

YELINMOON.com

안녕하세요.
새로운 경험을 탐험하는 디자이너,
문예린입니다.



문예린 MOON YELIN

2000. 04 .19

안녕하세요.
새로운 경험을 탐험하는 디자이너, 문예린입니다.
단순히 보기 좋은 디자인이 아니라,
사용자의 흥미를 이끌고 소통할 수 있는 디자인을 하고 싶습니다.

CONTACT

Phone 010-4133-3302
Email moonriseyell@gmail.com
Address 서울시 마포구 월드컵로
Website www.yelinmoon.com

EDUCATION

2019.02 충남예술고등학교 디자인과 졸업
2024.02 홍익대학교 디자인컨버전스학부 졸업

EXPERIENCE

2021.09 - 2022.06 [디자인어스] 근로장학생 (시각, 편집디자인 업무 보조)
2022.07 - 2022.09 [러닝포인트] 스타트업 UX/UI 디자인
2022.10 - 2023.11 [디딤돌교육] 편집디자인 보조 파트타이mer
2024.01 [버디네트웍스] 퍼포먼스 마케팅 디자인 인턴
2024.07 - 현재 [GS 리테일] GS SHOP 그래픽디자인

SKILL

Adobe Illustrator / Photoshop / After Effects / Indesign
Figma / Cinema4D / Blender / Tornado

뚜게다

Logo / Graphic

2024~

협업 프로젝트 디자인 기여도 100%

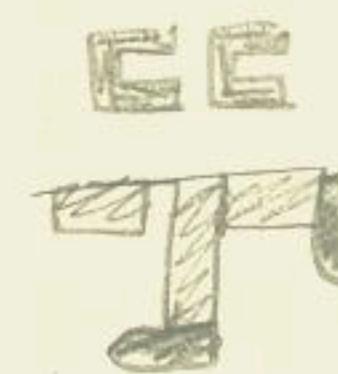
사용 프로그램 Adobe Illustrator

Figma

뜻게더는 산책을 포함한 일상 속 걷기를 기록하고
걸음 속에서 발견된 나만의 장소를 친구와 함께
공유하는 어플입니다.

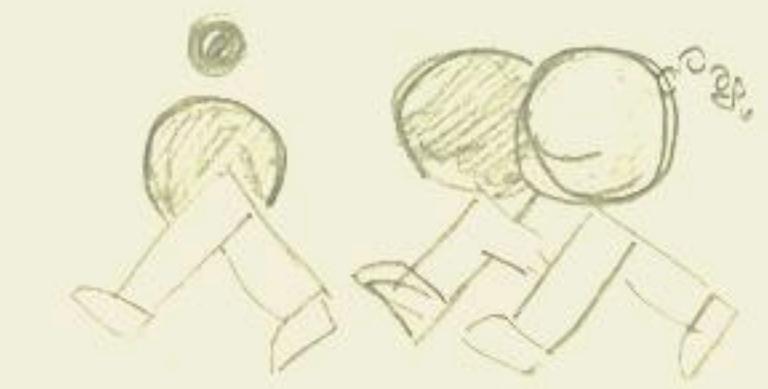
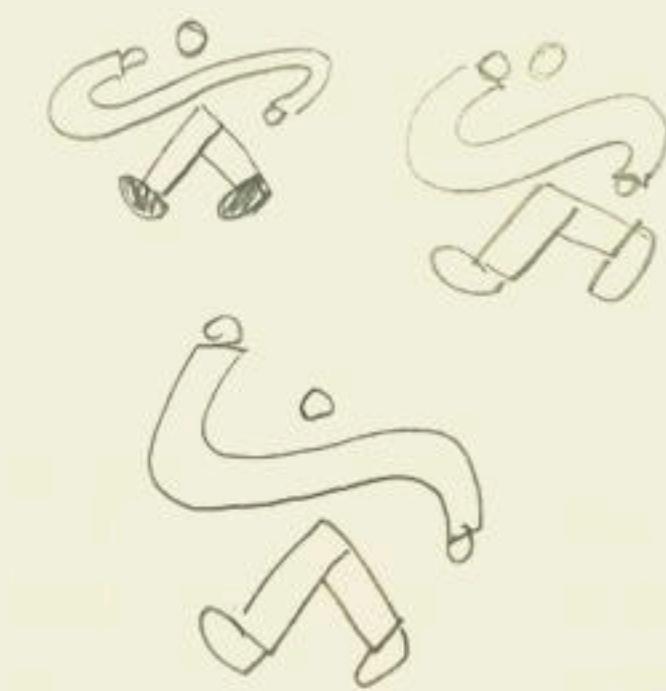
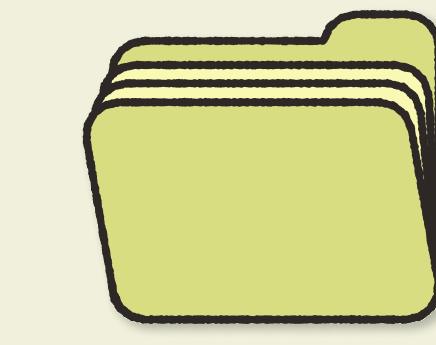
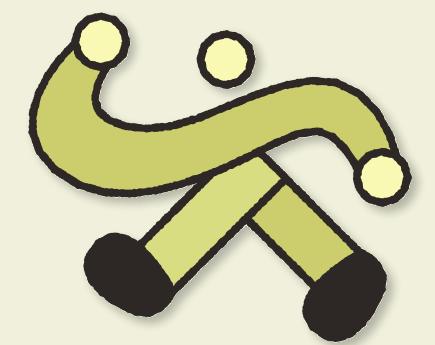
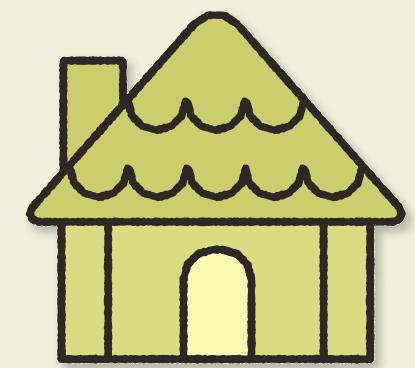
내가 걸어온 길 그대로 지도에 경로가 그려지며
지도 위 삐뚤빼뚤한 경로를 모티브로 그래픽을
제작했습니다.

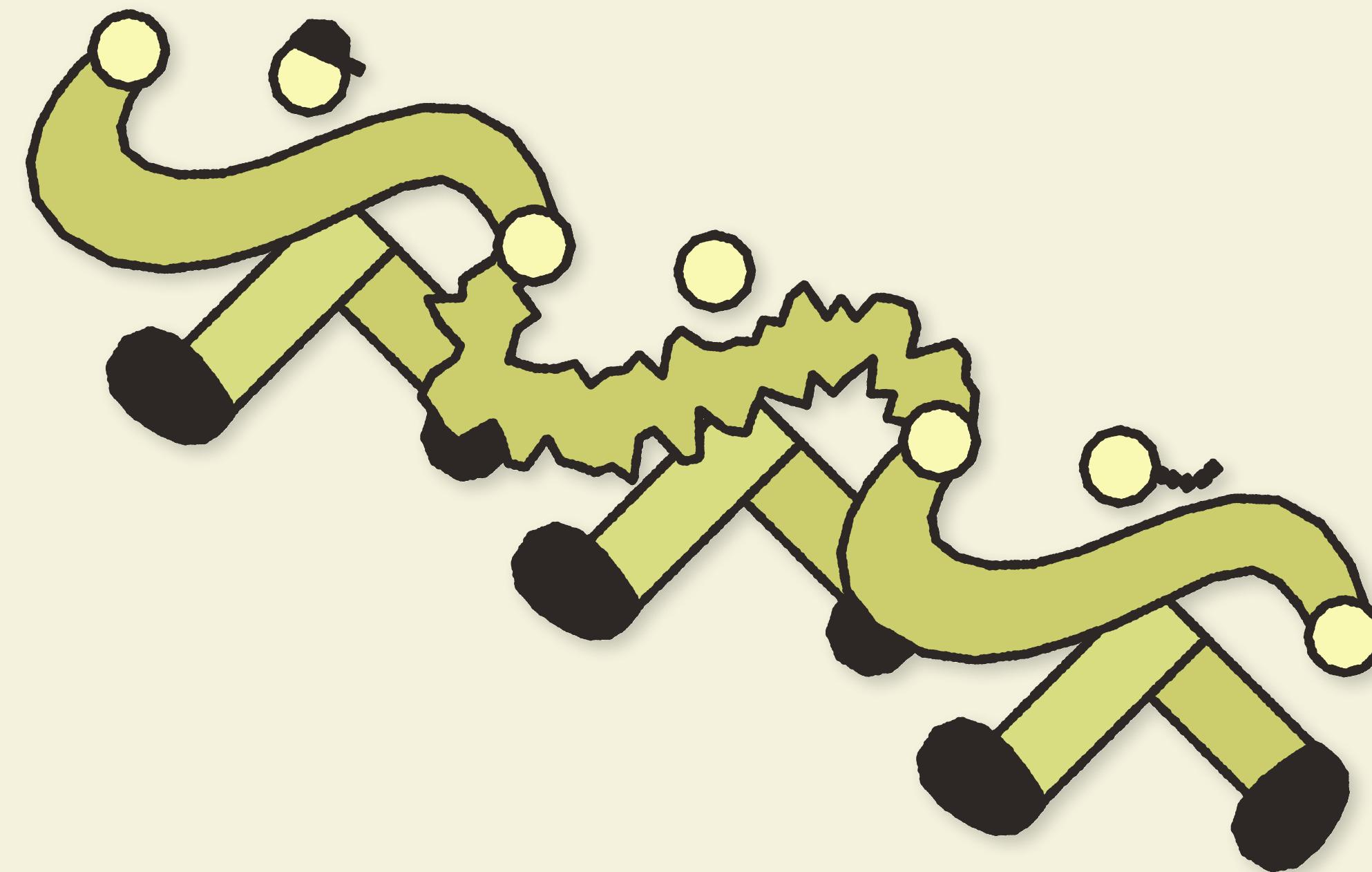
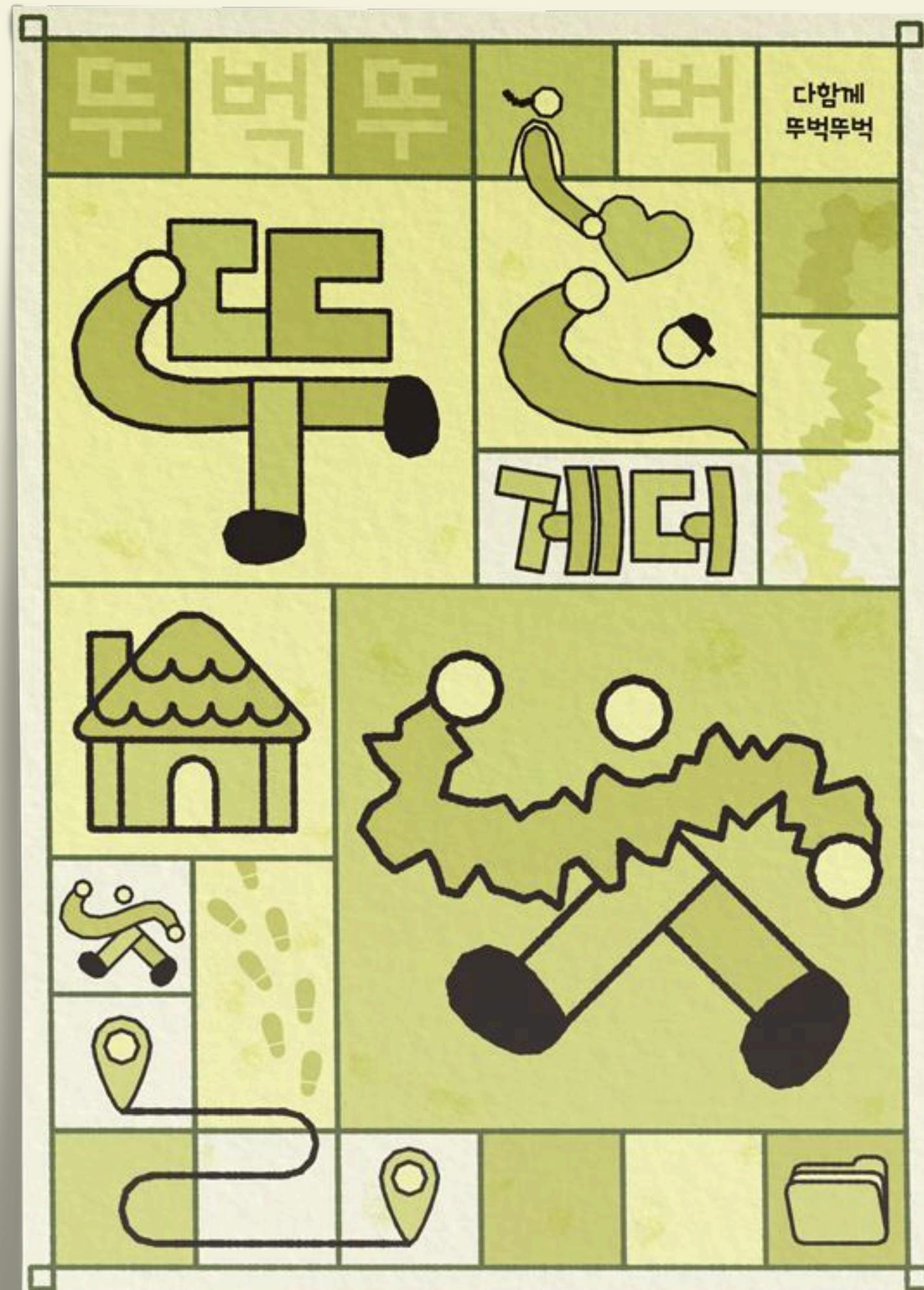




다함께 뚜벅뚜벅

A large, stylized illustration of the Korean characters '뚜' and '벅' in yellow-green with black outlines. The characters are interconnected, forming the phrase '다함께 뚜벅뚜벅' (Everyone's Lumpy Step).





meettro

BX / Web Design / Graphic

2023

팀 프로젝트 기여도 50% 그래픽 컨셉, 웹디자인, 영상 등

사용 프로그램 Adobe Illustrator
Figma

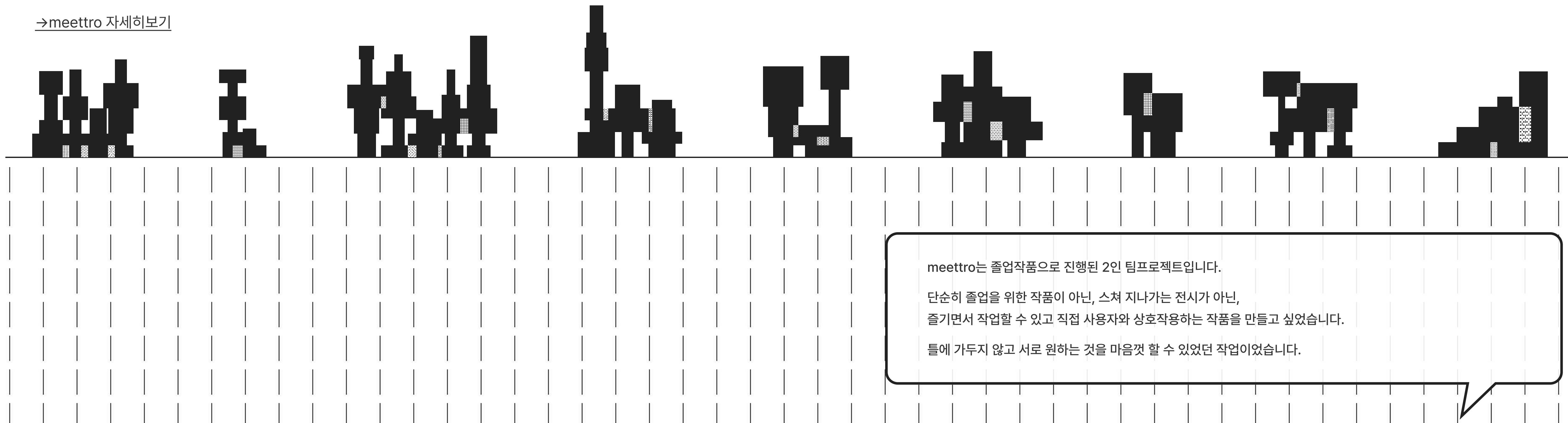
Interactive workspace



meetro는 일의 과정을 시각적으로 보여주는 웹 기반의 협업 툴입니다. 일한다는 행위가 단순히 숙제 혹은 경제활동으로 느껴질 수 있지만, 그 과정을 즐긴다면 의미 있는 밑거름이 된다는 점을 전달하고 싶다는 마음에서 출발했습니다.

