

구슬기

seelgidesign@gmail.com/ (핸드폰) 010-3682-3238

개인 정보

생년월일 : 1986년 7월 13일
성 별 : 여
주 소 : 경기도 용인시 죽전로 267

경력 요약 및 핵심 역량

- 웹/APP기반 UXUI설계/디자인
- 웹 프론트엔드 언어 기반 지식을 기반 UI디자인
- 타이포그래피 석사- 타이포그래피 기반 디자인 강점

학력 사항

서울여자대학교 산업디자인대학원(타이포그래피 전공) 석사 졸업 (2010년 3월 ~ 2012년 2월, 서울)
서울여자대학교 시각디자인학과 졸업 (2006년 3월 ~ 2010년 2월, 서울)
전주여자 고등학교 졸업 (2005년 2월, 서울)

경력 사항 (총 경력: 8년 8개월)

> 슈프리마 (2020년 9월 ~ 재직중)

: 보안솔루션 및 하드웨어 제작회사

□ 과장 / BDS

□ 재실제한존 구축 프로젝트

역할: GUI디자인

내용: covid-19로 인한 재실인원수 표시, 관리 모니터링 대시보드 디자인지원

□ 웹플랫폼 운영지원

역할: UXUI디자인

내용: 출입통제장치 관리 웹플랫폼 유지보수 및 운영 디자인지원

> 스마일게이트 홀딩스 (2017년 8월 ~ 2020년 9월)

: 온라인게임 개발업체, 매출액 5천억원 (2019년)

□ 과장 / 정보시스템실 (2020.03 - 2020.09)

• 재단 플랫폼 (기부, 교육, 창업) 구축 프로젝트 수행

기간: 2019년 11월~2020년 9월

역할: UXUI디자인, PM(Project Managing)

• 내용:

- 1) 기부, 교육, 창업 서비스 통합 멤버십 (회원) 구축 프로젝트 PM, UXUI설계
- 2) 기부, 교육, 창업 서비스 분리 구축 PM, UXUI설계, UXUI설계

• 그룹사 홈페이지 8개 운영 / 홈페이지와 연동되는 내부 심사 백오피스 2개 운영

기간: 2017년 8월~2020년 9월

역할: 코디네이터, 협력사 운영관리

내용:

- 1) 요구사항정의, 내부정책정의
- 2) 개선과제 수행, UXUI디자인
- 3) 협력사 관리

• 사내 시스템 UXUI 표준 가이드 도입 및 운영

기간: 2019년 9월~2020년 9월

역할: 디자인 표준 관리 운영

내용:

- 1) 사내 시스템 UXUI표준가이드 구축 및 도입
- 2) 협력사 디자이너, 퍼블리셔 교육 및 가이드
- 3) 가이드 운영관리

□ 대리 / 정보시스템실 (2017.08 - 2020.04)

• 사내 그룹웨어 인트라넷 포털 Web/APP서비스 운영, 관리

- 사내 그룹웨어 인트라넷 포털 Web서비스 운영, 관리

- PO(Product Owner)로서 UXUI설계, 디자인 업무수행

- 검색서비스 운영, 관리

• 그룹사 홈페이지 8개 운영, 관리

- UXUI설계, 디자인, 코디네이터, 협력사 운영관리, 서비스 품질관리

- 그룹사 홈페이지 유지보수, 운영관리

- 기부 플랫폼 홈페이지 지속적인 재구조화, UX개선

• 사내 시스템 디자인 품질관리

- 사내 프로젝트 디자인 검수

• - 협력사 디자이너, 퍼블리셔 교육 및 가이드

> 조이펀 (2016년 2월 ~ 2017년 8월)

: 디지털컨텐츠 전문 크라우드펀딩 웹 플랫폼 서비스, 가상현실기반 운동기기 스타트업 (2016년)

□ 선임연구원 / 기업부설 연구소

• UXUI설계, 디자인

- 플랫폼 서비스 및 시스템 기획, UI설계 (기획서/디자인가이드)

- 프론트단 품질관리

> 싱싱디자인 (2013년 6월 ~ 2015년 7월)

: 아이덴티티디자인, 편집디자인 전문 광고디자인회사 프로젝트기반 1인기업 (2013년)

□ 그래픽 디자이너 / 디자인 부서

- 그래픽 디자인
- 아이덴티티 디자인, 디자인 매뉴얼 작성

➤ **서울여자대학교 (2012년 3월 ~ 2014년 2월)**
: 미술대학 갤러리 전시운영, 관리 (2012년)

□ **연구원 / 조형연구소**

- 디자인
- 전시 그래픽 디자인, 도록 디자인

주요 project 내역

• **사내 그룹웨어 APP 개편 프로젝트 업무수행**

기간: 2018년 5월~11월 (7개월)

역할: UXUI설계/디자인, PM(Project Managing)

성과:

- 1) 기능개선, UX 편의성 확보를 통한 사용율 증가 (268% 증가)
- 구앱 대비 설치 단말 증가 1,014개 --> 2,722개
- 2) 네이티브 앱 수준으로 속도개선 (평균 17초 속도 단축)
- 메인 페이지 로딩 속도 31.63초 --> 14.64초

• **사내 그룹웨어 인트라넷 포털 Web서비스 운영, 관리**

사내 그룹웨어 인트라넷 포털 Web서비스 운영, 관리

기간: 2017년 8월~ 2020년 9월

- 역할: PO(Product Owner), UXUI설계/디자인 업무수행

주요 프로젝트

1) 검색서비스 개선

기간: 2017년 11월~2018년 3월 (5개월)

역할: UXUI설계, 디자인 업무수행

내용: 그룹웨어 검색서비스 사용자 편의성 개선을 통한 검색 사용율 증가 (검색량 전월대비 244% 증가)

: 주요개선사항 -> 검색 인덱싱 주기 정책 정의를 통한 검색 속도 개선, 연관 검색 서비스 도입, 상세 검색 서비스 도입, 검색순 위 조회 대시보드 서비스 도입

2) 그룹웨어 인트라넷 포털 IA(Information Architecture)개편

기간: 2019년 3월~8월 (7개월)

역할: UXUI설계, 디자인 설계 업무수행

내용: - 직관적이고 명확한 메뉴 구성으로 정보 구조(IA) 개선

(11 개 카테고리, 348개 메뉴-) 7개 카테고리, 263개 메뉴)

- 개선된 IA에 맞춰 메인페이지, LNB 등 주요 페이지 UI 개선, 인트라넷 포털 하위 전체 메뉴 (평균 30.7%감소), 메인 페이지 메뉴 UI정리 (평균 52.6%감소)

기타 성과:

1. 페이지별 오류 신고 기능 도입
2. 사내 시스템 UX 규정, 양식 마련
3. 그룹웨어 운영 회의체 주관 (TF), 그룹웨어 운영규정, 양식 마련
4. 시스템 BI솔루션 운영관리

- DATA CAFE 운영, 데이터 분석 (콘텐츠관리-검색률 관리, 검색어 관리, 게시글 관리/ 이벤트에 따른 고객유입률 분석)

• **그룹사 홈페이지 8개 운영**

기간: 2017년 8월~2020년 9월

- 역할: UXUI설계/디자인, 코디네이터

내용:

그룹사 홈페이지 유지보수, 운영관리

기부 플랫폼 홈페이지 지속적인 재구조화, UX개선

1. 메뉴 UX개선 (1depth메뉴UI에서 Mega menu UI로 개선)
2. 회원 계정 정리, 회원레벨정책 도입
3. 기부 상품 장바구니 기능 도입
4. QA표준 수행 요건, 프로세스 표준안 마련
5. 포털사이트(Naver, Daum, Google) 검색결과 관리 매뉴얼 제작배포
6. 홈페이지 BI솔루션 운영관리

- 구글 애널리틱스 운영, 데이터 분석 (이벤트에 따른 고객유입률, 유입경로 분석)

• **사내 시스템 디자인 표준 가이드 구축 프로젝트**

기간: 2018년 11월~2019년 9월

역할: UXUI설계, PM(Project Managing)

- 1) Web환경 베이스, 사내 시스템들의 디자인 컨셉 정의
- 2) 각 디자인 컨셉 별 실제 디자인 업무에 활용할 수 있는 표준 디자인가이드 제작
- 3) 표준 가이드 도입, 운영

• **기타 사내시스템 및 서비스 프로젝트 수행**

1. 블록체인 기반기술 사내 정보공유 플랫폼 서비스(beta) 구축 프로젝트

기간: 2019년 5월~12월 (8개월)

