

인적사항 Personal Information

<u>이름</u>	이동규 李東奎 · LEE. DONG KYU	<u>병역</u>	만기제대
<u>생년월일</u>	1992. 04. 15.		
<u>거주지</u>	대한민국, 인천광역시 계양구		
<u>연락처</u>	+82 15. 8510. 0415 official@dongri.me		

**학력사항** Education

2013.03 — 2019.02	인천가톨릭대학교 시각디자인과	3.9 / 4.5
2008.03 — 2011.02	계산고등학교 인문	

외부교육 Outsourced Education

2013.06	모바일 UX/UI	SK Planet - T Academy
2013.08	모바일 애플리케이션 GUI 디자인	SK Planet - T Academy
2015.12	감성과 데이터 시대! 인포그래픽 이해와 활용	SK Planet - T Academy
2016.07 — 2016.08	유니티 활용 VR 콘텐츠 제작과정	한국전파진흥협회
2017.11	2017 글로벌 스마트 인재양성 브랜딩 전략	중소기업진흥공단
2018.01	2018-1 타이포그라피워크숍	한글타이포그라피학교

인턴 및 어학연수 Internship & Language training

2013.07 — 2017.08	산학인턴쉽 (쇼핑몰 상세페이지)	(주)랭키스
2018.07 — 2018.08	U.S. Pittsburgh 해외어학연수	ICCU · La roche college

수상내역 Awards

2013.12.13	2013 사이버디자인트렌드공모전 특선	한국디자인트렌드학회
2013.12.23	정부3.0 UCC 공모전 우수상 (인천항만공사 소속)	안전행정부

기술 SKILL · TECH

<u>디자인</u>	Adobe Photoshop, Illustrator, XD, Indesign
<u>개발</u>	HTML, CSS, Javascript (jQuery base), WEB Accessibility, PHP, Arduino, Processing

CONVICTION

디자인은 항상 우리 주위에 적용되어 잘 느껴지지 않을 뿐,
 공기와 같이 필수적인 존재입니다. 드러나진 않지만 없으면 안될 존재로서 사용성을 높이고
어디서든 동그랗게 적용되고자 동그리라는 별칭을 지었습니다.

**자기소개 및
성장과정**

고등학생 때 개인 홈페이지를 만들면서 UI 디자인에 관심을 두게 되었습니다. 처음에는 기본으로 탑재된 테마를 사용했으나, 유행이 지난 스타일과 복잡한 구성으로 친구들의 반응이 좋지 못했습니다. 이참에 직접 바꿔보자는 마음으로 글꼴크기와 색상, 레이아웃을 개선해 나갔습니다. 입력항목이 많은 회원가입에서는 어떻게 해야 혼란을 주지 않고 필수 사항을 입력받을 수 있는지 생각했고, 게시물 기능이 많으면 단계적으로 묶어 혼란을 최소화시키는 등 많은 고민을 통해 인터페이스를 디자인했습니다. 이러한 과정을 거쳐 나온 결과물을 사람들이 좋아해 주었고 나중에는 공식 테마로 채택되었습니다. 현재는 IT의 중심이 웹에서 모바일로 이동하였기에 저의 경험을 기반으로 모바일 UI 디자인 역량을 쌓고 있습니다.

UI 디자이너는 단순히 미적 요소를 다루는 일 뿐만 아니라 사용자와 서비스 간의 상호작용을 이끄는 중간자 역할이 되어야 한다고 생각합니다. 이와 관련된 분야인 UI-UX와 타이포그래피에 관심이 많습니다. 디자인에 대한 생각을 블로그 «lab.dongri.me»에 정리하며 다른 사람에게 공유하고 새로운 경험을 하는 것을 좋아합니다. 그렇기 때문에 디자인 공개 세미나 혹은 강연, 수업 등 기회가 있다면 언제든지 찾아갑니다.

WEB UI 디자인으로부터 축적된 경험과 관련 분야에 관한 끊임없는 공부를 기반으로 사소한 UI 일지라도 끊임없는 고민을 통해 사용자에게 도움을 주는 디자이너가 되고 싶습니다.

**경쟁력과
강점****《マイ크로 타이포그래피와 디자인요소 탐구》**

크리스마스 네이버 메인 배너에 쓰인 글자의 스케일이 좁아 보여 “이 글꼴은 어떻게 선정된 것일까?” 고민하며 실제로 나눔폰트를 모두 대입하여 자간과 장평, 렌더링을 하나하나 바꿔가고 유추하며 마이크로 타이포그래피를 다루었습니다. 평소에도 주변 환경에서 볼 수 있는 웹.앱.광고에 쓰인 디자인요소를 보면서 어떠한 의도로 디자인했는지, 그 방법은 적절한지 끊임없이 생각합니다.

네이버 크리스마스 메인 배너 글꼴 분석 - <http://bit.ly/2Mo2Tqz>

《경험 디자인에 대한 끊임없는 고민》

실생활에서 서비스 혹은 애플리케이션을 사용하면서 불편한 점을 분석하고 해결방법을 고민합니다. medium 글 수정기능에서 불편한 점과 공항 푸드코트의 다언어 환경에서의 주문방식, 내비게이션 HUD 기능의 위계 표시 불명확 등 고쳐야 할 점들을 찾아보고 개선하면서 교훈을 얻습니다. 포트폴리오에 첨부된 Audio-technica WEB.MOBILE Redesign은 이러한 경험을 바탕으로 직접 사용자 유형을 정의하고, 일관성·맥락에 맞추어 디자인한 프로젝트입니다.