[→www.meettro.com](http://www.meettro.com)

[→meettro 자세히보기](#)



meetro는 졸업작품으로 진행된 2인 팀프로젝트입니다.

단순히 졸업을 위한 작품이 아닌, 스쳐 지나가는 전시가 아닌,
즐기면서 작업할 수 있고 직접 사용자와 상호작용하는 작품을 만들고 싶었습니다.

틀에 가두지 않고 서로 원하는 것을 마음껏 할 수 있었던 작업이었습니다.

concept

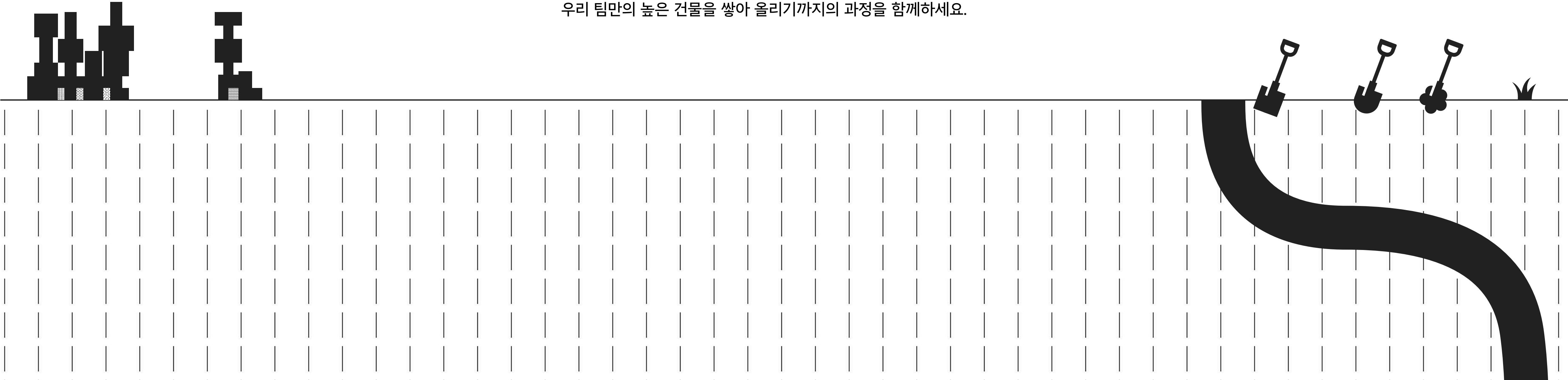
mettro의 메인 컨셉은 '땅을 파다'입니다.

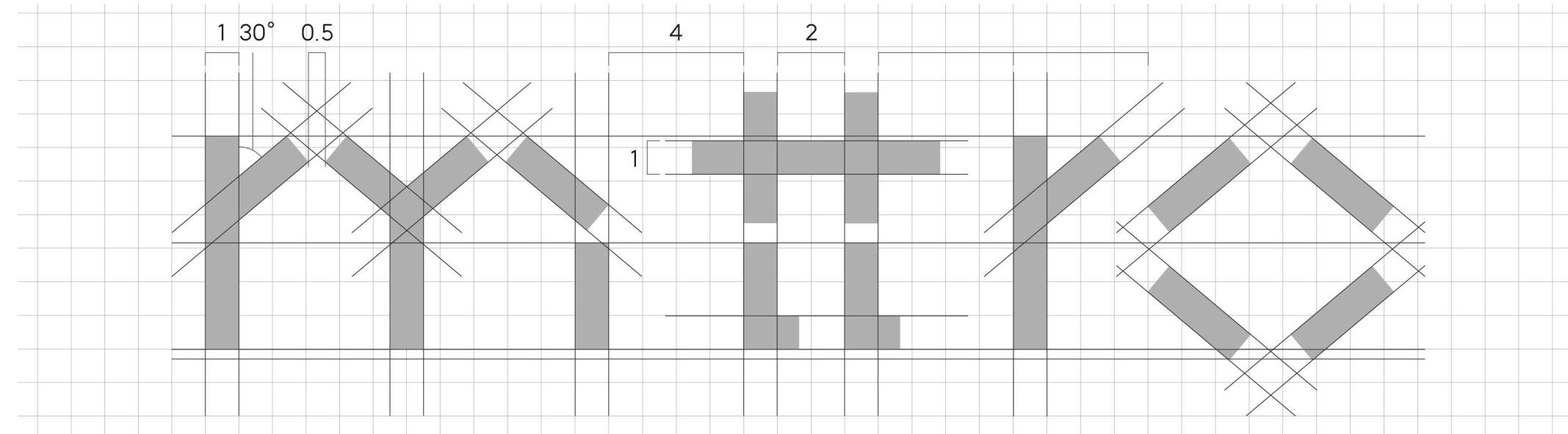
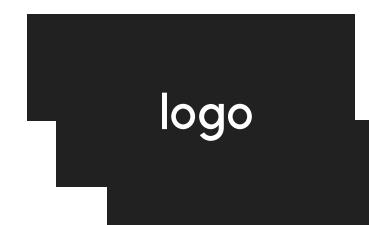
땅 밑에는 눈에 잘 보이지 않는 중요한 것들이 많습니다.

그것들은 땅 위의 것들과 하나로 이어져 큰 역할을 해주고 있다는 점에서
땅 밑의 보이지 않는 노력과, 땅 위의 성과로 연결지었습니다.

땅을 파는 컨셉을 직관적으로 시각화해,
땅따먹기 게임하듯 업무를 처리하며 재미를 느끼고
실시간, 자동적으로 업무 과정이 공유되어 직접 보고를 하지 않아도 되어 편리하며
각자의 업무 패턴을 시각적으로 한눈에 볼 수 있도록 기획했습니다.

mettro.com에서 팀원들과 우리 팀의 프로젝트를 만들고 함께 땅을 파며
우리 팀만의 높은 건물을 쌓아 올리기까지의 과정을 함께하세요.





Interactive workspace

meettro

Interactive workspace

meettro



#222222



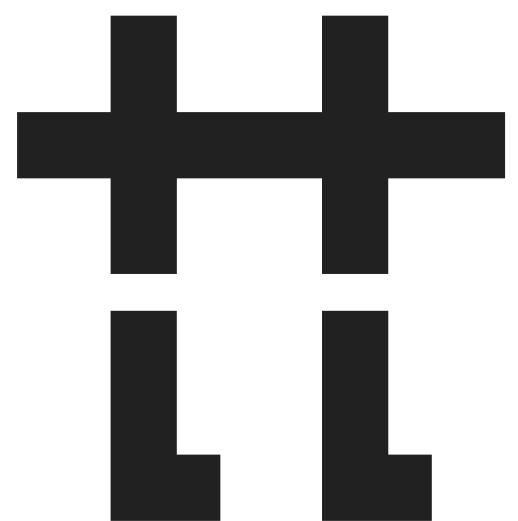
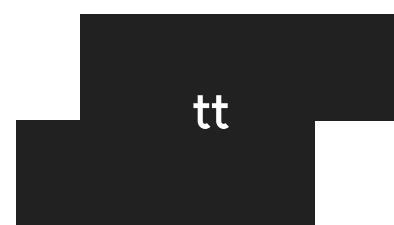
#ffffff

Interactive workspace

밀으로

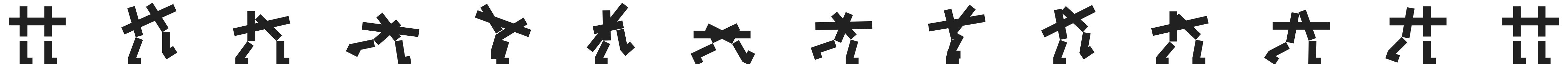
SUIT

민고딕

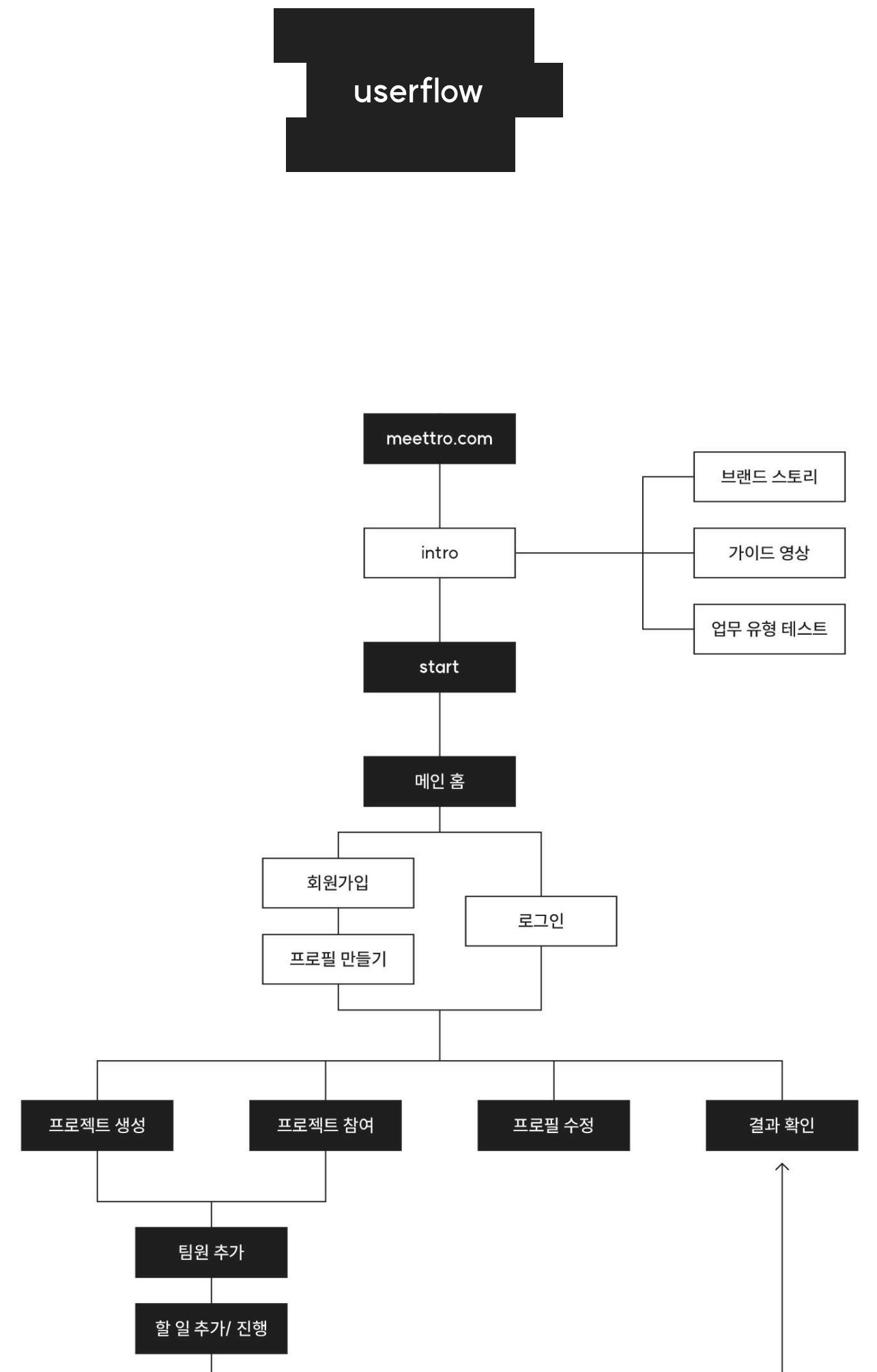


E|E|

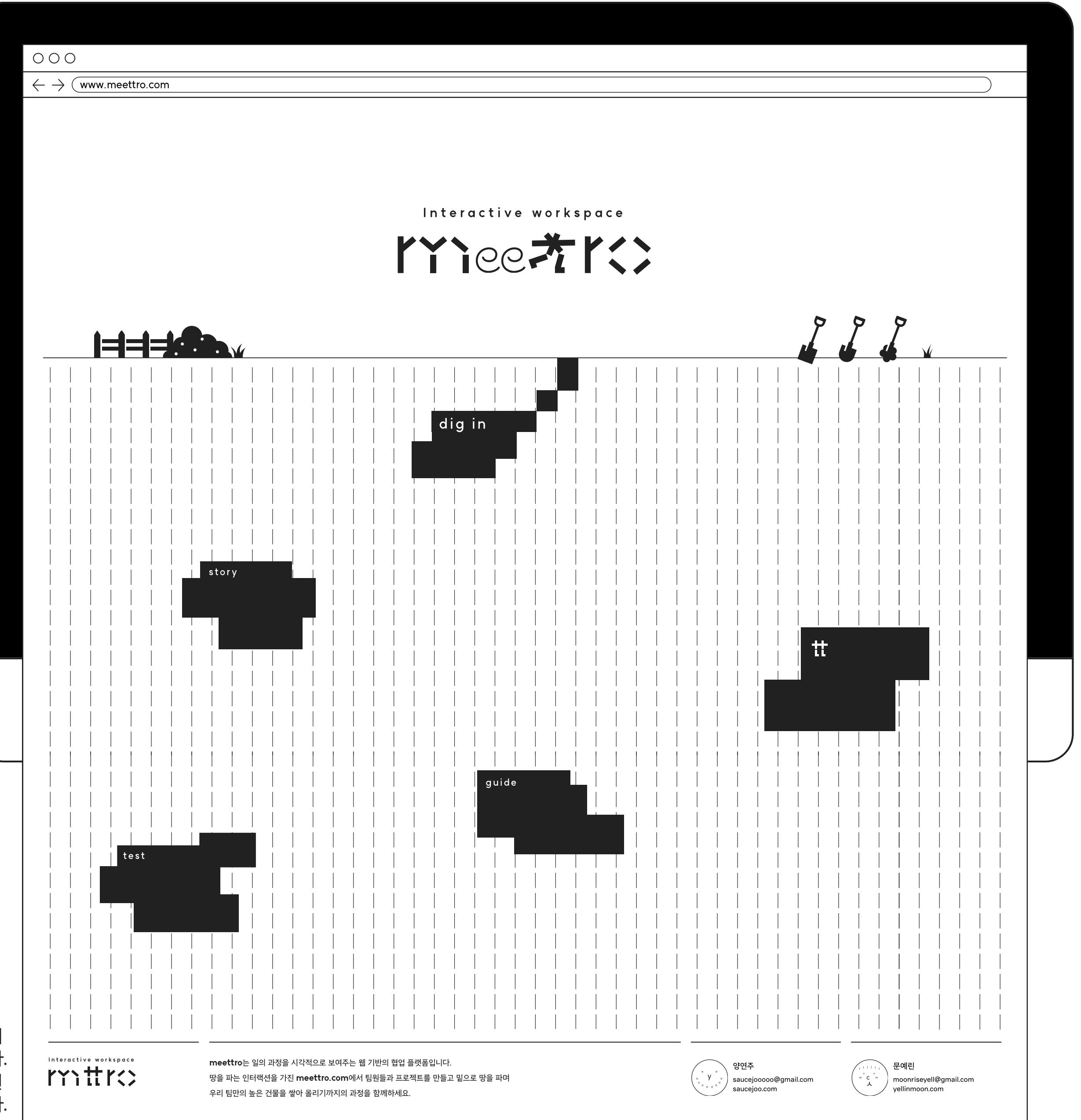
meetstro의 t 두 개가 만나 만들어진 마스코트로,
웹상에서 돌아다니며 사용자와 상호작용합니다.