역할: UXUI설계/디자인 총괄, beta 테스트 운영

성과: 1. 플랫폼 오픈 후, 높은 사용율 달성

- 오픈 1주차 콘텐츠 조회수 (1,242 PV집계, 사내 구성원 1일 평균 1회 접속률)

2. 이벤트 진행을 통해 높은 참여율 달성 (추천수 기준 집계)

- 오픈 1주차 추천수 182회 (사내 구성원 1명 평균 1회 추천)

2. 사내 실시간 방송서비스 구축(beta) 프로젝트 업무수행

기간: 2018년 5월~7월 (3개월)

역할: UXUI설계/디자인

내용: 실시간 방송서비스 내부시스템에 바인딩 및 베타서비스 운영

3. 사내 면접 안내 DID시스템 구축 프로젝트 업무수행

기간: 2018년 5월~7월(3개월)

역할: PM(Project Managing), UXUI설계/디자인

내용:

- 면접자 안내 스케줄 대시보드 기획

- 면접자 스케줄 입력, 수정 관리시스템 기획

4. 모바일 QA다운로드 존 구축 업무수행

기간: 2018년 6월~10월(5개월)

역할: PM(Project Managing), UXUI디자인

내용:

- 모바일게임 테스트용 앱 다운로드 존 구축

- 모바일게임 테스트용 앱 배포 정책, 기능개발기획(QR코드 생성, 메일로 발송)

5. 근로시스템 대시보드 디자인 업무수행

기간: 2018년 5월

역할: UI 설계/디자인

6. 사내 카페 모바일 쿠폰발행 시스템 구축 업무수행

기간: 2017년 9월~11월 (3개월)

역할: UXUI설계/디자인

내용:

- 사내 카페 주문가능한 모바일 쿠폰발행 UXUI설계 (바코드로 지급, 포스에서 바코드스캔시 쿠폰으로 영수증 발행)

- 쿠폰발행, 정산금액 계산 관리 시스템 기획

기 타 사 항

수상

- 2007. 12 제22회 한국일러스트레이션학회 공모전 입상, 사단법인 한국일러스트레이션학회
- 2008. 10 제16회 한글 글꼴 디자인 공모전 버금상 수상, 세종대왕기념사업회, 한국시각정보디자인협회
- 2009. 10 경상북도 문화콘텐츠디자인공모전 전통문양부문 입상
- 2010. 10 제18회 한글 글꼴 디자인 공모전 입상, 세종대왕기념사업회, 한국시각정보디자인협회
- 2013. 1 Tokyo TDC Annual Awards 2013, annual book선정, TOKYO TDC
- 2013. 12 2013 대한민국 국제 포스터 전 공모전 세종상 (디자인 진흥원장상) 수상, 한국디자인진흥원

자격 사항

- 시각디자인산업기사 (2017년 5월) 산업통상자원부
- 컴퓨터그래픽스운용기사 (2015년 10월) 산업통상자원부
- 웹디자인기능사 (2015년 6월) 산업통상자원부
- GTQ (2015년 6월) 한국생산성본부

PC활용능력

- Adobe Creative Suite (Illustrator, Photoshop, InDesign, XD) 상
- Invision App 상
- HTML, CSS, JQuery 중
- MS-Office 중(word, excel, ppt 등)

연 봉 사 항

현재 연봉 : 4,950만원 (인센티브 및 추가수당 제외)

희망연봉 : 5,200만원 (협의가능)

이 직 가 능 시 기

최종 합격후 한달이후 (협의가능)

이직 및 지원 사유

◆ 이직 사유

1. 슈프리마
 - 협의한것과 다른 업무분장, 커리어패스 고민
2. 스마일게이트 홀딩스
 - 직무 기반이 아닌 업무 기반의 업무분장으로 인한 커리어패스 고민
 - 잦은 인사이동에 따른 업무 의욕 감소 및 업무 전문화 방해

PORTFOLIO

— GuSeulgi

2017. 8 — 2020. 9

스마일게이트 정보시스템실
과장

UXUI
Project Manger

2016. 2 — 2017. 8

(주)조이편 기업부설연구소
선임연구원

UXUI

2013. 6 — 2015. 6

상상디자인
파운더/프로젝트 디자이너

Graphic Designer

Smilenet App Renewal

스마일게이트 그룹웨어 앱 리뉴얼

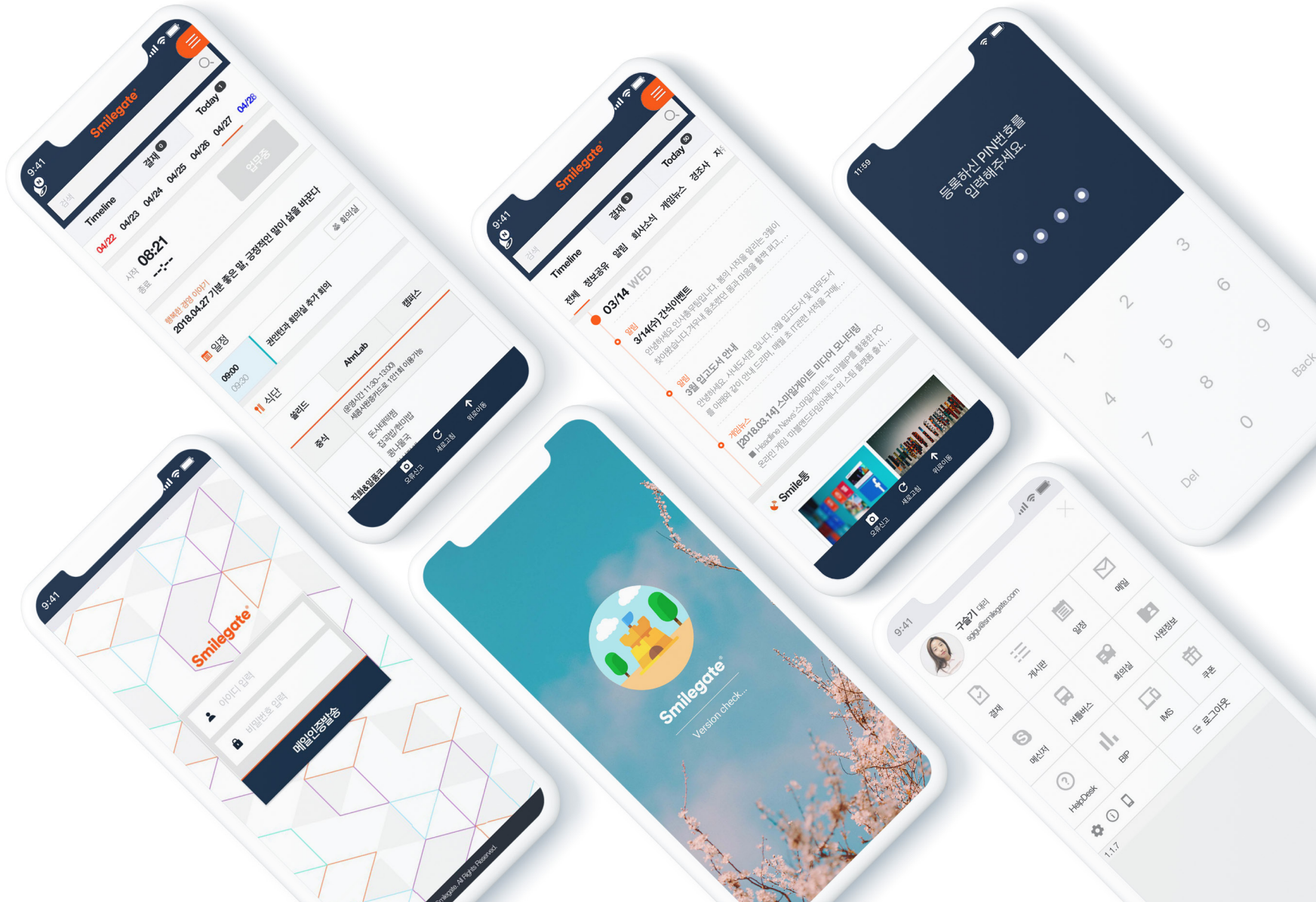
2018. 5 — 2018. 11

본인역할

1. 프로젝트 PM
 2. UXUI디자이너
- 기여도 UXUI설계, 디자인 리딩 100%*

Material APP (Native, web app)

