

2016 - 2021

UI GUI PORTFOLIO 한지영

BEYOND N	<ul style="list-style-type: none">상해 모터쇼를 위한 CLUSTER SUB DISPLAY UI / GUI / 3D MOTION새로운 전기 충전소 BX / UX / UI / GUI / DESIGN 검수(팔로업) 양산 프로젝트 2차FUN / WOMEN 테마의 스마트 시계 WATCH FACE UI / GUI새로운 전기 충전소 BX / UX / UI / GUI / MOTION 양산 프로젝트 1차전기차 연계 프로젝트, 제네바 모터쇼를 위한 AVN CLUSTER / GUI / 3D MOTION전기차 연계 프로젝트, 미래 전기차 전시를 위한 AVN CLUSTER UX / UI / GUI / 3D MOTION (PM)전기차 연계 프로젝트, 전기차 클러스터 GREY 테마 제작TECH 테마의 스마트 시계 WATCH FACE UI / GUI여성을 위한 패션 FUN 테마의 스마트 시계 WATCH FACE UI / GUI3D 테마를 적용한 자동차 클러스터와 전기차를 위한 UI / GUI / MOTION20-30대를 위한 스마트 패션 시계 WATCH FACE UI / GUIOPEN ITSM 관리자 WEB GUI / DESIGN 검수 (팔로업)공장에서 쓰일 제조 프로그램 WEB UI / GUI / DESIGN GUIDE / DESIGN FLATFROM퀄론메세에 들어갈 사인 시스템 UI / GUI / DESIGN GUIDE키즈를 위한 키즈 워치페이스 UI / GUI	HYUNDAI HYUNDAI 중국 H 회사 HYUNDAI HYUNDAI HYUNDAI HYUNDAI HYUNDAI 중국 H 회사 중국 H 회사 HYUNDAI 중국 H 회사 HYUNDAI 중국 SDS 삼성 SDS 삼성 SDS 삼성 SDS 중국 H 회사	2020.01 - 2021.03 2020.03 - 2020.12 2020.09 - 2020.10 2019.09 - 2020.03 2019.02 - 2019.02 2019.07 - 2019.08 2019.06 - 2019.07 2019.05 - 2019.05 2019.04 - 2019.04 2019.01 - 2019.05 2019.01 - 2019.01 2018.09 - 2018.12 2018.06 - 2018.07 2018.04 - 2018.08 2018.02 - 2018.03
----------	---	--	---

9PX	<ul style="list-style-type: none">옥수수 VR 프로그램 UI	SK	2017.12 - 2018.01
NEMO UX	<ul style="list-style-type: none">카림 라시드 전시를 위한 키오스크 UX UI GUI자체 관리자 웹 페이지 UI GUI	카림라시드 NEMO UX	2017.05 - 2017.08 2017.05 - 2017.08
	<ul style="list-style-type: none">송도 올림푸스 인터랙티브 테이블 키오스크 UX / GUI	올림푸스 코리아	2017.03 - 2017.04
	<ul style="list-style-type: none">스마트 국토 엑스포, 창조 경제 박람회, SKT 5G 홍보를 위한 전시 홍보 키오스크 UX / GUI	SKT	2016.08 - 2017.05
	<ul style="list-style-type: none">롯데 백화점 스마트 테이블 UX / UI / GUI / INTERACTION	롯데백화점	2016.05 - 2016.08

010 8600 3787

hjy0347@gmail.com

2019.09 - 2020.03

Reinventing EV Charging Experience

클라이언트
디바이스
프로젝트 참여

Hyundai

Kiosk, Charger, Mobile, Signage
BI / CI / UI / GUI / MOTION

OVERVIEW

국내 전기차 성장을 따라가지 못하는 충전소 인프라를 위한 충전소 디자인을 하였습니다. BX 디자인, 관리자 홈페이지 GUI / 팔로업, 전기차 앱 / 사이니지 / 키오스크 / 브랜드 웹 / 충전기 GUI를 진행하였습니다. 특히 양산 프로젝트 전, 선행 프로젝트도 참여하여, 디자인 컨셉과 시나리오를 만들었습니다.



SITUATION

지난 10년간 국내에서는 전기차 7만 대가 보급되었습니다
그러나 괄목할만한 전기차 확대 대비 충전 인프라는 양과 질 모두 부족합니다.



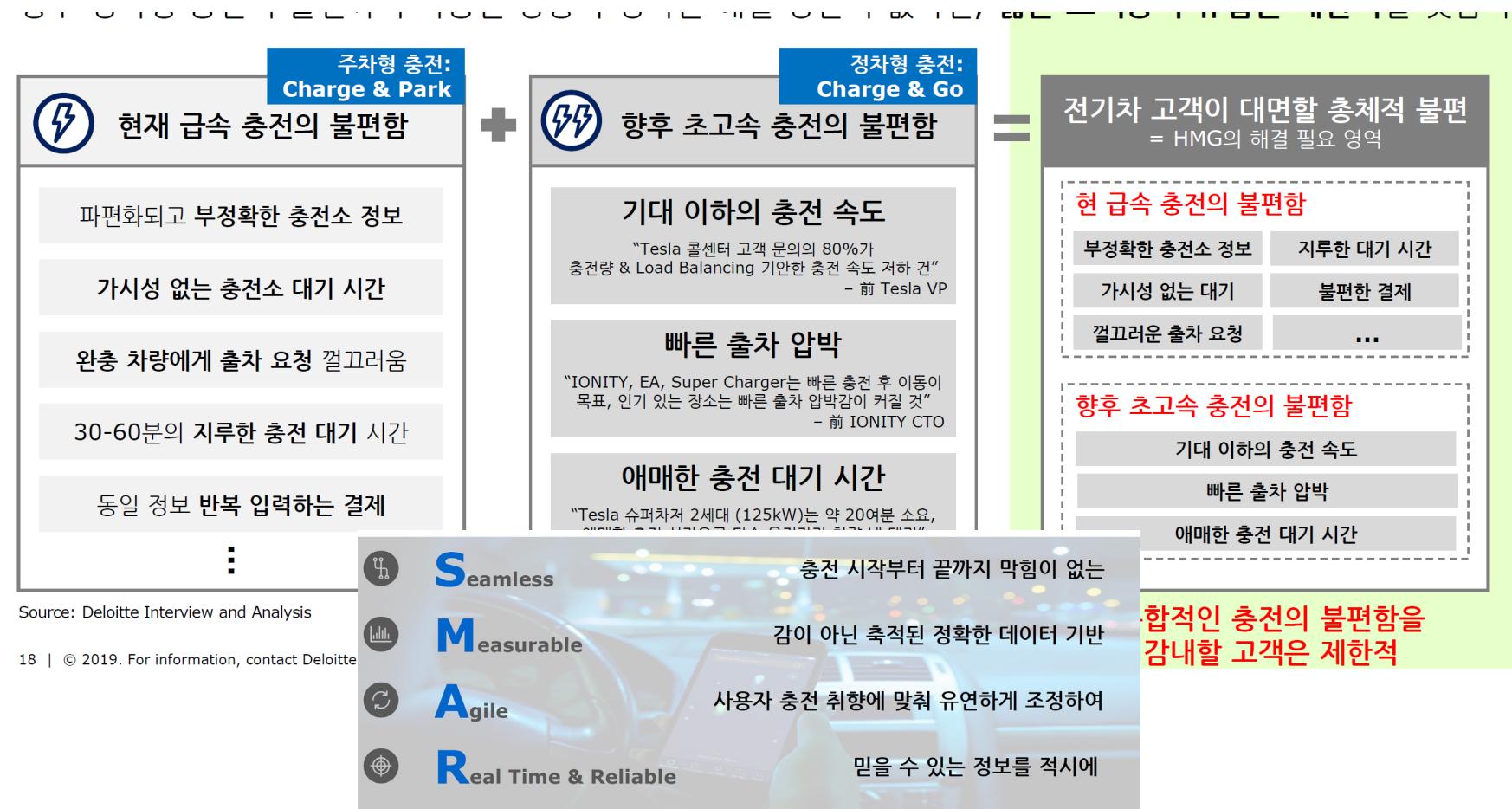
가독성 낮은 스크린

숨겨진 충전기

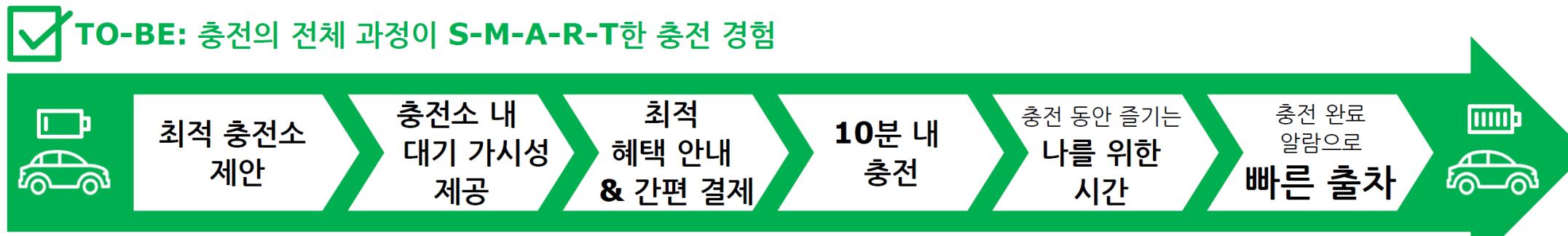
방치된 케이블



전기차 충전소 디자인



HMG는 돌발 상황이 빈번한 현재의 충전 경험을 **S-M-A-R-T한 충전 서비스 제공**을 통해 변수 없이 매끄럽게 흘러가는 쾌적한 경험으로 변화시켜야 합니다. 나아가 내연차의 주유 경험을 넘어서는 충전 경험 제공을 목표합니다. 충전 인프라, 전용 App, 그리고 제휴 서비스로 구현될 향후 고객 경험을 소개합니다.



UI FLOW



인지 및 탐색

고객 취향을 우선 고려한 가장 편리한 충전소 안내 및 충전소 포함 최적 루트 제시

충전소에 대한 다양한 후기들을 통합적이고 직관적으로 조회

방문 및 대기

충전 대기표 발급을 통해 대기 시간 간이성 확보 및 공정한 순번 부여

결제

사전 등록된 결제 수단 기반으로 간편하게 한번에 결제

충전 후 대기

충전 전 - 중 - 후 단계에서 주요 충전 시점별 필요한 알람 수신

충전 후 피드백

신속 전확한 정보로 빠른 문제 & 의문 해결



BRAND 전략

예측가능성/ 스마트한 UX를 기반으로 브랜드 방향성을 도출하였습니다.