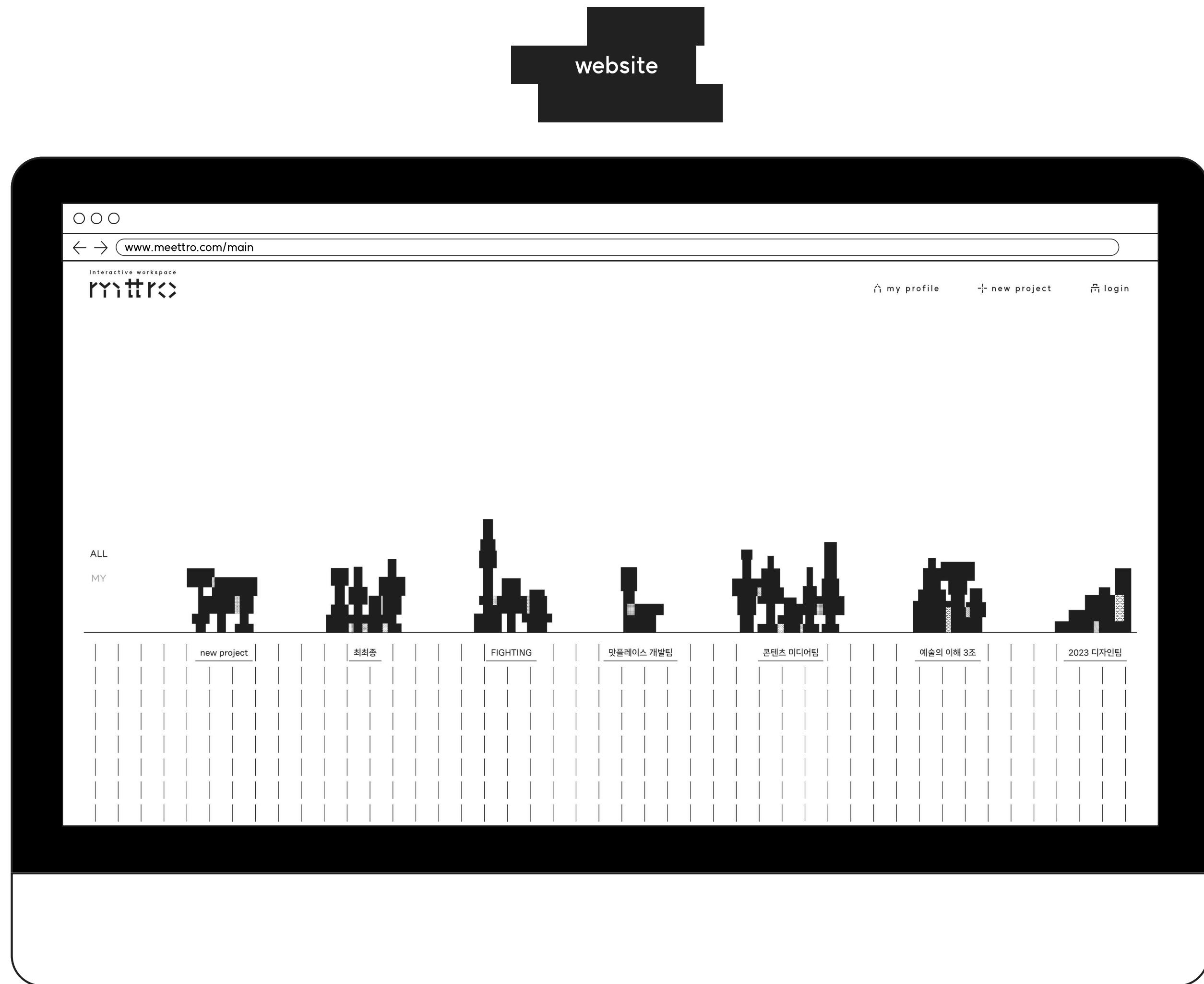


움직이는 tt보기 <https://www.meetro.com/images/web-images/6.gif>



meettro의 홈페이지로 사용자가 메뉴버튼을 향해
마우스를 가져가면 자연스럽게 땅을 파는 그래픽이 나타납니다.
dig in을 눌러 시작할 수 있으며 그외에 meettro와 관련된
다양한 메뉴를 체험해볼 수 있습니다.





website

login

logout

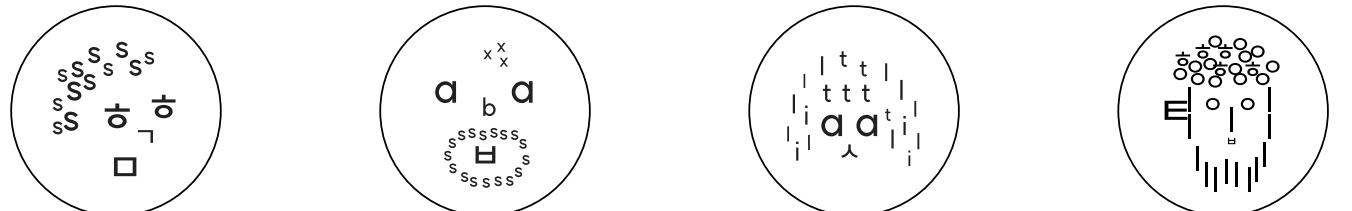
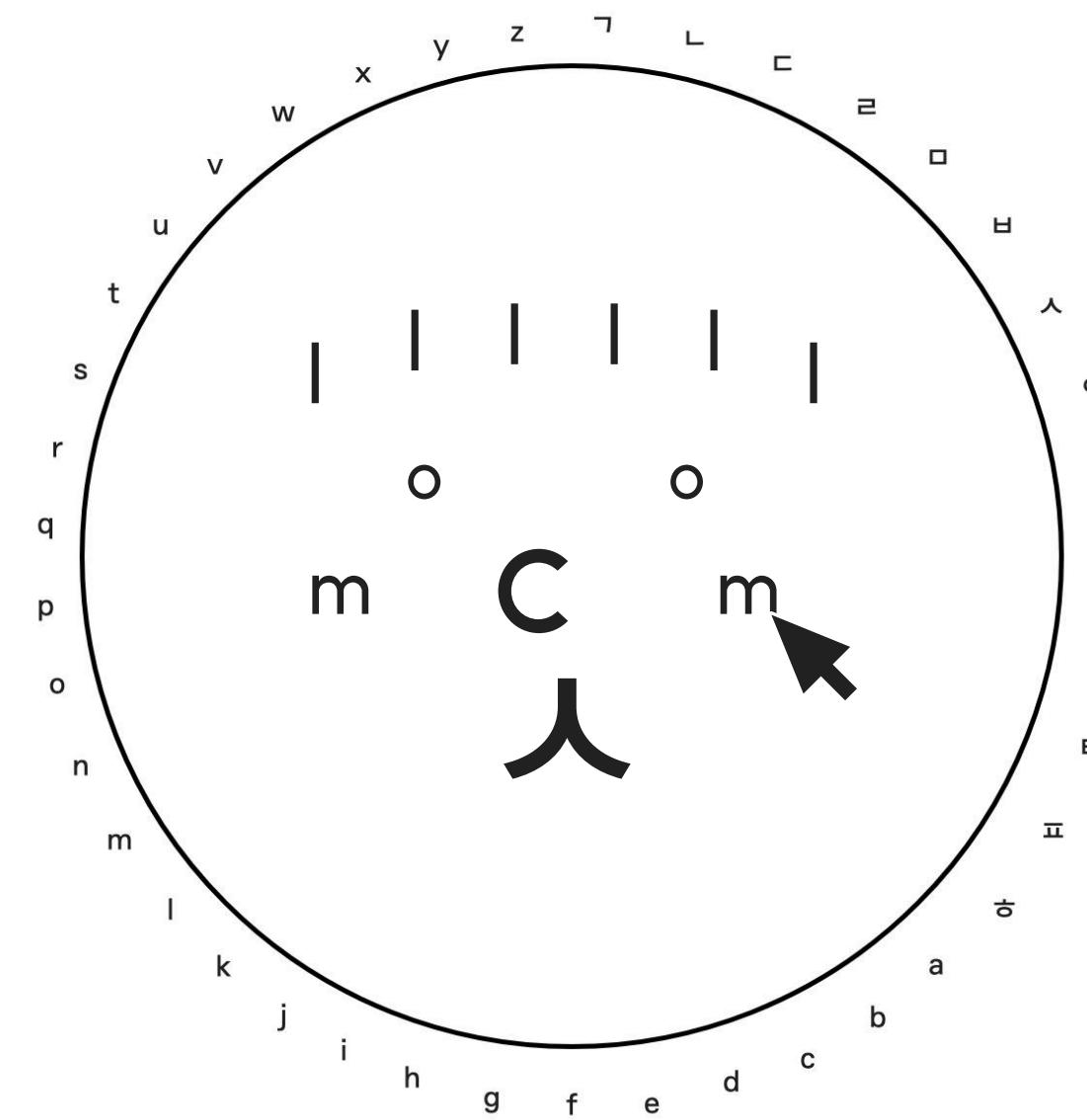
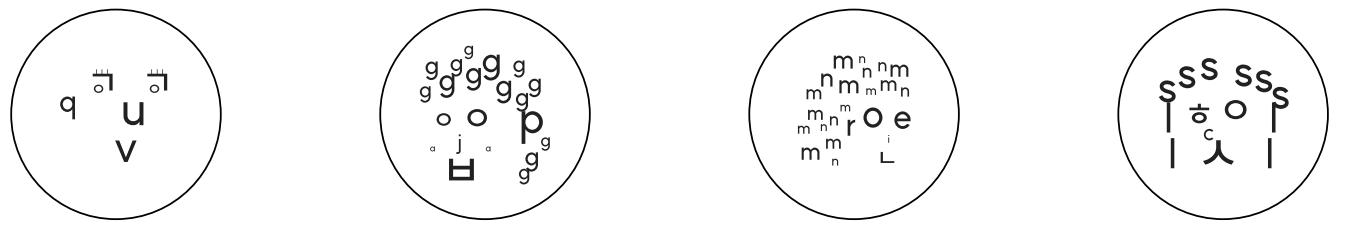
my profile

members

new project

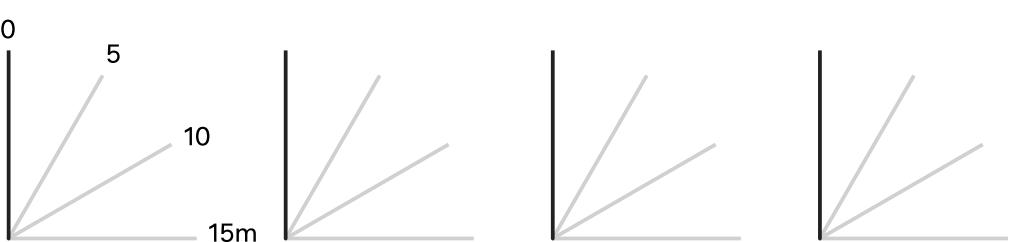
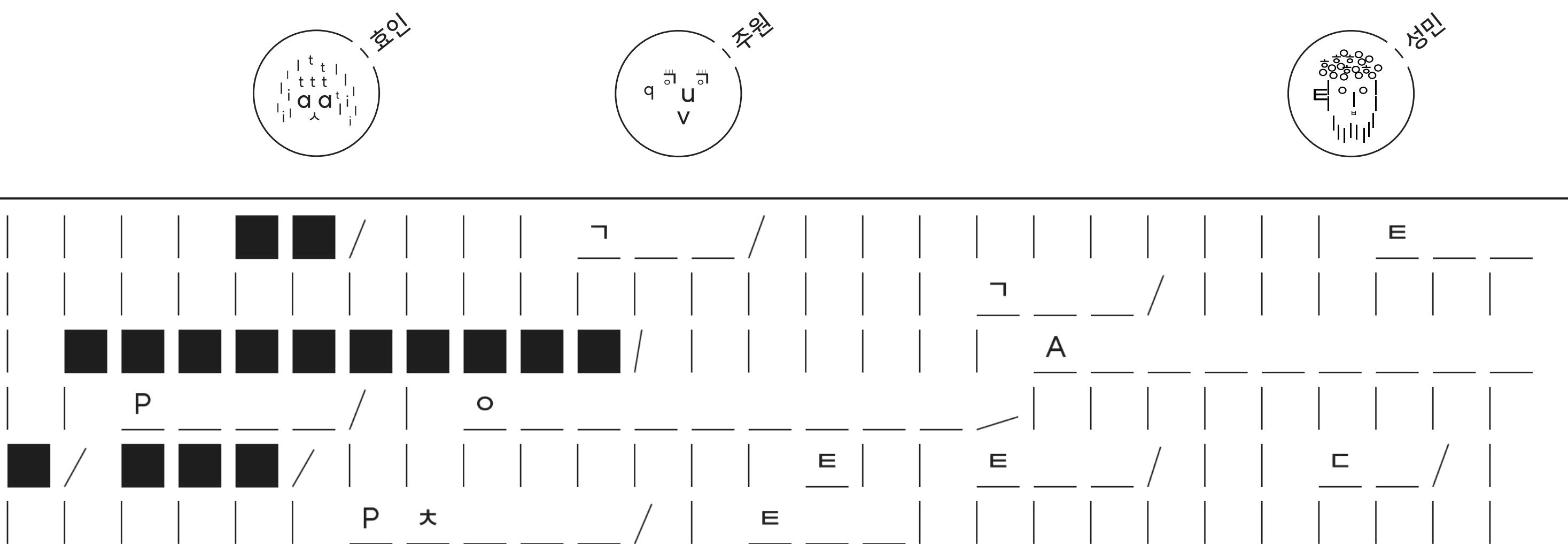
patterns

meettro의 메인화면입니다.
각 팀의 프로젝트인 건물들을 둘러볼 수 있으며
로그인 후 프로젝트를 생성할 수 있습니다.

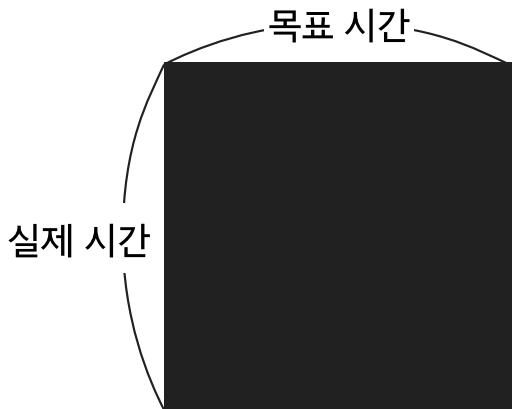


meettro의 프로필은 사용자가 직접 글자를 끌어당겨
자신의 개성을 담아 원하는 얼굴로 만들 수 있습니다.

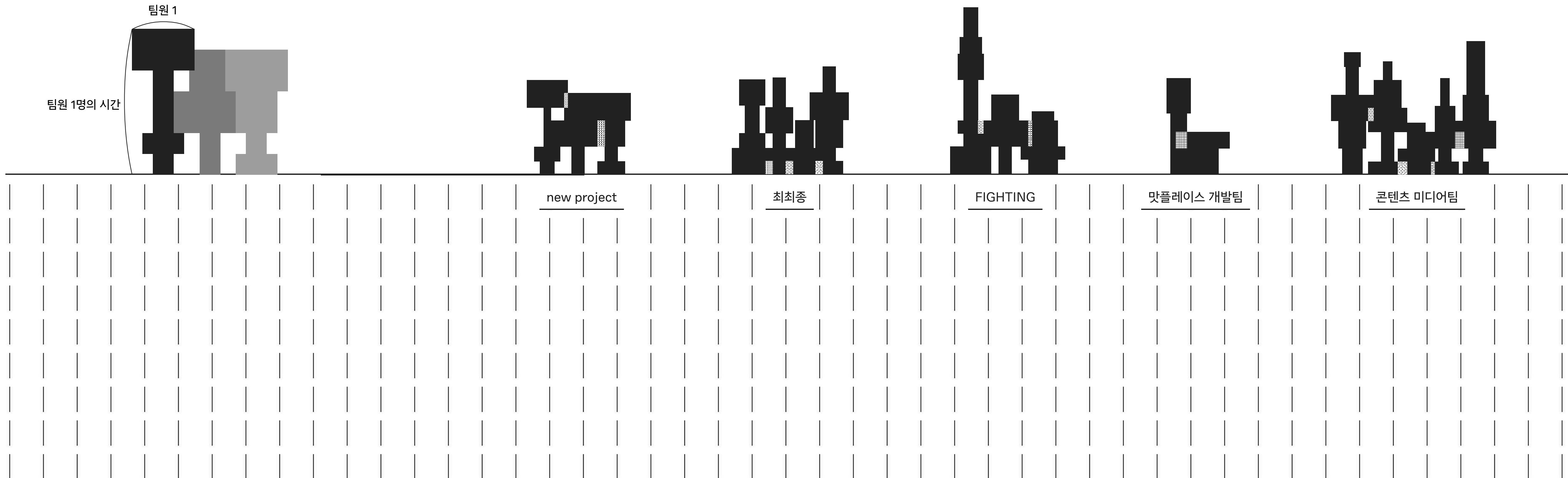
프로젝트 페이지에서는 팀원들과 함께 작업을 하는 공간입니다.
각자 할 일을 입력한 후 일을 시작합니다.