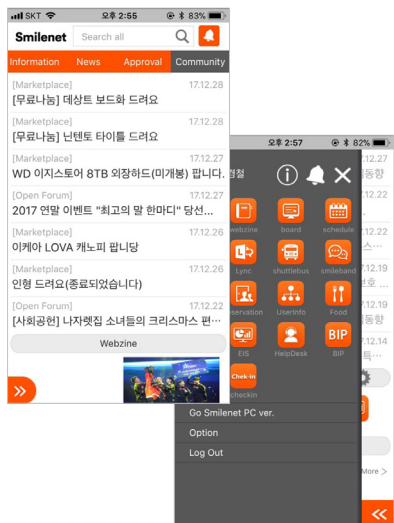
Overview



Key finding & Insights

구입에서 이슈도출

- 트렌드에 맞지 않는 UIUX 개선 필요
- VI 칼라 활용 과다로 인한 UI 품질 개선 필요

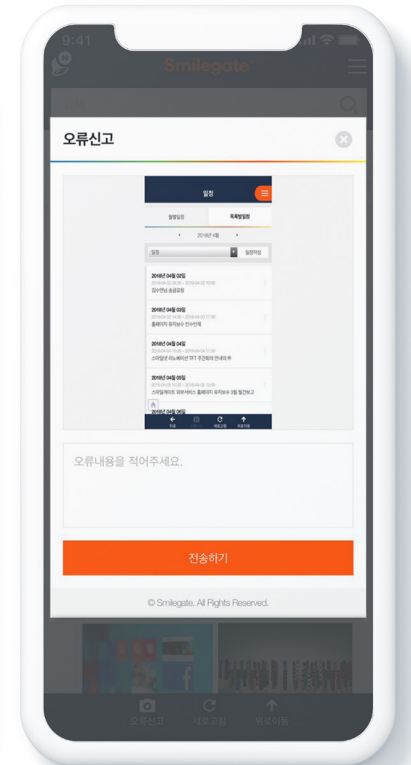
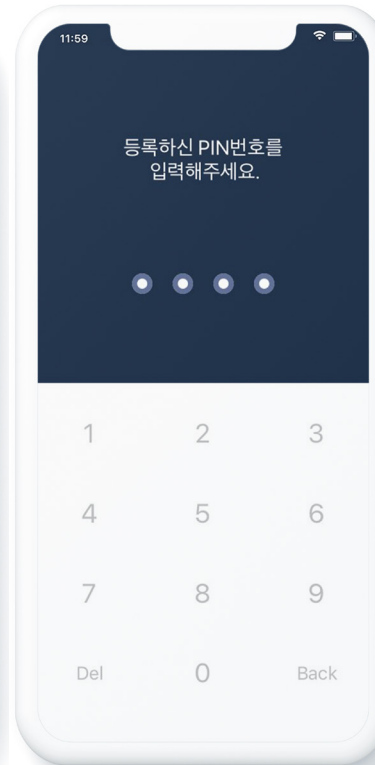
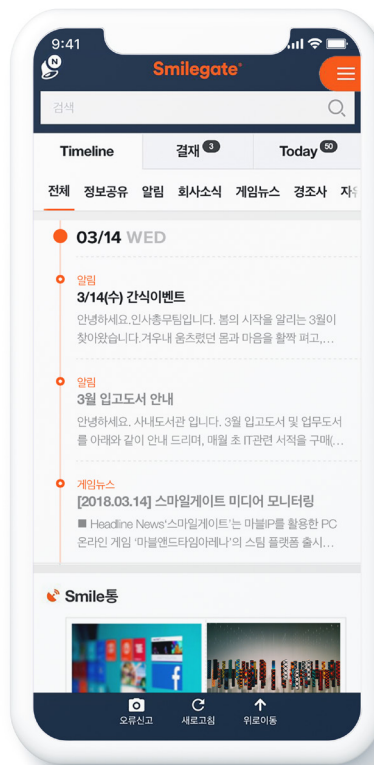


Direction

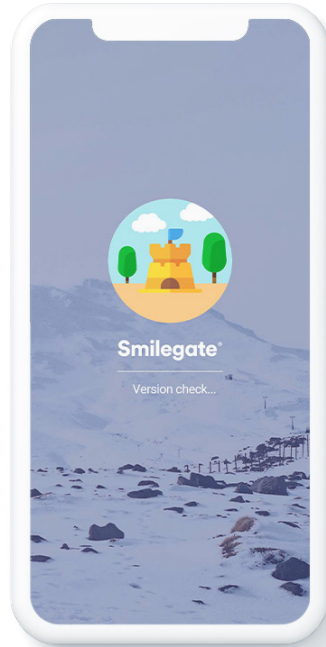
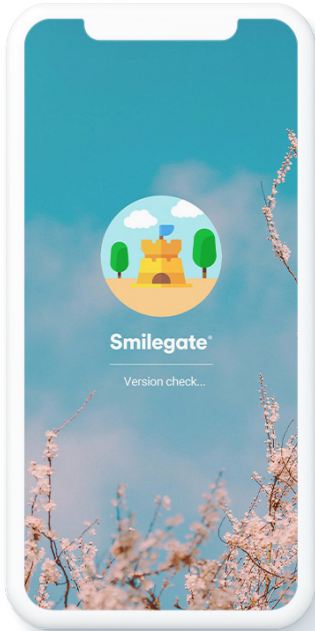
타임라인, 통합메뉴(햄버거) UI개선

VI칼라 ● 활용 최소화
서브칼라 ● 도입

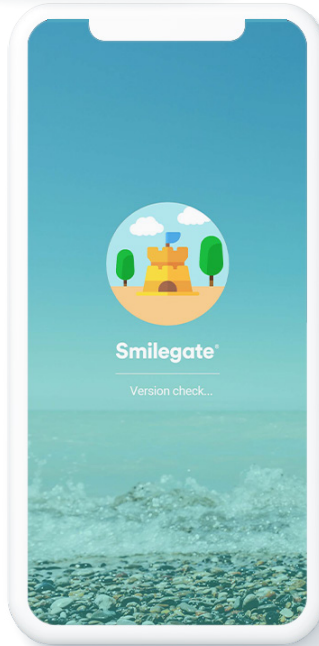
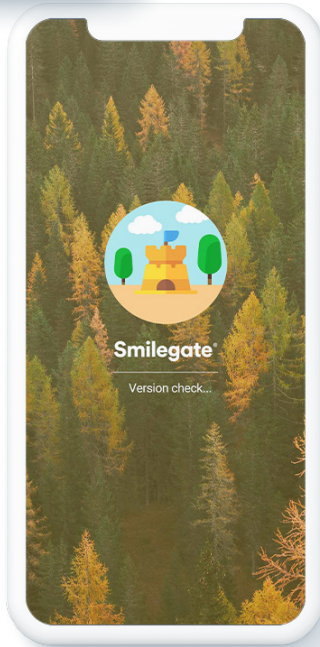
공통UI 신규설계, 적용
- 팝업, 페이지 이동,
프로그레스 바



