

UI & UX DESIGN

직무수행능력평가 2C 이은지



INDEX

1. 브랜드
2. 브랜드 선정 이유
3. 목표
4. 레퍼런스
5. 스케치
6. 디자인 컨셉
7. 아이콘
8. 느낀점

MUSINSA

1. 브랜드

2. 브랜드 선정 이유

3. 목표

4. 레퍼런스

5. 스케치

6. 디자인 컨셉

7. 아이콘

8. 느낀점

박진홍 교수님

MUSINSA

계원예술대학교
디지털 미디어 디자인

1. 브랜드

2. 브랜드 선정 이유

3. 목표

4. 레퍼런스

5. 스케치

6. 디자인 컨셉

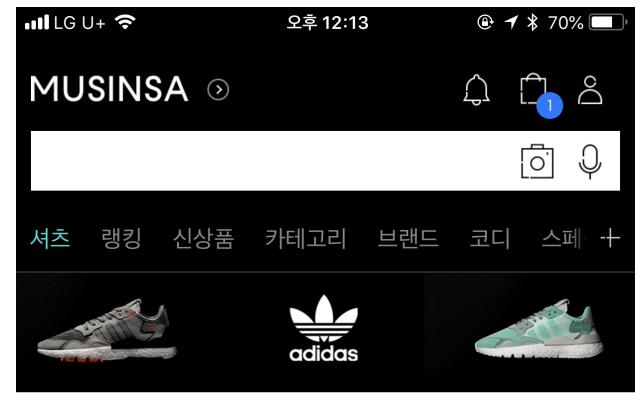
7. 아이콘

8. 느낀점

박진홍 교수님

무신사

국내 최대 규모의 온라인 편집샵이다.
의류 뿐만 아니라 가방, 악세사리 등 다양한 상품을 취급한다.
'우신사'라는 여성 전용 쇼핑몰도 따로 존재한다.
2017년에는 무신사 자체 브랜드인 '무신사 스탠다드'도 입점했다.
2003년 패션 커뮤니티로 시작한 무신사는 웹 매거진으로 사업을 확대하였고,
2009년 이커머스 사업을 시작했다.



랭킹	신상품	세일	단독	스페셜
상품 브랜드	전체 < 8 / 26 >			
전체 상의 아우터 하의 가방 신발 기타				
13위 드로우핏 19SS 벤트 레이어드 티셔츠 [BLACK] 39,000원 29,250원	14위 비바스튜디오 LOCATION LOGO CREWNECK IS 58,000원 46,400원	15위 vivastudio® ANY IT'S YOUR STUDIO [Mmlg] MMLG HF-T (MELANGE BLUE) 39,000원	▲4 ▶22 ▶4 ▶22 ▶4	▶4 ▶22 ▶4 ▶4 ▶4
카테고리 좋아요 홈 최근 본 상품 마이페이지				