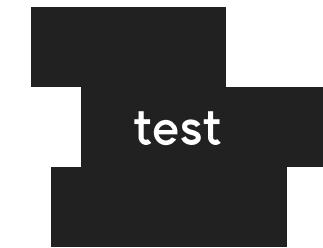


막대기는 15분마다 자동으로 쓰러지며 타이머의 역할을 합니다.
쓰러진 막대기 수를 통해 일을 얼마나 동안 진행했는지
한눈에 확인할 수 있습니다. (ex. 막대기 4개 = 1시간)



할 일이 끝나면, 메인 화면에는 목표한 시간 대비 실제 진행 시간 단위에 따라 블록이 쌓입니다.
실제 시간에 비해 목표 시간이 길다면 가로로 긴 직사각형, 그 반대라면 세로로 긴 직사각형이 만들어집니다.
목표 시간과 실제 시간이 같다면 가장 안정적인 정사각형이 쌓여 건물을 구성하게 됩니다.



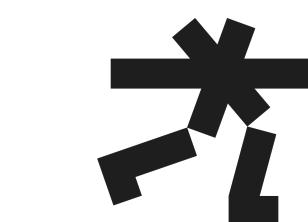
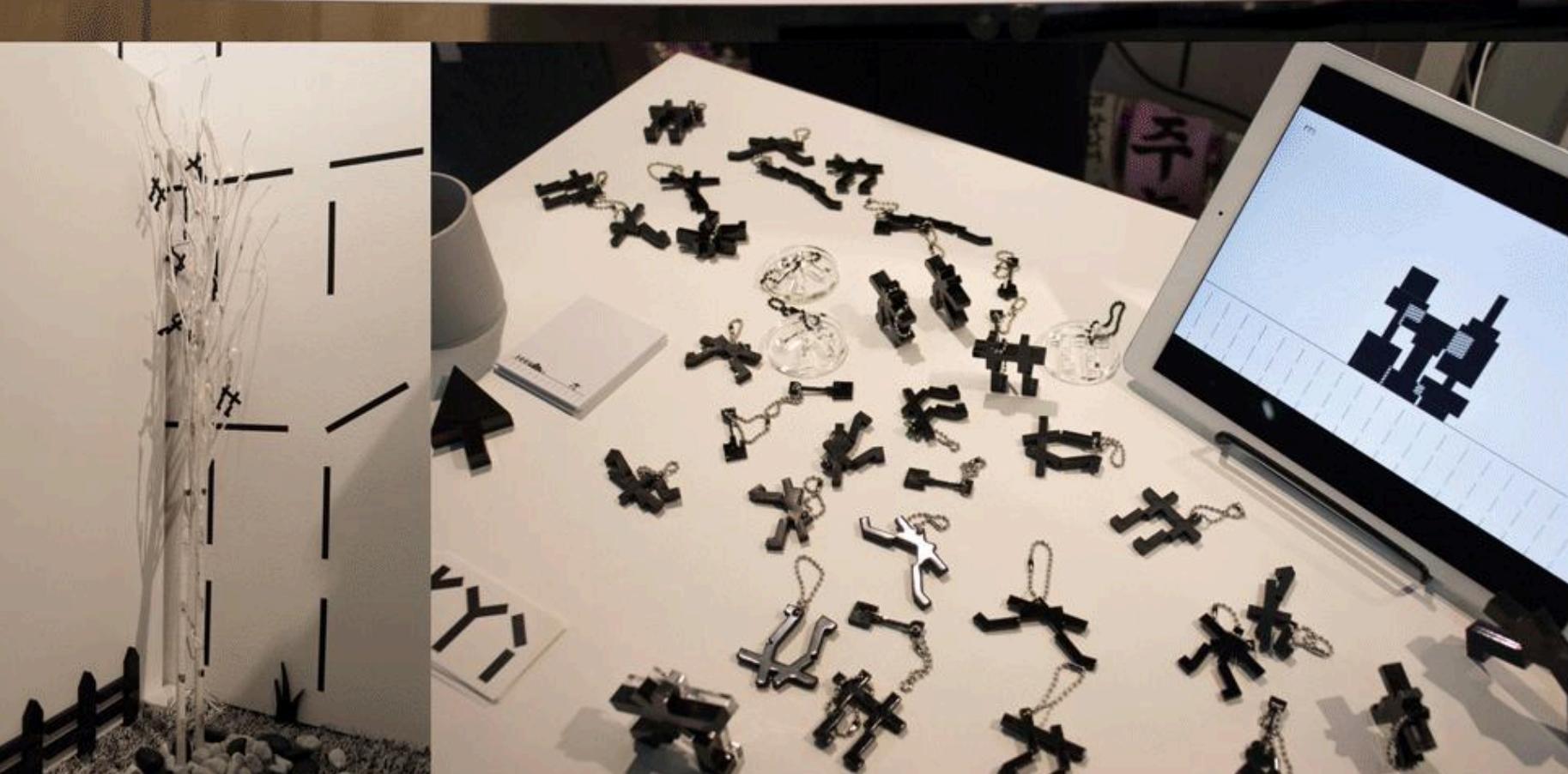
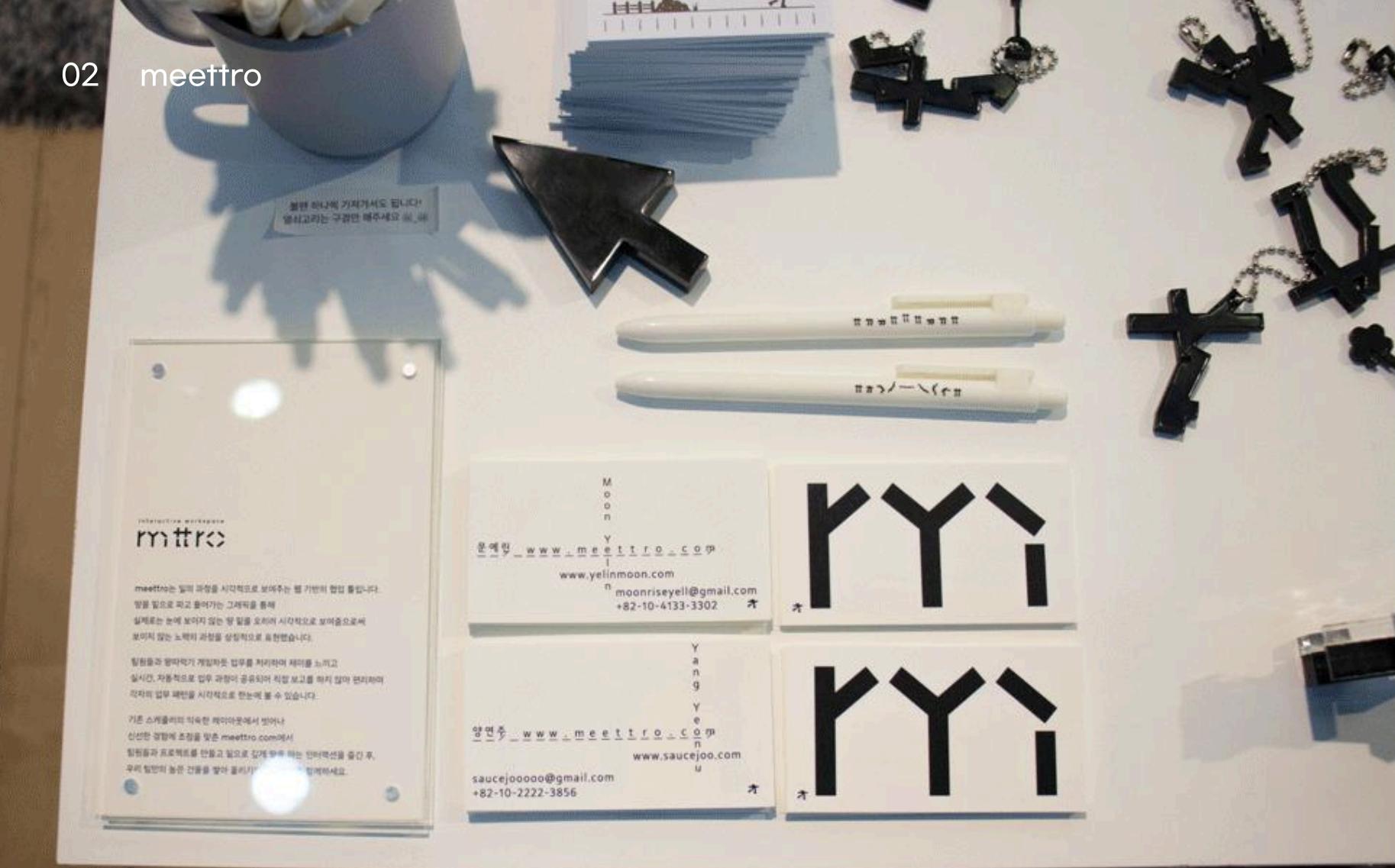


meettro의 테스트를 통해 나의 업무 유형을 알아보세요.
결과는 땅을 파는 도구들로 구성했습니다.
팀 작업전 아이스브레이킹으로도 활용할 수 있습니다.



test해보기 <https://www.meetro.com/test>





www.meettro.com

조각보

Logo, Web Design
2024

협업 프로젝트 디자인 기여도 100%

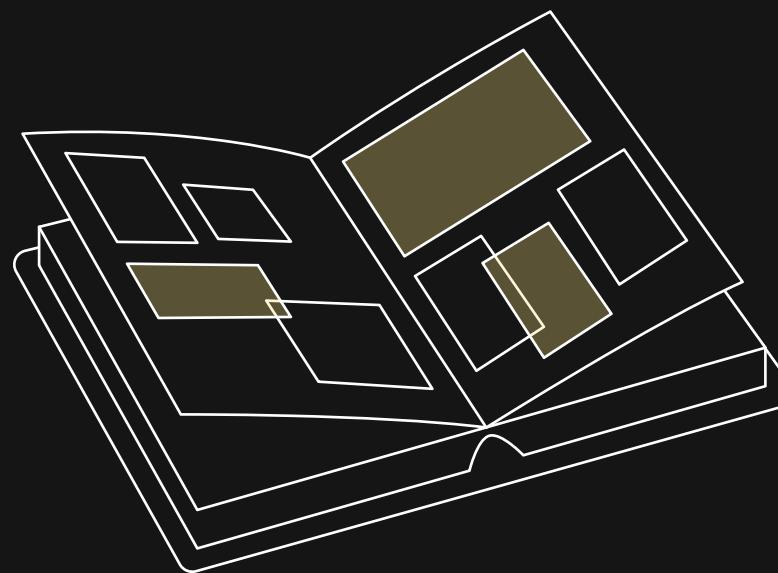
사용 프로그램 Adobe Illustrator
Adobe After Effects
Figma



조각보는 개발자와 협업으로 진행된 프로젝트로, 거창하진 않아도 직접 구현되는 웹페이지를 만들어 보고자 시작된 작업입니다. 조각보의 조각을 모티브로 로고부터 아이콘, 웹페이지까지 구성했습니다.

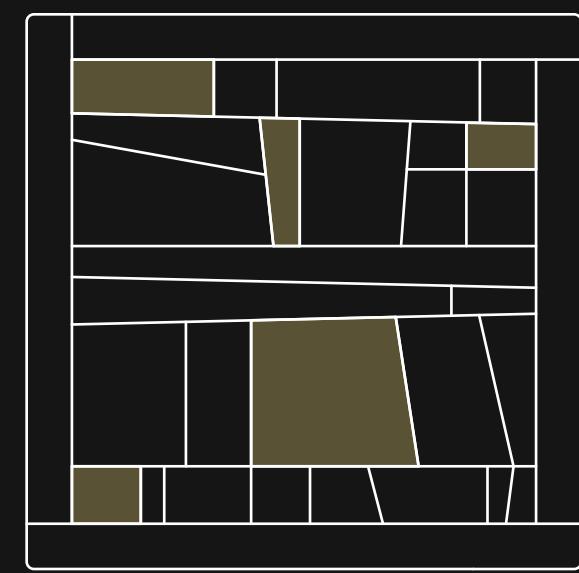
l overview

“언제 어디서나 흩어진 사진들을 모아볼 수 있으면 어떨까?”



앨범, 사진첩

: 사진을 붙여 정리 · 보존하기 위한 책.



조각보

: 여러 조각의 형상을 대어서 만든 보자기.

오랜만에 만난 가족들과 앨범을 꺼내 추억을 회상해보신적이 있으신가요?

차곡차곡 정리된 사진들이 반가우면서도 자주 보지 못해 아쉬운 마음이 있습니다.

서로 다른 조각으로 하나의 보자기를 만드듯 여러 사진을 모아 정리한 **앨범**도 **조각보**와 같다고 생각했습니다.

온라인에서도 흩어진 사진들을 한 데 모아 추억으로 간직하고 함께 꾸미는 경험을 나누고자 조각보를 만들었습니다.

goal

조각보

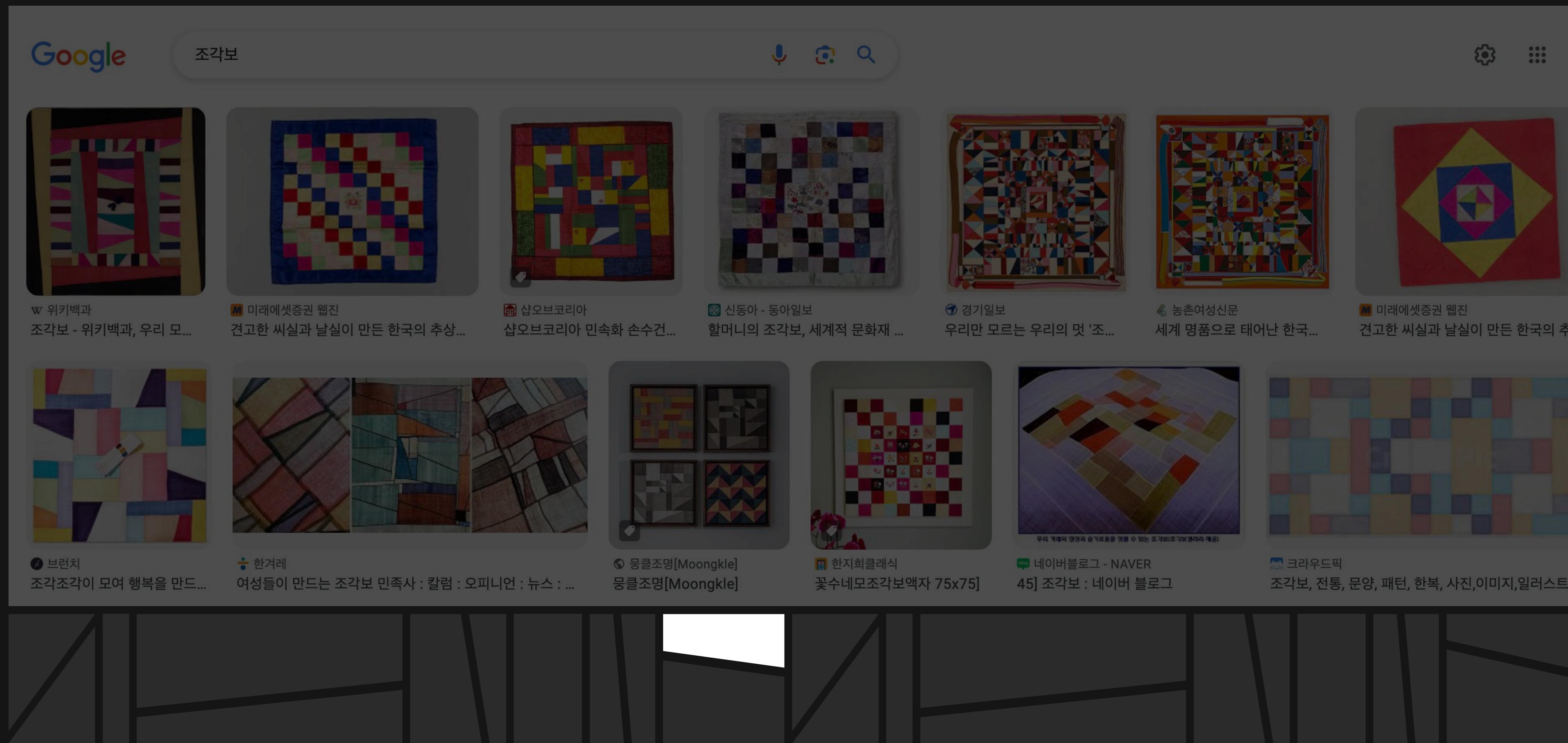
사진첩

사진첩을 가지고
있어야만 볼 수 있다.