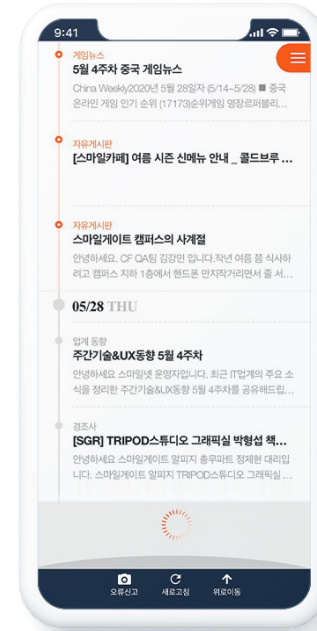
GUI
KeyScreen



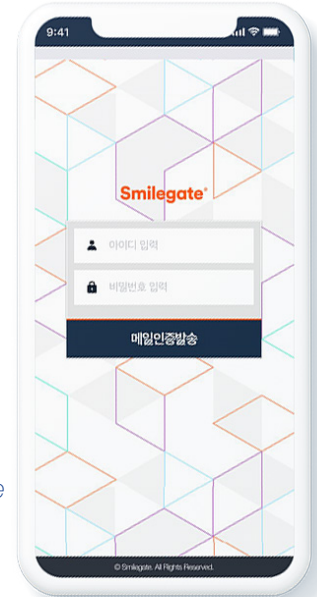
Splash



Today Tap



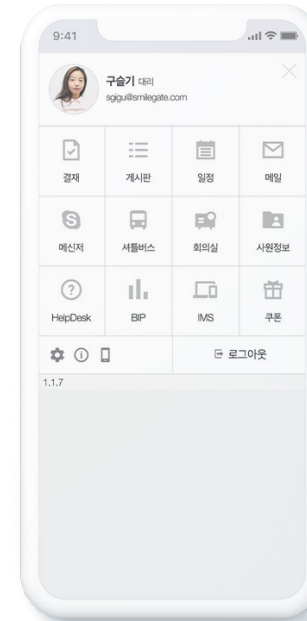
Page Infinity Scroll



Login Page



Search Page



Direct menu

Smilenet IA Renewal

스마일게이트 그룹웨어 IA(Information Architecture) 리뉴얼

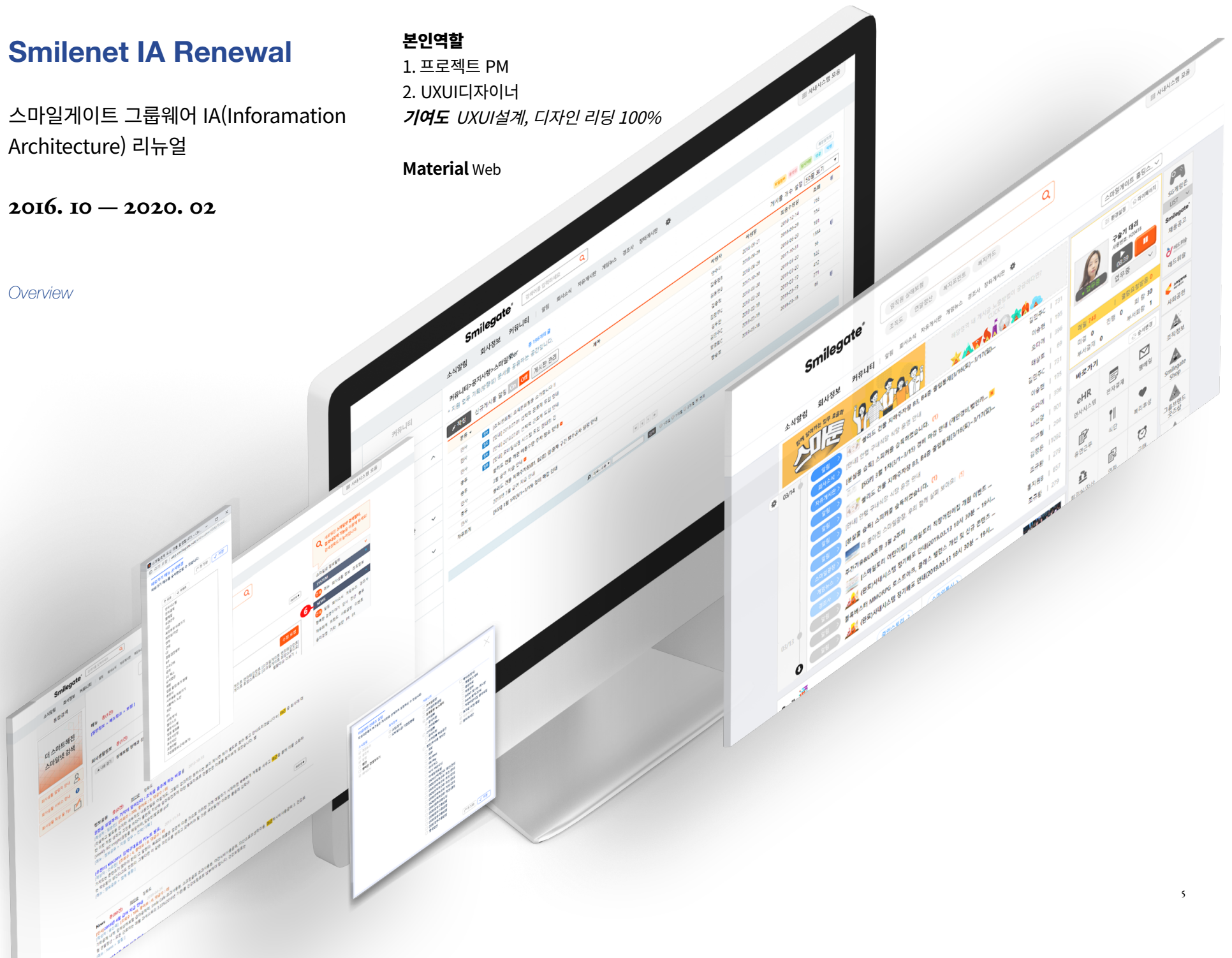
2016. 10 — 2020. 02

Overview

본인역할

1. 프로젝트 PM
 2. UXUI디자이너
- 기여도 UXUI설계, 디자인 리딩 100%

Material Web

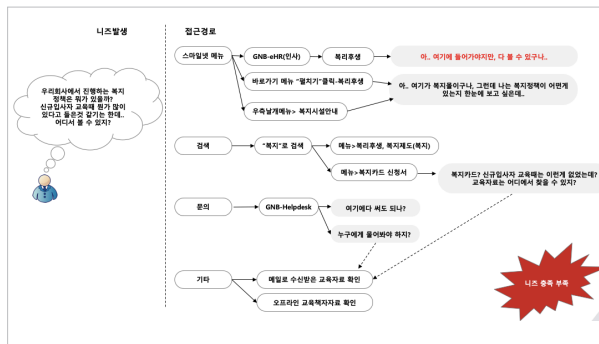


Key finding & Insights

Direction

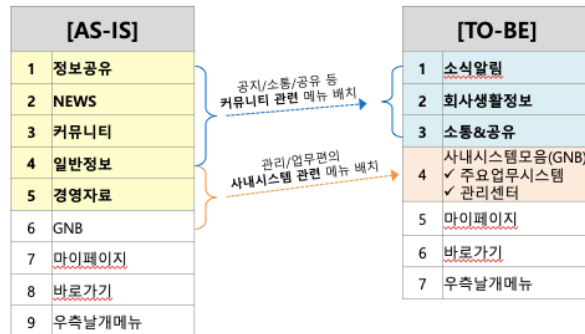
화면 분석 및 VOC를 종합하여 이슈 도출

- 동일기능이나 UIUX가 다른 메뉴가 다수 존재
 - 동일한 콘텐츠가 각기 다른 네이밍으로 다양한 메뉴 UI로 혼재
 - 메뉴 형태의 UI가 여러 곳에 혼재
- 다른 기능이나 같은 종류의 UIUX를 제공하는 경우, 의미에 맞지 않는 UI 등이 혼재되어 있어 사용자에게 혼동을 줌
 - 메뉴 클릭 시 새창/팝업/페이지 UI로 이동하는 경우 혼재
- 인트라넷의 특성을 살려 공급자 입장의 정책 정리, 정책을 바탕으로 한 정보구조 개선



