

# YELINMOON.com

안녕하세요.  
새로운 경험을 탐험하는 디자이너,  
문예린입니다.



# 문예린

MOON YELIN

2000. 04 .19

안녕하세요.  
새로운 경험을 탐험하는 디자이너, 문예린입니다.

## CONTACT

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

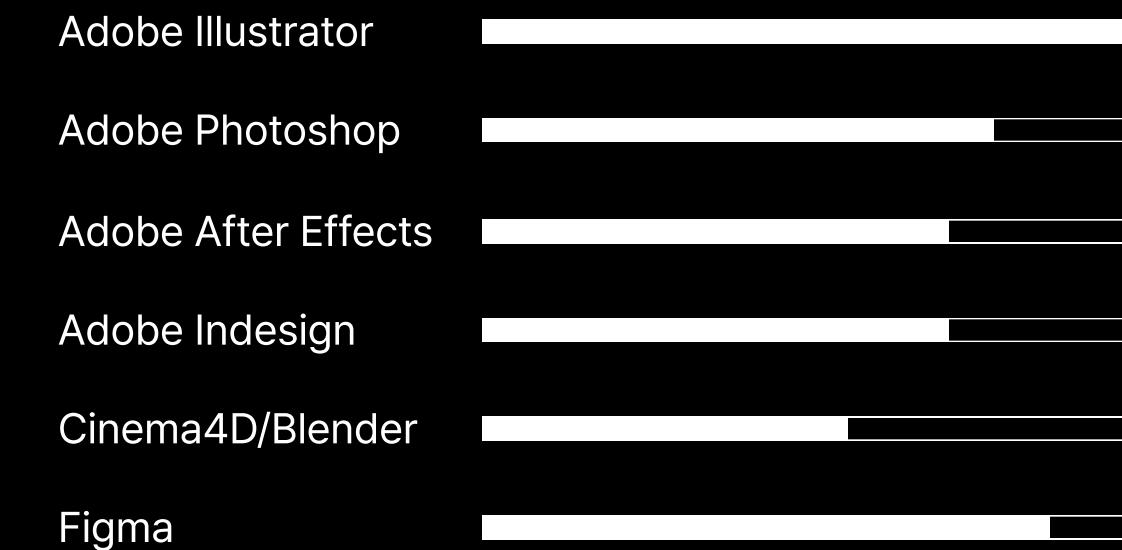
## EDUCATION

- 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 파트타이머  
2024.01 [버디네트웍스] 퍼포먼스 마케팅 디자인 인턴  
2024.07 - 현재 [GS 리테일] GS SHOP 그래픽디자인