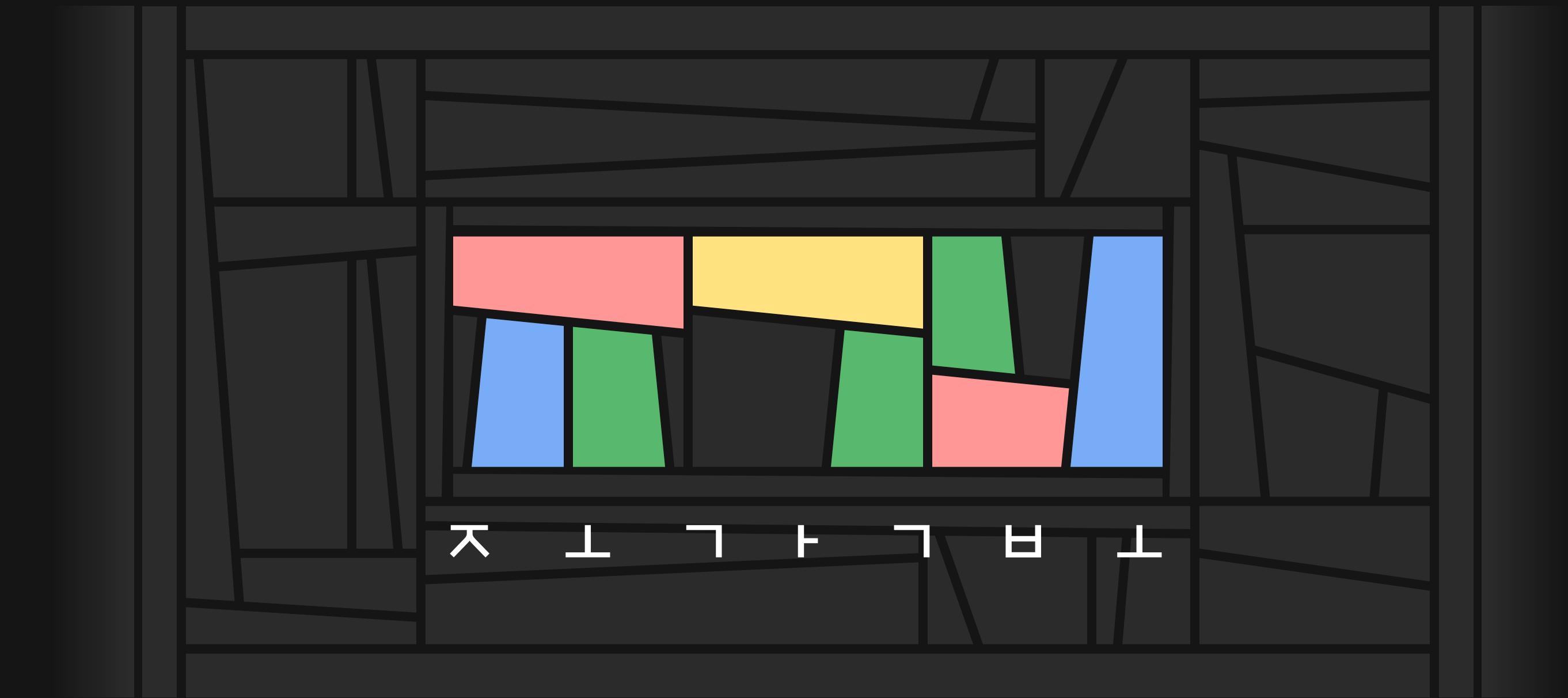
추억 되돌아보기
내 마음대로 배치하고 꾸미기

언제 어디서나,
구성원 누구나 볼 수 있다.

멀리 떨어져있는 사람과 언제든지 종이 사진첩만의 추억을 회상할 수 있는 조각보를 만들자



조각보는 자투리 천으로 만들어져 제각각의 조각들이 모인것이 특징입니다.
그 중 많은 조각보에서 보이는 사다리꼴의 형태를 심볼로 활용했습니다.



I type system

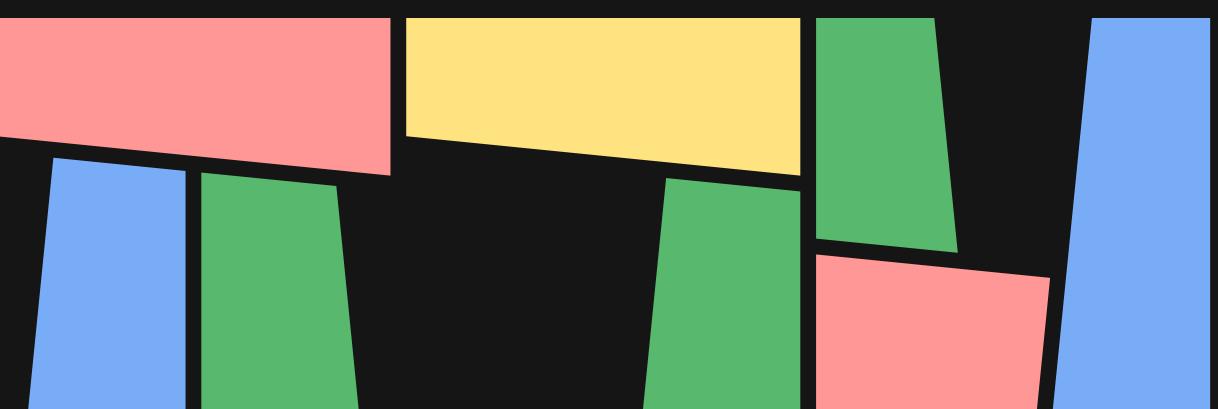
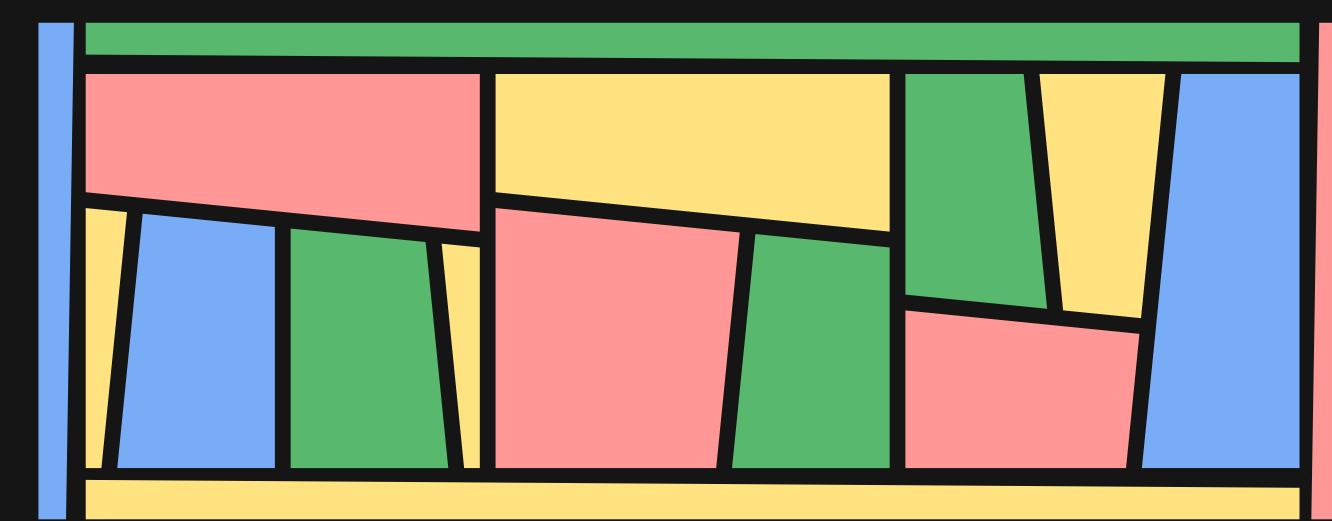
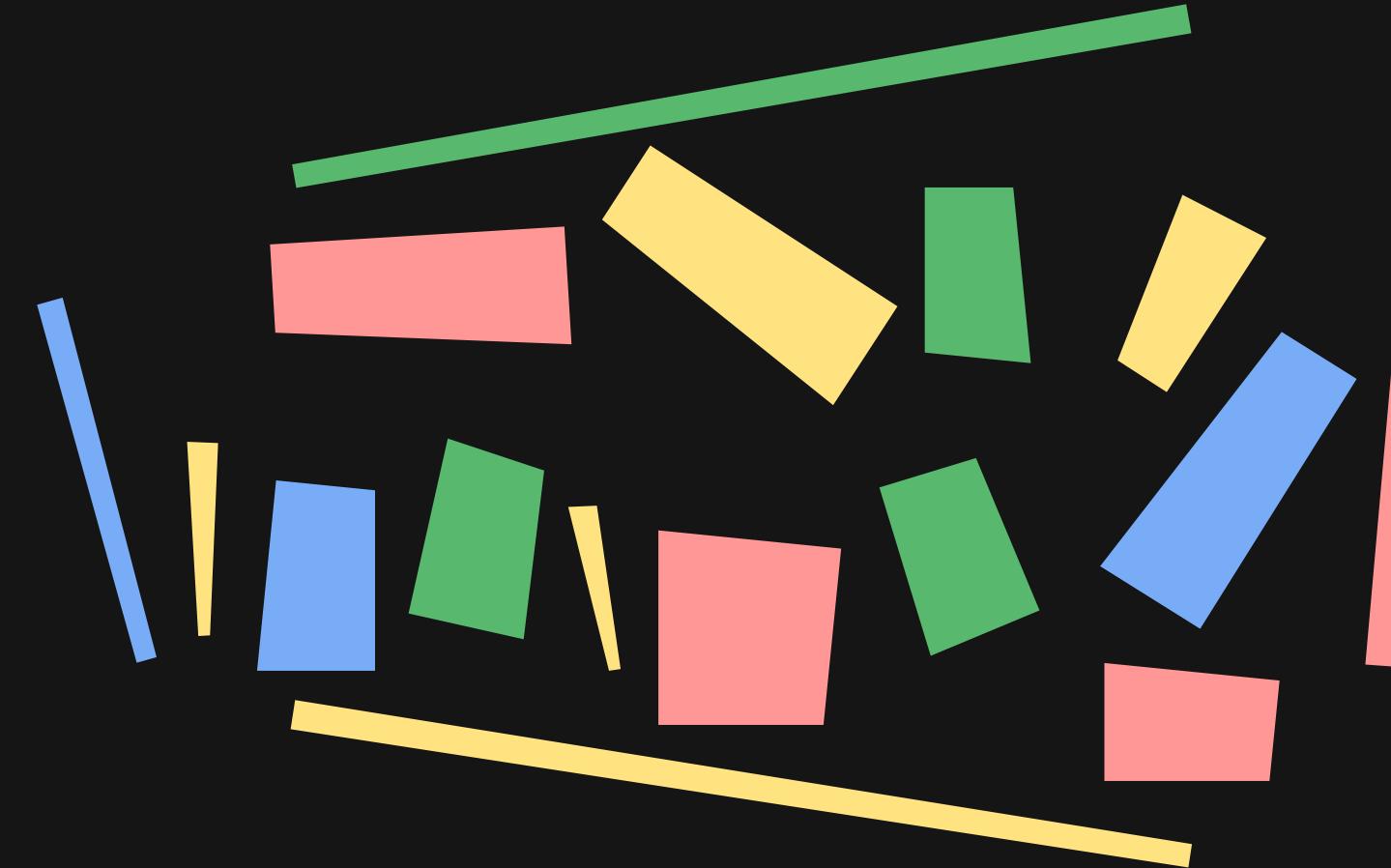
SUITE

당신의 추억을 모아,
조각보

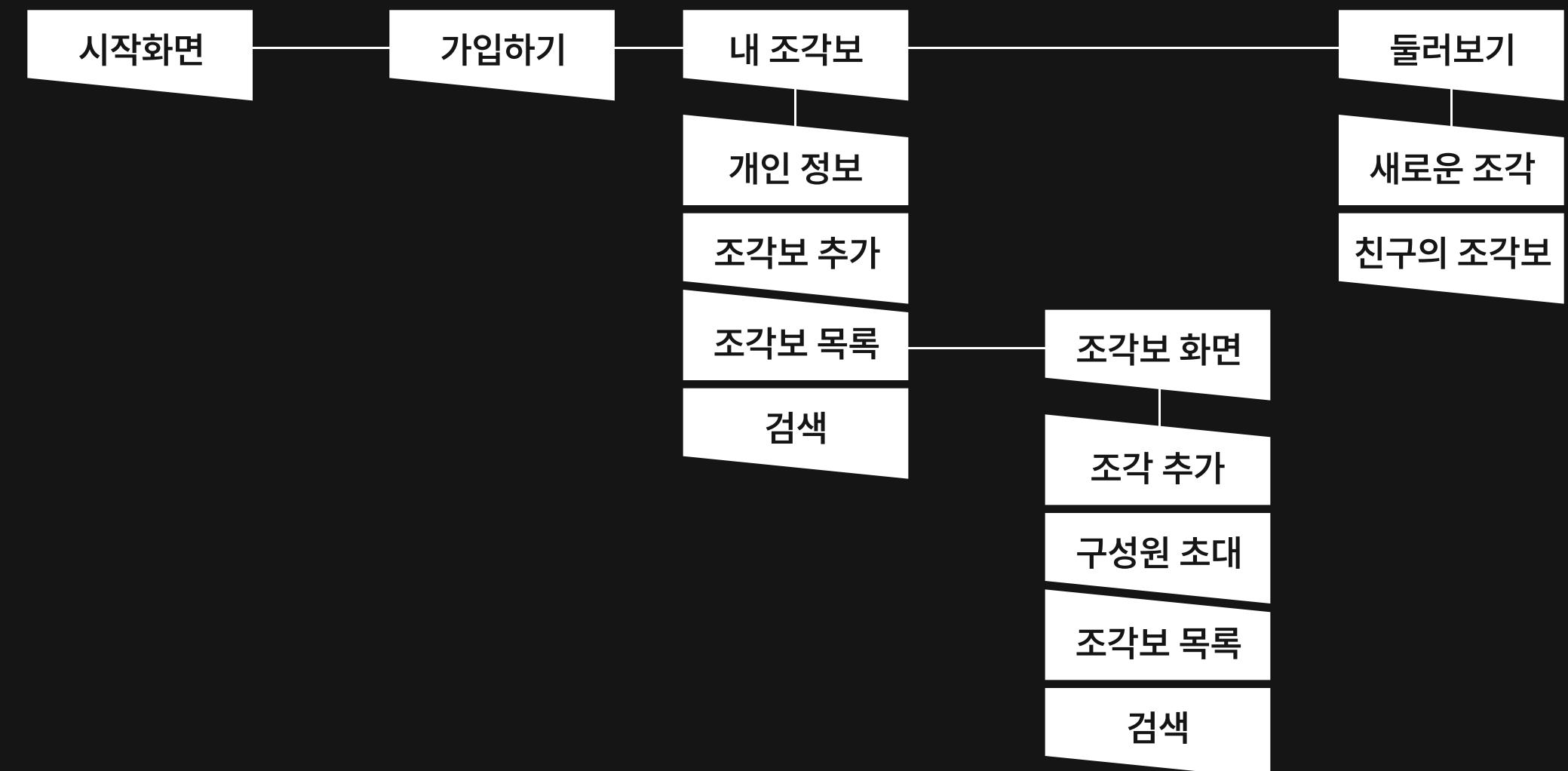
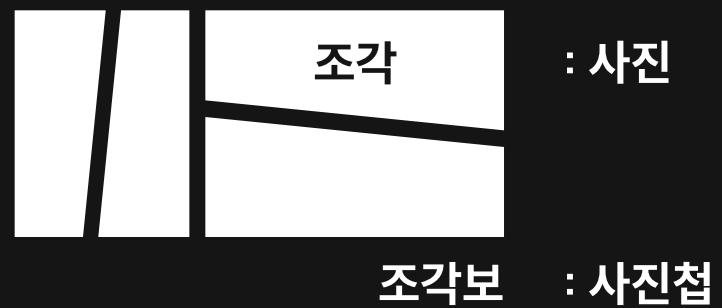
I color system

#FF9898 #FFE381 #59B86E #7AACF7



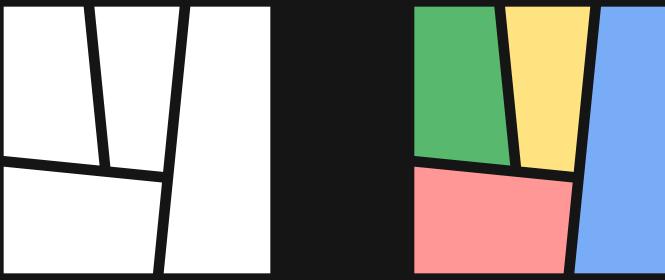


userflow



component

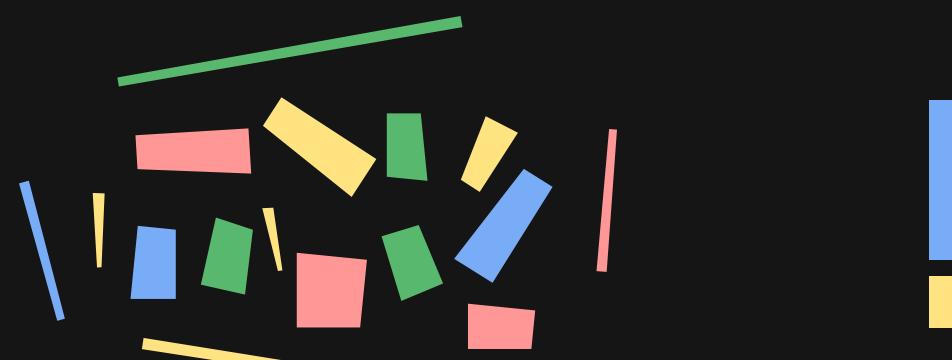
■ logo icon



■ icon



■ notification



에러가 발생했어요!
잠시후 다시 시도해주세요.