메뉴 구성을 의미에 맞게 재구성

- 정보 공유 목적의 메뉴가 2개였는데 하나로 병합
- 특정 임직원용 관리성 메뉴가 여러 곳에 혼재되어 있었는데 병합 정리



UI개선

1. GNB 메뉴 UI 제거, “사내 시스템 모음” 통합 랜딩 버튼 제공
2. Timeline 탭 제거
3. 바로 가기 메뉴 PV(클릭률) 높은 순으로 재정렬
4. 푸터 메뉴 콘텐츠 개선



사내시스템 디자인 표준 가이드 구축 프로젝트

본인역할

- 1. UXUI디자인
- 2. 가이드 도입/운영

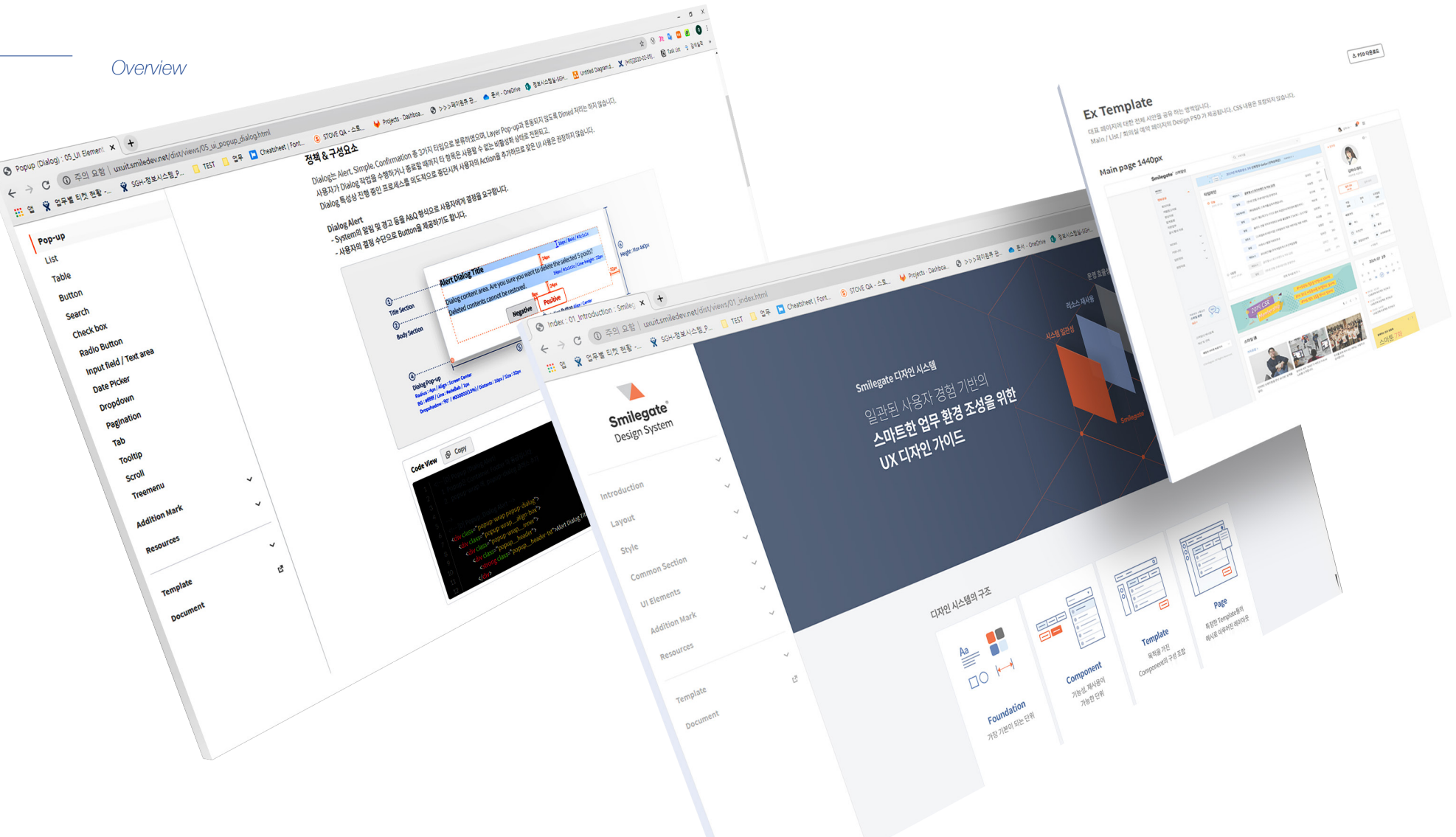
기여도 구축 50%, 도입/운영 100%

사내시스템 디자인 및 UXUI 표준가이드 구축

Material Web

2018. 11 — 2019. 9

Overview





Key finding & Insights

사내 시스템 운영 중 UX/UI에 관한 이슈와 요구 사항 추출

- 57개의 사내 시스템이 각기 다른 디자인으로 구축되어 있어 디자인 개선 필요
 - 현 시스템을 기반으로 분석/개선안 도출
- 사내 시스템의 성격상 기능이 많아 다양한 칼라 활용은 디자인에서 지양
- 조직에 디자인 전담인력 부재 UX/UI 가이드는 제작 후 별도 교육 없이 사용 가능해야 함

