode 잘 활용하기



컴포넌트 원본과의 변경사항 또는 이전 버전과의 변경사항을 비교!

메인화면

History

1 autosave version

6:09 PM
yiseo

Ready for dev
Ready for dev
yiseo
8 minutes ago

Layers

Celebrate Emoji Edited

6:09 PM

Current version

Select an edited layer to compare changes

2st session

Dev mode 잘 활용하기



그 외 소통 비용을 줄여주는
소소한 방법들!

Annotation & measure 기능으로 주석과 프로퍼티에 대한 가이드 넣을 수 있어요

The screenshot shows the 'World Peas' app interface with various annotations and measurements. The app displays a product page for 'Rainier cherries' with a price of '\$3.99/lb'. The interface includes a hamburger menu, a category name 'Produce', a product image, a product name, a price display, and an 'Add to basket' button.

Annotations and Measurements:

- Hamburger menu:** Component M / Primary Nav
- Category name:** Text style Handheld/Display/..., Font Newsreader, Line height 120%
- Main product navigation:** Left button opens the categories, Right button opens main app menu, Right aligned
- Product name:** Text style Handheld/Body/La..., Font size 16px, Line height 160%
- Price display:** Using the standard currency conversion component
- Main button:** Button fills page to 100%, Uses the "hasIcon" variant, Click triggers the "addToBasket" animation

Measurements:

- 64 (Hamburger menu height)
- 36 (Category name height)
- 327 (Product image height)
- 42 (Product name height)
- 66 (Price display height)
- 48 (Add to basket button height)
- 204 (Total height of the product section)

Add an annotation

- Property**

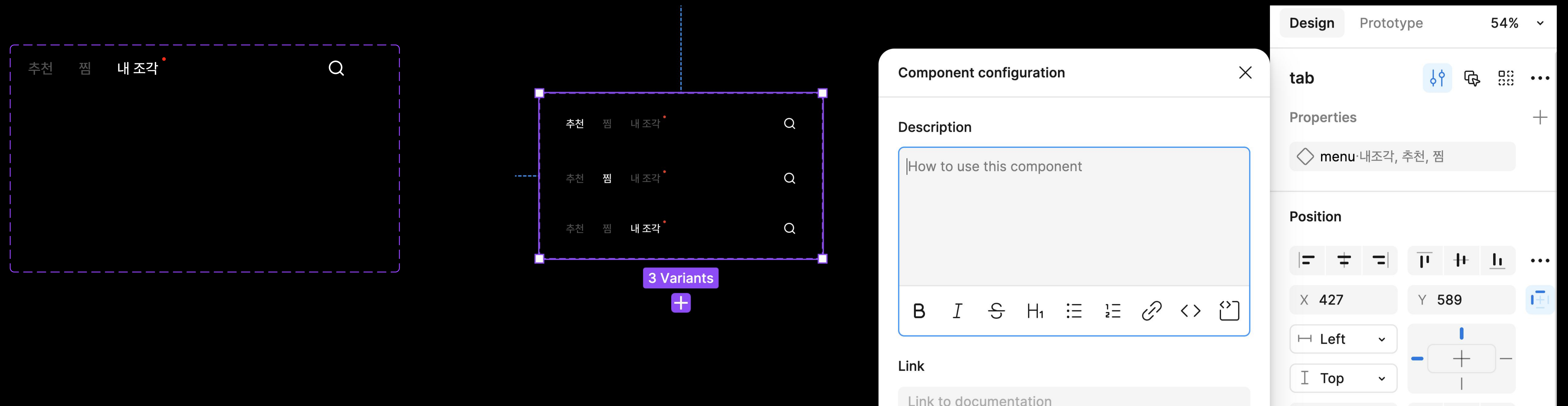
Height 1080pt

Width 1920pt

Fill hsba(0, 0%, 0%, 1)

명확한 의사소통, 디자인 결정사항 문서화를 위해 디스크립션을 적극적으로 활용합니다.

컴포넌트, 스타일, 베리어블에 모두 디스크립션을 남길 수 있는 공간이 있어요.

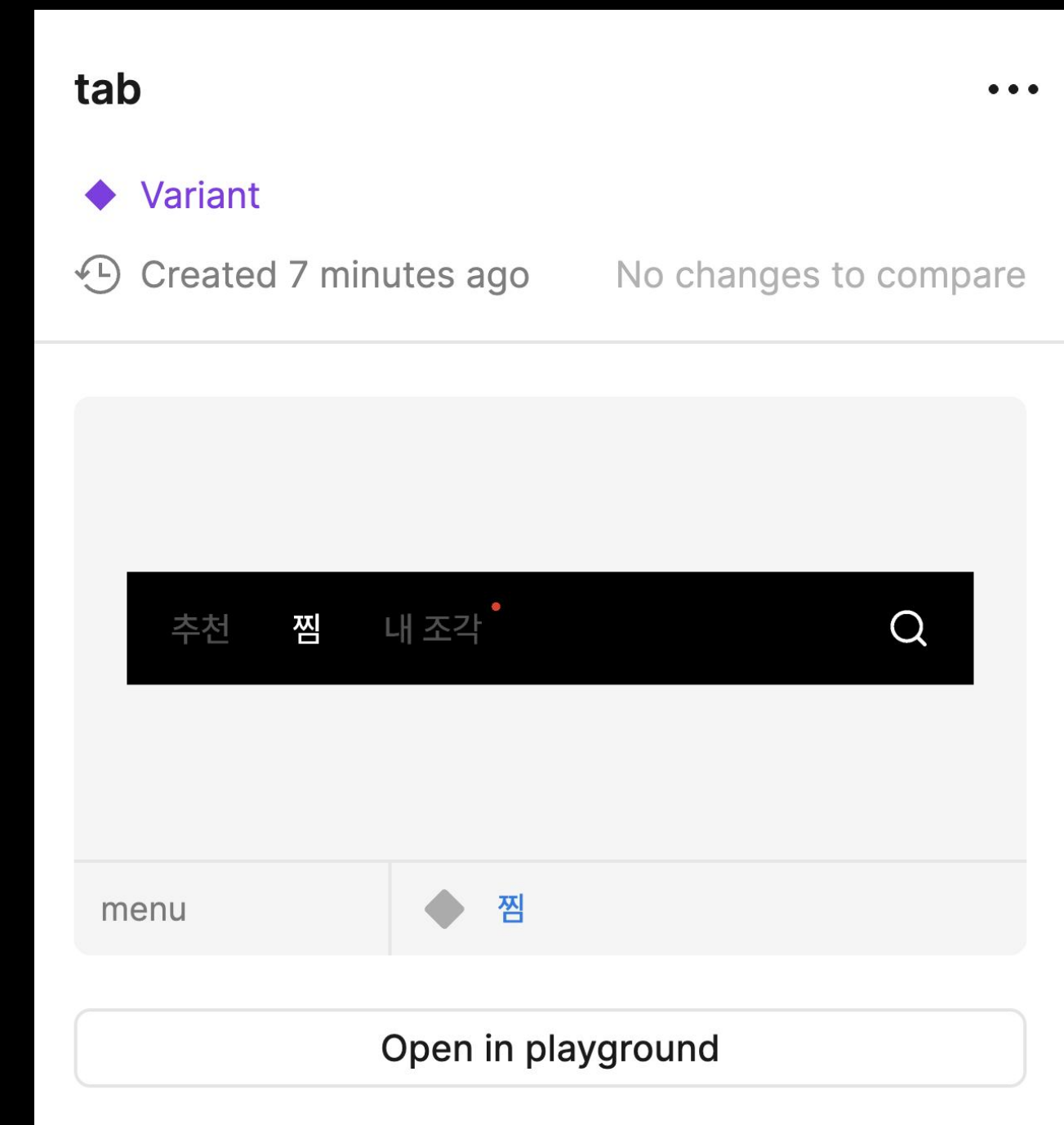
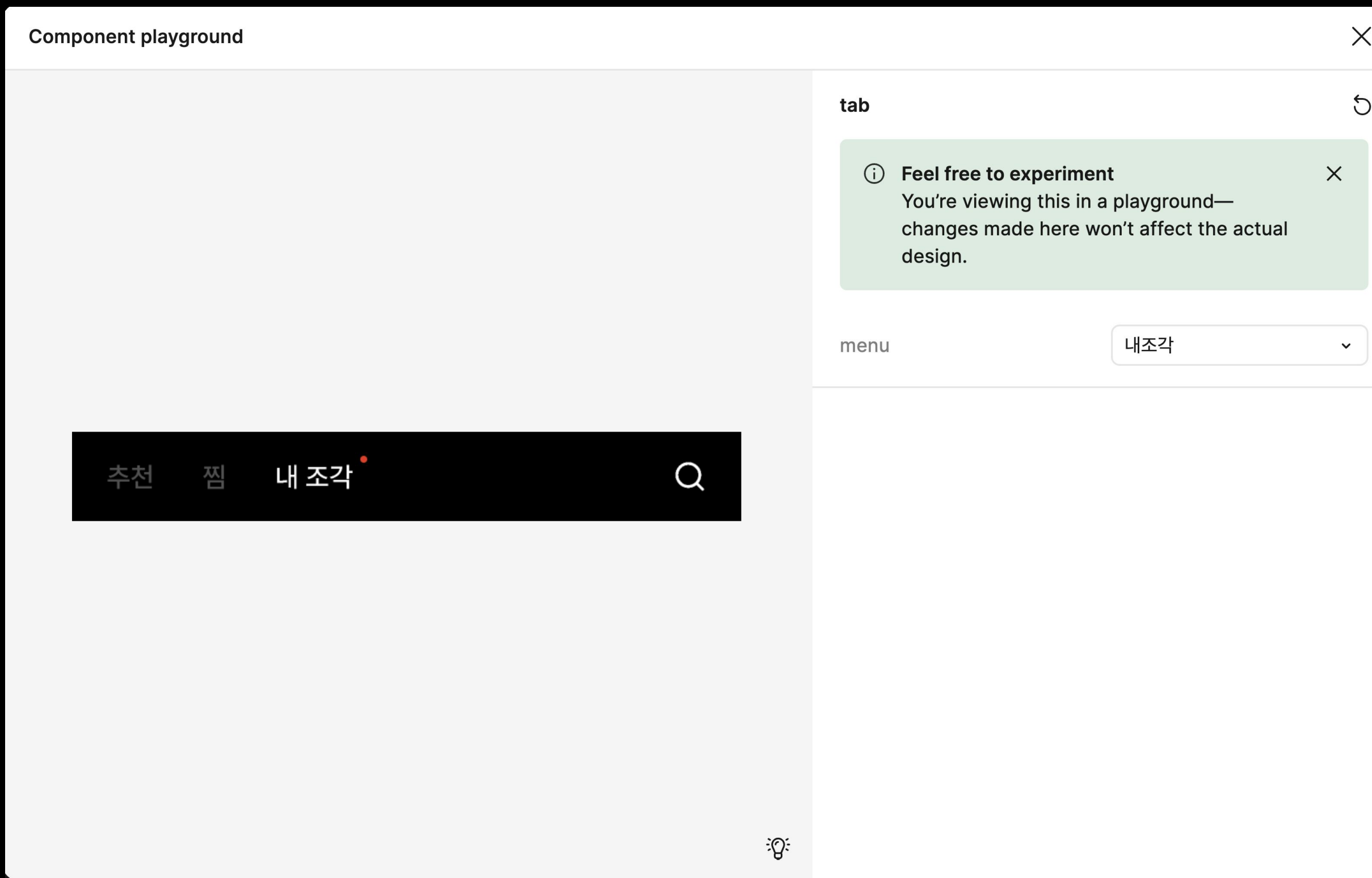