"결제가 빠르고 간소화되면 좋겠다.. 충전 카드 종류가 너무 많아서 가끔 헷갈려요. 빨리 통합되면 좋겠어요..."

"완충 차량에 출차 요청을 하는 게 굉장히 깔끄러운.. 비대면으로 할 수 있을까요?"

"충전소 위치 찍고 그 사이에 다 차 있을까 봐 전전 궁금하며 앱을 리프레시 하면서 갑니다.."

CIV방향성

RIB

Worry-free

에너지 사업
포괄/선도성

국내 최초의
초고속 충전 인프라

친환경 에너지
에코 시스템

EV 충전을 시작으로 UB ESS,
V2G로 확장되는 에너지 사업
영역 포괄

Electric / Clean Energy
영역 선도

국내 최초로 구축되는 선도적
초고속 충전 인프라

EX Charging, V2G로
이어지는 HMG만의 에너지
에코 시스템 구축

BRAND COLOR

Primary Color E-PIT MINT는 친환경적인 전기자동차 사업의 이미지를 줄 수 있는 높은 채도의 민트 컬러로 미래적인 느낌과 함께 전기 사업을 연상할 수 있도록 합니다.

로고에 사용되는 컬러는 E-PIT의 중요한 아이덴티티로 우측의 지정된 컬러와 비율로 사용해야 합니다.

E-PIT MINT

E-PIT MINT

PANTONE 7463C
#002B49

E-PIT GRAY

E-PIT WHITE

PANTONE 3255C
#2CD5C4

PANTONE 656C
#EFEDF2

#FFFFFF

LOGO DESIGN

로고는 E-PIT의 브랜드 아이덴티티와 가치를 함축적으로 담고 있습니다.

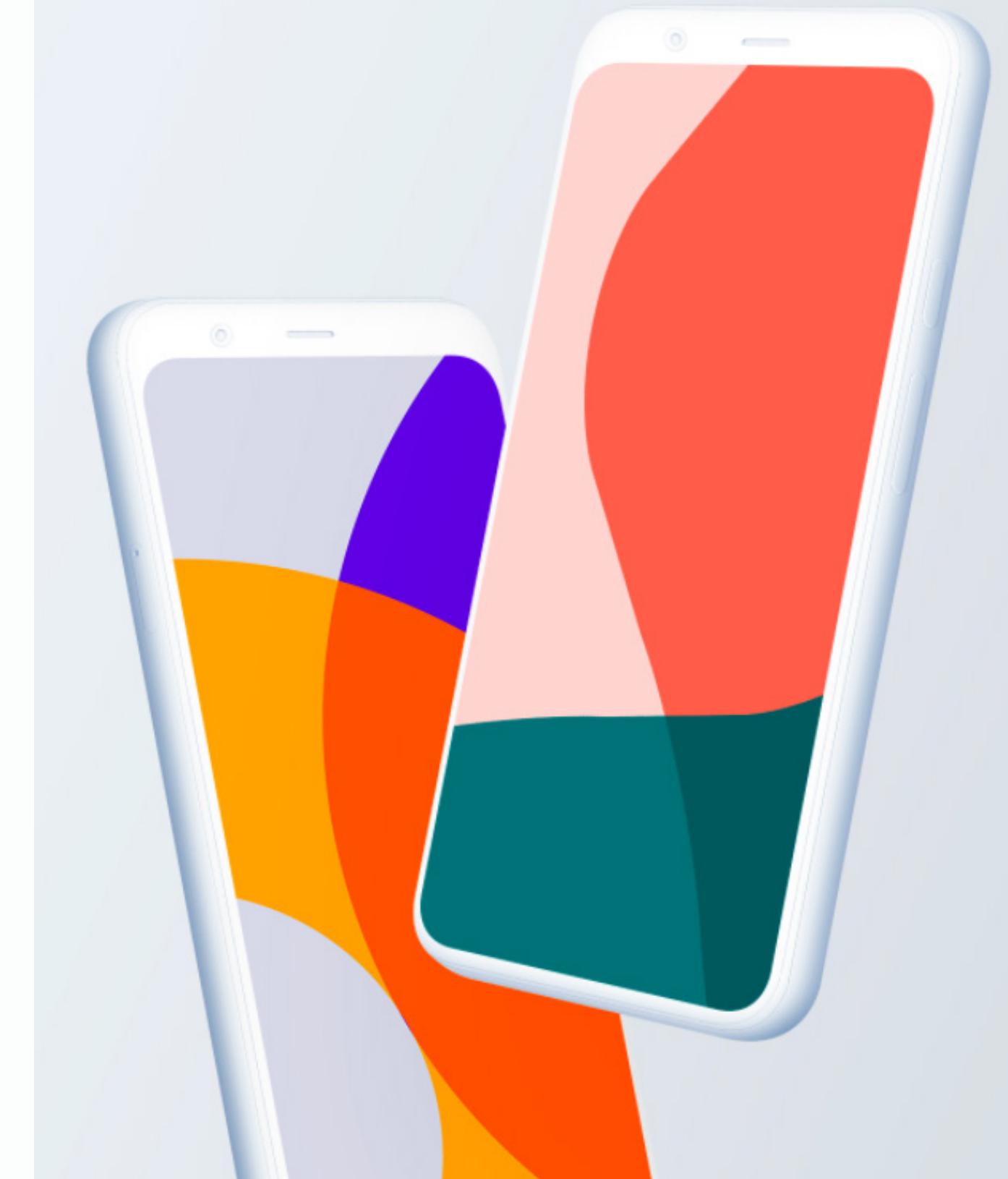
E와 hyphen으로 이어지는 P 부분을 통해 고객이 초고속 충전과 함께하는 '길' '여정'을 나타냅니다. 또한, P와 E가 이어진 형상은 충전기와 전기차 간의 연결을 간접적으로 표현하였습니다. 모서리의 작은 라운드 처리는 고객과 함께하는 친근함, 에코에 대한 이미지를 담았습니다.



GUI DESIGN

초등학생을 대상으로 한 투표를 통해 메인 디자인을 선정하였습니다, 각 브랜드 디자인과 GUI 디자인에 대해서는 해당 Design Guide를 제작, 배포하였습니다.

gui 디자인 가이드





BATTERY CHARGER

사용자는 어플, 키오스크를 통해 충전을 예약할 수 있으며 배정받은 충전기로 이동합니다.



대기표 발급

2020. 05. 27 WED 10:30AM
현대 안성 충전소

초고속

회원 210원/kWh
비회원 225원/kWh



급속

회원 140원/kWh
비회원 173원/kWh



충전가능

대기차량 0대
예상대기시간 0분

충전가능

대기차량 0대
예상대기시간 0분

- 초고속 / 급속 충전 모두 즉시 충전이 가능하여 대기표 발급이 불가능합니다.

- E-Pit 충전소는 충전 시 배터리 보호 및 고객 대기 최소화를 위해 80%까지만 충전을 제공합니다.

KIOSK

충전소의 전반적인 정보를 제공하고 있으며, 사용자는 인터렉션을 통해 대기표를 발급받을 수 있습니다

액티브 충전소에 오신 것을 환영합니다.

—
충전기가 모두 비어있으므로
바로 충전이 가능합니다.

E-pit 고객센터 1234 - 5678
COPYRIGHT 2021 HYUNDAI MOTOR GROUP, ALL RIGHTS RESERVED.

2020. 05. 27 WED 10:30AM
현대 안성 충전소

대기표 발급

대기표가 아래와 같이 발급되었습니다.



대기번호 순으로 충전기가 배정됩니다.
예상 대기시간은 충전 상황에 따라 변동 될 수 있습니다.

① 대기표 정보는 앱에서 확인 가능합니다.

E-pit 고객센터 1234 - 5678
COPYRIGHT 2021 HYUNDAI MOTOR GROUP, ALL RIGHTS RESERVED.





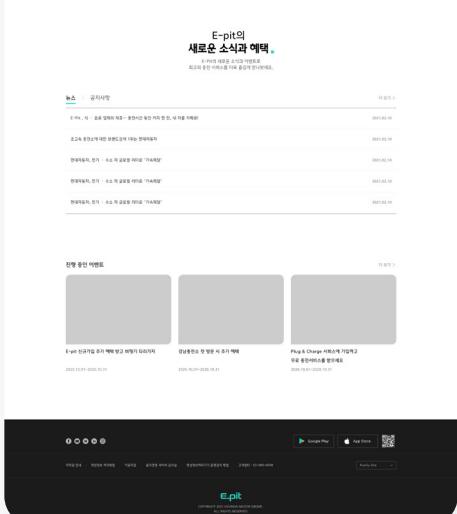
BRAND WEB DESIGN

브랜드 이미지 방향성에 맞춰 디자인을 진행하였습니다. 색상의 비율, 곡선의 느낌, 브랜드가 가지고 있는 선(길)적인 이미지들을 적극 활용하였습니다.

MANAGER WEB DESIGN

3단계의 어드민으로 구분, 각각의 어드민을 가진 관리자가 필요한 기능들을 정의하고 정보 전달 중심의 GUI 디자인을 제작하였습니다.





브랜드 스토리

앞서 정의했던 브랜드의
방향성을 고객들에게
소개드립니다.



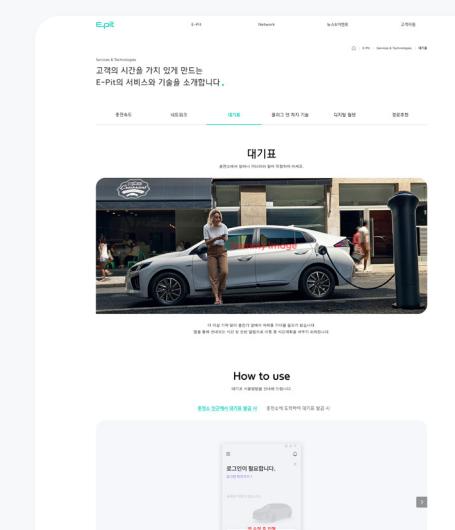
모든 순간을
보다 의미있게

전국을 아나로 잇는
초고속 충전 네트워크



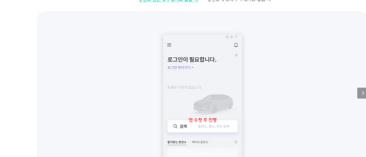
오늘도 우리는
E-Pit에서 완벽하게 준비한 체 당신을 기다립니다.