1. 브랜드

2. 브랜드 선정 이유

3. 목표

4. 레퍼런스

5. 스케치

6. 디자인 컨셉

7. 아이콘

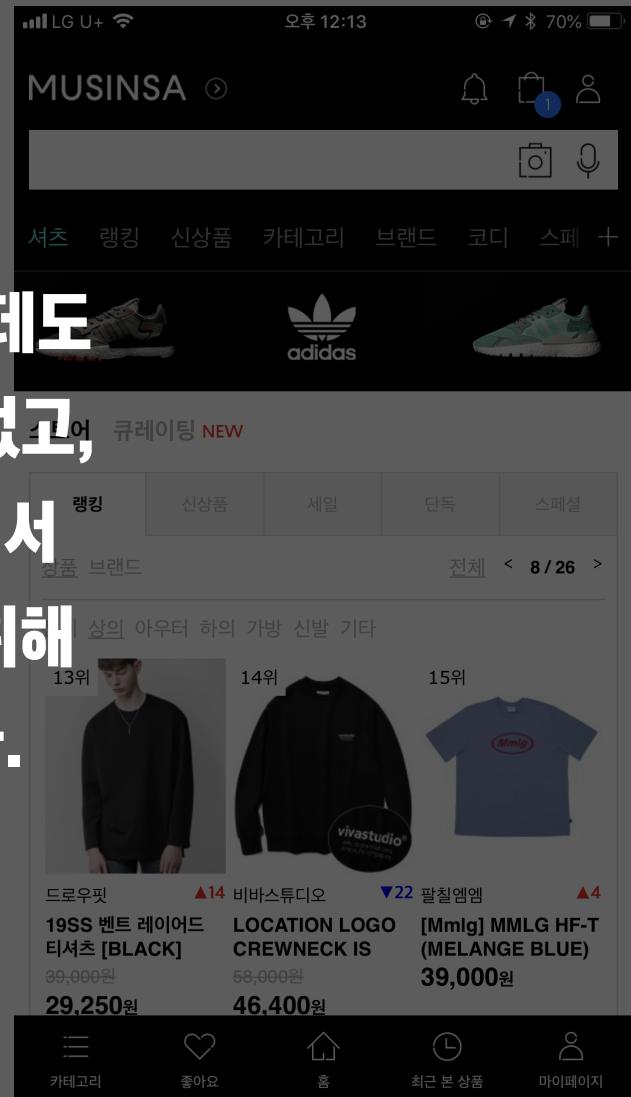
8. 느낀점

박진홍 교수님

국내 최대 규모의 온라인 쇼핑몰로
아직까지 제대로된 아이콘이 없고,

아이콘이 네비게이션에만 있어서

의류 뿐만 아니라 가방, 액세서리 등 다양한 상품을 취급한다.
'우신사'라는 여성 전용 소핑몰도 따로 존재한다.
2003년 패션 커뮤니티로 시작한 무신사는 웹 배거진으로 사업을 확장하였고,
2009년 이커머스 사업을 시작해다
더 사용자에게 편리함을 주기 위해
무신사로 브랜드를 정했습니다.



1. 브랜드

2. 브랜드 선정 이유

3. 목표

4. 레퍼런스

5. 스케치

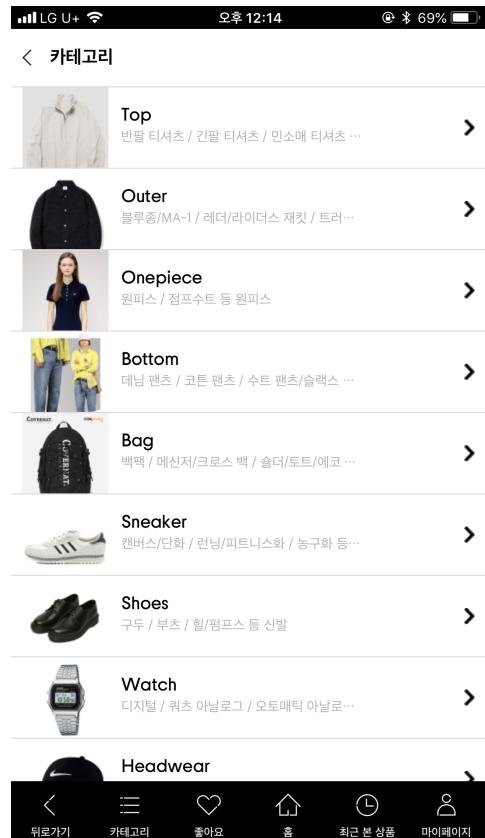
6. 디자인 컨셉

7. 아이콘

8. 느낀점

박진홍 교수님

상품 카테고리



사진으로만 보여지는 상품 카테고리를
아이콘으로 단순화시켜 사용자가
한 눈에 알아보고 쉽게 찾을 수 있도록 만드는 것이
목표입니다.