2st session

Dev mode 잘 활용하기



플레이그라운드로 프로퍼티 값 쉽게 확인하기



☐ Label

☐ Label

☒ Label

☐ Label

☐ Label

☒ Label

☐ Label

☒ Label

☒ Label

☐ Label

☐ Label

☐ Label

☒ Label

☐ Label

☒ Label

☒ Label

☒ Label

☐ Label

❗ Error message

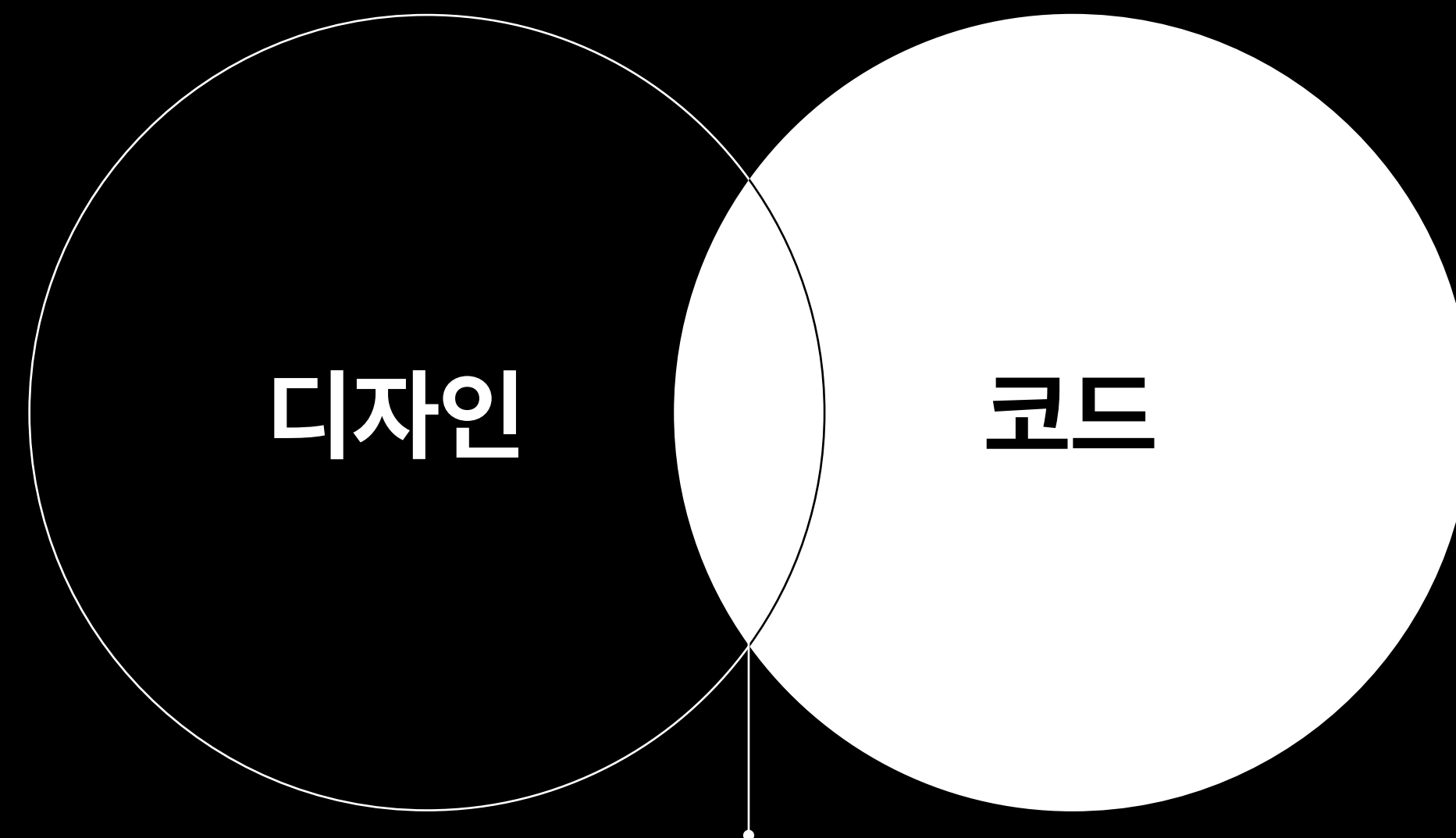
☐ Label

❗ Error message

☒ Label

❗ Error message

디자인 시스템 컴포넌트와 코드를 동기화해주는, Code connect



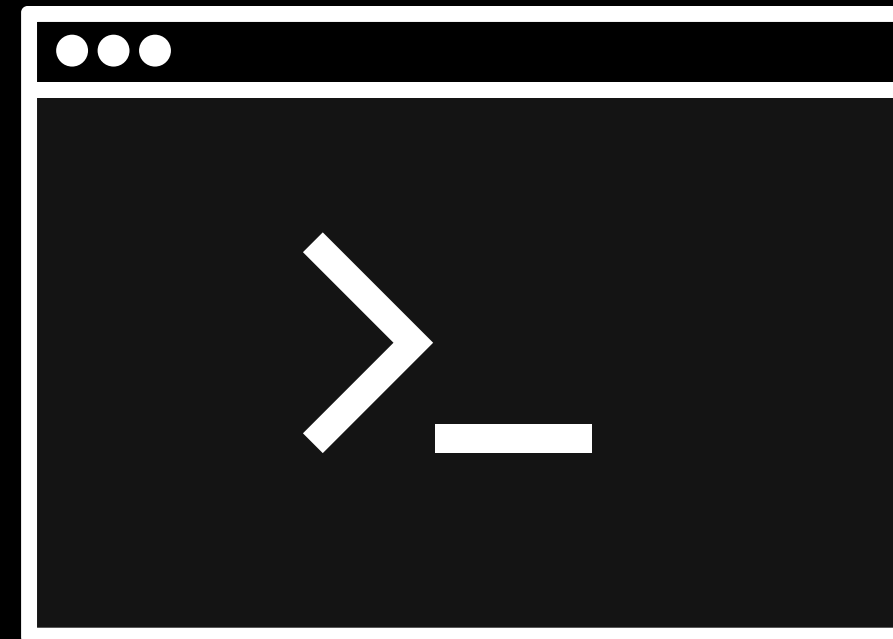
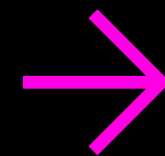
Code Connect

Code connect 설정 파일 작성 → Figma로 배포 → Figma에서 코드 확인

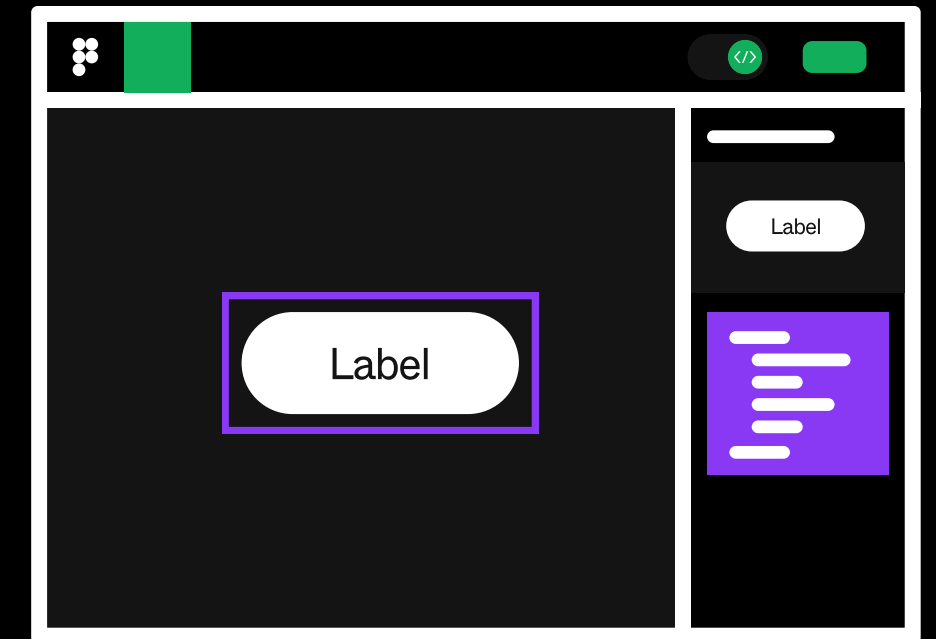
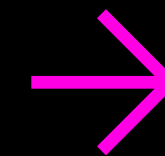
더 자세한 내용은 [링크](#) 확인해 보세요!



코드에서
Code Connect
설정 파일 작성



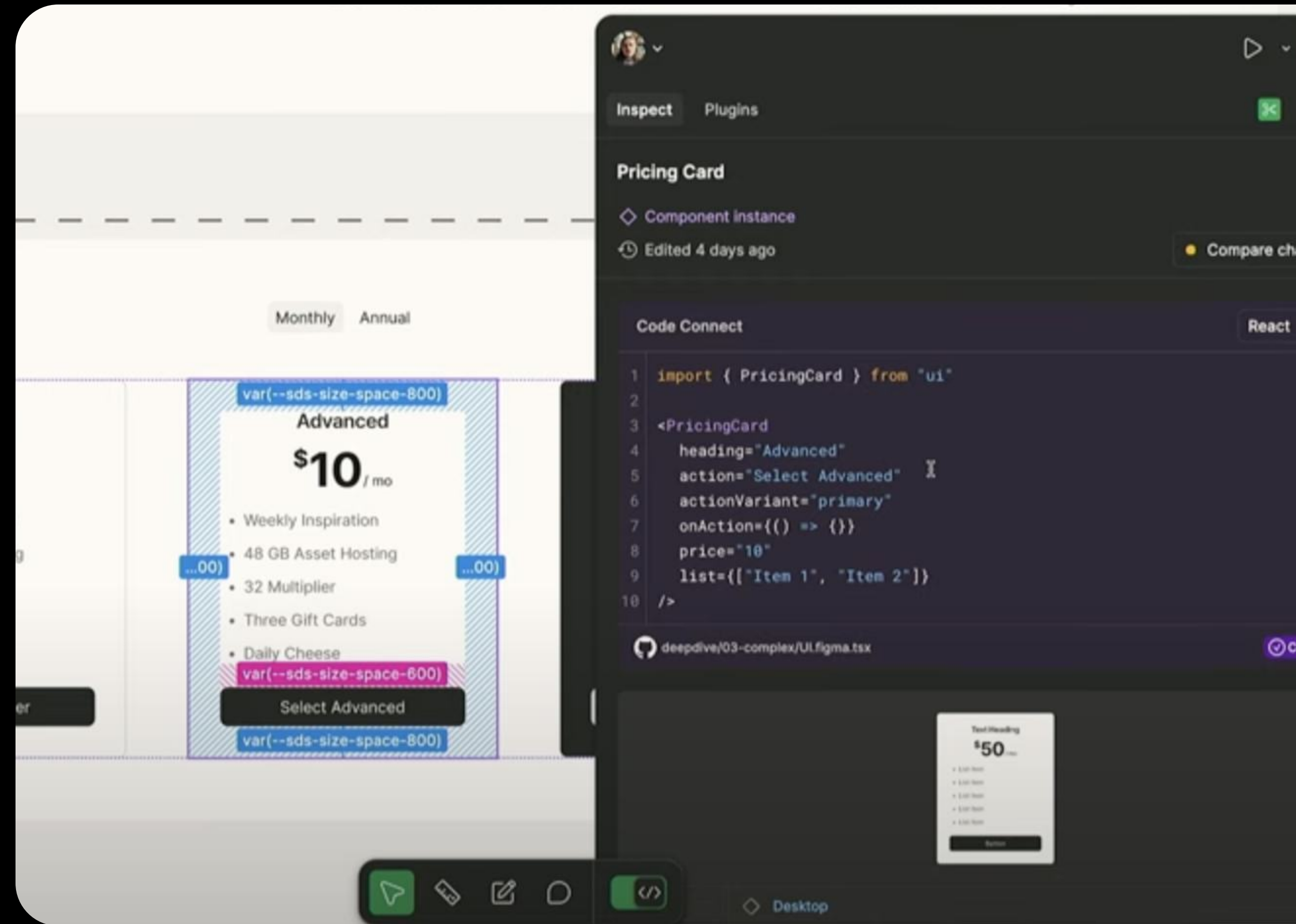
터미널과 같은
CLI를 통해 Figma로 배포



Figma에서
디자인 시스템
코드 확인!