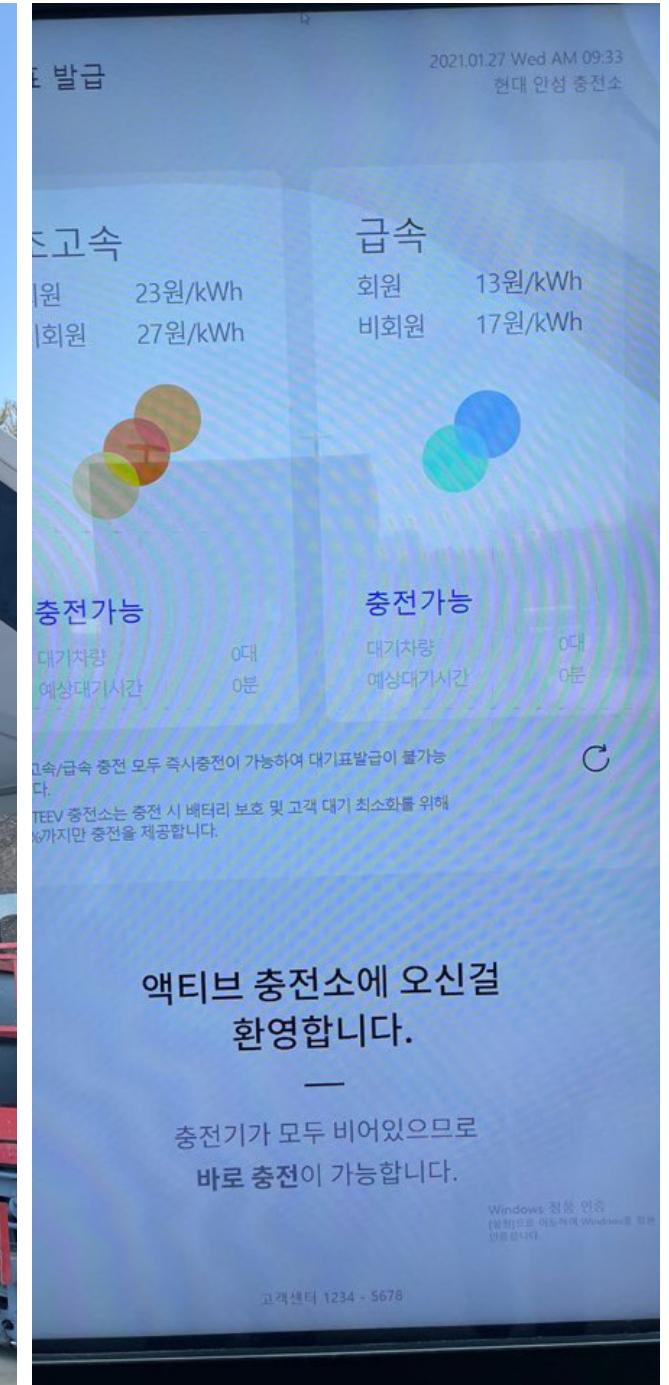
Easy and Fast.



서비스 기술 소개

E-PIT의 혁신적인 충전
속도와 사용자 경험을
증진시키기 위해 제공하는
서비스, 이용법을
소개합니다.





2020.01 - 2021.03

EV ORIGINALITY CONCEPT CAR

클라이언트

HYUNDAI

디바이스

CLUSTER, SUB DISPLAY

프로젝트 참여

PM, UI / GUI / MOTION 3D

OVERVIEW

현대자동차는 2021년 상해 모터쇼에서 제네시스 GT를 소개하였습니다. 해당 EV Concept car에 내장되는 Cluster, Sub display에 보일 UI, GUI 3D 모션 디자인을 개발, 작업하였습니다.

- 커브드 디스플레이의 차별적 레이아웃
- 고성능 제네시스 GT 차량의 이미지 구축

DESIGN KEYWORD

고성능(GT), 커브드 디스플레이 레이아웃의 차별화 포인트가 부각될 수 있는 사용 시나리오를 구성하고, 그에 맞는 디자인 키워드를 도출하였습니다.



UI SCENARIO

MAIN DISPLAY



고급스러운



차량점검

전반적인 차량 시스템 점검

직관적인
정보



GT 모드

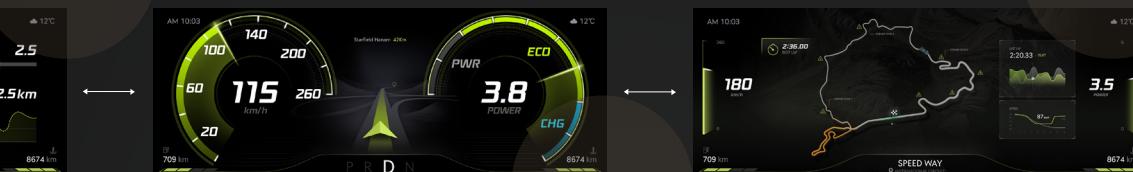
RPM, G Meter, COMPASS, BOOST 등
고성능 드라이빙 정보

주행
깊이감



인텔리전트 EV

일반적인 도심 주행에 맞춰진 구성



트랙모드

트랙, 서킷 정보 및 랩 타임 등을 저장하는 모드

게임같은
다이나믹

WELCOME
ANIMATION

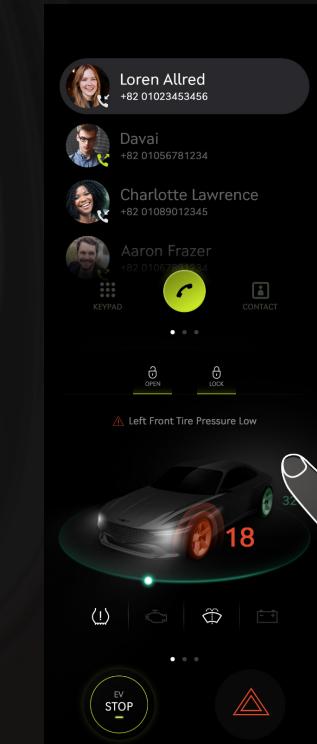
SYSTEM
CHECKING

DRIVING

SIDE DISPLAY



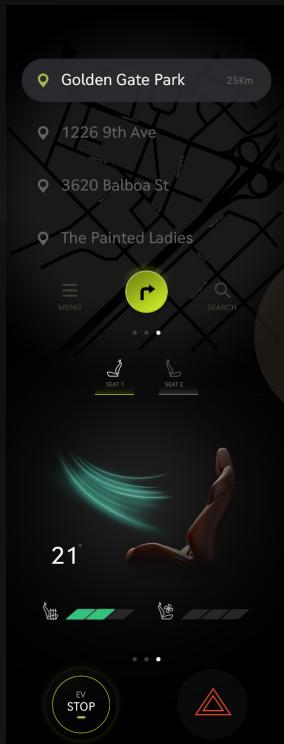
사이드 디스플레이의
스타트버튼에 의해 영상
시작



TOUCH
INTERACTION



TOUCH
INTERACTION



부드러운

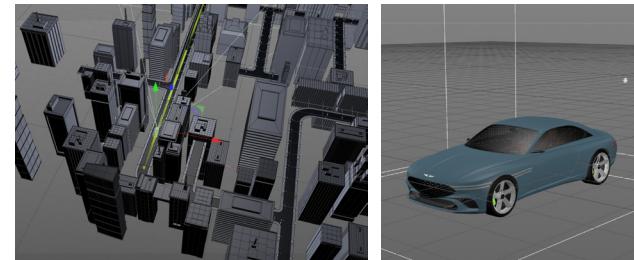
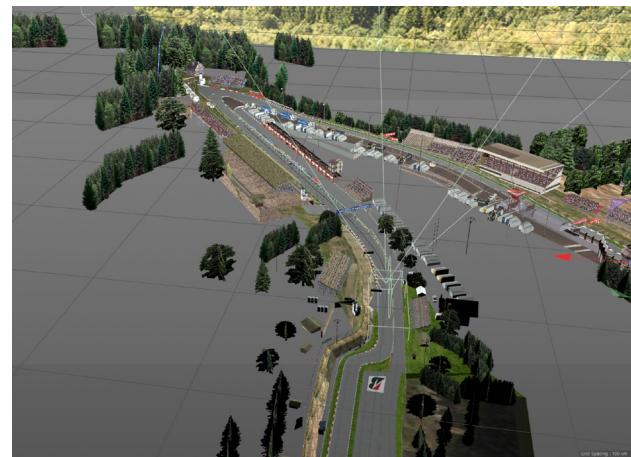


INTRO ANIMATION

사선 그리드를 통해 GT가 가지고 있는 속도감을 표현하였으며, 제네시스의 외관의 느낌을 가지고 온 인트로를 제작하였습니다.

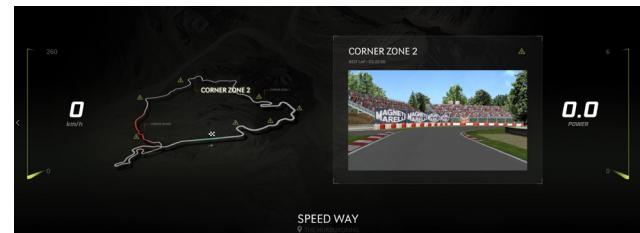
3D ELEMENT

차량 모델 파일을 사용 가능한 3D 파일로 변환, 오브젝트 정리하였으며, 자체적으로 3D 맵, 아트 3D 등의 리소스를 제작하였습니다. 제작된 3D 리소스는 라이팅과 머티리얼을 추가, 영상 3D로 최종 완성되었습니다.



TRACK MODE 3D

특히 레이싱 테마 버전에서 콘셉트 GUI로 진행된 화면에서는 게임과 같은 느낌을 연출하기 위해서 모든 맵에 대한 자동차의 레이싱 움직임을 3d 영상으로 진행하였습니다.



2019.07 - 2019.09

EV ORIGINALITY CONCEPT CAR

클라이언트

HYUNDAI

디바이스

CLUSTER, AVN

프로젝트 참여

DESIGN PM, UX / UI / GUI /

MOTION 3D

OVERVIEW

현대자동차는 2019 프랑크푸르트 모터쇼에서 PONY의 부활을 알리는 EV Concept car 45를 최초로 선보였습니다. 해당 EV Concept Car에 내장되는 Cluster, AVN 및 터치 빔 디스플레이에서 보일 UX 시나리오 디자인을 제안하였으며, Cluster, AVN 화면 UI, GUI 3D 모션 디자인을 개발, 작업하였습니다.