아이콘 단순화 참고



1. 브랜드

2. 브랜드 선정 이유

3. 목표

4. 레퍼런스

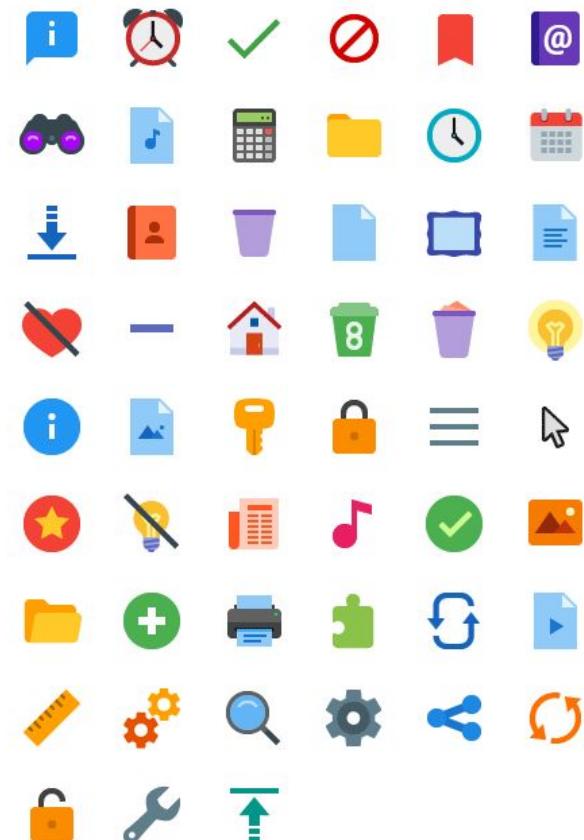
5. 스케치

6. 디자인 컨셉

7. 아이콘

8. 느낀점

이런식으로 선없이 면으로만 제작



MUSINSA

1. 브랜드

2. 브랜드 선정 이유

3. 목표

4. 레퍼런스

5. 스케치

6. 디자인 컨셉

7. 아이콘

8. 느낀점



박진홍 교수님

계원예술대학교
디지털 미디어 디자인

1. 브랜드
#선을 따지 않는 면으로 제작
2. 브랜드 선정 이유
#사용자들이 한번에 인식이 될 수 있도록 복잡한 의류나
3. 목표
상품이 아닌 보편적인 의류, 상품을 참고하여 아이콘 제작
4. 레퍼런스
#원색보다는 부드러운 파스텔톤으로
5. 스케치
#단순하면서도 디테일한
6. 디자인 컨셉
#반입체적인
7. 아이콘
8. 느낀점

1. 브랜드
2. 브랜드 선정 이유
3. 목표
4. 레퍼런스
5. 스케치
6. 디자인 컨셉
7. 아이콘
8. 느낀점

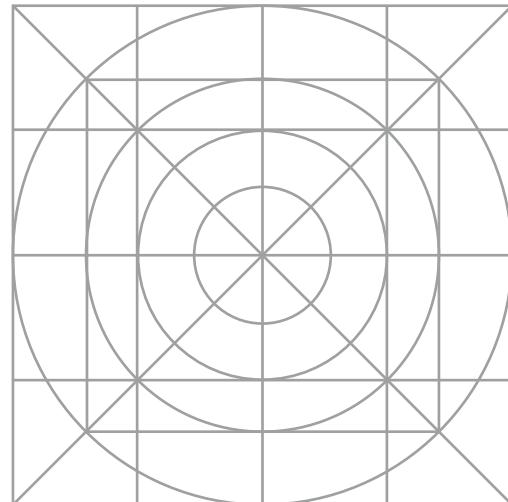
톤앤 매너



컨셉을 원색이 아닌 파스텔 톤으로
보기 편안해 보이는 것이기 때문에
부드러운, 깨끗한, 내츄럴한 느낌의
톤앤 매너를 잡았습니다.

1. 브랜드
2. 브랜드 선정 이유
3. 목표
4. 레퍼런스
5. 스케치
6. 디자인 컨셉
7. 아이콘
8. 느낀점

키라인



대표 아이콘



실제 무신사 상품 카테고리 종류

1. 브랜드

2. 브랜드 선정 이유

3. 목표

4. 레퍼런스

5. 스케치

6. 디자인 컨셉

7. 아이콘

8. 느낀점

박진홍 교수님

품목	브랜드	셀렉트
Best 인기		+
Top 상의		+
Outer 아우터		+
Onepiece 원피스		+
Bottom 하의		+
Bag 가방		+
Sneaker 스니커		+
Shoes 신발		+
Watch 시계		+
Headwear 모자		+
Sports/Goods 스포츠/용품		+
Leg/Underwear 레그웨어/속옷		+
Eyewear 안경		+
Accessory 액세서리		+
Digital/Tech 디지털/테크		+
Life 생활/취미/예술		+
Cosmetic 코스메틱		+
Pet 반려동물		+
Culture 책/음악/미켓		+