Code connect를 쓰면 어떤 점이 좋을까요?

- 디자인과 코드의 완벽한 동기화
- 작업 간소화. 복잡한 문서화를 통해 맥락을 이해할 필요가 없음
- 레거시 코드와 혼동할 일이 없음



2st session

핸드오프 & 개발할 때 유용한 플러그인



핸드오프 & 개발할 때
유용한 플러그인?

2st session

핸드오프 & 개발할 때 유용한 플러그인

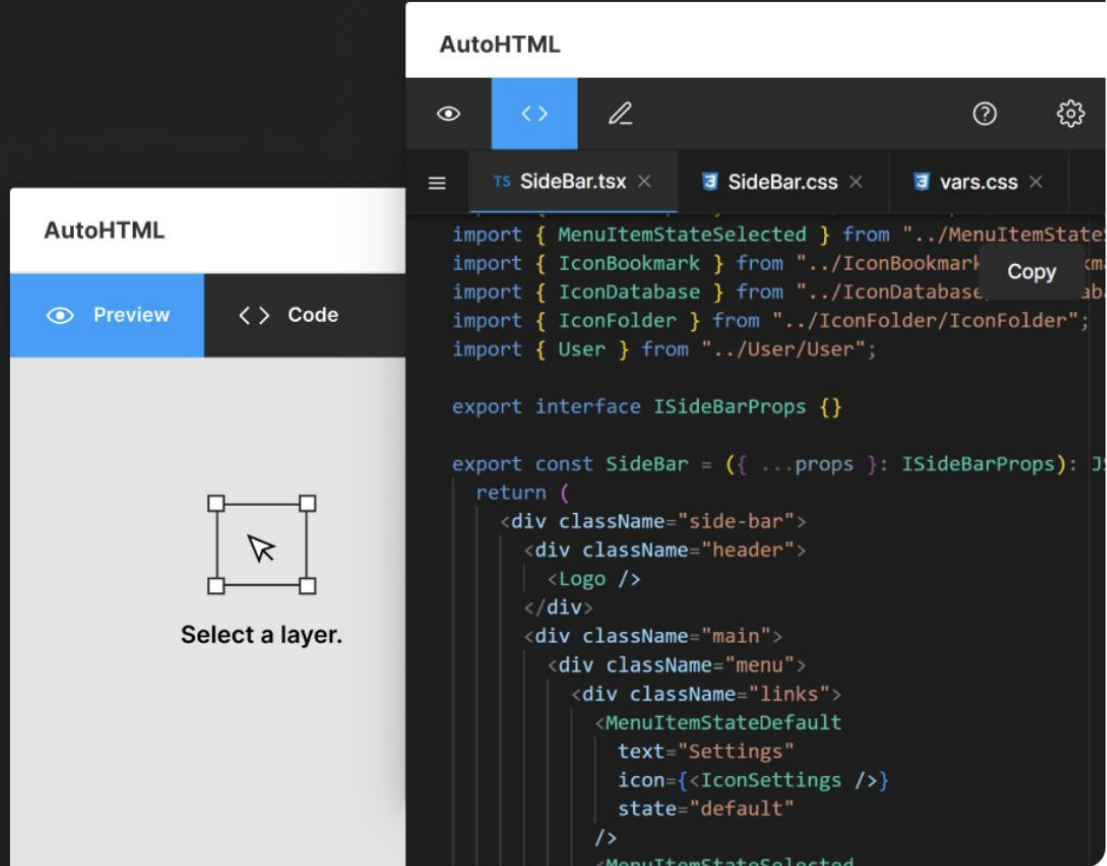


작업물을 다양한 언어의 코드로 변환해주는 Auto HTML



React, Vue, Svelte or HTML code in seconds.

Add Tags & convert code with
several styling options without ever
leaving Figma.



AutoHTML

Preview Code

Select a layer.

```
import { MenuItemStateSelected } from "../MenuItemStateSelected";
import { IconBookmark } from "../IconBookmark";
import { IconDatabase } from "../IconDatabase";
import { IconFolder } from "../IconFolder/IconFolder";
import { User } from "../User/User";

export interface ISideBarProps {}

export const SideBar = ({ ...props }: ISideBarProps): JSX.Element => {
  return (
    <div className="side-bar">
      <div className="header">
        <Logo />
      </div>
      <div className="main">
        <div className="menu">
          <div className="links">
            <MenuItemStateDefault
              text="Settings"
              icon={<IconSettings />}
              state="default"
            />
            <MenuItemStateSelected
```