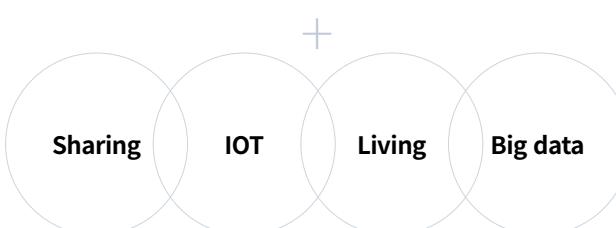
RESEARCH GOAL

Large Display를 지닌 5세대 자율주행 차량

대화면 Display를 활용한 자유로운 Interaction / Motion

자율주행 상황에서 다양한 콘텐츠 제공

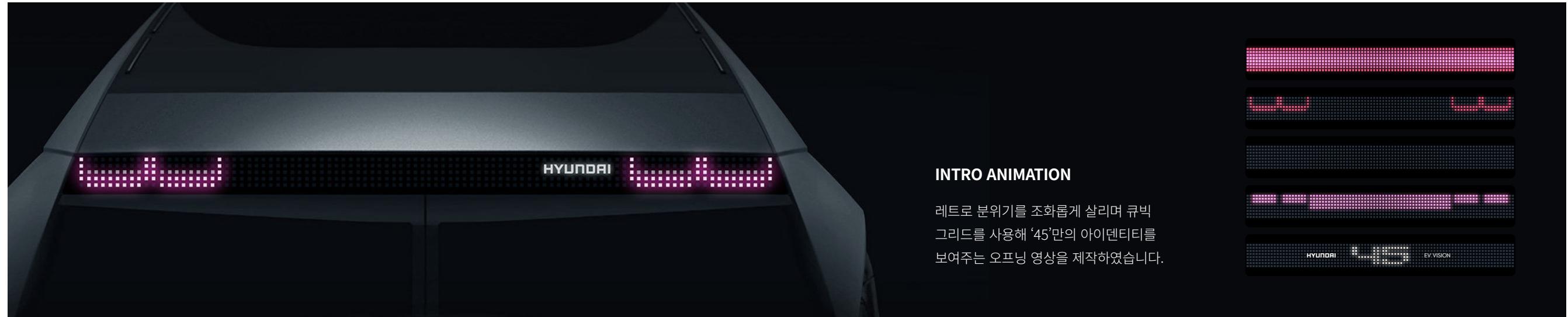
안면인식으로 사용자 분석



GUI CONCEPT

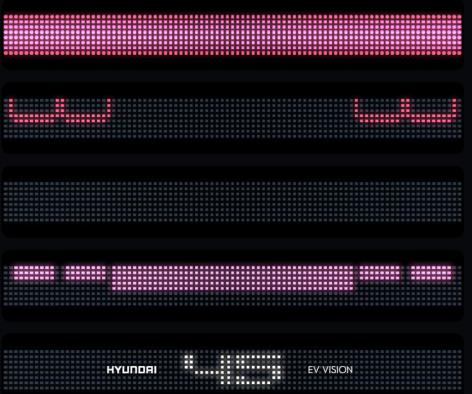
디터 램스의 상징적인 제품 디자인에 영감을 받아 사용자 인터페이스를 구성하였습니다. 또한 모바일 중심의 디자인 감각으로 사용자에게 친숙하고도 편리한 UX 경험을 제공하였습니다.





INTRO ANIMATION

레트로 분위기를 조화롭게 살리며 큐빅 그리드를 사용해 '45'만의 아이덴티티를 보여주는 오프닝 영상을 제작하였습니다.

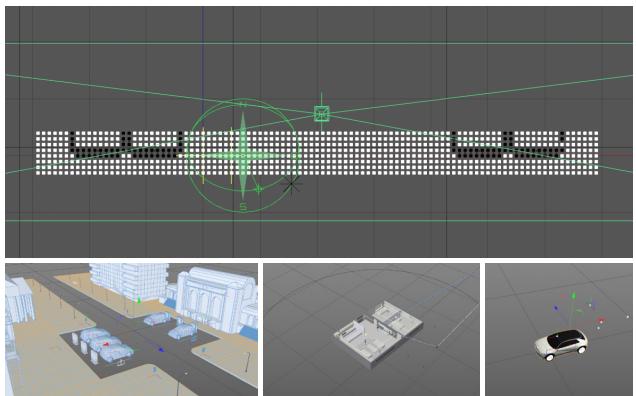


UI SCENARIO



3D ELEMENT

차량 모델 파일을 사용 가능한 3D 파일로 변환, 오브젝트 정리하였으며, 자체적으로 3D 맵, 아트 3D 등의 리소스를 제작하였습니다. 제작된 3D 리소스는 라이팅과 머티리얼을 추가, 영상 3D로 최종 완성되었습니다.



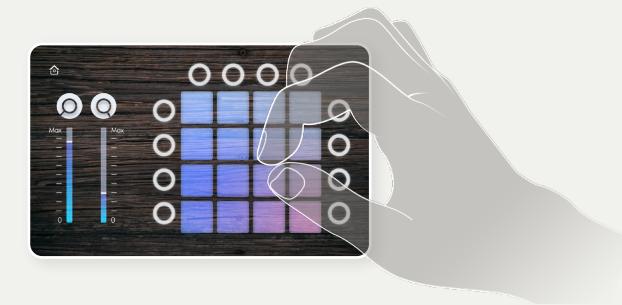
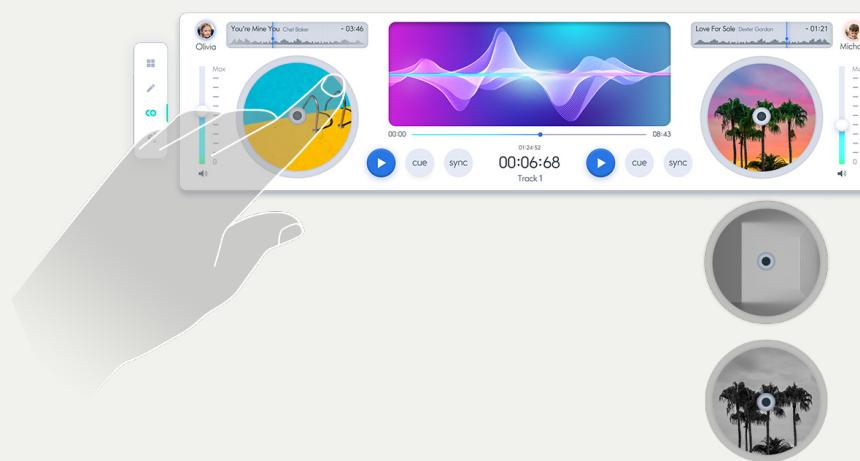
GUI DESIGN

5세대 자율 주행 자동차에 맞춘 UX를 연구하였습니다. 현재의 자율 주행 화면과 달리, 도심 주행 시 도로부터 도보의 움직임까지 인식할 수 있습니다. 이러한 특징을 적용, 도로의 차선 보행자 이륜차를 스스로 인지하고 주행하는 GUI를 제작하였습니다.



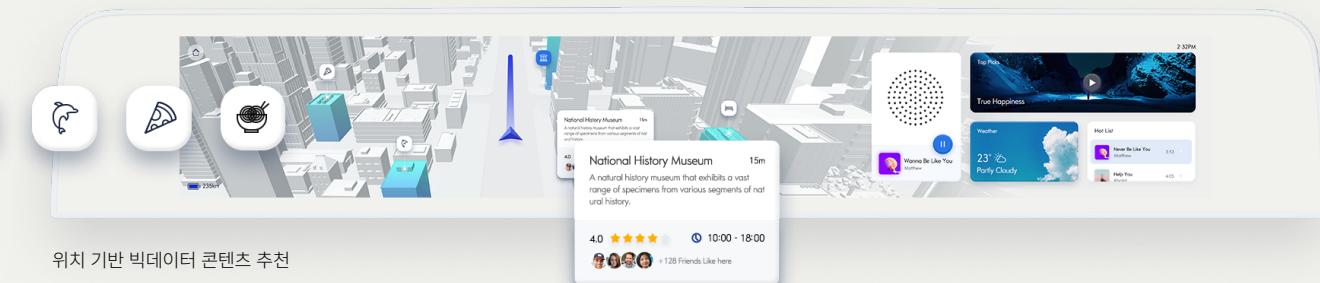
자동차 내부를 LIVING MODE로 전환, 차량 내부에서 엔터테이먼트를 즐김

라지 디스플레이를 활용한 멀티 상호작용 콘텐츠 감상

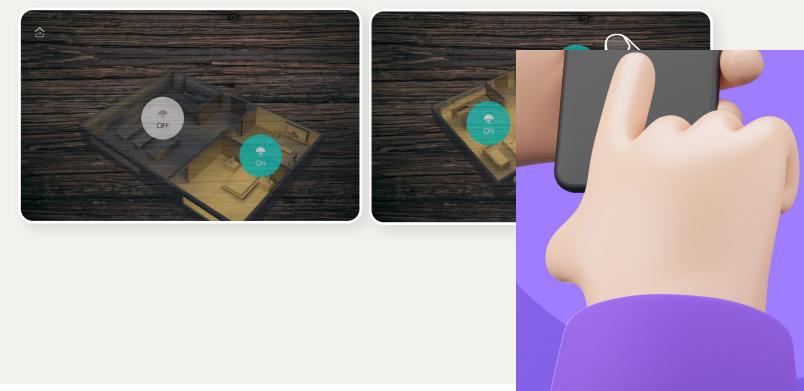
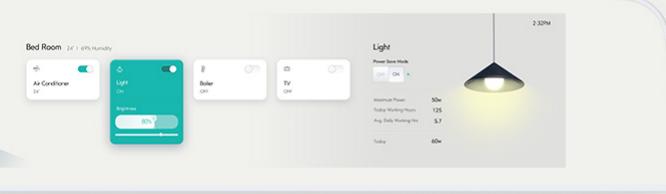


INTERACTION INTERFACE

사용자에게 다양한 경험을 생각하여 디스플레이 간의 Interaction 을 연구했습니다. 이러한 UX 측면에서 사용자의 편의를 고려한 GUI를 제작했습니다. 해당 디자인은 개발자와 협업하여 유니티로 개발되었습니다.