경쟁력과 강점

medium 글 편집 UX/UI - <http://bit.ly/2oYSXL0>
Vancouver International Airport Food Court 관찰기 - <http://bit.ly/2x7xJPD>
Mappy UX/UI 아쉬운 점 - <http://bit.ly/2OdZ4WR>

《협업부서와 원활한 커뮤니케이션 능력》

협업부서와 원활한 소통을 위해 타 분야에 대해서 관심이 가질 필요가 있습니다. 모바일과 웹은 최신 기법과 기술들이 끊임없이 쏟아지고 있습니다. 이에 뒤처지지 않게 Lottie와 같은 최신 도구나 APNG같은 UI 디자인 관련 기술 또한 관심을 가지고 공부하고 있습니다.

APNG 제작하기 - <http://bit.ly/2Qqr1MG>
Airbnb Lottie (json 생성하고 개발자에게 넘겨주기) - <http://bit.ly/2p12xNl>

이렇듯 UI 디자인의 필수 역량인 기본 디자인 소양뿐만 아니라, 협업부서에 관한 관심과 지식을 갖추고 있으며, 끊임없이 도전하고 성장하며 새로운 가치를 창출하는 UI 디자이너가 되고 싶습니다.

프로젝트 성공·실패 경험

《타 분야에 대한 배경지식의 부재로 실패한 프로젝트 - Unity VR GAME》

2016년 컴퓨터공학, 콘텐츠 전공학생과 팀이 되어 Unity를 이용해 VR GAME을 만드는 교육과정 및 프로젝트에 참가했습니다. 1개월 단기 교육과정이었고 기본적인 개발지식을 배우며 진행하게 되었으나 다른 전공을 갖춘 저와 다른 친구는 개발에 한 낫은 배경지식으로 컴퓨터공학 전공 친구와 프로젝트를 진행하고 협업하는 데에 큰 어려움을 겪었고 최종 컴파일까지 가서 완성은 하였으나 실패했던 프로젝트 중 하나였습니다.

최종 프레젠테이션을 진행하며 평가하신 현업개발자 중 한 분이 하신 말씀이 가장 인상 깊었습니다. "게임 업계에서는 기획자, 프로그래머, 디자이너 모두 개발자라고 부릅니다. 이는 한 게임을 만드는 데 있어서 자기 분야만 알면 게임을 완성할 수 없기 때문입니다."

같이 프로젝트를 진행했던 조원들은 자신의 전공지식에 대해서는 완벽하게 잘 알고 있으나 다른 전공지식에 대해서는 무지한 상태였으며 프로젝트를 진행하면서 소통의 문제로 협업이 어려웠음을 느낄 수 있었습니다. 디자이너로서 디자인에 관한 필수역량도 중요하지만 타 부서와 협업하고 프로젝트를 성공하기 위해서는 같이 진행하는 타 분야에 대한 배경지식과 이해를 갖추어야 한다는 것을 배웠습니다.

《기획, 디자인, 개발에 대한 총체적인 이해로 성공할 수 있었던 피부톤 측정 키오스크 프로젝트》

학기 중 processing 기반의 피부톤 측정 키오스크 프로젝트를 수행했습니다. 프로젝트 기획부터 대상, 개발, 디자인까지 모두 직접 선정하고 공부했으며, 당시 개그우먼 이국주로 성공한 피부톤에 기반을 둔 색조 화장품에 대한 유행을 기반으로 시장분석과 이해를 갖추고 디자인과 개발을 진행할 수 있었습니다.

프로젝트

성공·실패

경험

어느 공간에서 어떻게 작동할 것인지 디자인과 개발에 대한 배경지식이 있었기에 효율적인 디바이스 선택과 구현방식을 선택할 수 있었고, 이를 토대로 매장의 키오스크는 Processing 언어 기반과 OPEN CV를 이용해 눈동자 색을 추출하여 피부톤을 추천했습니다. 또한, 높은 모바일 사용률을 반영해 피부톤 결과와 제품추천은 PHP를 기반으로 한 웹페이지로 개발할 수 있었습니다.

《프로젝트 성공을 위해서는 타 부서에 대한 배경지식과 이해를 갖추어야 함을 알 수 있었던 경험》

위 사례를 통하여 프로젝트를 진행하면서 개발에 대한 기본지식도 중요하지만, 타 부서에 대한 배경지식과 이해도가 있어야 서로 협업하며 프로젝트를 성공적으로 마무리할 수 있다는 점을 배울 수 있었습니다.

디자인과 개발분야에 대한 높은 이해도와 배경지식을 통해 귀사에서 진행하는 프로젝트를 무리없이 성공적으로 진행할 수 있으리라 기대합니다.

입사 후 포부

디자이너는 공기와 같이 드러나진 않지만 필수적인 존재가 되어야 합니다. 클라이언트가 요구하는 프로젝트나 대상물을 가장 효과적으로 돋보이게 할 강점을 뽑아내고 디자인에 전략적으로 녹여낼 수 있는 역량이 필요합니다. 기본적인 디자인 능력도 갖추고 있지만 한 걸음 더 나아가 디자인하고자 하는 대상의 브랜드 스토리를 무엇인지, 사람들에게 어떤 이미지로 기억되야 하는지 경험 디자인에 입각한 디자인을 하고자 노력하고 있습니다. 타 분야에 대한 지식을 더해 사람들의 삶의 질을 높일 수 있는 디자이너가 되고 싶습니다. 감사합니다.

2018. 12. 29.

이력서상에 기재된 모든 사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.



이동규