앗 둘러볼 친구가 없어요!
친구를 추가해 주세요.

■ button



■ album



I web ui

김기주 Kim kiju
Front-End Developer

kimki@google.com
010.9000.5000





개인 프로젝트 기여도 100%

사용 프로그램 Adobe Illustrator
Adobe Photoshop



CONCEPT

혼자 씻기 시작하는 어린이를 타켓으로 한
스킨&바디 케어 제품 브랜드 'foaming'을
기획하고 디자인했습니다.

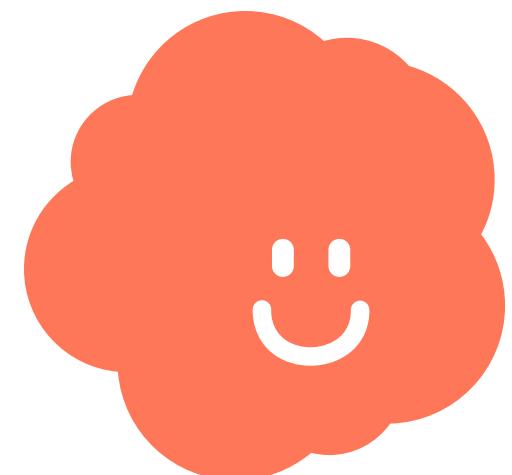
어린이들에게 친근감있게 다가가기 위해
비비드한 컬러와 귀여운 캐릭터를 사용해
패키지를 제작했습니다.

foaming

foaming

for me, foaming

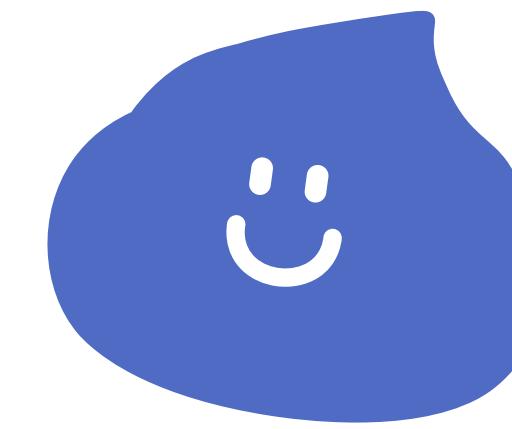
foaming은 혼자 씻기 시작하는 어린이를 타겟으로 한
스킨&바디 케어 제품 브랜드입니다.



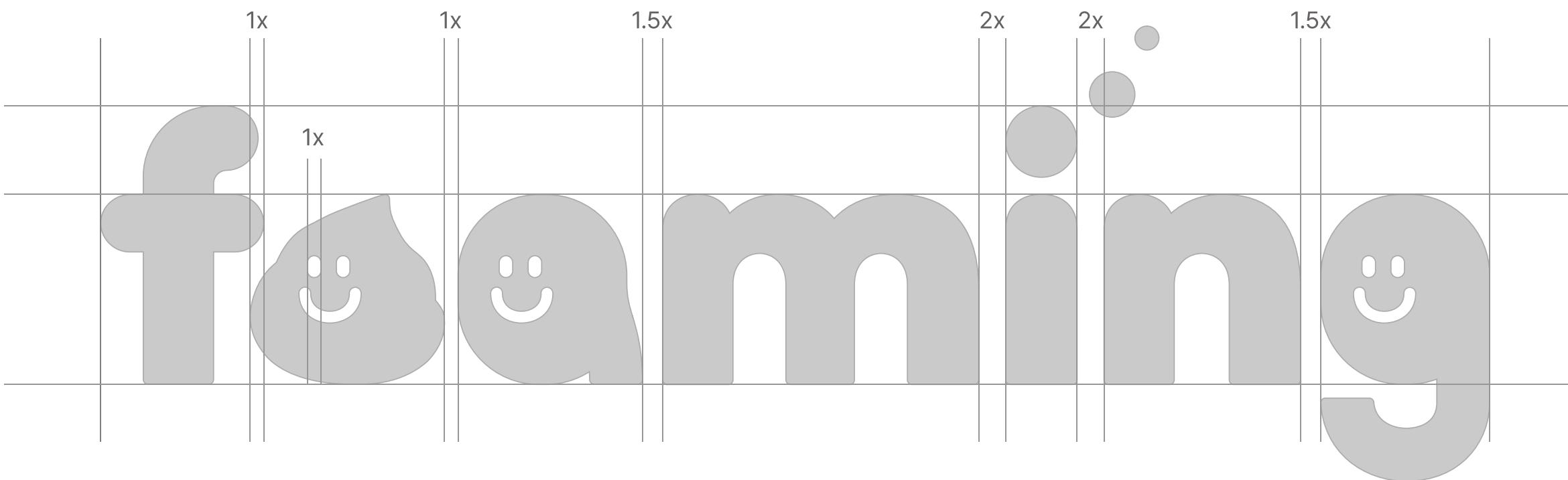
Foam



Liquid



Jelly



type system

foaming
for me, foaming

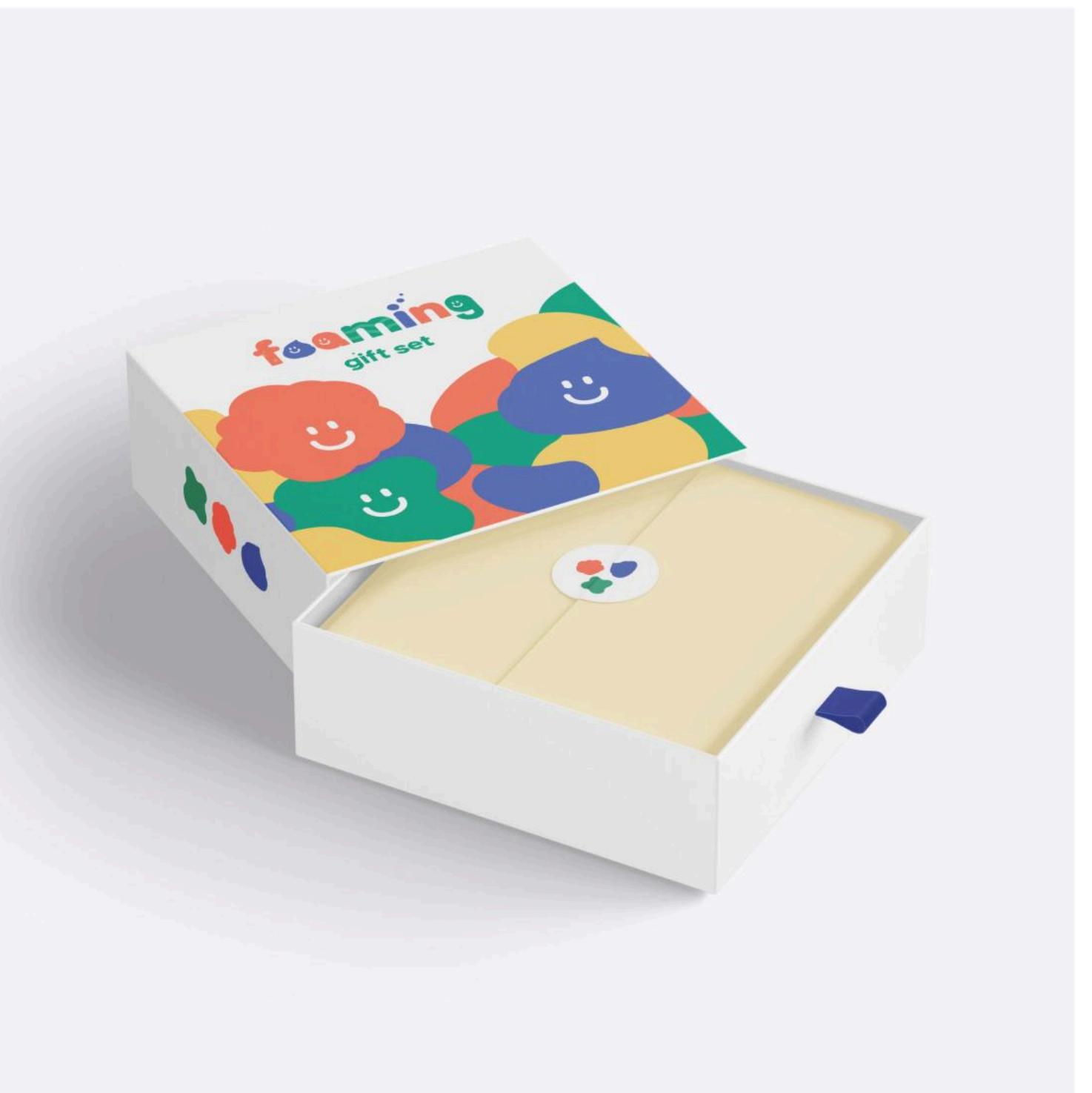
여기어때 잘난체

티몬체

color system







A cup of book

Package Design
2021

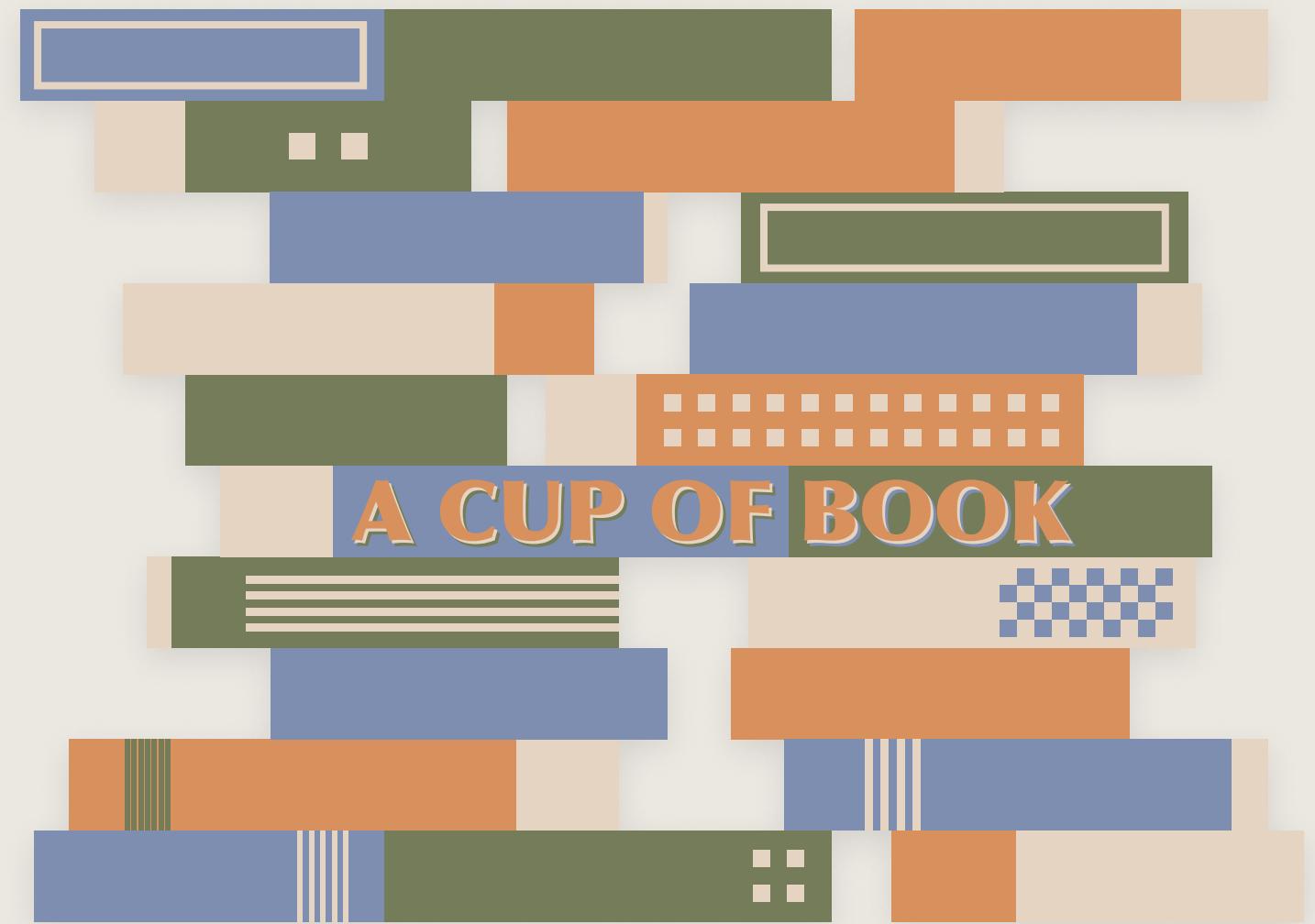
개인 프로젝트 기여도 100%

사용 프로그램 Adobe Illustrator
Adobe Photoshop

CONCEPT

독립서점과 카페가 합쳐진 북카페
'A CUP OF BOOK'을 기획하고 디자인했습니다.
책이 쌓여있는 모습을 메인 그래픽으로
제작해 패키지를 제작했습니다.

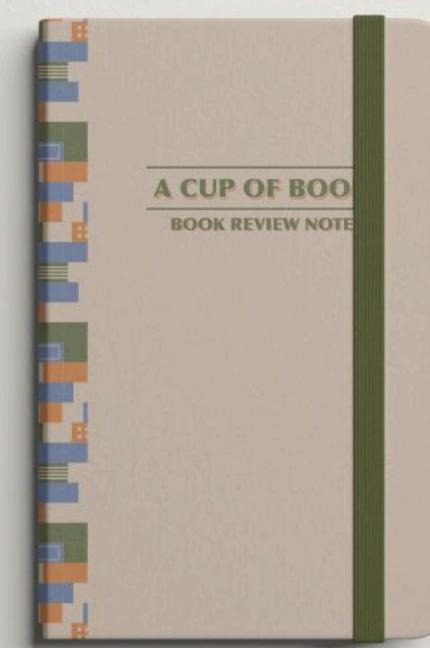
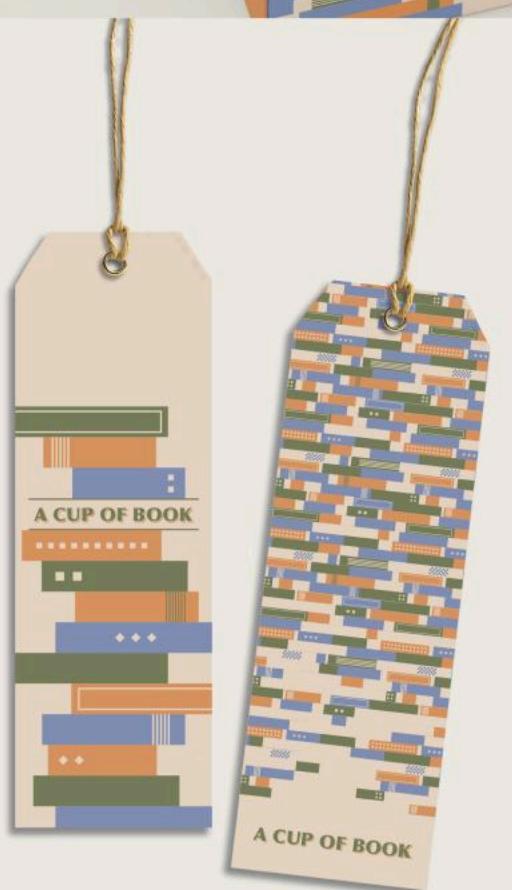




A CUP OF BOOK

A CUP OF BOOK은 '한잔의 책'이라는 뜻으로
독립서적과 커피가 함께하는 북카페입니다.