위치 기반 빅데이터 콘텐츠 추천





독일 프랑크푸르트 전시 사진

2018.04 - 2018.08

KOELNMESSE DIGITAL SIGNAGE

클라이언트 KOLN MESSE, SAMSUNG
디바이스 SIGNAGE KIOSK
프로젝트 참여 RESEARCH / UI / GUI /
DESIGN GUIDE

SITUATION

- 디지털 사이니지로 변경하면서 다양한 콘텐츠를 추가 예) 전시 참여 광고, 사용자 맞춤형 인포테인먼트
- 아날로그 사이니지를 맞춤형 디지털 사이니지로 대체
- 쿨른메세 내, 모든 전시에 사용될 예정



DESIGN GOAL

방문객이 컨텐츠를 쉽게 보고,
이해할 수 있어야 함

방문객 인지 단계 감소

휴먼 스케일이 적용된 컨텐츠
디자인 필요

WAYFINDING

Hall NO. 대신 Fair Name 기반의 Wayfinding

Fair별로 Background Color Code 적용

Text 대신 Icon 적용

16:9 해상도를 기본으로, 최대 32:9까지 적용

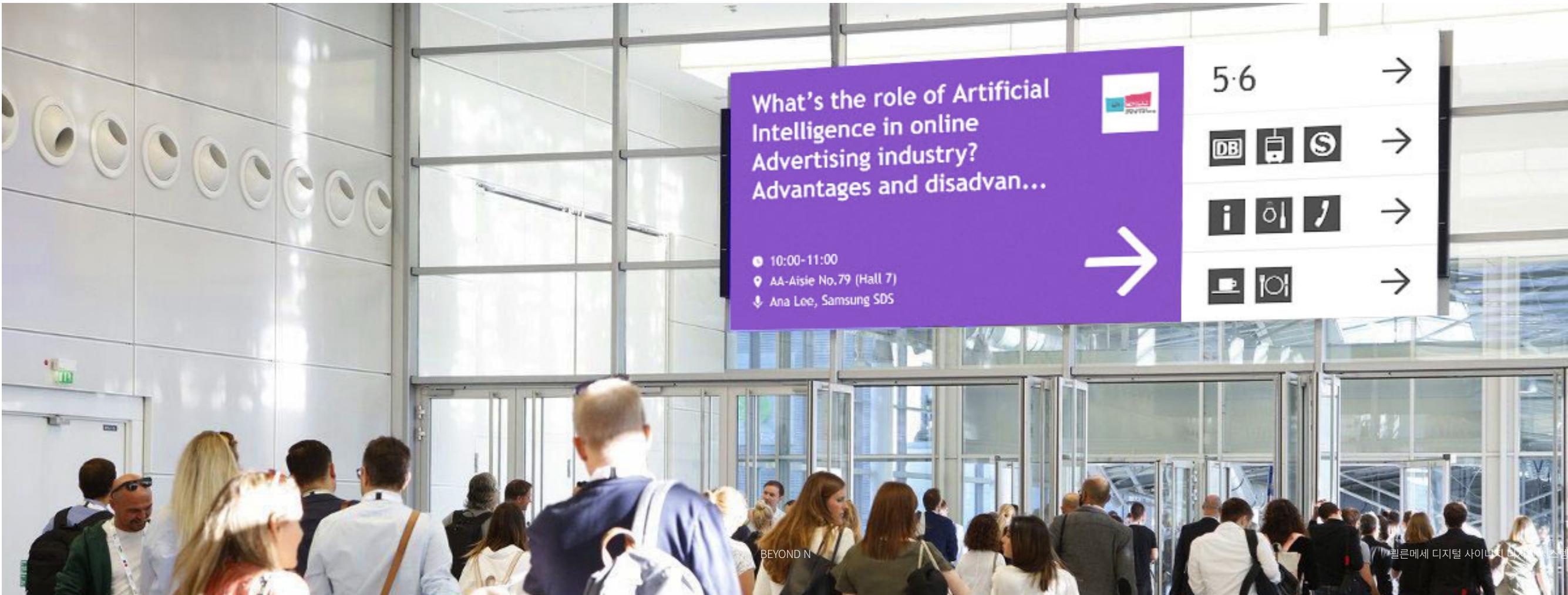
전면광고는 지향하되, 필요 시 5초 이내 표출

공간에서 필요로 하는 정보를 표출

주목시간이 긴 Display 경우 Entertainment 강화

Ingo-ticker는 모든 디스플레이 하단에 적용 가능

ADS



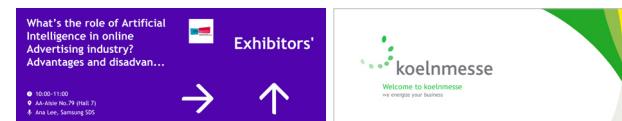
A Exhibit season

B Non Exhibit season

C Non Exhibit season

GUI DESIGN

KoelnMesse North에 설치될 총 51개의 디지털 사이니지
콘텐츠에 대한 GUI 디자인입니다. 각각의 디자인들은 공간
구성의 형태, 배치 유형, 설치 장소, 방문자의 니즈를 고려하여
다양한 형태로 조합 변형될 수 있도록 디자인하였습니다.



WAY FINDING

A Gamescom 6 → Gamescom 6 → Exhibitors' 6 →

B 4-10 5-6 → 6-7

INFOTAINMENT

A Congress-Centrum Nord Konferenzraum A-M Conference Room Rheinaal

B Conference hall D 10:00-11:00 What's the role of artificial intelligence in online advertise

ADVERTISING

A What's NOW ON gamescom Please keep your ticket during the entire stay with you. Thank you and See you next time

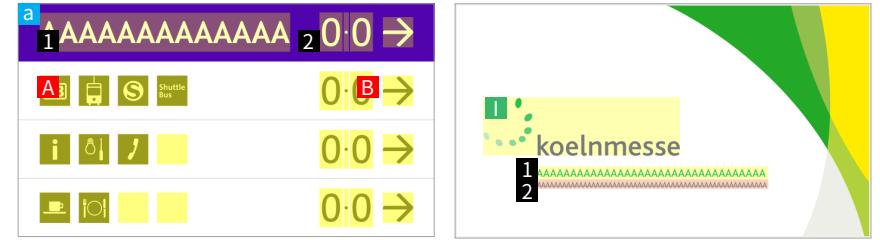
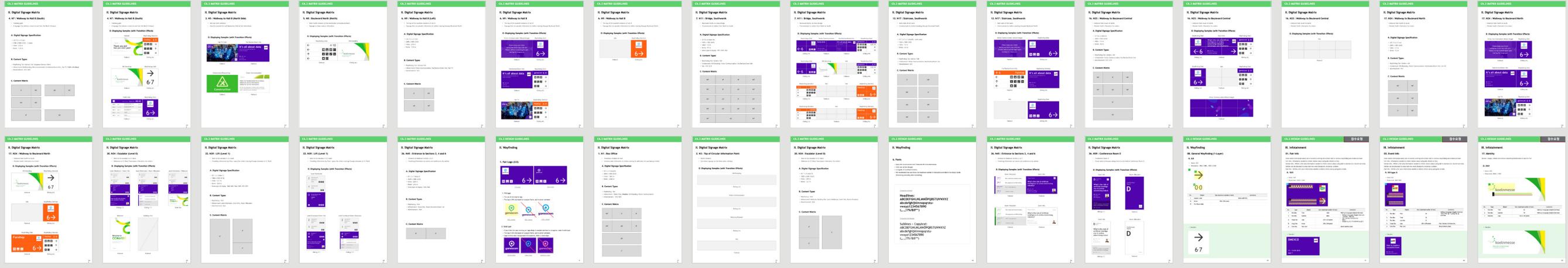
B What's NOW ON Biging 1st Entrance South koelnmesse

AD

C 10°C 10° Sunny 10°C 10° Thunder 10°C 10° Snow 10°C 10° Rainy 10°C 10° Fog

D Dismantling

E Thank you and See you next year! Welcome to koelnmesse



Text Box

1 | 2 | 3으로 표시합니다.

Text box 가이드라인은 권장 최대 글자 수(알파벳 A 기준)와 텍스트 애니메이션입니다.

Image Box

A | B | C 으로 표시합니다.

Image box 가이드라인은 컨텐츠 정의, 최적의 size, 최대 픽토그램 수, 애니메이션 등이 있습니다.

GUI DESIGN GUIDE

디자인 가이드라인은 사용자가 작·간접적으로 변경 가능한 텍스트, 이미지, 색상에 대한 정의입니다. 고정 이미지 경우 가이드라인에 표시하지 않습니다. 사용자는 해당 가이드라인을 준수하여 디자인을 변경합니다.

Color Box

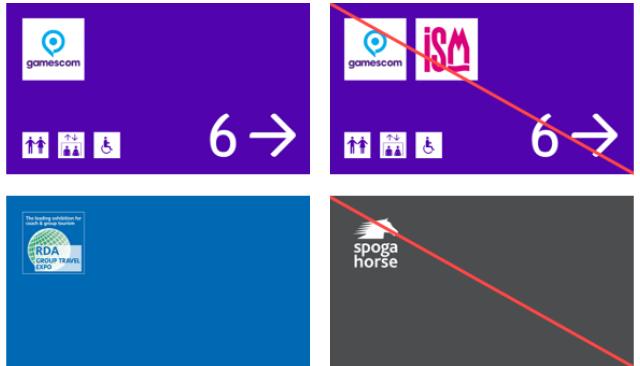
a | b | c 으로 표시합니다.

Color는 한 가지 색을 기본으로 합니다.

Data Box

I | II | III 으로 표시합니다.

변경 불가능한 제공되는 정보입니다.



Symbol Logo

- 심벌은 현재 운영되는 이벤트 로고와 관련 있어야 합니다.
- 페어 로고들은 1:1 비율의 정 사각형 프레임 안, 중앙에 위치해야 합니다.

- 사각형 프레임은 # FFFFFF 색상의 fill background이나 2px line 중에 선택할 수 있습니다.
- 로고의 해상도는 390 * 390 픽셀보다 커야 합니다.
- 두 개 이상의 로고를 사용할 수 없습니다.
- 로고 사이즈가 스퀘어 프레임보다 85% 이상 커질 수 없습니다.



Primary Color

- 프라이머 색상은 현재 진행되고 있는 이벤트의 상징적인 색상을 사용합니다.

- 각 이벤트가 변경될 때마다 자동으로 적용됩니다.

- 배경은 단색으로, 패턴 색상은 적용되지 않습니다.

- 디스플레이 사용 환경을 고려하여 컬러 테스트 후 색상을 적용해야합니다.