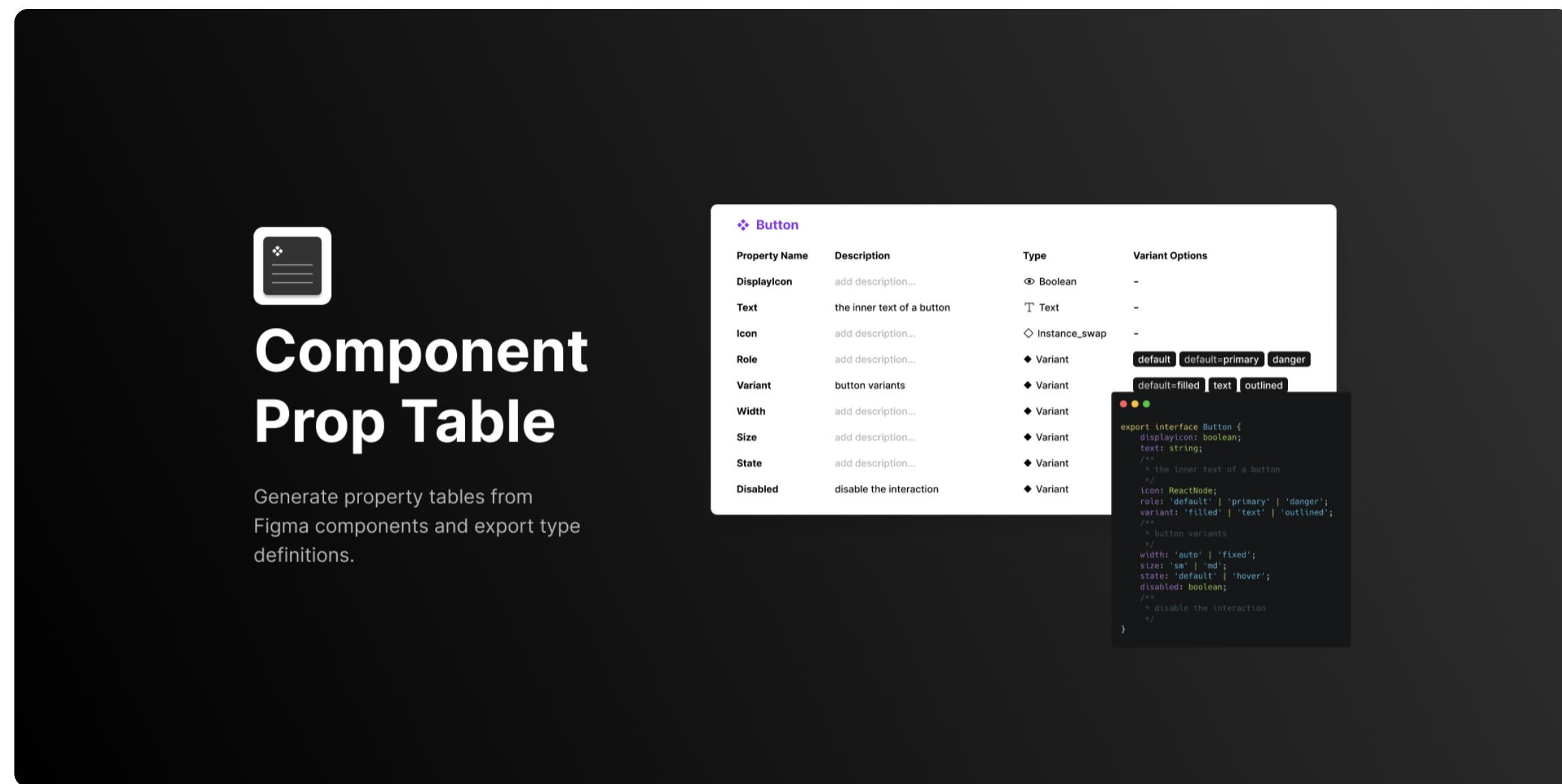
AutoHTML | Components to Code

Thomas Deser

719 121k

In-app purchases ▾

컴포넌트 프로퍼티를 바로 테스트 할 수 있는 Component prop table



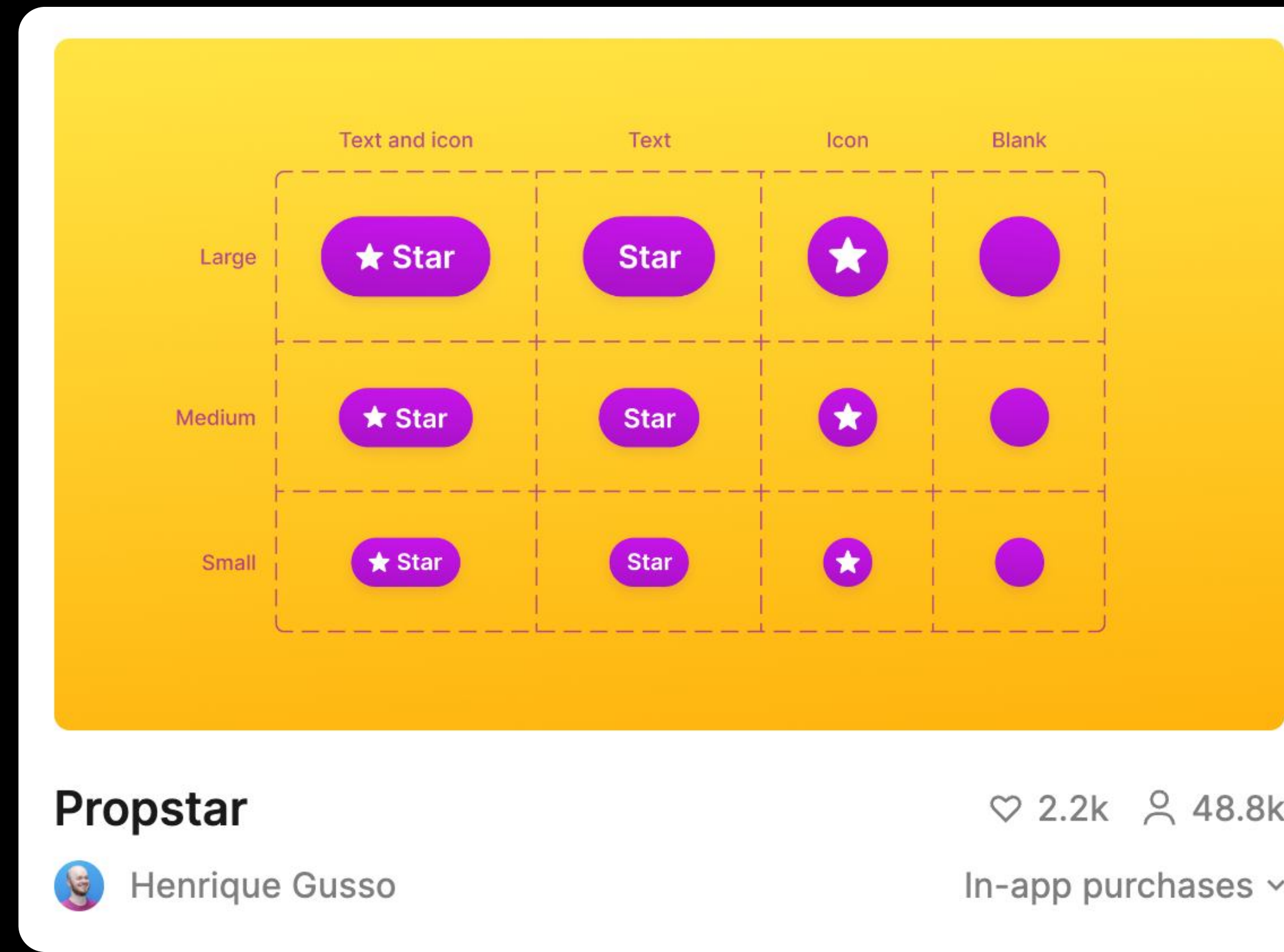
Component Prop Table

♡ 341 👤 30.4k

Chen Chen

- Generate property table from Figma components.

컴포넌트 세트 자체를 가이드로 만들어주는 Propstar



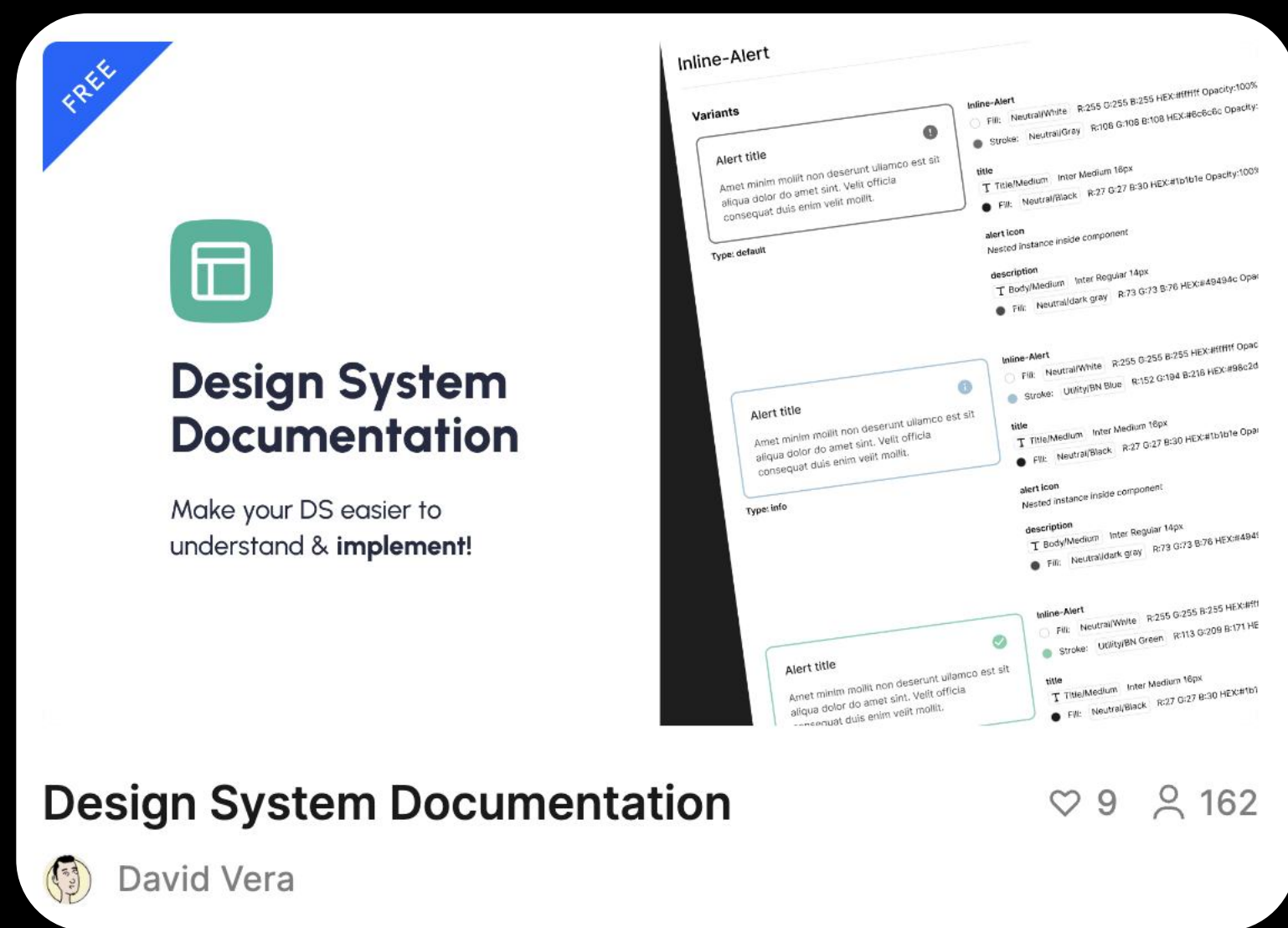
2st session

핸드오프 & 개발할 때 유용한 플러그인

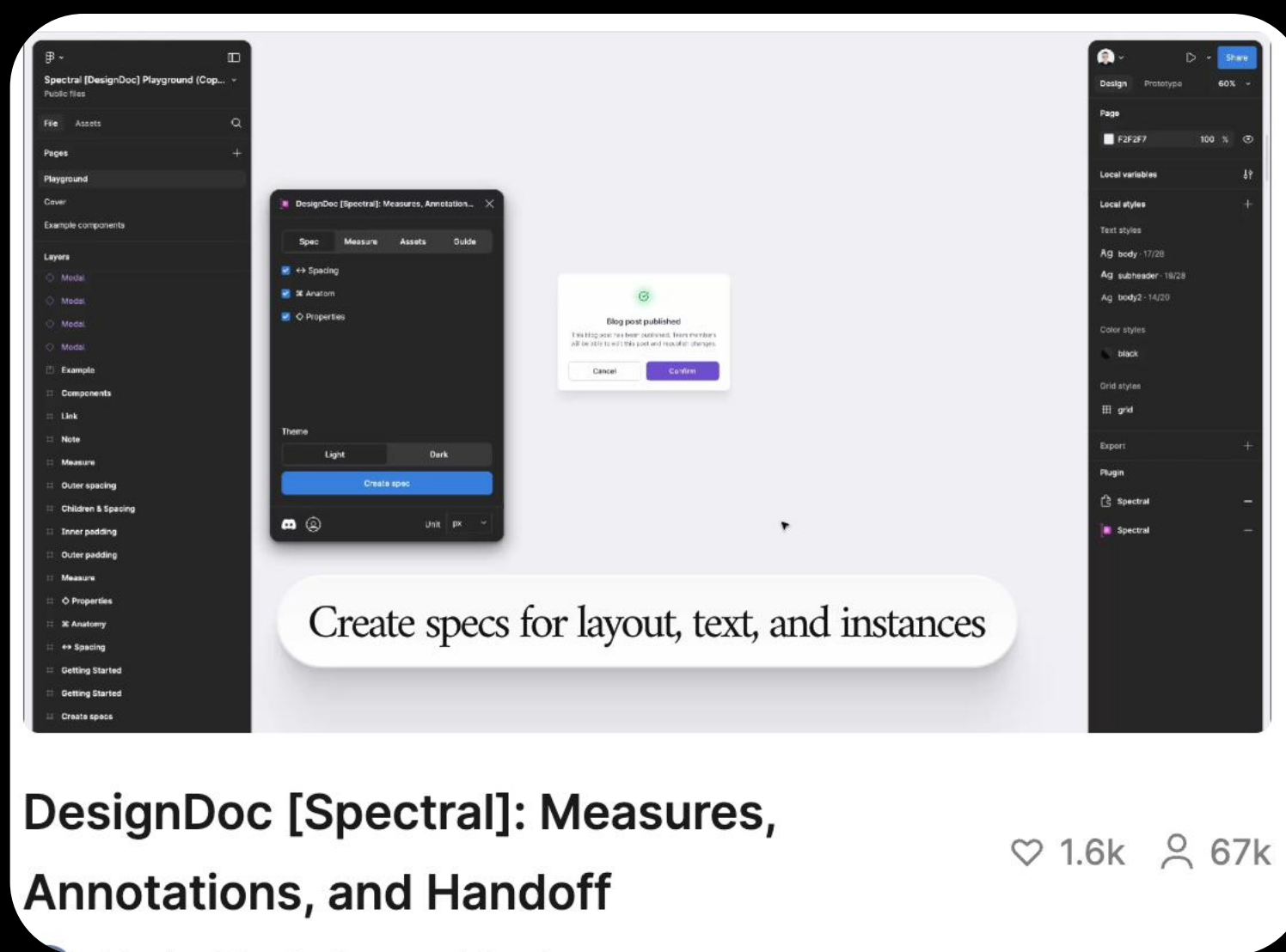


이런 플러그인을 쓰면 프로퍼티 가이드를 1초만에 만들 수 있어요.