용기내 챌린지

Information Design
2021

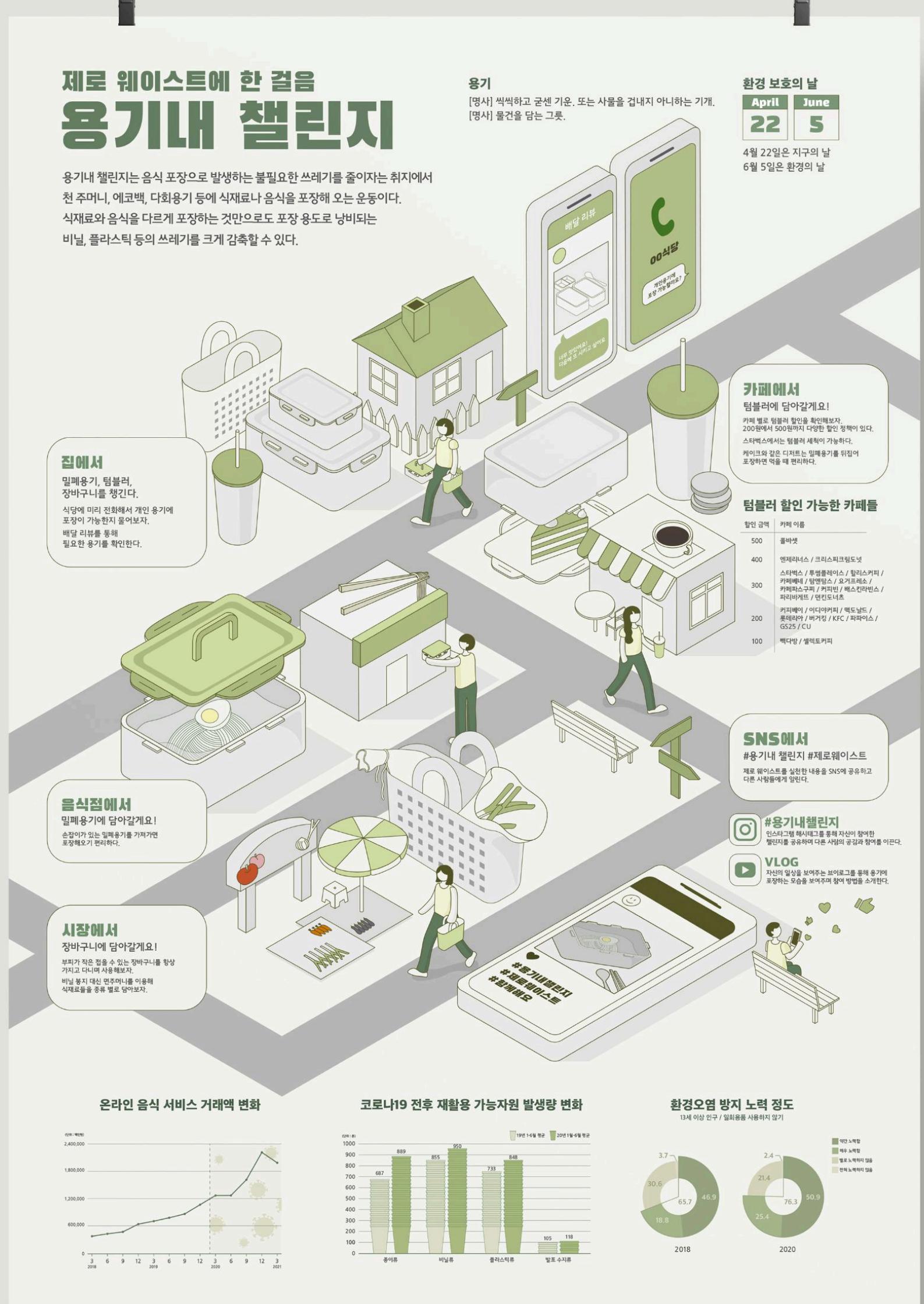
개인 프로젝트 기여도 100%
사용 프로그램 Adobe Illustrator

OVERVIEW

제로 웨이스트를 위한 용기내 챌린지를 시각적으로 표현해 더 많은 사람들에게 알리기 위한 작업을 진행하였습니다.

DESIGN PROCESS

육아원칙을 통한 질문들을 통해 일회용품이 늘어난 이유, 일회용품을 줄이기 위한 행동, 어떻게 참여할 수 있는지에 집중하였고 각각의 장소에서 용기내 챌린지에 참여하는 방법을 메인으로 시각화하였습니다.



Project

용기내 챌린지

용기내 챌린지는 음식 포장으로 발생하는 불필요한 쓰레기를 줄이자는 취지에서 천 주머니, 에코백, 다회용기 등에 식재료나 음식을 포장해 오는 운동이다. 식재료와 음식을 다르게 포장하는 것만으로도 포장 용도로 낭비되는 비닐, 플라스틱 등의 쓰레기를 크게 감축할 수 있다.

Questions

- Why** 왜 일회용품이 늘어났을까?
- Why** 왜 일회용품을 줄여야 할까?
- What** 어떤 종류의 일회용품을 많이 사용할까?
- What** 일회용품을 줄이기 위한 행동은 무엇이 있을까?
- How** 어떻게 용기내 챌린지에 참여할 수 있을까?
- How much** 우리가 사용하는 일회용품의 양은 얼마나 될까?

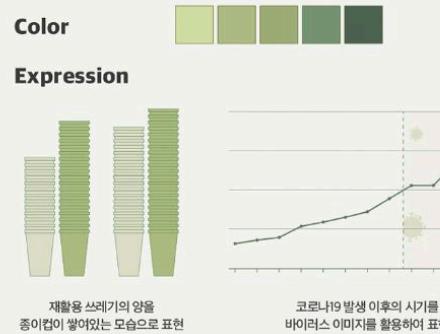
LATCH

- Location** 장소 별 일회용품을 줄이기 위해 할 수 있는 행동과 챌린지 참여 팁 소개
- Time** 코로나19 발생 이후의 배달음식 증가로 인한 환경 문제 주목

Visualization rules

용기내 챌린지를 실천하는 방법을 장소별로 안내하고 챌린지에 참여할 때 도움이 되는 팁들을 소개한다.

- 음식점에서**
일회용기에 담아갈게요!
손님이 있는 일회용기를 가져가면 포장해오기 편리하다.
- 카페에서**
텀블러에 담아갈게요!
카페 별로 텁블러 활용률 확인해보자.
2020년에 500개 이상의 텁블러 있다.
스티백스에서는 텁블러 세척이 가능하다.
카페크라운 같은 디렉트는 일회용기를底蕴에 포장해오기 편리하다.



Infographic elements



제로 웨이스트에 한 걸음 용기내 챌린지



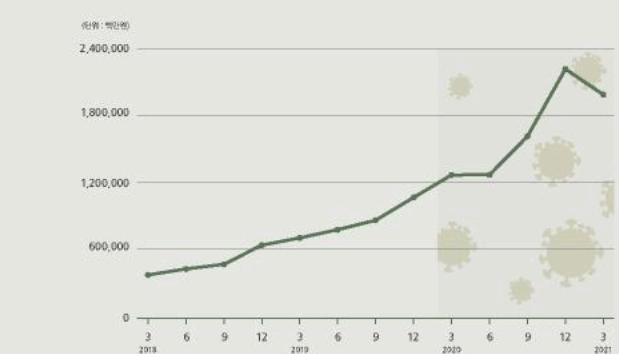
제로 웨이스트에 한 걸음 용기내 챌린지



왜 일회용품이 늘어났을까?

코로나19 이후 늘어난 배달 음식 서비스와
그에 따른 재활용 쓰레기 증가량
수치를 시각적으로 표현

온라인 음식 서비스 거래액 변화

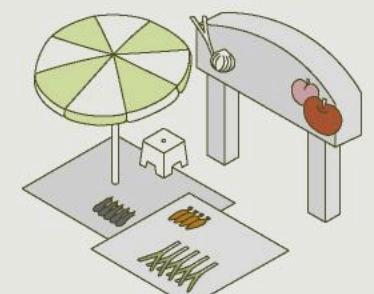
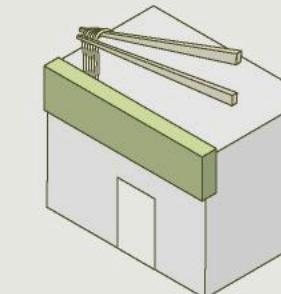


코로나19 전후 재활용 가능자원 발생량 변화



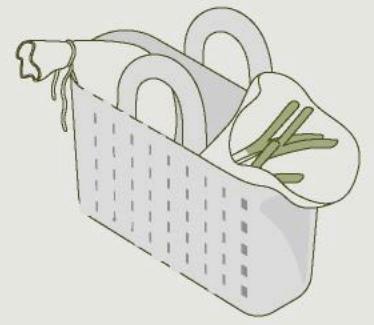
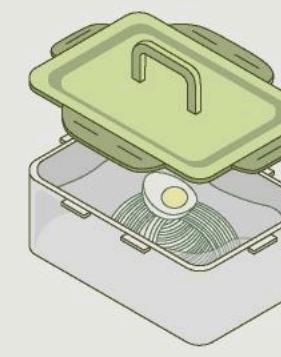
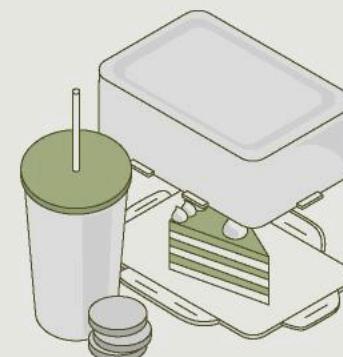
어떻게 용기내 챌린지에 참여할 수 있을까?

장소 별 참여 방법 안내



일회용품을 줄이기 위한 행동은 무엇이 있을까?

텀블러/밀폐용기/
장바구니 사용하기 등 행동 제안과
미리 전화하기/텀블러 할인 등 팁 소개



LUCKYCHARMS

3D Motion Graphic
2022

개인 프로젝트 기여도 100%

사용 프로그램 Cinema4D / Octane

CONCEPT

'LuckyCharms'라는 시리얼을

만드는 섬을 주제로 3D작업을 진행했습니다.

DESIGN PROCESS

시리얼 속 마시멜로우들이 자라는 식물들을

모델링한 후 시리얼을 담아 나르는 기차

모션을 추가했습니다.

영상 링크

[→ YOUTUBE](#)



럭키참스라는 시리얼을 알고 계신가요? 제가 정말 좋아하는 시리얼 중 하나입니다.
달콤한 시리얼을 먹는 순간을 상상하며 작업한 럭키참스의 섬 작업입니다.

우유빛 강물 속을 유영하는 시리얼들과 이 섬에서 재배되어 끊임없이 충전되는
마시멜로우 조각들을 표현했습니다.



영상 링크
→ YOUTUBE

2022.10.27 - 29
DDP 서울디자인 2022
'끌:력 서로가 서로를 이끄는 힘' 전시

끌력 : The Creative Journey

3D Motion Graphic
2022

팀 프로젝트 소모임 프로젝트 (22명)
사용 프로그램 Cinema4D / Octane

OVERVIEW

프리즘은 모션그래픽과 맵핑을 메인으로 미디어 파사드, AR 등 다양한 뉴미디어 아트에 도전하는 '미디어 퍼포먼스 크루'입니다.

이번 작품에서는 하나의 작품을 완성해가는 프로세스를 형상화하고, 고민하는 모습의 캐릭터가 이를 넘나드는 연출로, 소모임 프리즘의 정체성이 드러나는 하나의 월드를 표현하고자 했습니다.

MODELING 파트(레고)의 기획과 배경, 일부 요소 모델링을 진행했습니다.

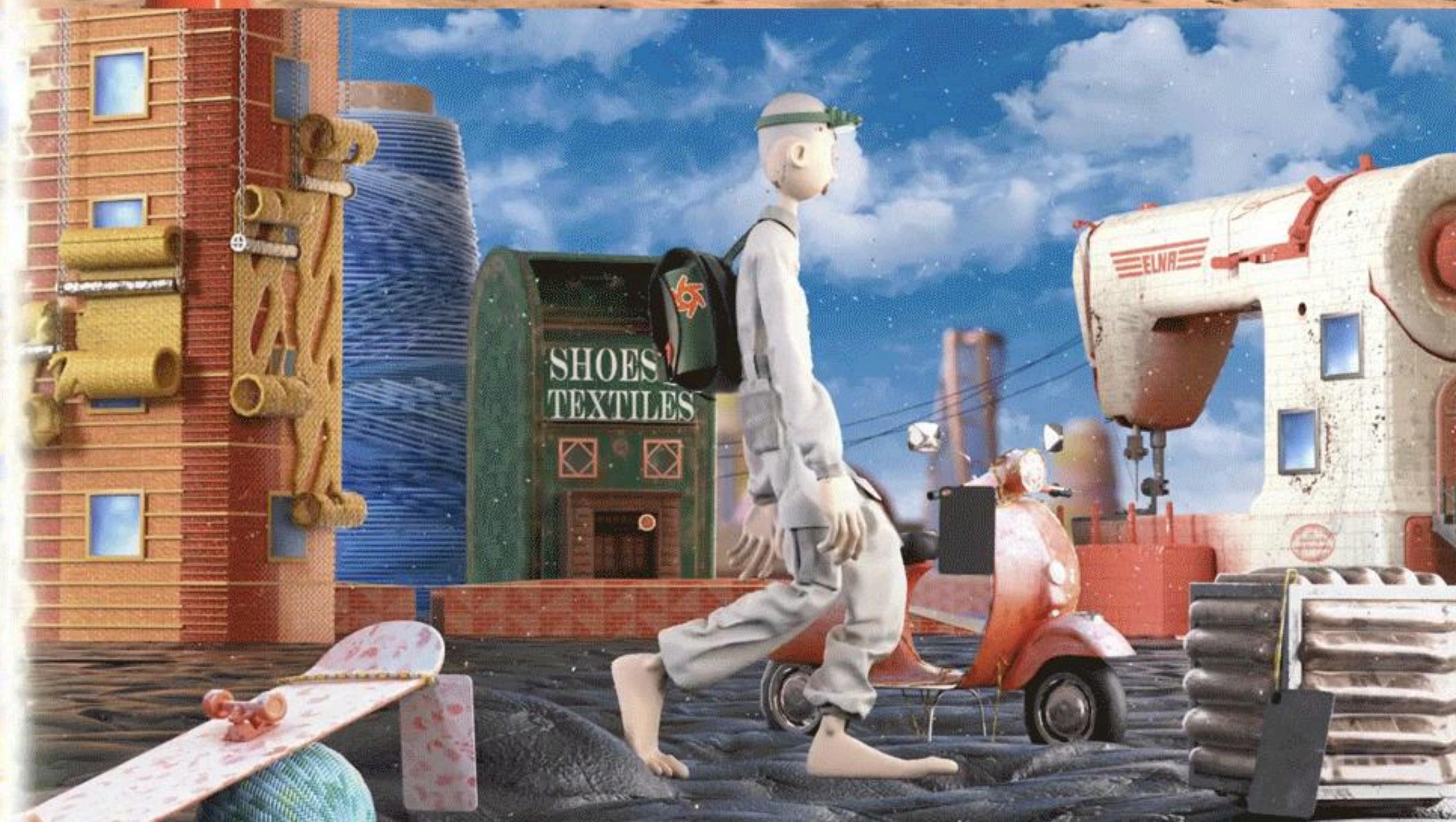
비핸스 링크

[→ Behance](#)