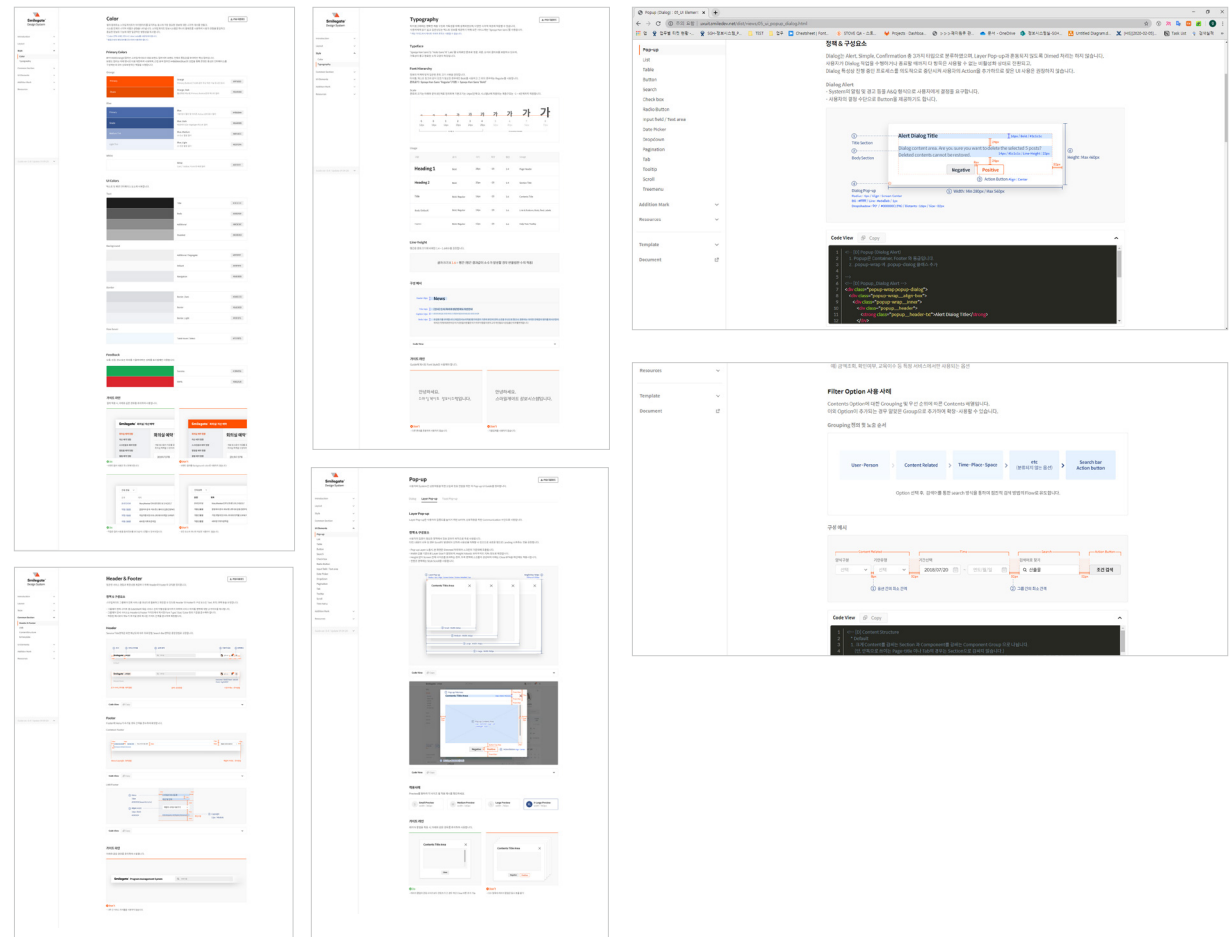
Direction

사내 시스템에 맞는 디자인 가이드 도입 제안

- VI칼라  외, 서브 키칼라  도입
- 타이포그래피 규정 정의
- 주요 UI에 대한 정책 및 디자인 가이드 정의

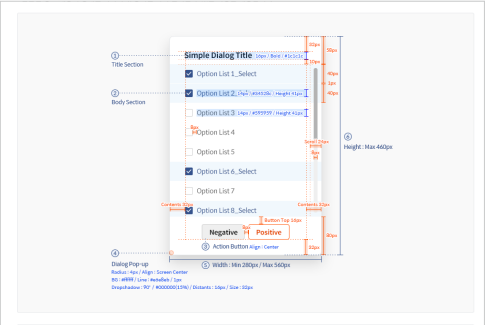
UX/UI 가이드 웹 마크업 형태로 제공

가이드 기반으로 사내 시스템 화면 개선안 제공

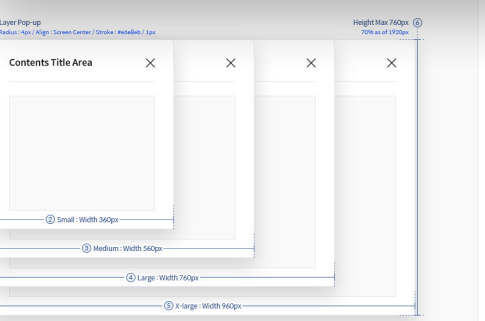


KeyScreen

Guide_CheckBox List UI



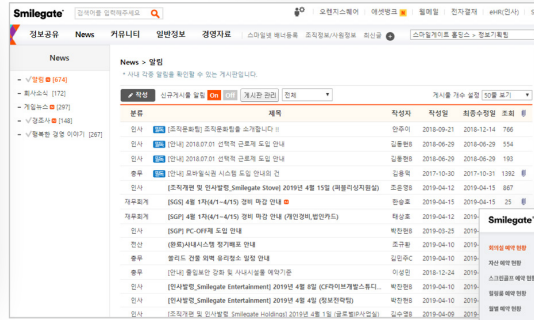
Guide_Text using guide UI



Template_Intranet System MainPage_ASIS



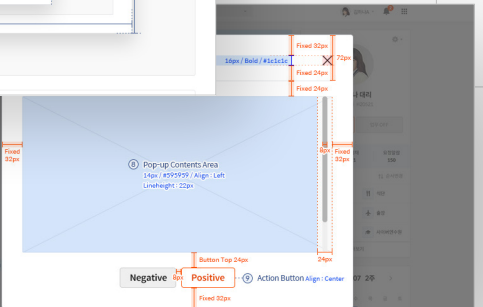
Template_Board System ListPage_ASIS



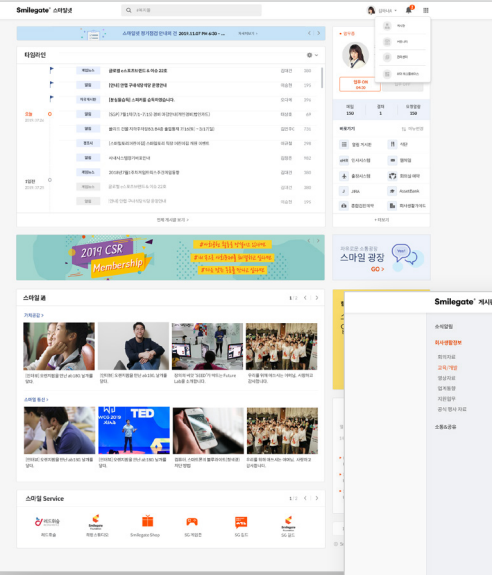
Template_MeetingRoom Reservation System_ASIS



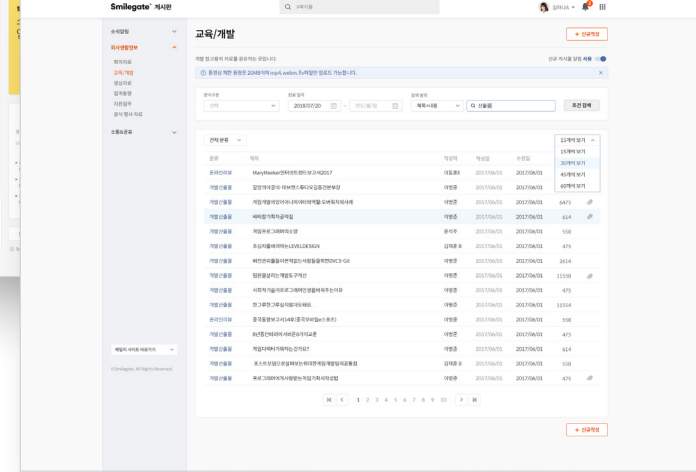
Guide_Popup UI



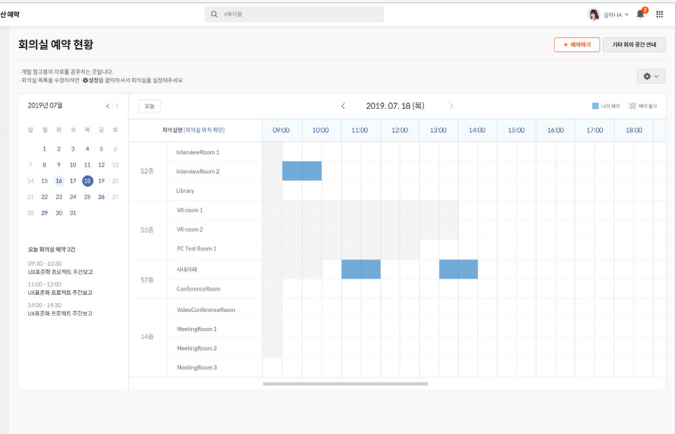
Template_TOBE



Template_TOBE



Template_TOBE



JoyCROWD Web Platform

디지털콘텐츠 전문 클라우드 펀딩 웹 플랫폼

플랫폼 설계 및 UXUI 디자인

2016. 2 — 2016. 10

Overview

본인역할

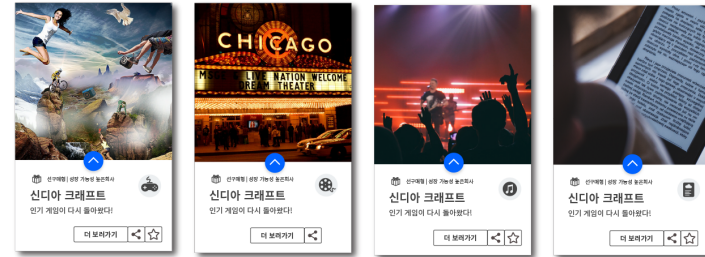
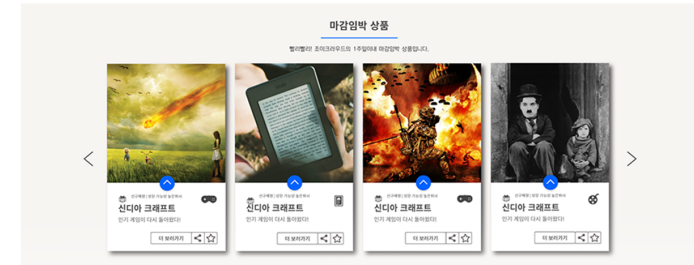
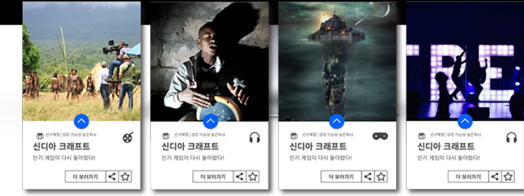
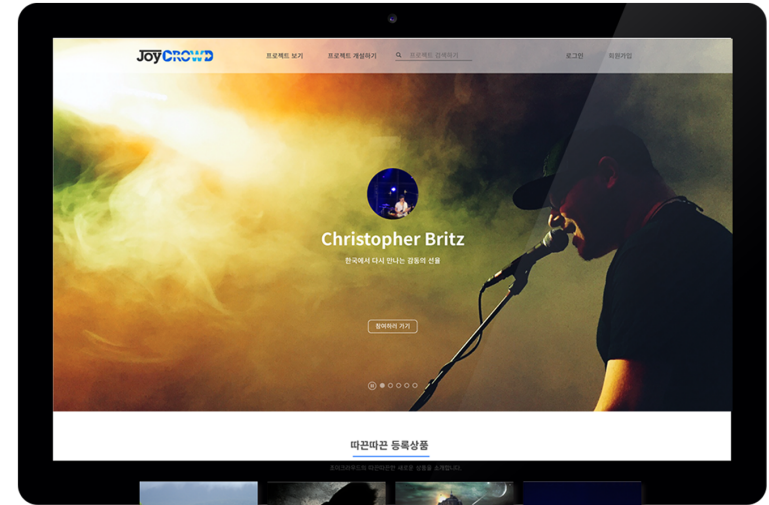
플랫폼 UXUI 설계/ 디자인
기여도 설계 50%, 디자인 100%

URL <https://joycrowd.kr/>
Material Web



선구매형
신디아 크래프트
인기 게임이 다시 돌아왔다!