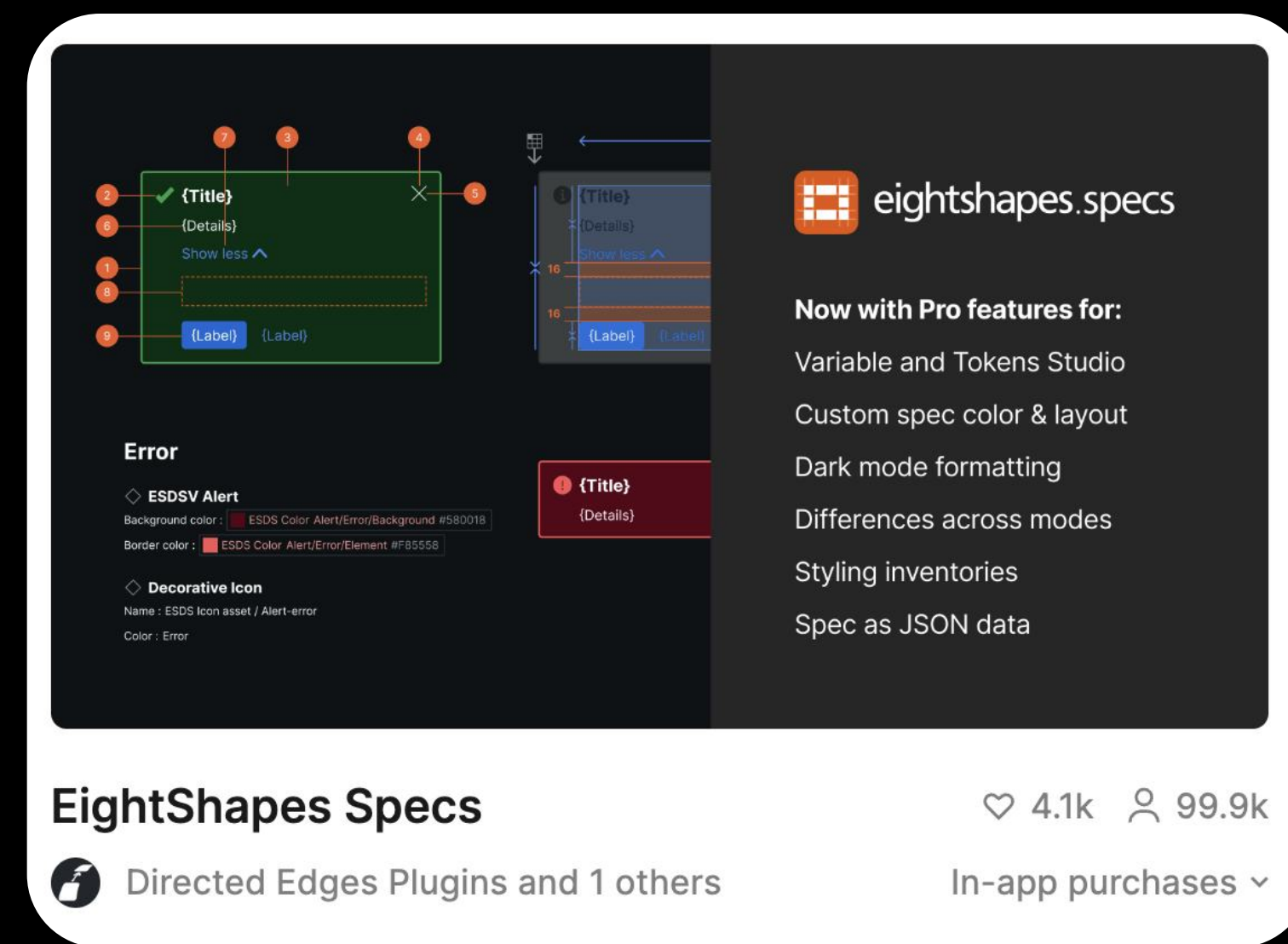
Propstar라는 플러그인을 써보세요. 도표 형태로 1초만에 정리해줍니다.



컴포넌트 스펙 가이드



스페이싱, 컴포넌트 프로퍼티 가이드



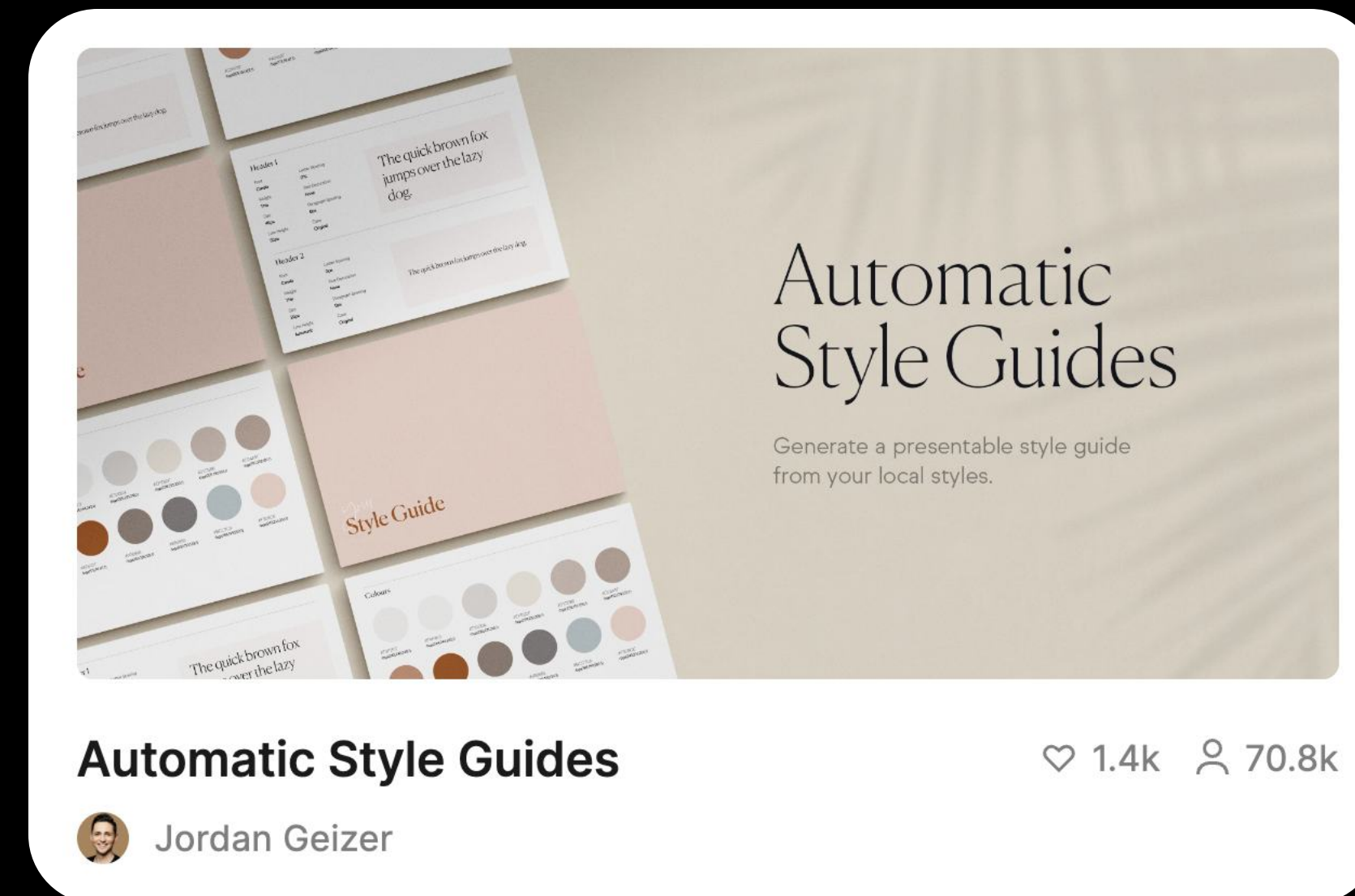
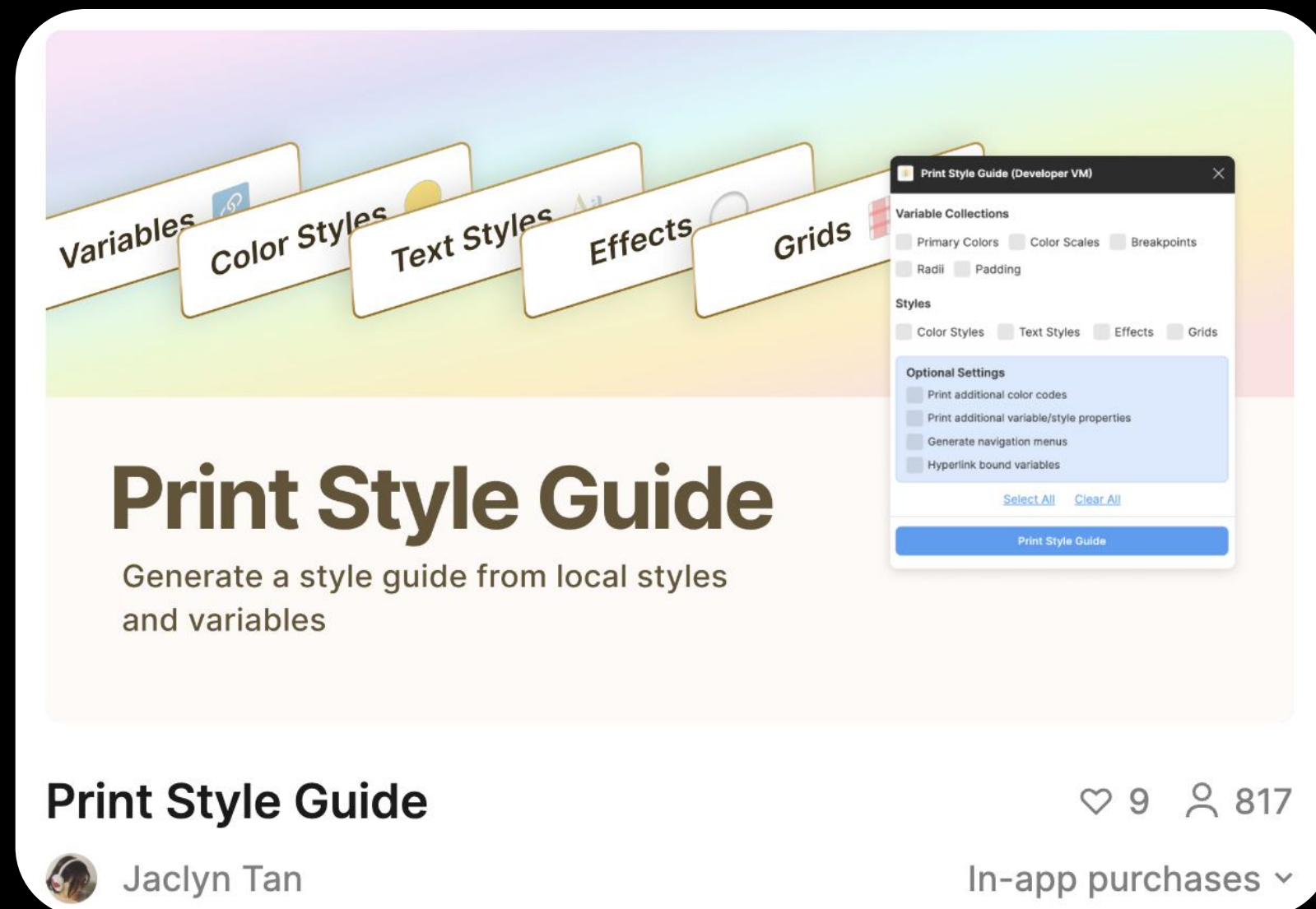
컴포넌트 프로퍼티 스펙 등 디자인 가이드