MUSINSA



Top

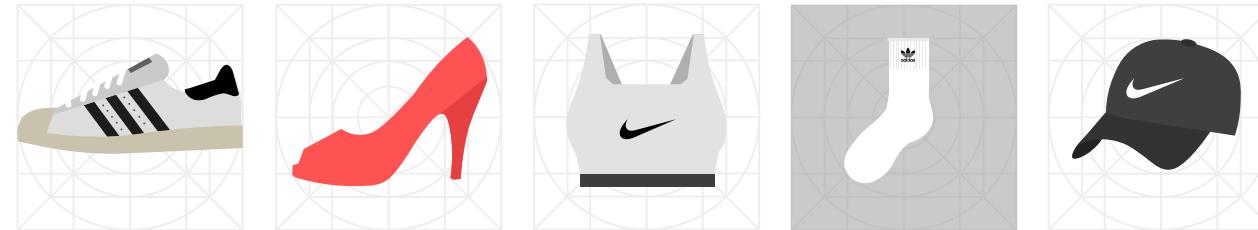
Outer

One Piece

Bottom

Bag

1. 브랜드



Sneaker

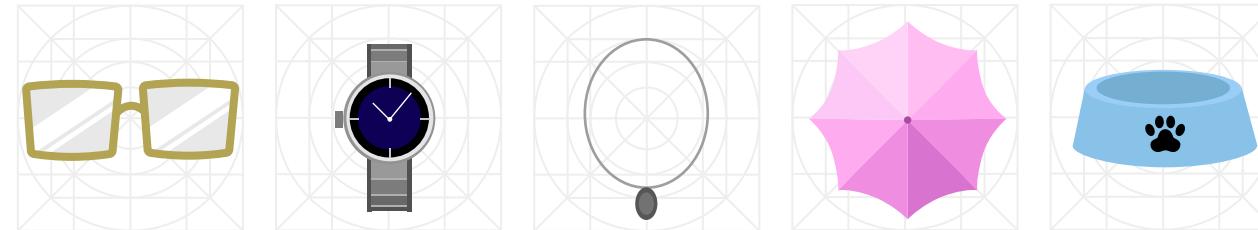
Shoes

Sports

Leg/Underwear

Cap

3. 목표



Eyewear

Watch

Accessory

Life

Pet

6. 디자인 컨셉



Cosmetic

Perfume

Best

박진홍 교수님

MUSINSA



Top



Outer



One Piece



Bottom



Bag

1. 브랜드



2. 브랜드 선정 이유



Shoes



Sports



Leg/Underwear



Cap

3. 목표



Eyewear



Watch



Accessory

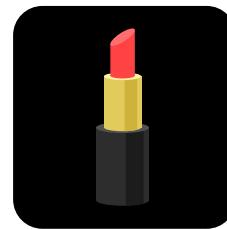


Life



Pet

4. 레퍼런스



Cosmetic



Perfume



Best

7. 아이콘

8. 느낀점

박진홍 교수님

계원예술대학교
디지털 미디어 디자인

MUSINSA