- 텍스트 가독성의 경우 텍스트와 페어 색상의 대조비는 적어도 2.5 : 1 이어야 합니다. (텍스트 #FFFFFF 기준)

How to calculate the contrast ratio

Foreground Colour:	#FFFFFF	Background Colour:	#5104AD	Results
Red:	255	Red:	507	This is example set. Some of it failed.
Green:	255	Green:	507	Brightness Difference (b-a) > 125
Blue:	255	Blue:	507	Colour Difference (r-a) > 500
Hue (°)	0	Hue (°)	10.666	Are colours compliant?
Saturation (%)	100	Saturation (%)	100	YES
Value (%)	100	Value (%)	100	WCAG 2.0 AA Compliant (18pt+)
				YES
				WCAG 2.0 AAA Compliant (18pt+)
				YES
				WCAG 2.0 AA Compliant (18pt+)



2020.02 - 2020.02

EV PROPHECY CONCEPT CAR

OVERVIEW

현대자동차는 2020년 제네바 모터쇼에 현대차 디자인 철학 '센슈어스 스포티니스'를 확장한 의미의 콘셉트카를 선보였습니다. 해당 EV Concept car에 내장되는 Cluster, AVN GUI 디자인 및 GUI 3D 모션 디자인을 작업하였습니다.

DESIGN GOAL

자동차 내부 자체 공기 정화 시스템 (수소차)

건강하고 지속 가능한 디자인

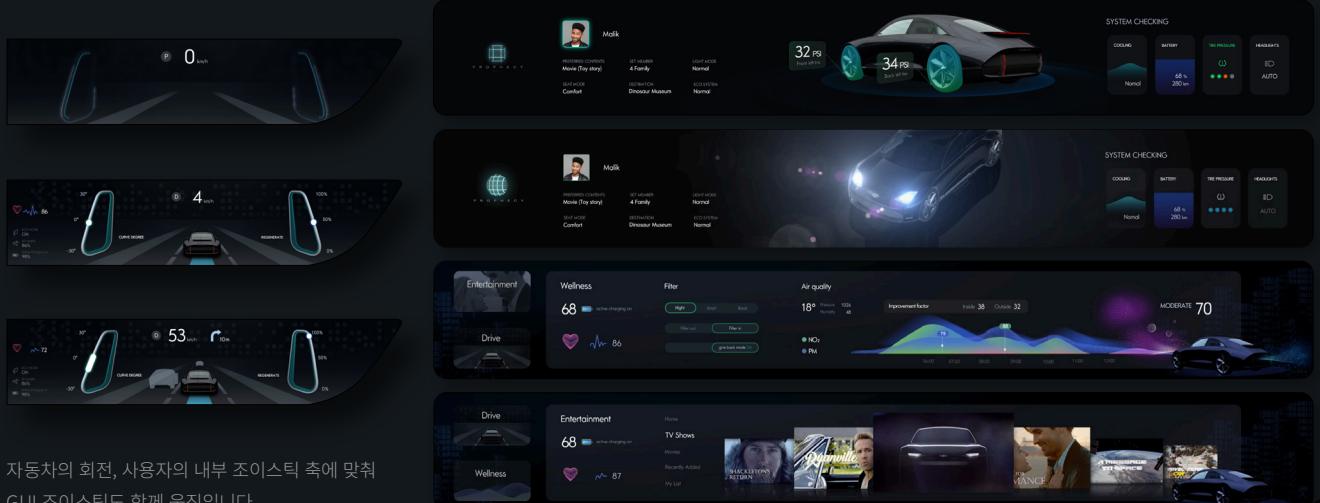
환경정화에 대한 실천, 자연환경과 밀접한 디자인

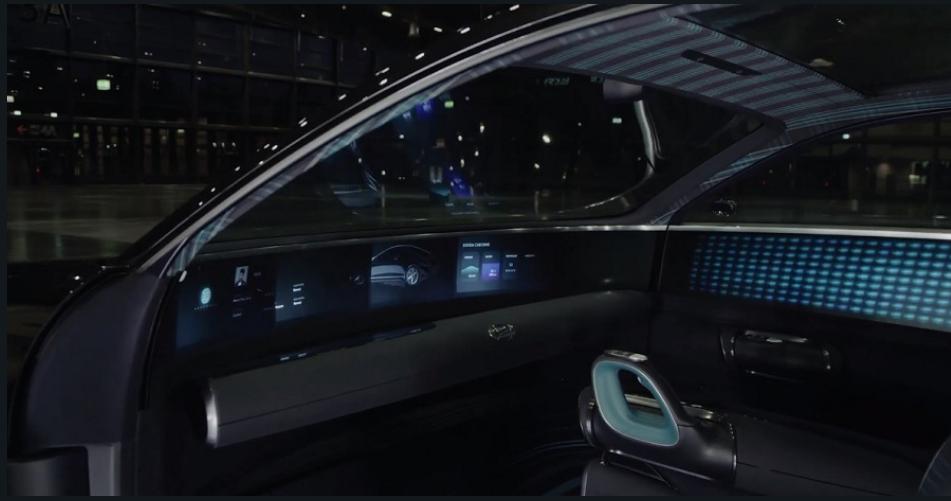
Healthy Relaxed Universal Save

클라이언트 HYUNDAI
디바이스 CLUSTER, AVN
프로젝트 참여 GUI / MOTION 3D

MOTION GRAPHIC

AVN 작업 시, 자동차 내부 조이스틱 메타포를 사용, 3D Element를 활용하여 작업하였습니다. Cluster 작업 시, 내부 자동차의 큐브 디자인의 활용, 배경 GUI와 파티클 이펙트를 활용하여 전반적인 Look & Feel을 통일시켰습니다.





2017.12 - 2018.01

OKSUSU SOCIAL VR

OVERVIEW

SK 텔레콤에서 운영하고 있는 옥수수 미디어 서비스와 VR를 결합함으로써, VR의 유인 요소를 강화시키고 미디어 소비를 촉진시킬 수 있는 Social VR를 기획, 디자인하였습니다.



Social VR

Social VR의 가치

개인의 개성 표현 (Avatar + a)
실시간 의사소통 / 경험의 공유

VR 공간의 자유성

스크린 외부, 시청자 공간까지 구성 가능

VR환경 미디어 시청의 가치

대화면 몰입감 있는 시청
시청 공간의 다양성

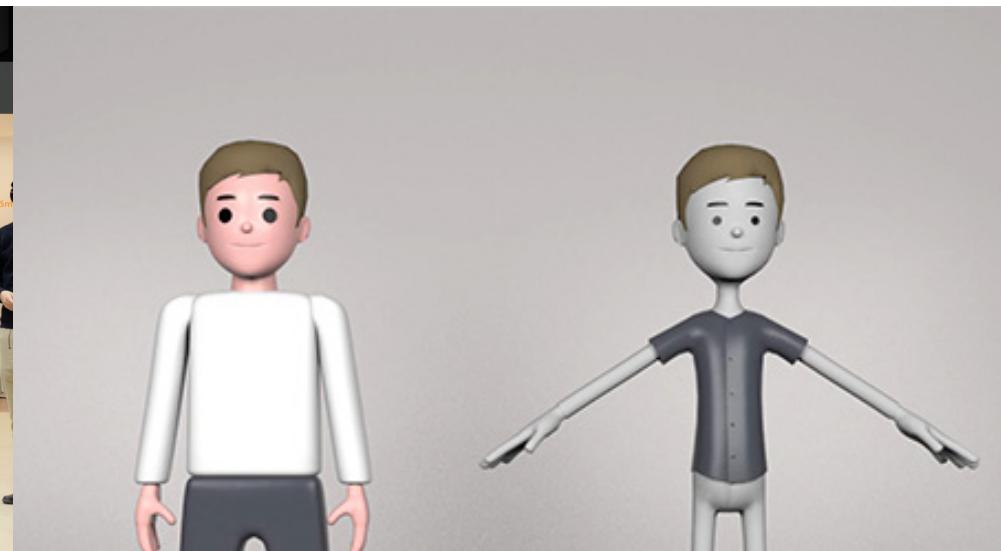
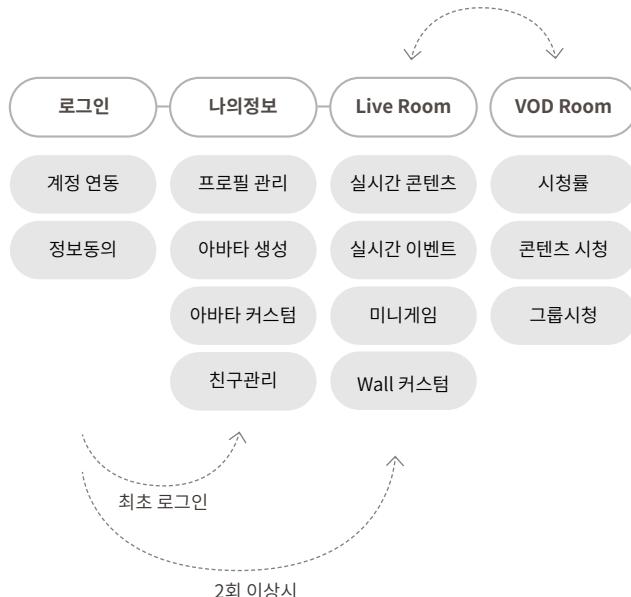
DESIGN CONTENTS



친근감있고 생동감 넘치는 디자인 무드와, 소통으로 만들어지는 공간의 구성, 다양한 환경에 적용 가능하도록 확장 가능한 UI를 추구하였습니다.

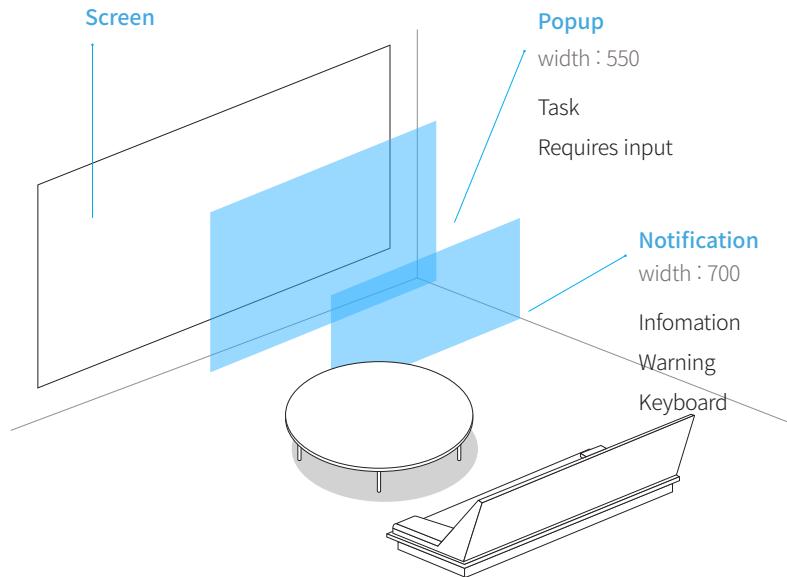
UI FLOW

페이지는 크게 로그인, 나의 정보, 시청 룸으로 나뉩니다. 각각의 페이지에서 해당 정보들을 직관적으로 경험할 수 있습니다.