2st session

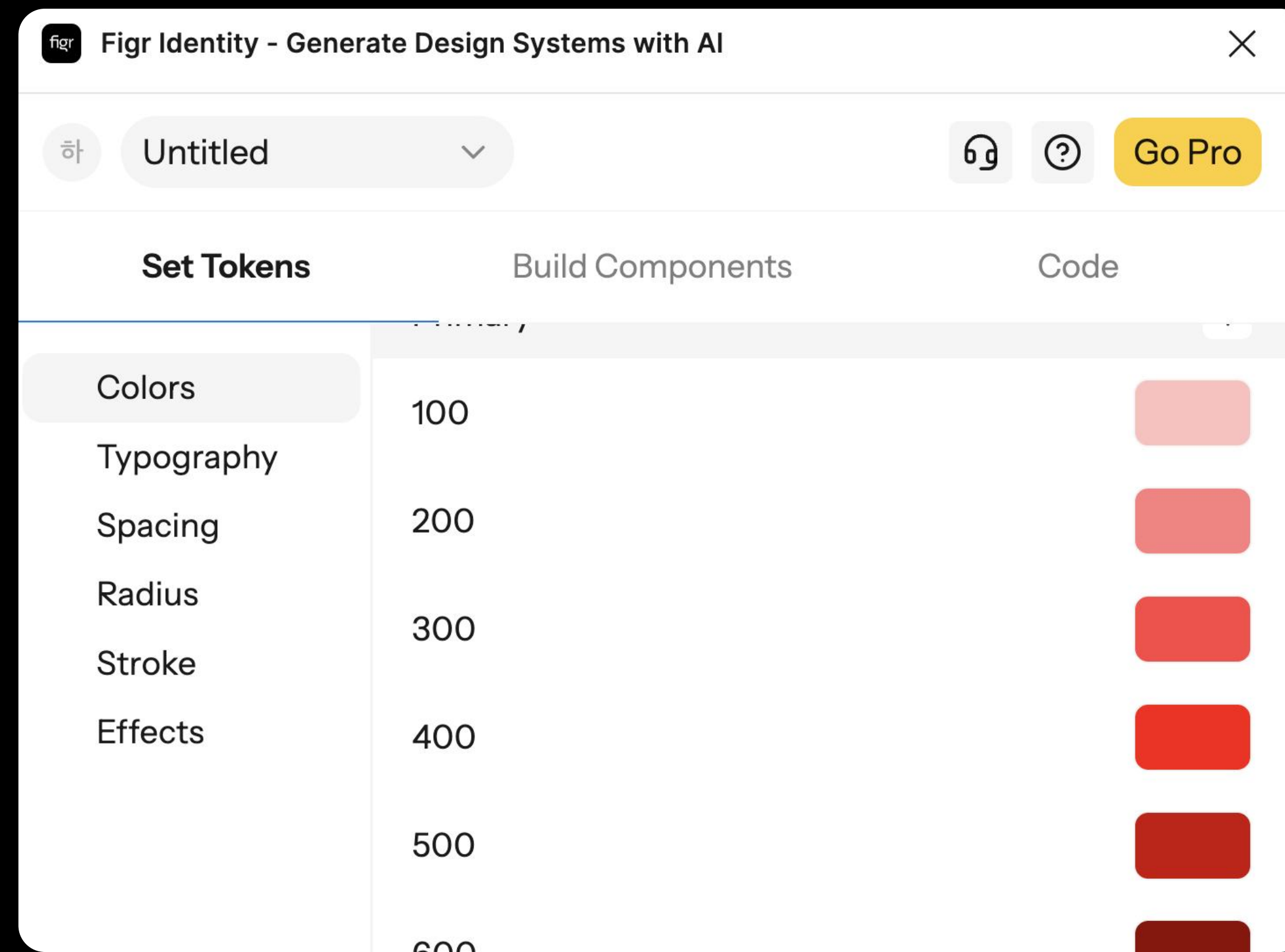
핸드오프 & 개발할 때 유용한 플러그인



스타일 가이드를 한 번에 만들어주는 플러그인들



AI로 디자인 시스템을 만들고 베리어블& 스타일로 등록해주는 Figr Identity



3st session

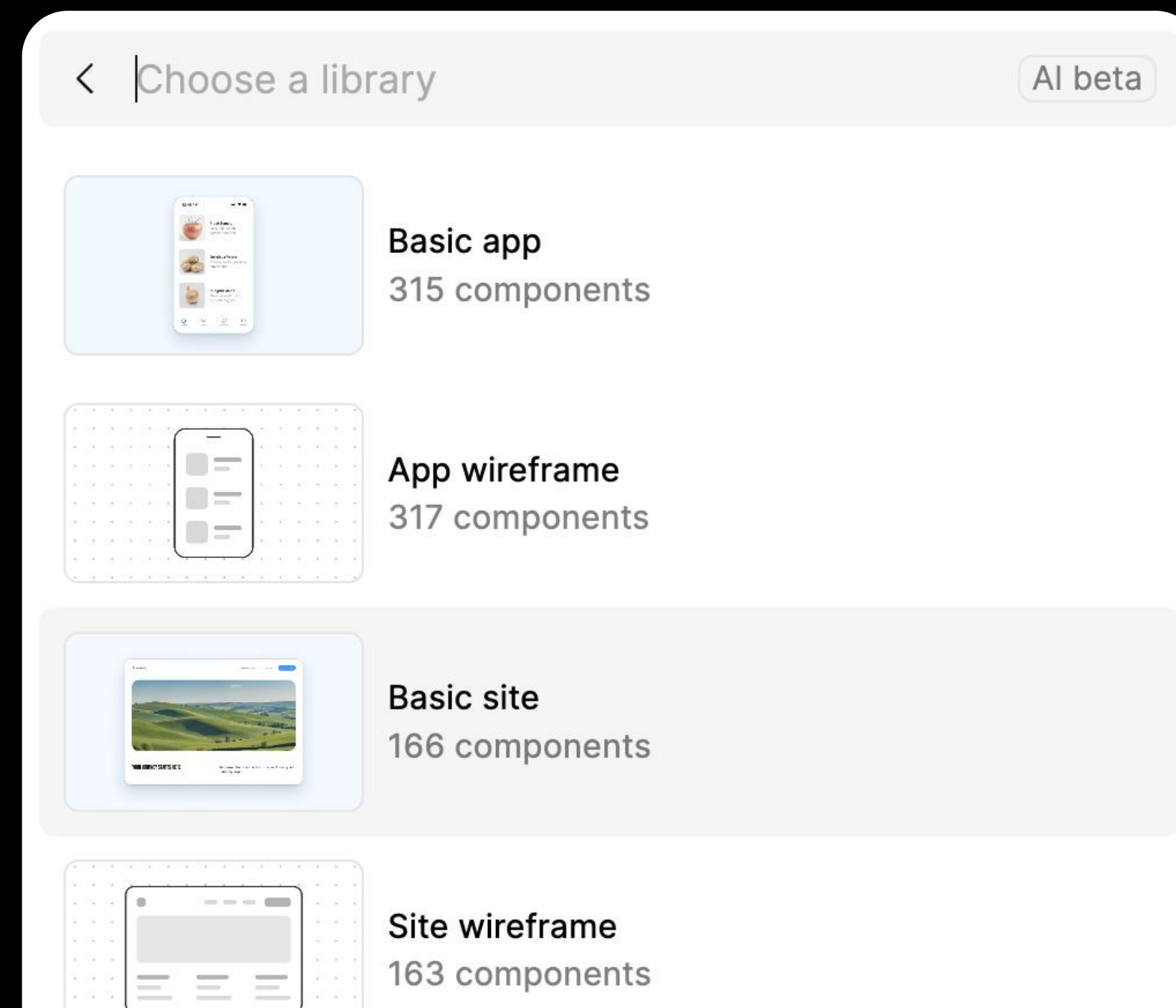
AI & Pricing



업데이트 된 AI 기능 핵심,
그리고 앞으로의 방향성

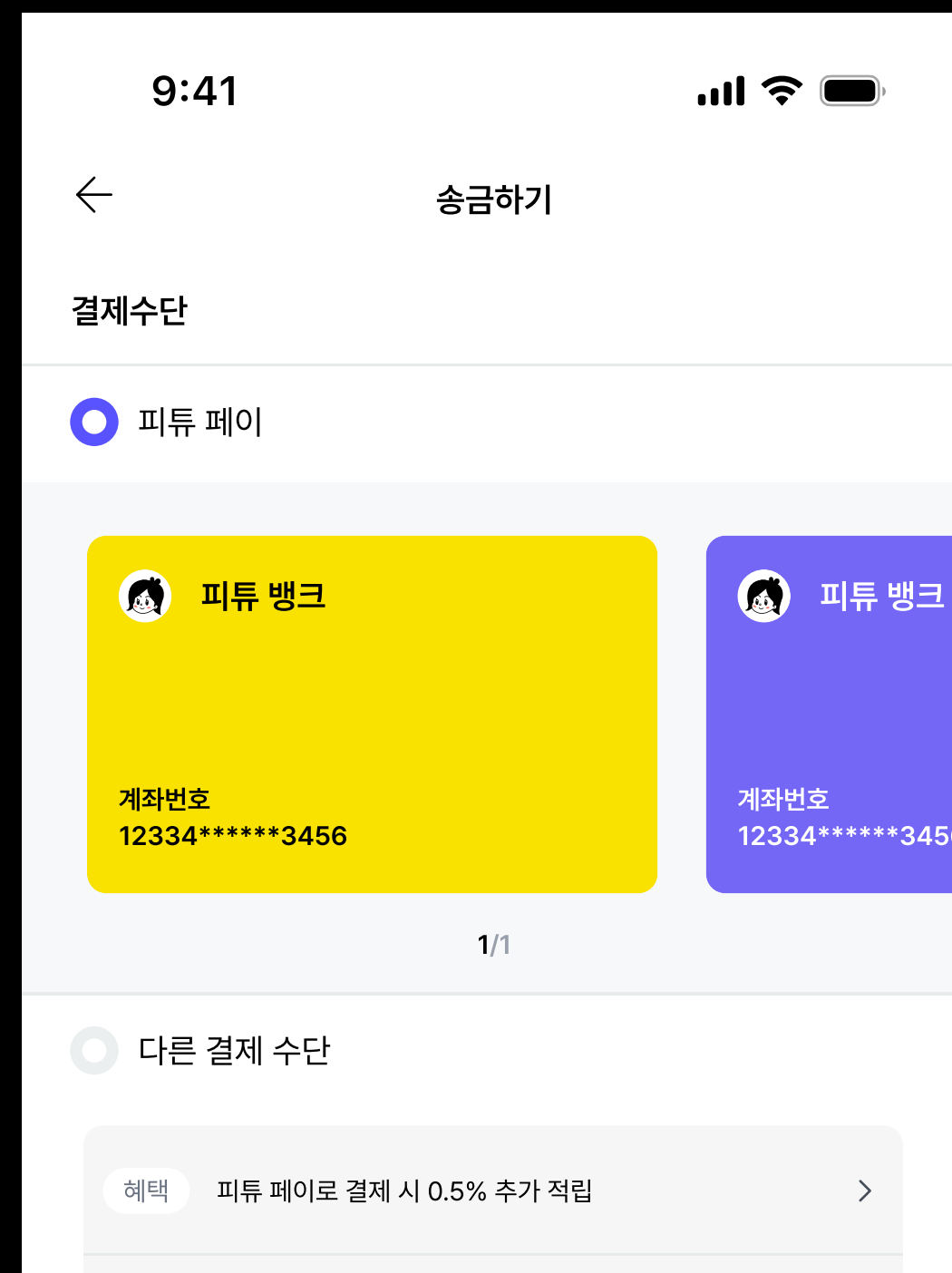
생성형 기능 3가지

이미지/ 와이어&디자인 / 프로토타입 만들기



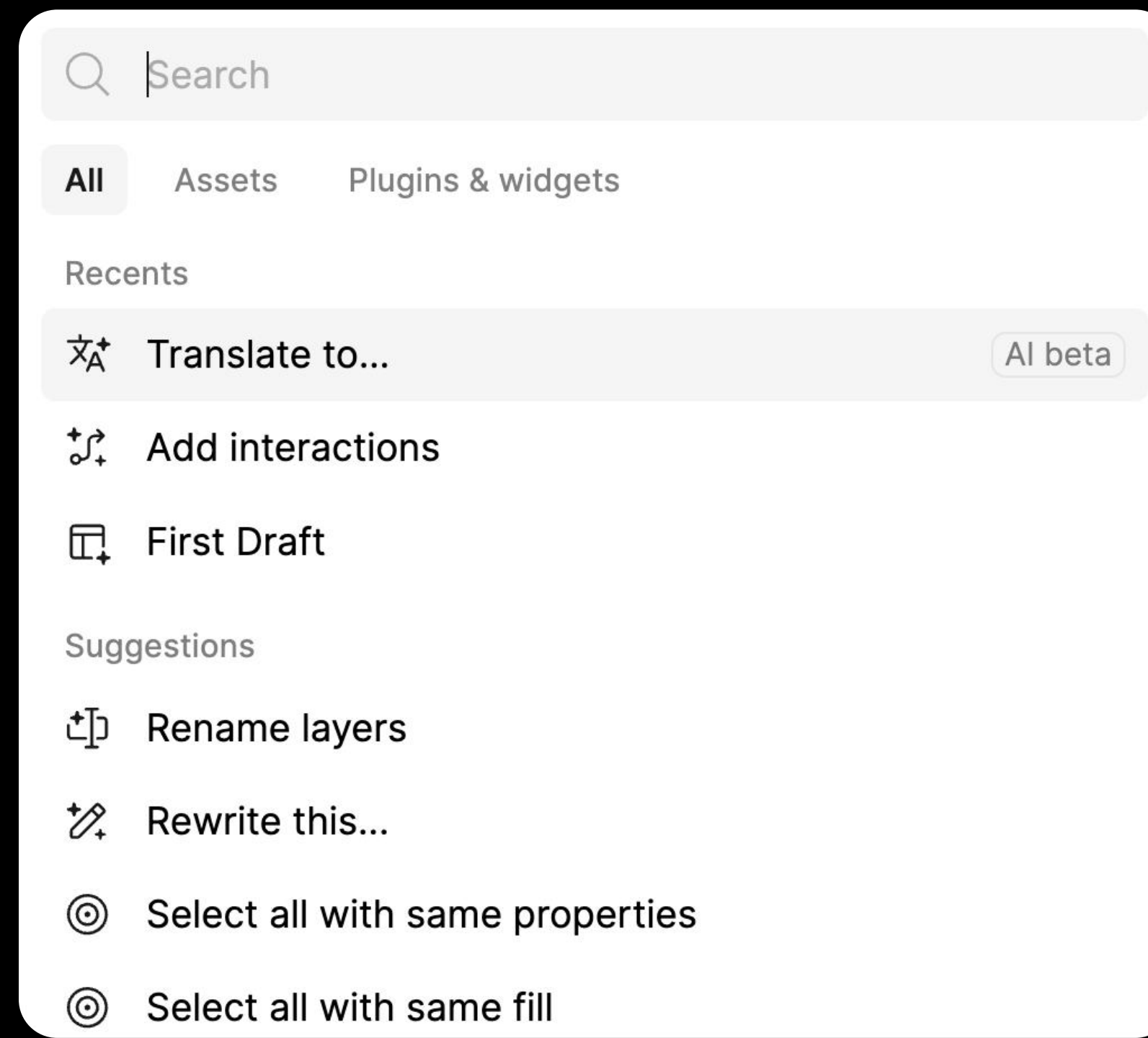
효율화 관련 기능 3가지

Rename layers / Replace contents / Remove BG