더 보러가기



디지털 콘텐츠의 감성을 잘 보여줄 수 있는 UI

- 디지털 콘텐츠의 감성적인 면을 표현하기 위한 풀페이지 디자인, 감성적인 사진 활용
- 프로젝트 쇼케이스 테마 디자인 템플릿 64종 제공
 - 분야별 테마 33개 - 게임, 영상, 음반, 전자출판
 - 장르 테마 31개 - 어두운, 몽환적인, 발랄한 .. 등

투자에 필요한 설명과 객관적인 지표를 한눈에 볼 수 있는 UI

- 온라인 설명회를 보는 듯한 쇼케이스 Interaction 제공
- 카드형 UI로 다양한 콘텐츠를 한눈에 다양하게 볼 수 있게 제공
- 펀딩의 정보성과 신뢰성을 위해 프로젝트 모금액, 참여자 정보를 그래프형 UI로 제공

빠른제작을 위한 UI컴포넌트 활용

- Angular JS, material UI 라이브러리 활용



MR JOY Device/Web Platform

가상현실기반(Kinect기술기반) 운동기기

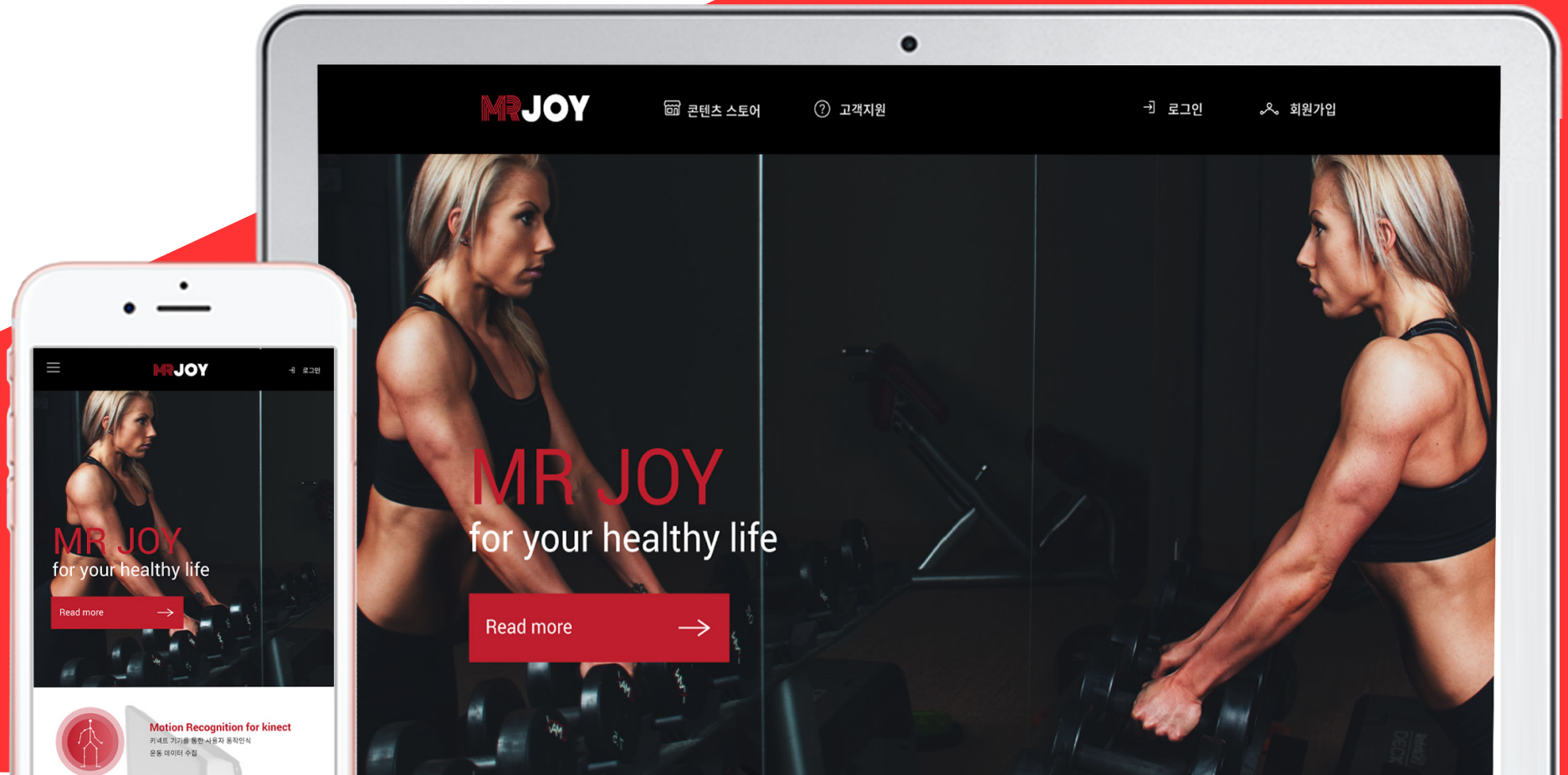
TV / Floor UXUI 설계
기기 운영을 위한 웹 플랫폼 설계 및 UXUI
디자인

2017. 2 — 2017. 7

본인역할

1. TV / Floor UXUI 설계
 2. 웹 플랫폼 UXUI 디자인
- 기여도 설계 50%, 디자인 100%

Material TV /Floor /Web



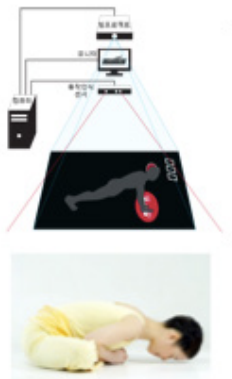
Direction

운동기기 UI설계

- 운동 환경에 맞는 UI 제안
- 가상현실 기반 기술에 맞는 3D UI제안
- Kinect 기기 기반 Hand/ Motion UI 제안

Discover

산출물: Benchmarking Report, User Research Report, Persona Senario

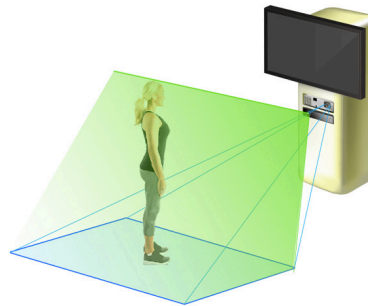
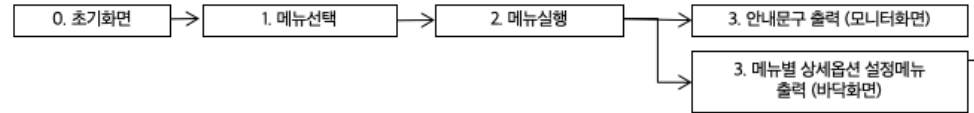


Define

산출물: 기능정의서, Hand Motion정의서, User Flow 설계서

Develop

산출물: 기획서, 화면 디자인, UI가이드



이벤트	가이드	비고
TapScreen	●	직접 터치할 수 없는 가상 UI요소
Long TapScreen	●	직접 터치할 수 없는 가상 UI요소
Tap Menu	●	직접 터치할 수 없는 가상 UI요소
Long TapMenu	●	직접 터치할 수 없는 가상 UI요소
Long Tap	●	직접 터치할 수 없는 가상 UI요소
Hand Motion	●	직접 터치할 수 없는 가상 UI요소

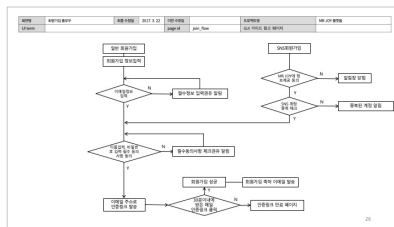
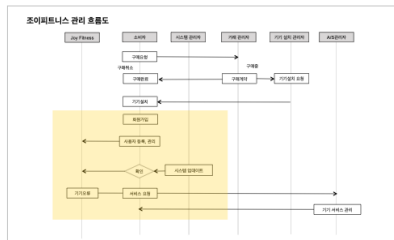
Direction

운동기기 활용 플랫폼 운영을 위한 UI설계

- B2C, B2B 기기별 운영 플랫폼 기능 설계 (기기 등록, 기기 사용자 등록, 기기 사용권 등록, 사용통계 조회)