ROOM UI HIERARCHY

콘텐츠를 함께 시청하는 룸에서는 표시되는 정보들에 대한 체계가 필요합니다. 각 화면들을 그룹화하여 각 그룹마다 표시 거리 등에 대한 정책을 정했습니다.



UI CONCEPT

VR 환경 특성상 세부 항목
검색의 불편함이 존재

- 재생수, 재생시간, 좋아요 기준으로 가장 인기 있는 랭킹을 우선 노출
- 사용자의 콘텐츠 선택에 대한 고민을 줄이고, 영상 검색 시간 단축



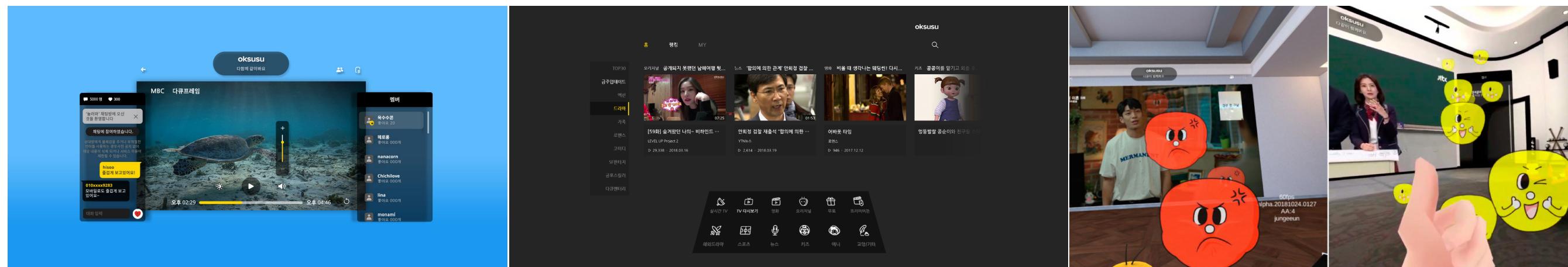
CONTROLLER

컨트롤



선택 분할패널

- 감정표출
- 유저 간 소통
- 시청룸 기능수행



2018.03 - 2020.01

SMART WATCH WATCH FACE

클라이언트
디바이스
프로젝트 참여

중국 H사
SMART WATCH
THEMA UI / GUI Design

ANALYSIS



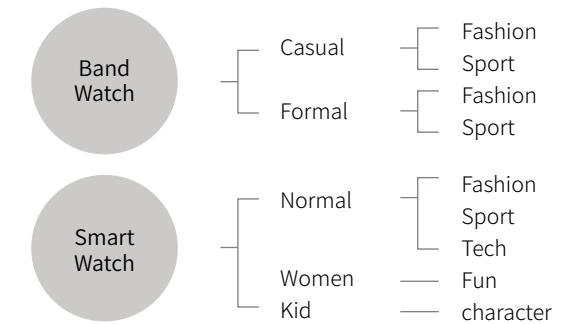
디자인과 부가정보 선택의 폭이 확대되어 많은 타깃층을 확보
일반시계의 디자인 및 부가 정보를 차용
모바일 및 센서로부터 출력되어 노출되는 정보가 다양함

DESIGN GOAL

개인화할 수 있는 요소 및 선택권 확대를 통해 좀 더 많은 타깃층을 확보하며, 일반 시계의 경험과 충돌하지 않고 다양한 부가정보 및 기능을 제공할 수 있는 디자인 구축하였습니다.

- 사용자 취향과 상황에 대응할 수 있는 시계
- 다양한 Real Watch의 재현
- 스마트한 경험이 될 수 있는 시계

DESIGN CONTENTS



화웨이 스마트 워치 페이스 테마 디자인

2017.01 - 2017.06

KARIM RASHID 展 KIOSK

OVERVIEW

세계 3대 산업 디자이너인 카림 라시드 전을 위해 특별히 제작한 디자인입니다. 다양한 유저들이 멀티 터치 플랫폼을 통해 카림라시드의 작품을 감상할 수 있도록 도와주었습니다.



클라이언트
KARIM RACHID
디바이스
TABLE KIOSK
프로젝트 참여
UX / GUI Design

GUI CONCEPT

카림이 즐겨 만드는 패턴 속에서 GUI 아이디어를 얻어 불규칙 속에 규칙성이 있는 GUI를 제작하였습니다.

COLOR

#dc008a	#ff5935	#f7a8b5	#cdd920
#64cded	#656869	#8c8e8e	#eaedef



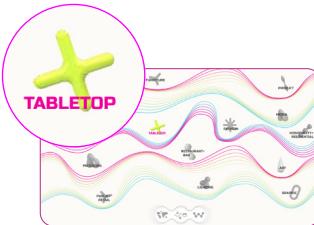
Wait Screen

키오스크 대기화면, 사용자의 위치에 따라 화면이 변화합니다.



Main Screen

사용자가 다가갔을 때 등장하는 화면, 사용자를 인지하여 해당 화면이 변경됩니다.



Work Year

사용자가 손을 화면 위에 올리면 해당하는 아이콘에 색이 들어옵니다. 유저들은 각각의 아이콘들을 클릭, 원하는 정보를 탐색할 수 있습니다.



Work Map

카림라시드의 작품을 연도별로 볼 수 있는 페이지, 해당 국가를 클릭하면 콘텐츠 뷰어 페이지로 이동합니다.



2015.08 - 2016.01

어린이들을 위한 PLAY MAKER

클라이언트	LG상남도서관
디바이스	WEB, APP
프로젝트 참여	PM / RESEARCH / UX / GUI
홈페이지 주소	https://www.youngmaker. or.kr/

OVERVIEW

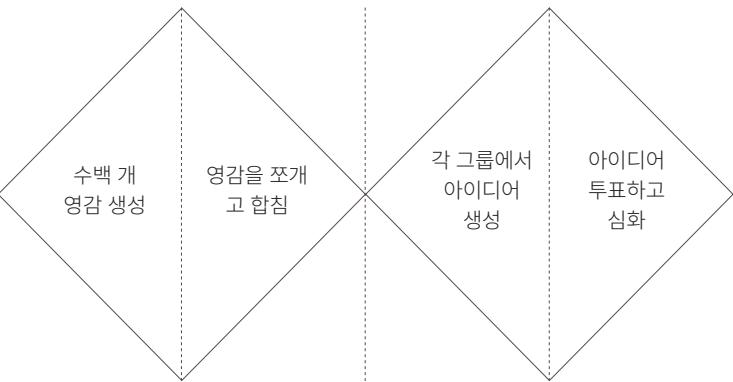
LG 상남 도서관과 함께한, 아이들을 위한 비 영리 웹사이트를 제작하였습니다. 아이들이 자신의 아이디어를 사용, 실제 창작물을 만들어가며 원리를 스스로 이해하고 창의력과 문제해결력을 길러나갈 수 있습니다. 어른들의 가이드를 통해 아이들에게 지속적이고 올바른 교육 방향을 제시하며 철저한 관리를 통해 아이들만을 위한 건전한 커뮤니티를 생성하도록 도와줄 수 있는 웹사이트입니다.



DESIGN RESEARCH

오직 아이들만을 위한 웹사이트 제작을 위해, 다양한 관찰, 인터뷰를 통해 가치를 도출하고 워크숍을 통해 핵심 기능을 도출하였으며, 메인 로고와 GUI 디자인을 투표로 선정하였습니다. 더 나은 사용성을 위해 제작 후 12번의 사용성 평가를 시행, 아이들의 의견을 적극 반영하였습니다.

Issue



Solution



숙명여자대학교

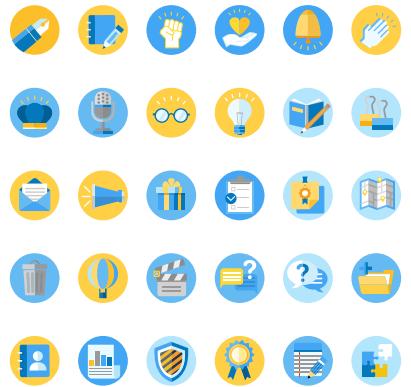


어린이 경험 공유 사이트

GUI DESIGN



초등학생을 대상으로 한 투표를 통해
메인 디자인을 선정하였습니다. 각 브랜드
디자인과 GUI 디자인에 대해서는 해당
Design Guide를 제작, 배포하였습니다.

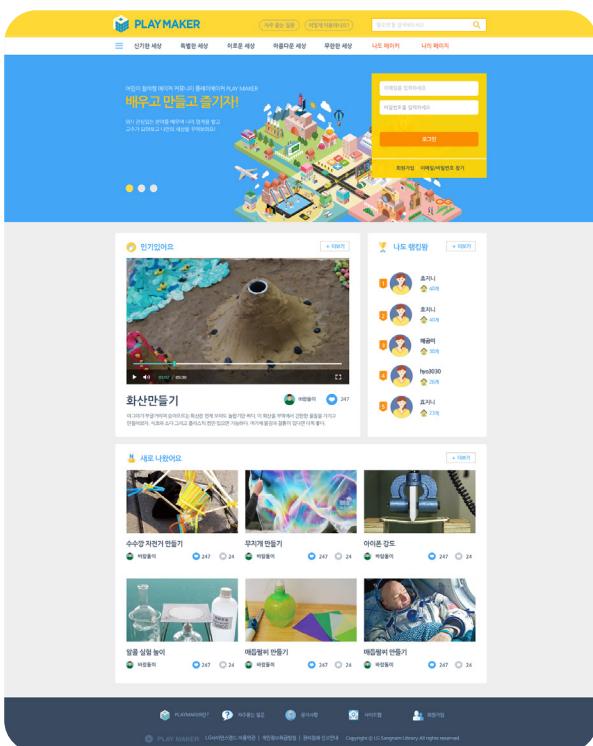


경쟁하기

주간, 월간 별로 랭킹을
보여주며, 자신의 작품을
뽐낼 수 있습니다.