텍스트 관련 기능 3가지

Rewrite this / Shorten / Translate to



2025년 3월부터 요금제가 변경될 예정

Full: 피그마, 피그잼, 피그마 슬라이드, 데브모드

Pro 16\$(약 2.2만원) | Org 55\$ (약 7.8만원) | Ent 90\$ (약 12.8만원)

Dev: 데브모드, 피그잼, 피그마 슬라이드

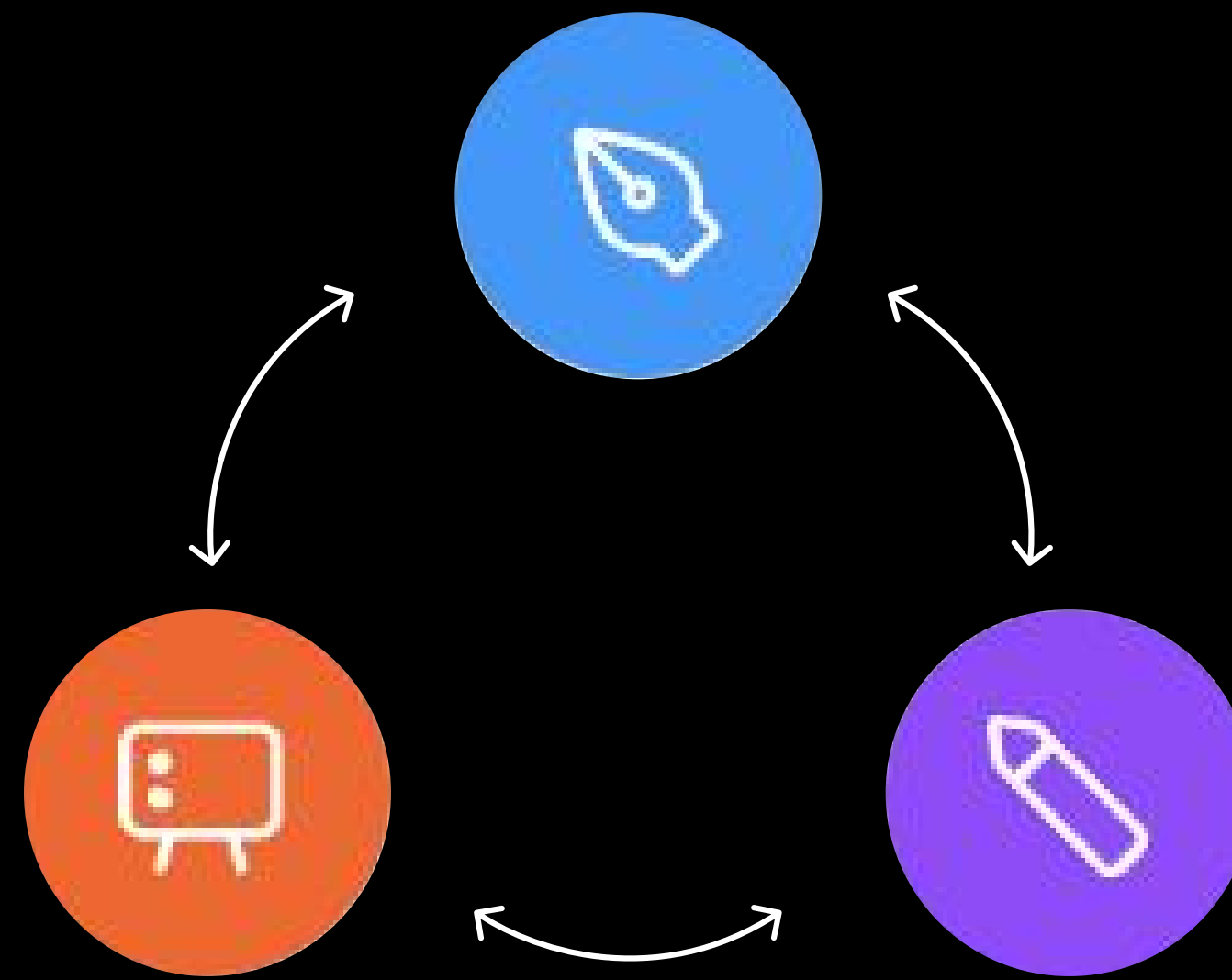
Pro 12\$(약 1.7만원) | Org 25\$ (약 3.5만원) | Ent 35\$(약 5만원)

데브 모드에
피그잼과 피그마 슬라이드가
포함됨

Collab: 피그잼, 피그마 슬라이드 **new**

Pro 3\$(약 4천원) | Org 5\$(약 7천원) | Ent 5\$(약 7천원)