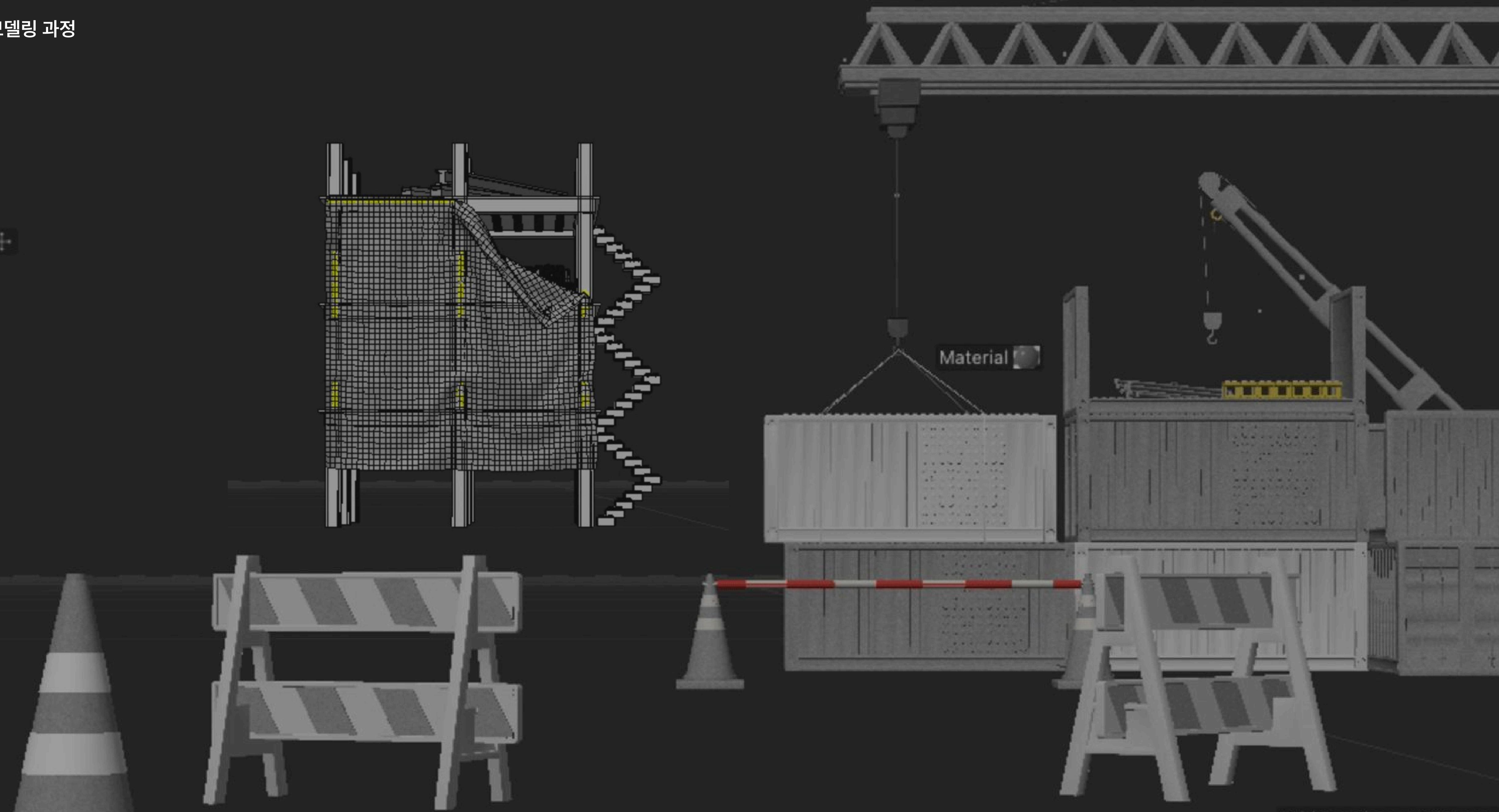
끌력은 교내 소모임 연합 전시로 **프리즘**의 일원으로 작품에 참여했습니다.

저는 작품 제작 프로세스 중 하나인 모델링 파트의 배경 제작을 담당했습니다. 모델링 파트를 레고에 빗대어 작은 레고를 모아 무궁무진한 조형물을 만드는 작업이 모델링과 비슷하다고 생각했습니다.



모델링 과정

Move +



Grid Spacing : 5000 cm



비핸스 링크

[https://www.behance.net/gallery/
159928621/The-Creative-Journey](https://www.behance.net/gallery/159928621/The-Creative-Journey)

2022.10.27 - 29
DDP 서울디자인 2022
'끌:력 서로가 서로를 이끄는 힘' 전시

끌력 : Mark Up

Interactive Media Art / 3D graphic
2022

팀 프로젝트 5 총 기여도 20% (3D 오브제 제작 담당)

사용 프로그램 Cinema4D

OVERVIEW

오픈소스랩은 흥익대학교의 인터랙션 미디어,
피지컬 아트 소모임입니다.

나를 이끄는 것은 무엇일까?
모든 것을 담은 우주, 수많은 물건들 속에서
우리는 우리를 설레게 하고 끌림을 느끼는 것을 찾습니다.

끌리는 물체를 직접 손에 쥐고 이동시켜보고,
키보드를 통해 '나를 이끄는 것'을 우주 공간에
전송시켜 흔적을 남겨보는 작품입니다.



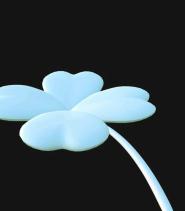
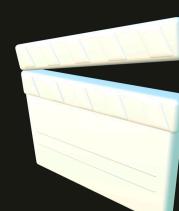
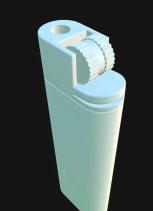
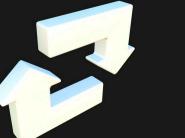
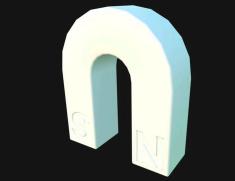
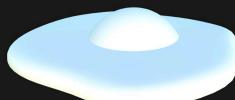
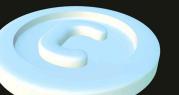
Research

나를 이끄는 것은 무엇인가요?

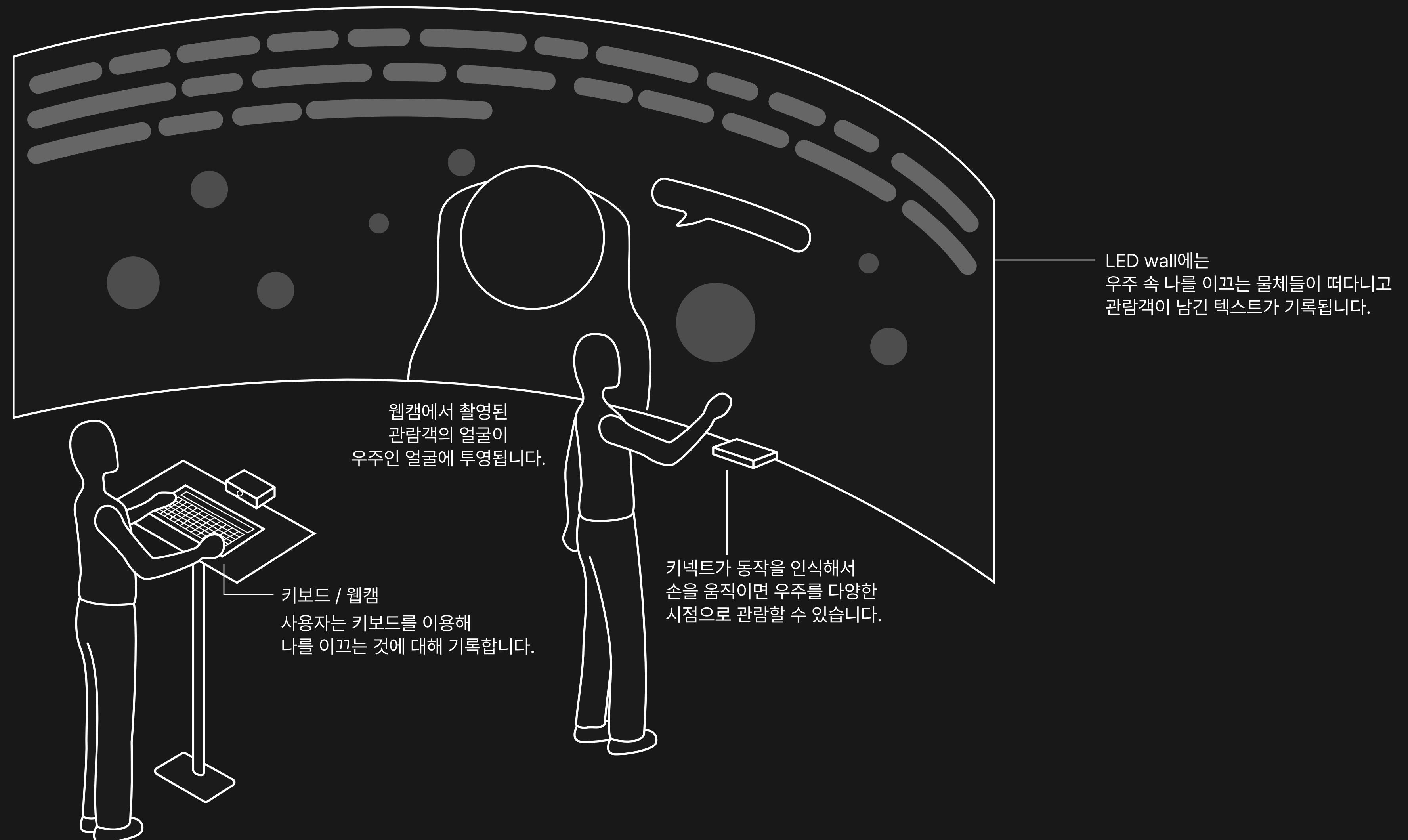
교내 설문 조사를 통해 내 삶을 이끄는 것이 무엇인지 질문해보고
결과를 바탕으로 3D 오브제를 제작했습니다.



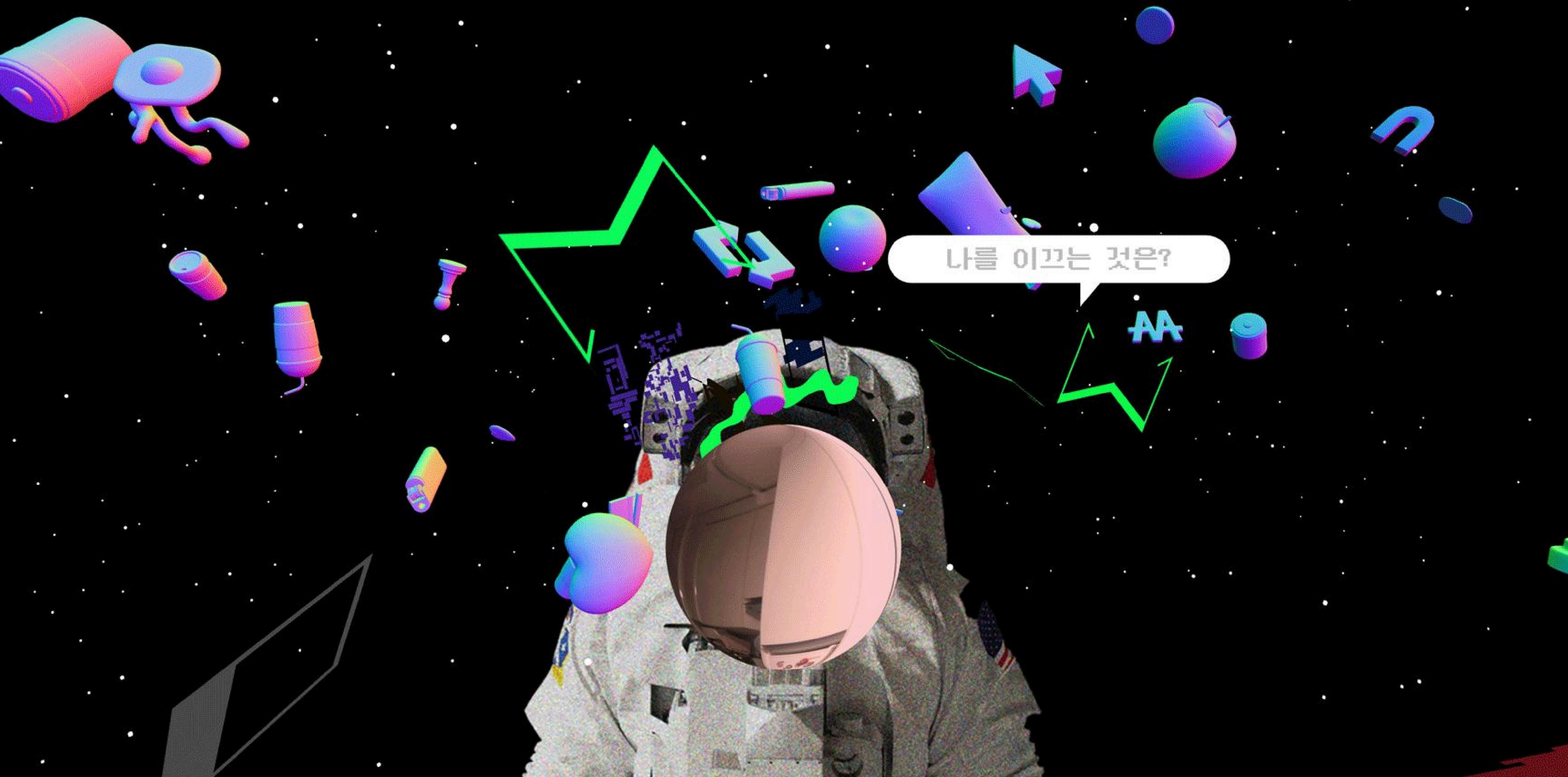
3D Object



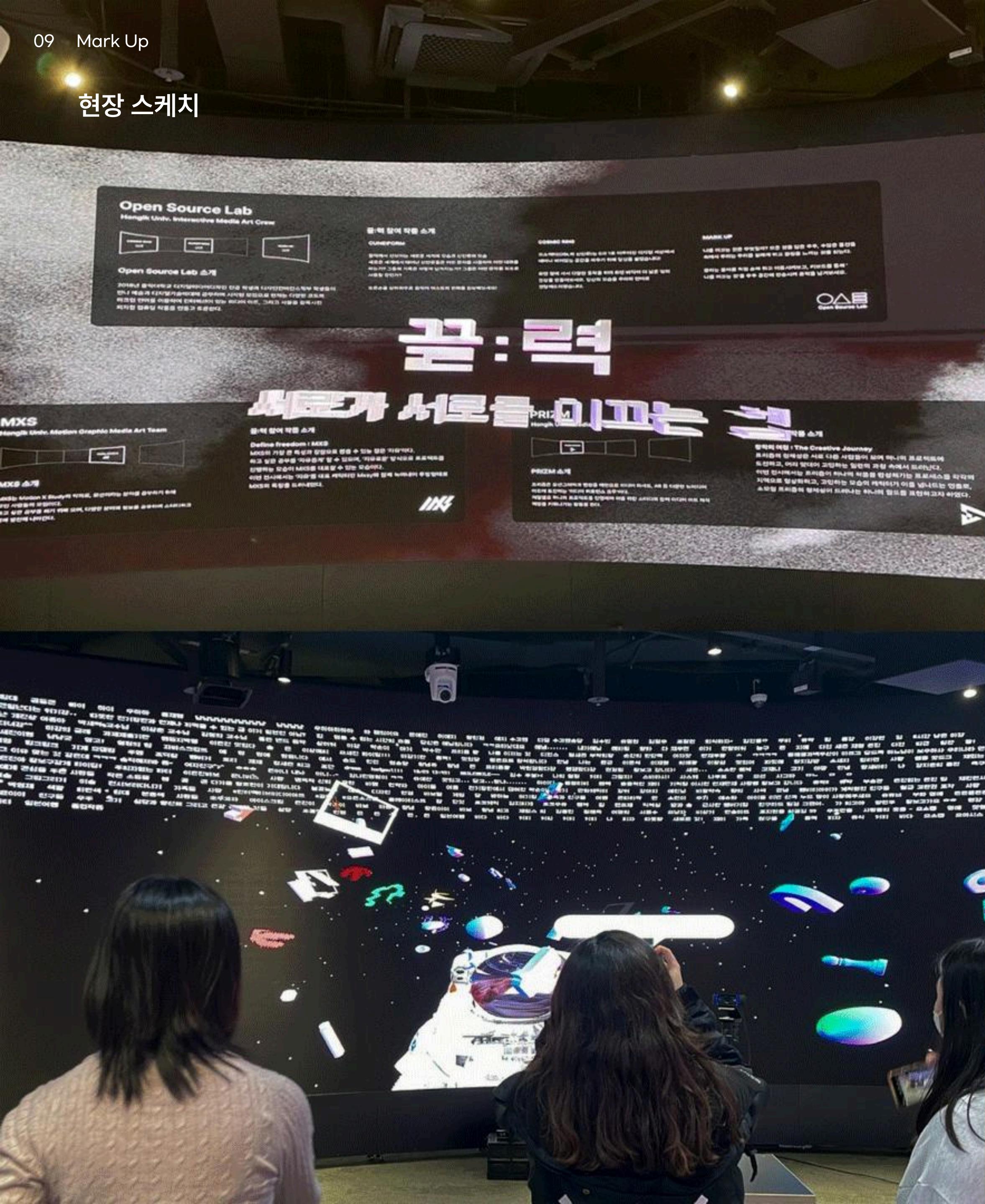
Interaction / Display



Web



현장 스케치



YELINMQQN.com

감사합니다.