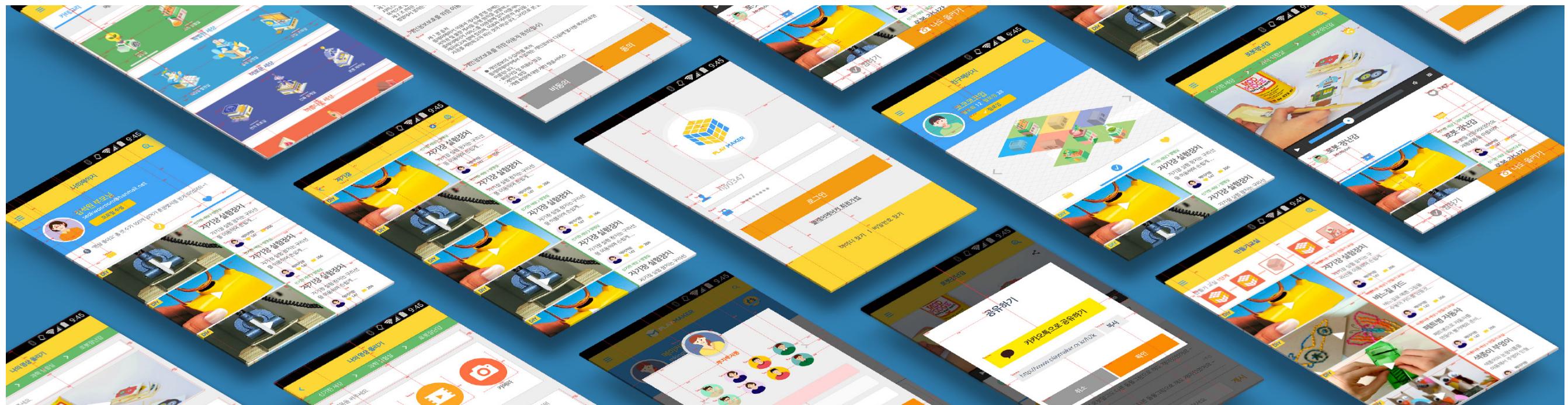
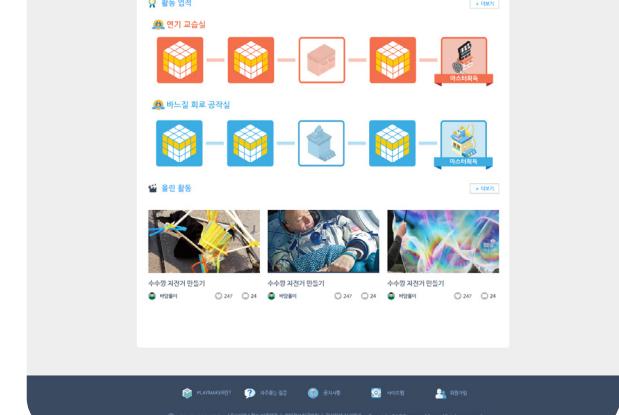
재미있게 하기

게임과 같은 다양한
아이콘과, 목표지점 그리고
현재 모습을 공개, 공유할
수 있습니다.



동기부여

미션을 수행할 때마다
관련 건물 모양의
스티커를 제공하며,
하나의 마을을 완성시킬
수 있습니다.



2018.06 - 2018.07

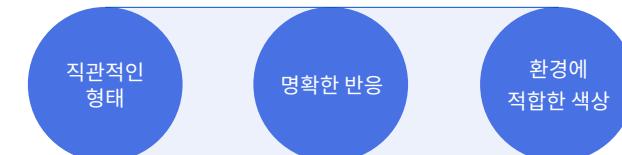
PJT CONCEPT DESIGN KIT

대외비

SITUATION

- 각 페이지마다 일관성이 없는 상이한 디자인을 갖고 있음
- 좁은 리스트 간격으로 가독성이 떨어짐.
- Depth 간 불명확한 구조로 정보를 찾기 어려움이 있음
- 동일한 시스템을 사무환경과 현장 환경에서 사용하고 있음

GUI CONCEPT



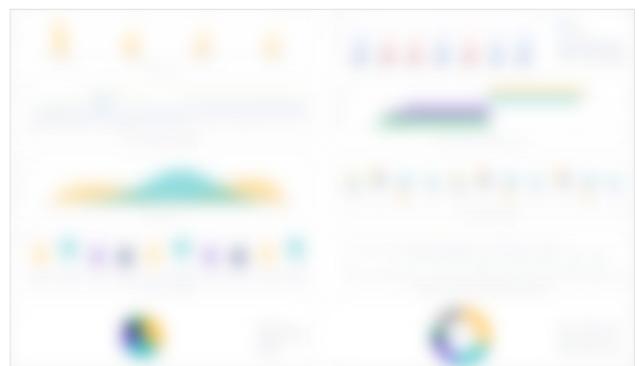
클라이언트	SAMSUNG SDS
디바이스	WEB
프로젝트 참여	GUI / COLOR, GRAPHIC KIT

DESIGN GOAL



GRAPGH DESIGN GUIDE

기능 위주의 GUI를 고려, 색약자도 사용할 수 있는 그래프 색상 가이드와, 모든 환경에서 통일된 정보를 인지할 수 있도록 명확한 그래프 디자인 가이드를 제시하였습니다.



Summary 강조

White/ Black의 간결하고 정적인 화면, 데이터 집중 칼라 사용으로 정보 전달을 높입니다.

Graph 강조

중요 정보 차트 그래프는 컬러를 사용. 복잡한 업무 환경에서 의사결정을 내려야 하는 화면에서 존재감과 집중도를 높입니다.

Grouping 강조

정보의 그룹핑을 강조하여 업무의 효율성을 높입니다.

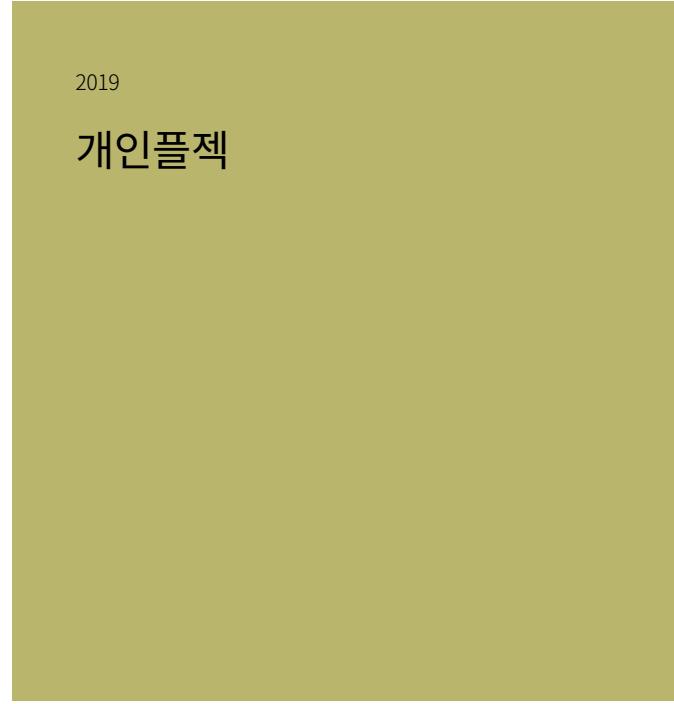


2016

롯데백화점 스마트테이블 GUI

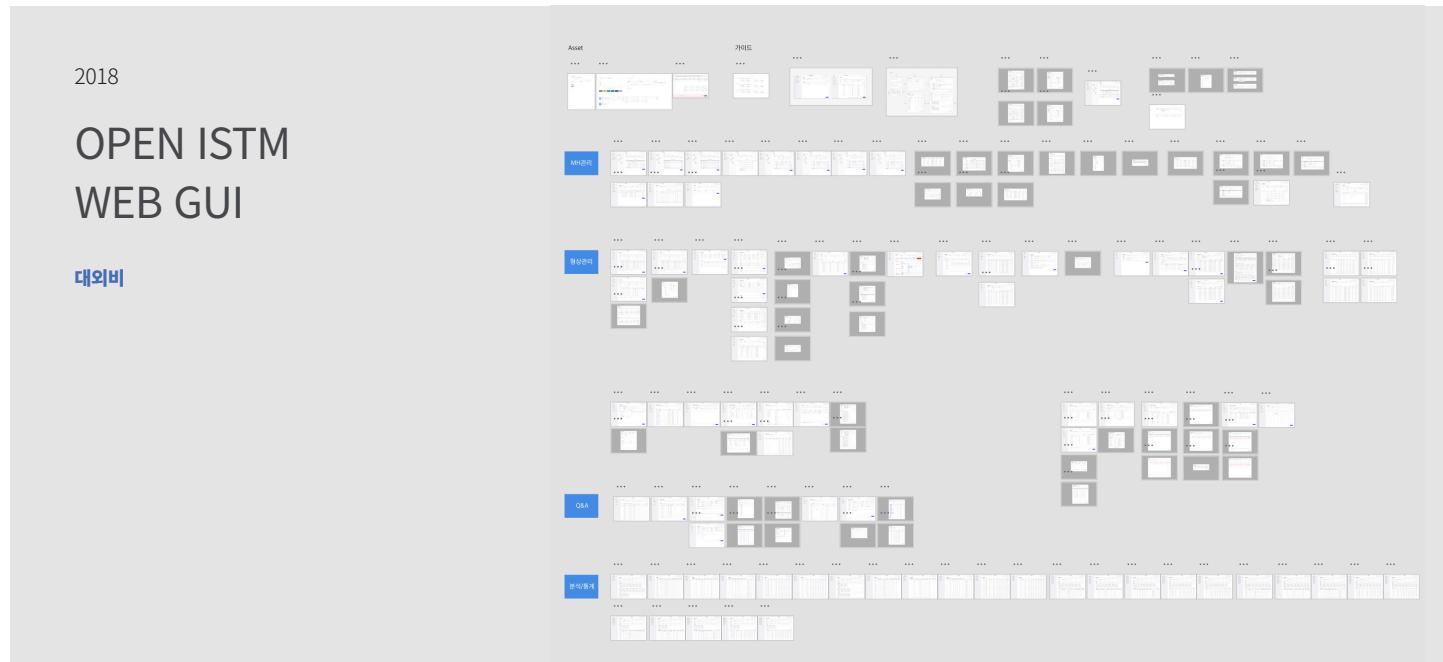


2013



20

개인플젝



2018

OPEN ISTM WEB GUI

대외비



20

SK 5G
협력 작업