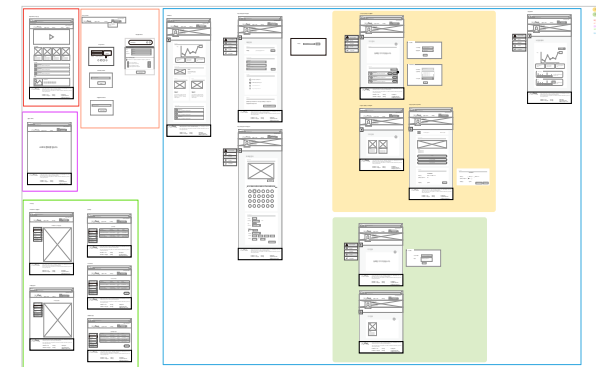
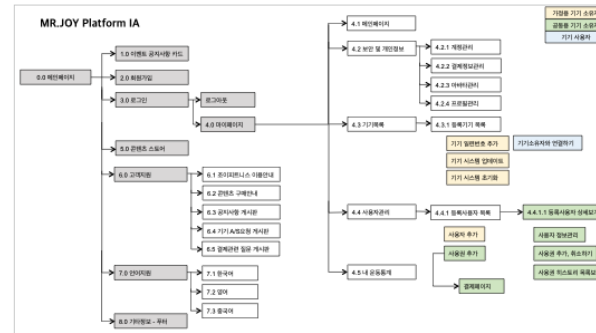
Discover

산출물: Benchmarking Report, User Research Report, Persona Senario



Define

산출물: 기능정의서, WireFrame, IA(infomation architecture)

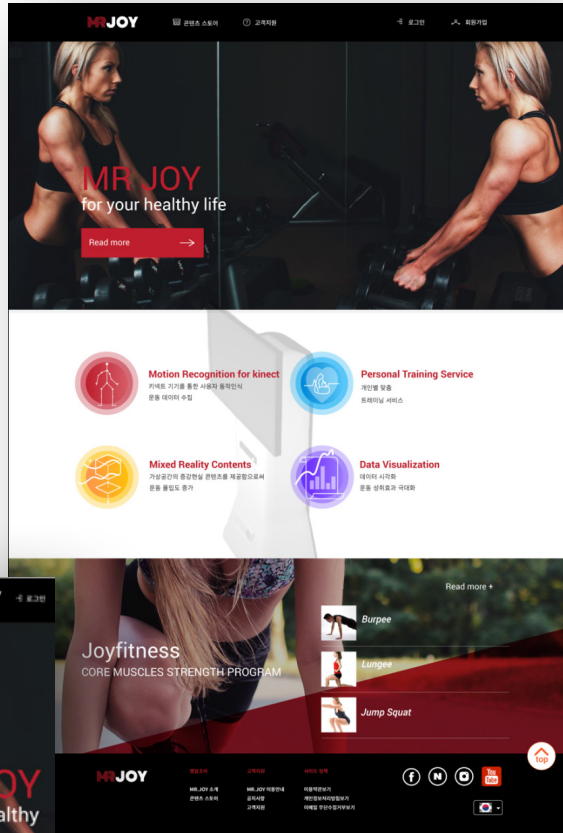


Develop

산출물: 화면 기획서, 백오피스 기획서, 디자인 가이드, GUI 가이드, 사용자 가이드

KeyScreen

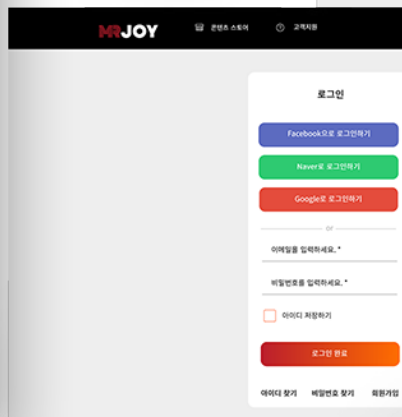
Web_Main Page



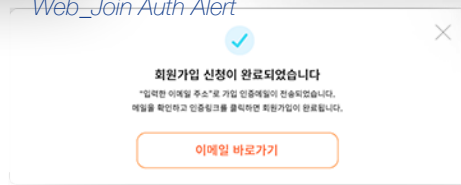
Web_Join Page



Web_Login Page



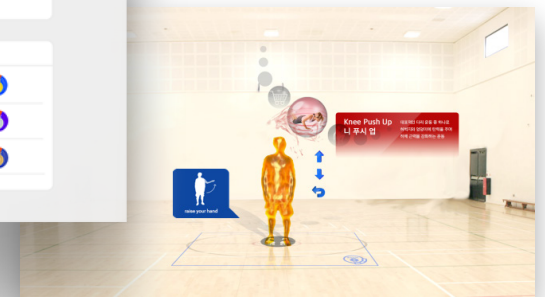
Web_Join-Auth Alert



Device_Menu Activation Effect



Device_Introduction Page



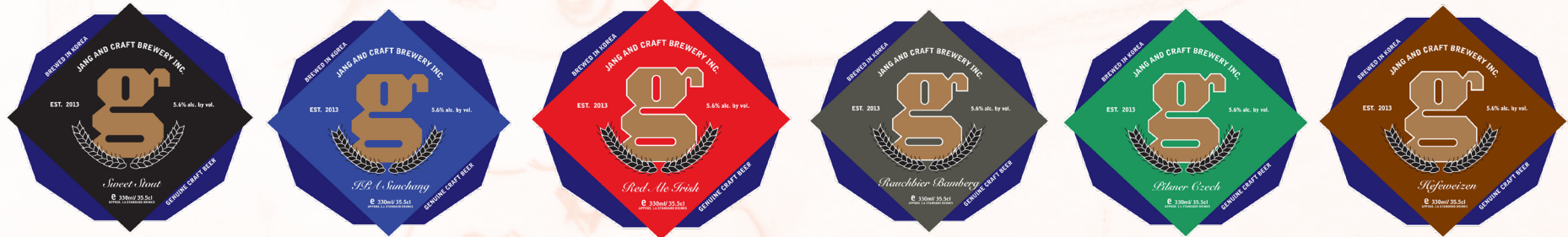
Device_Menu Selection UI



Guarneri B.I Design

2014

본인역할
1_ 심볼, 사인시스템개발
2_ 매뉴얼 디자인 전담
기여도 50%



과르네리는 클래프트맥주 신상 브랜드이며 첫 상품으로 맥주 6종을 출시했다. 디자인은 신상브랜드 네이밍부터 병디자인, 라벨디자인까지 진행되었으며, 6종에 따른 칼라시스템을 생성했다.

양주시립장욱진미술관

M.I Design

2013

FACSIMILE

Total page: _____
 Price: _____
 %: _____
 Subject: _____

- 본인역할
- 1_ 심볼, 사인시스템개발
 - 2_ 어플리케이션 개발
 - 3_ 매뉴얼 디자인 전담
- 기여도 50%



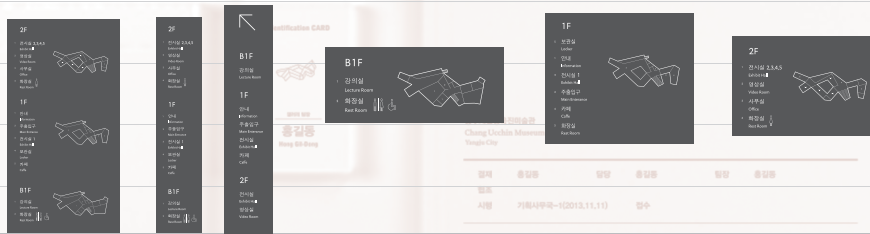
양주시립장욱진미술관 Chang Ucchin Museum of Art Yangju City



수신자:
(성명)
직책:
전화:



양주시립장욱진미술관은 현대화가 장욱진 미술관으로서 양주시청과 장욱진재단의 의뢰를 받아 진행되었다. 미술관 M.I 및 어플리케이션, 사인시스템, 매뉴얼 디자인 등을 진행하였다.



영역	종류	영역	종류	영역	종류
영역	종류	영역	종류	영역	종류
시행	카탈로그	+02(31) 902 4400	영수		

Designing Agency: Yangju-ck, Cheongg-dae, Boksil 1-700
 TEL: +82 (0)31 902 4400 FAX: +82 (0)31 902 4404
 경기도 양주시 풍광면 풍동로 211-062 4612

한글숲 2009

본인역할
배너 타이포그래피 디자인
기여도 30%



전시명
제3회 광주디자인비엔날레
“더할나위 없는”주제전 <글學 : 한글 숲 부문> 2009. 9. 18—11. 4

제3회 광주디자인비엔날레에서 전시되었던 작품으로, 한국에 존재하는 모든 폰트를 한 자리에서 감상할 수 있게 하는 입체물로 기획되었다. 배너 길이에 따라 폰트와 타이포그래피 디자인 시스템을 분류, 개발했고, 디자인 했다. 전시에서는 포토존으로서 관객이 쉬는 장소로 활용되었다.