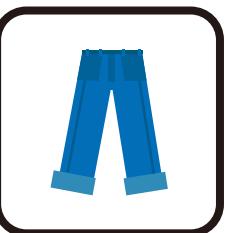
Top



Outer



One Piece



Bottom



Bag

1. 브랜드



2. 브랜드 선정 이유



Shoes



Sports

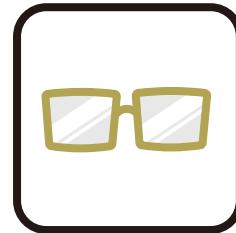


Leg/Underwear



Cap

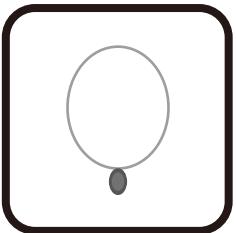
4. 레퍼런스



Eyewear



Watch



Accessory

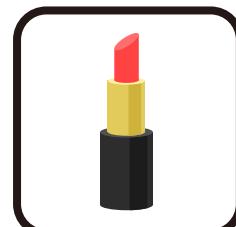


Life



Pet

7. 아이콘



Cosmetic



Perfume



Best

박진홍 교수님

2.5D 아이콘 제작

1. 브랜드



2. 브랜드 선정 이유



3. 목표



4. 레퍼런스

5. 스케치

6. 디자인 컨셉

7. 아이콘

8. 느낀점

MUSINSA

1. 브랜드

2. 브랜드 선정 이유

3. 목표

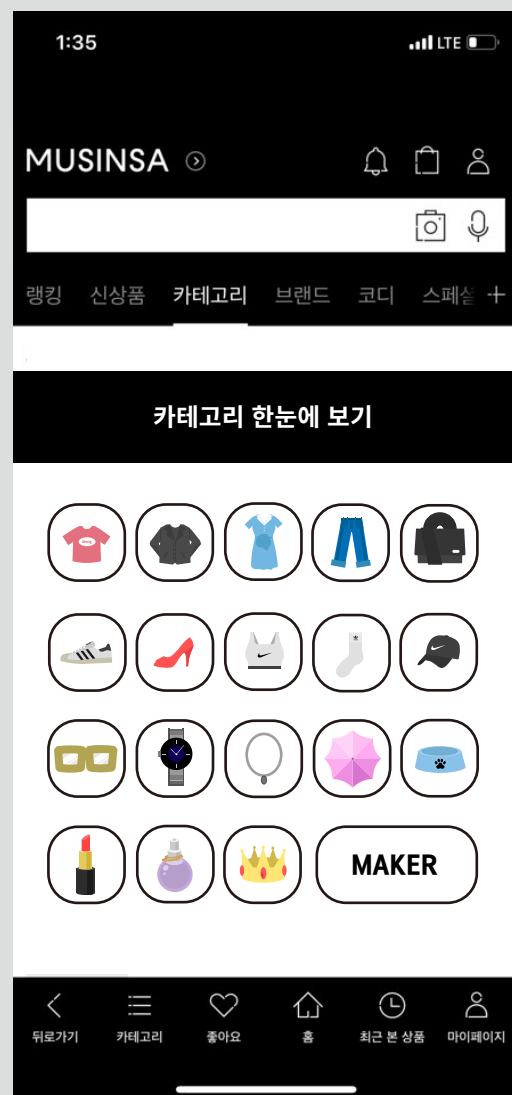
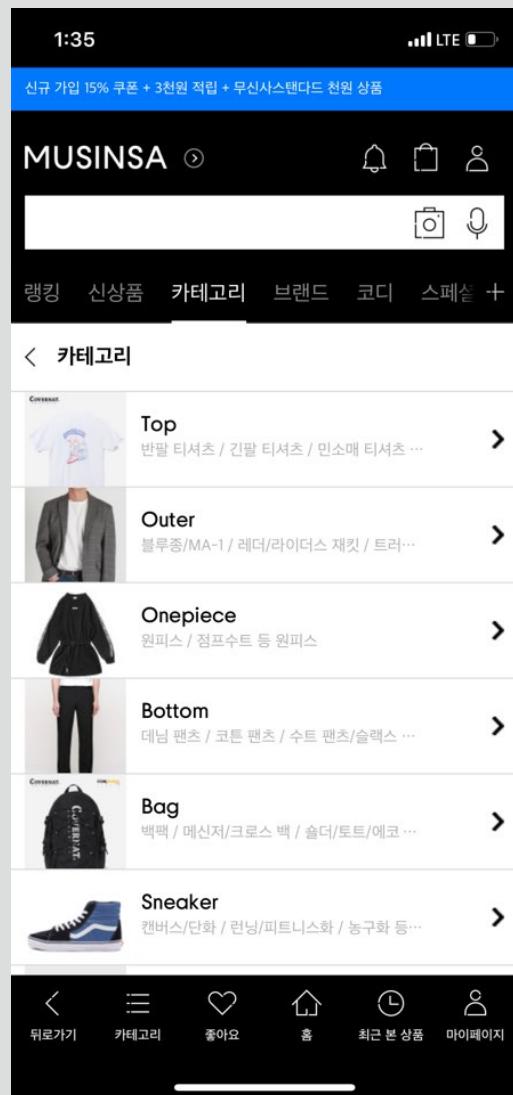
4. 레퍼런스