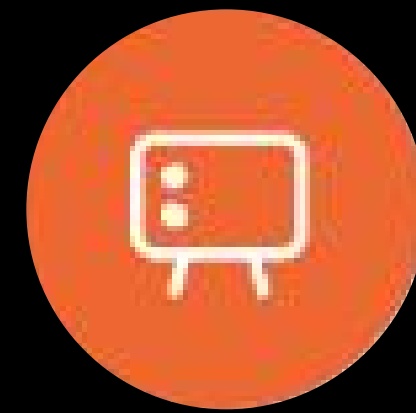
하나. 툴 간 연동되는 기능들이
더 많이 나올 것으로 예측



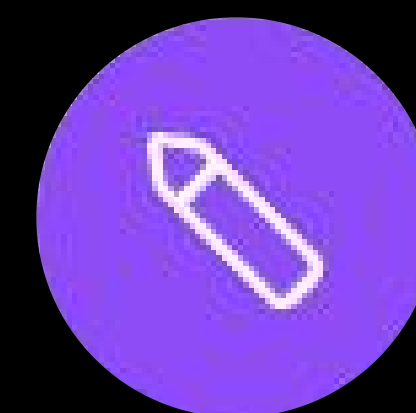
하나. 툴 간 연동되는 기능들이
더 많이 나올 것으로 예측



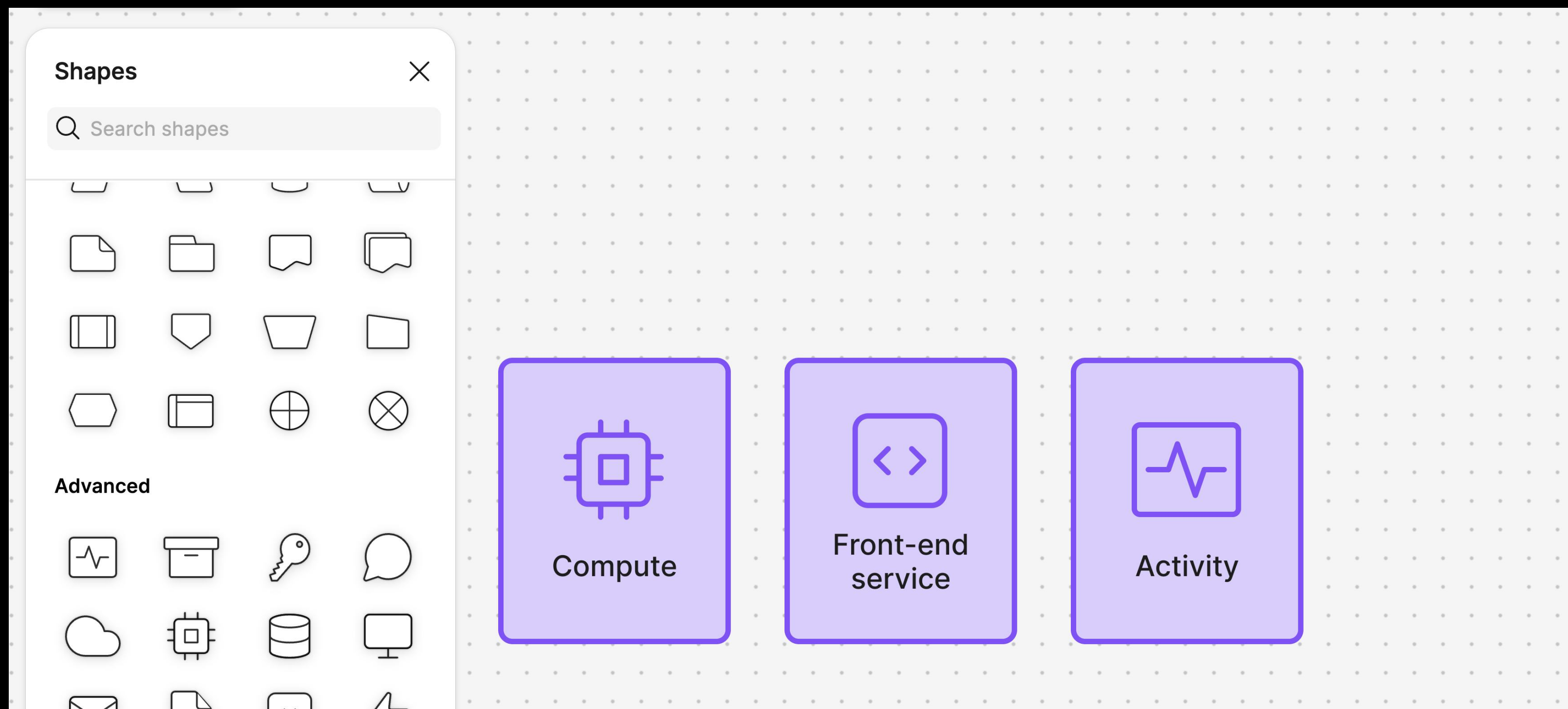
←-----→
시안, 프로토타이핑



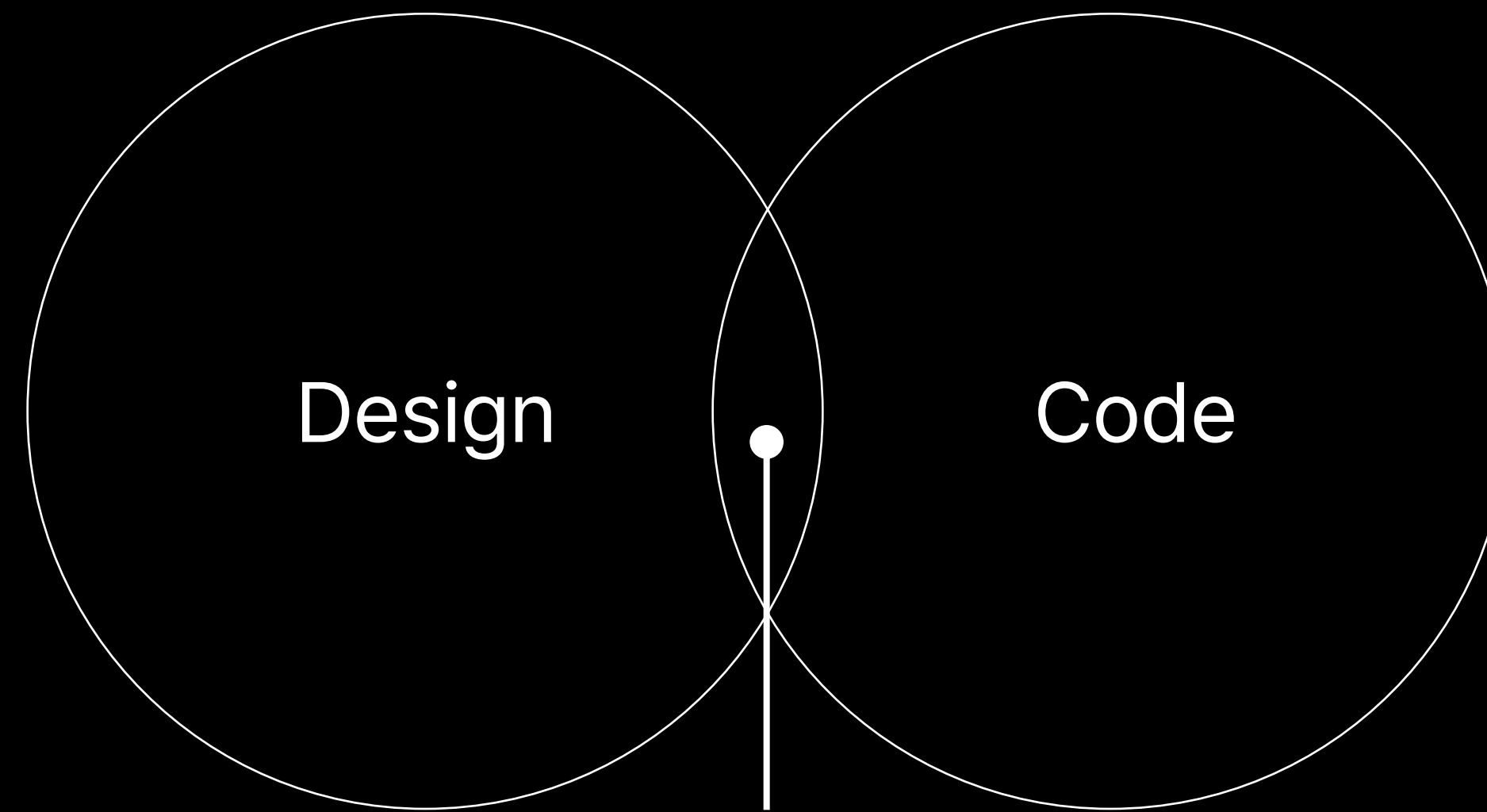
←-----→
플로우를 초안으로



피그잼 플로우에 개발자분들을 위한 에셋이 추가되었어요!

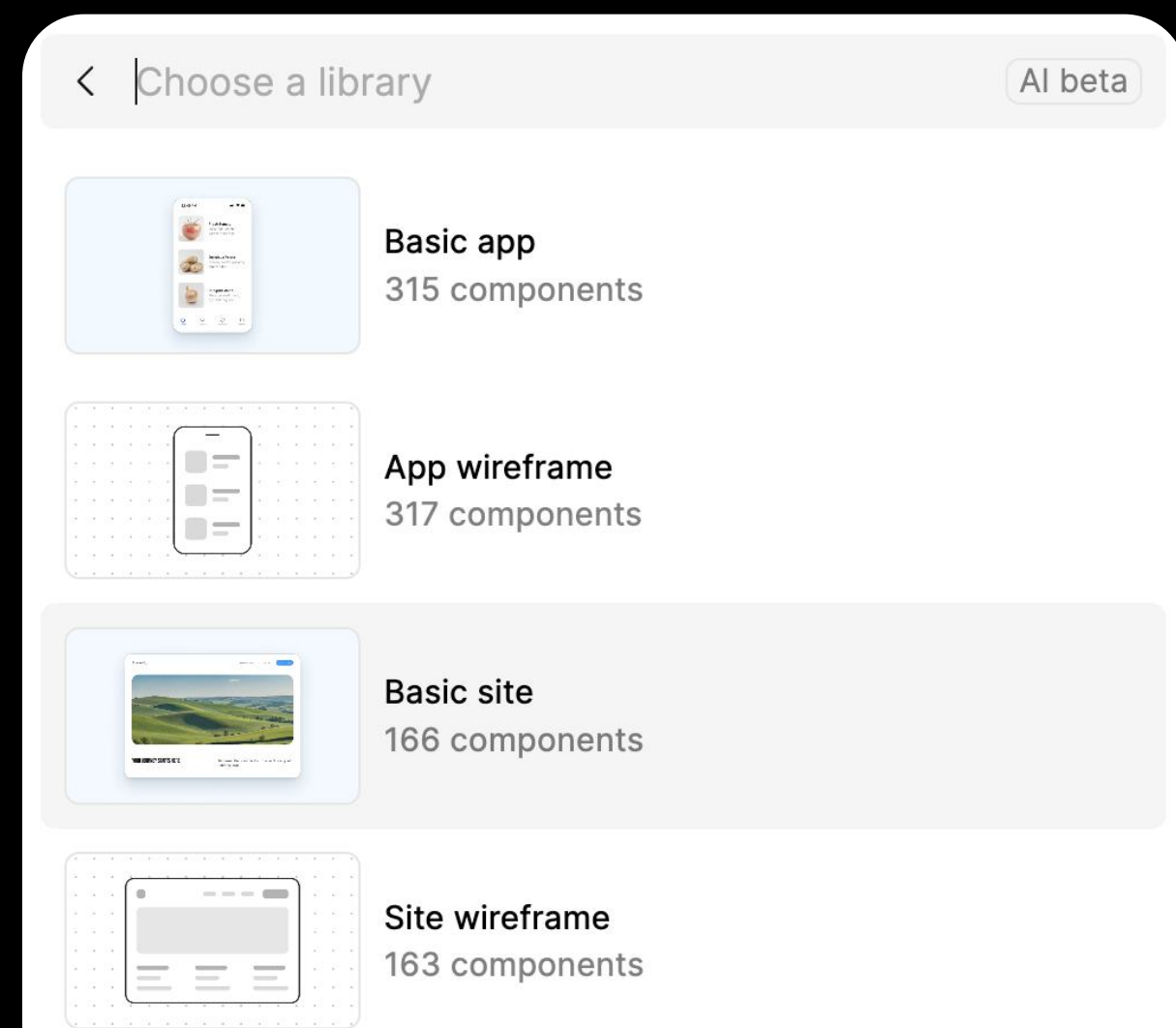


둘.디자인과 코드 간 간극을 줄이기 위한 기능 고도화



Code Connect

셋.조직의 디자인 시스템을 기반으로 디자인 초안을 구성하는 기능(출시일 미정)



Pick a library to get started

Every First Draft is grounded in a library. The options above are just the beginning, with more coming soon. [Learn more](#)

First Draft의 비전은 현재 라이브러리를 넘어 조직에서 자체 맞춤 라이브러리를 통합할 수 있도록 하는 것입니다. 앞으로 팀은 수백 개의 구성 요소를 직접 걸러내지 않고도 회사의 고유한 디자인 언어를 사용하여 아이디어를 초안할 수 있습니다. Google Material 3과 같은 업계 표준 디자인 시스템을 사용하여 이 개념 증명을 개발하여 더 강력하고 코드 기반 구성 요소로 빌드하는 것이 제품 팀이 함께 반복하는 데 어떻게 도움이 될 수 있는지 보여주고 있습니다. 이런 방식으로 First Draft를 기존 툴킷의 강력한 확장으로 보고, 원하는 정확한 시작점을 찾을 수 있을 뿐만 아니라 다음 큰 아이디어를 만들기 위한 옵션 공간을 열 수 있습니다. 항상 그렇듯이, 우리는 이를 함께 발전시키면서 피드백을 수집하고 여러분에게서 배우는 데 집중할 것입니다.

phase 모션툴(곧 인터랙션툴)
무료 기업 강의를
진행하고 있습니다. 😊

korean@phase.com

Thank You

Yiseo Ha

High stand / uxui designer

figmatutor1@gmail.com