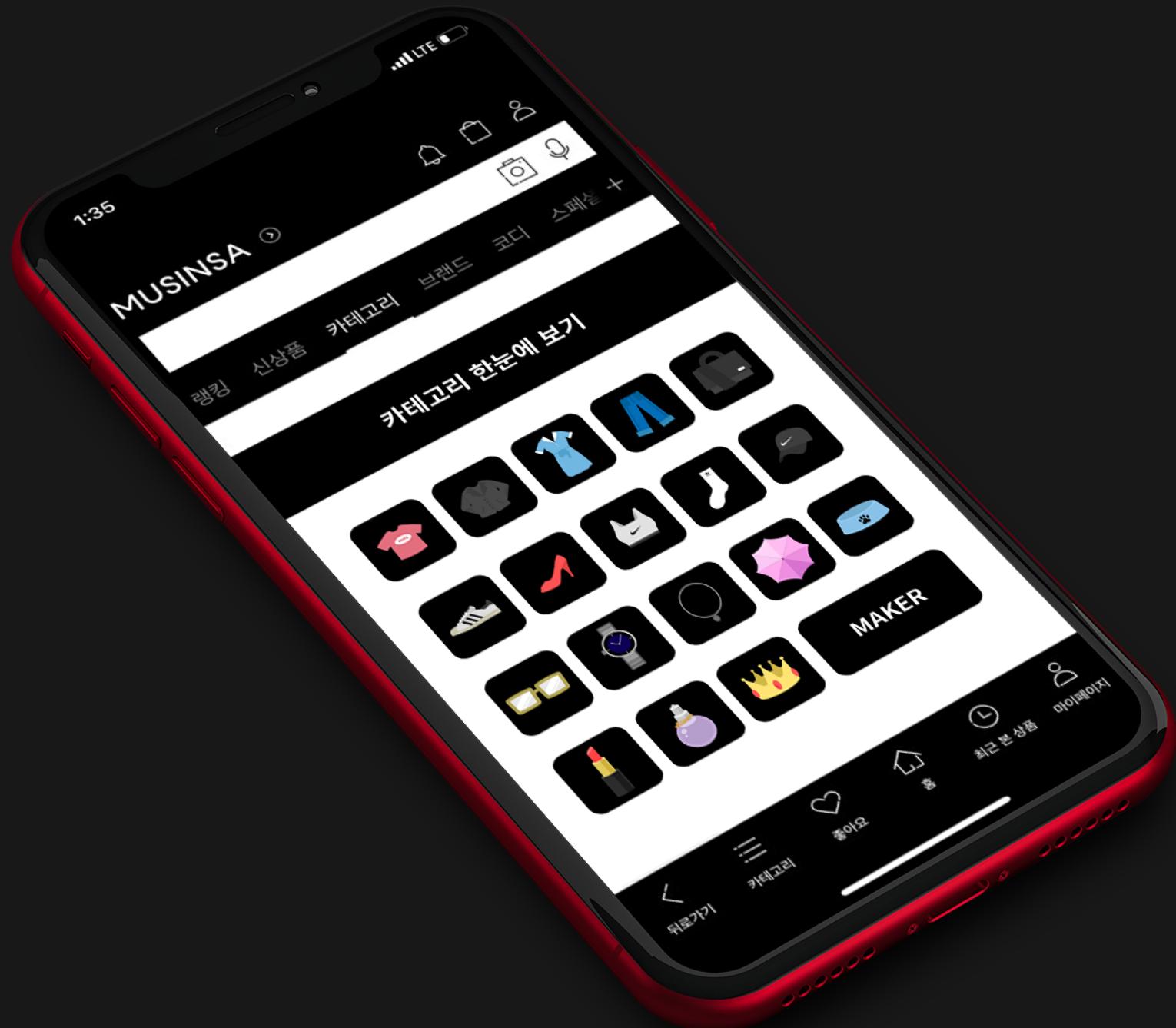
5. 스케치

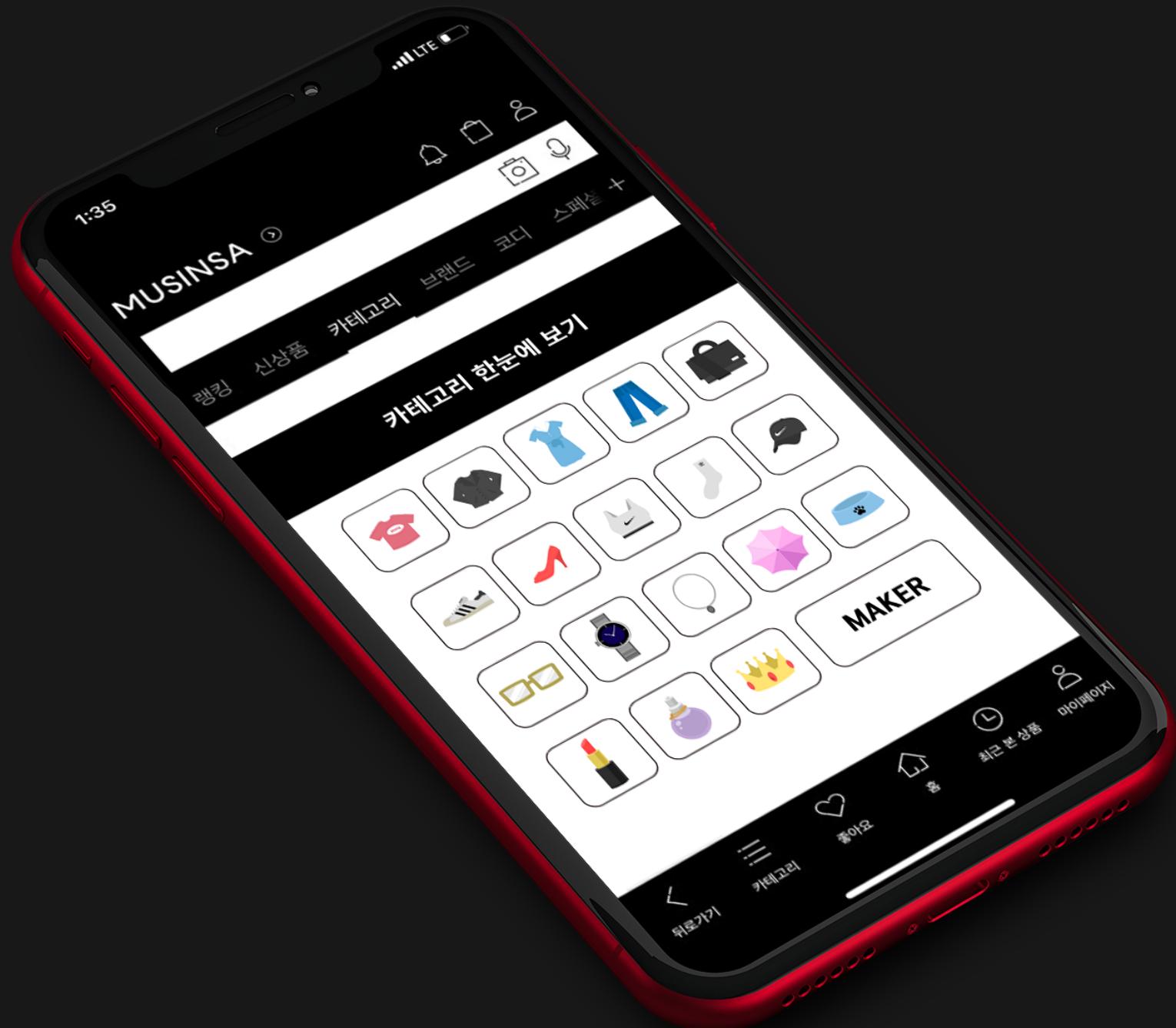
6. 디자인 컨셉

7. 아이콘

8. 느낀점







느낀점.....

1. 브랜드

2. 브랜드 선정 이유

아이콘이 가지는 그 특성이 심플하고 단순화된 느낌이 강하기 때문에

3. 목표

처음 아이콘을 만들기를 접했을때 가벼운 마음으로 시작했습니다.

4. 레퍼런스

하지만 아이콘 하나마저도 디자이너들의 의도+계획+피땀눈물의 결과물이란 것을 알고,

5. 스케치

살면서 정말 매일 접하는 아이콘을 직접 만들어보니

재밌고 유익한 시간이 되었습니다.

6. 디자인 컨셉

7. 아이콘



8. 느낀점

박진홍 교수님

UI & UX DESIGN

직무수행능력평가_ 감사합니다 :-)