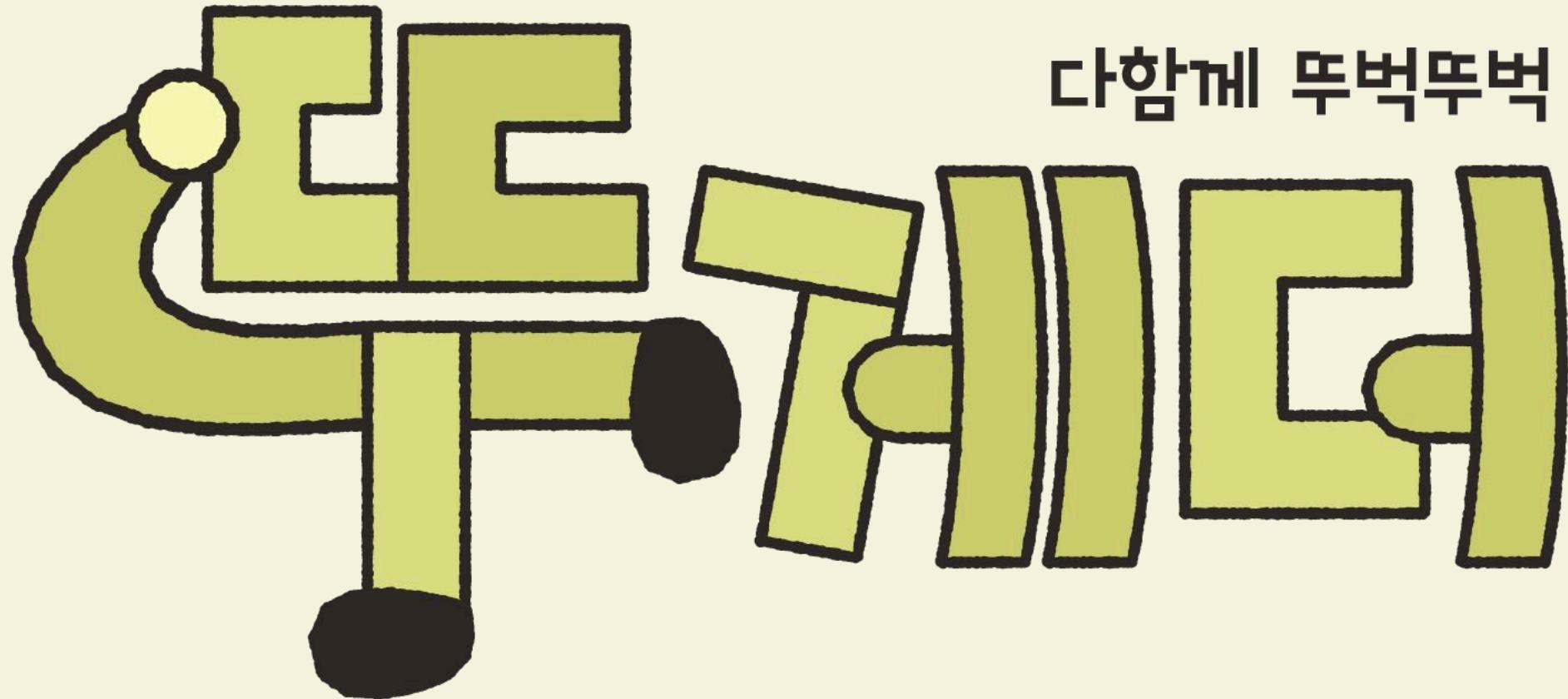
## SKILL

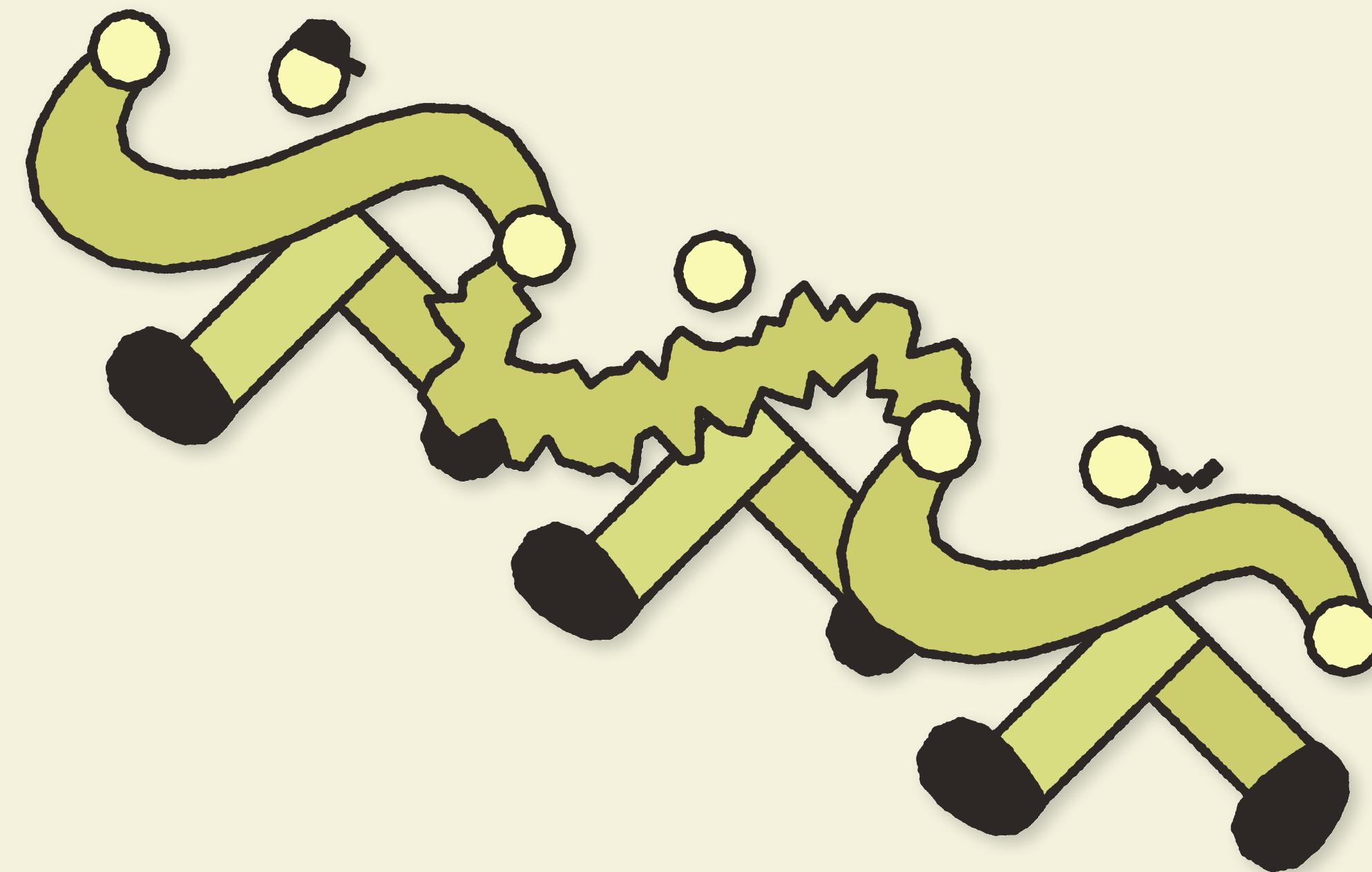
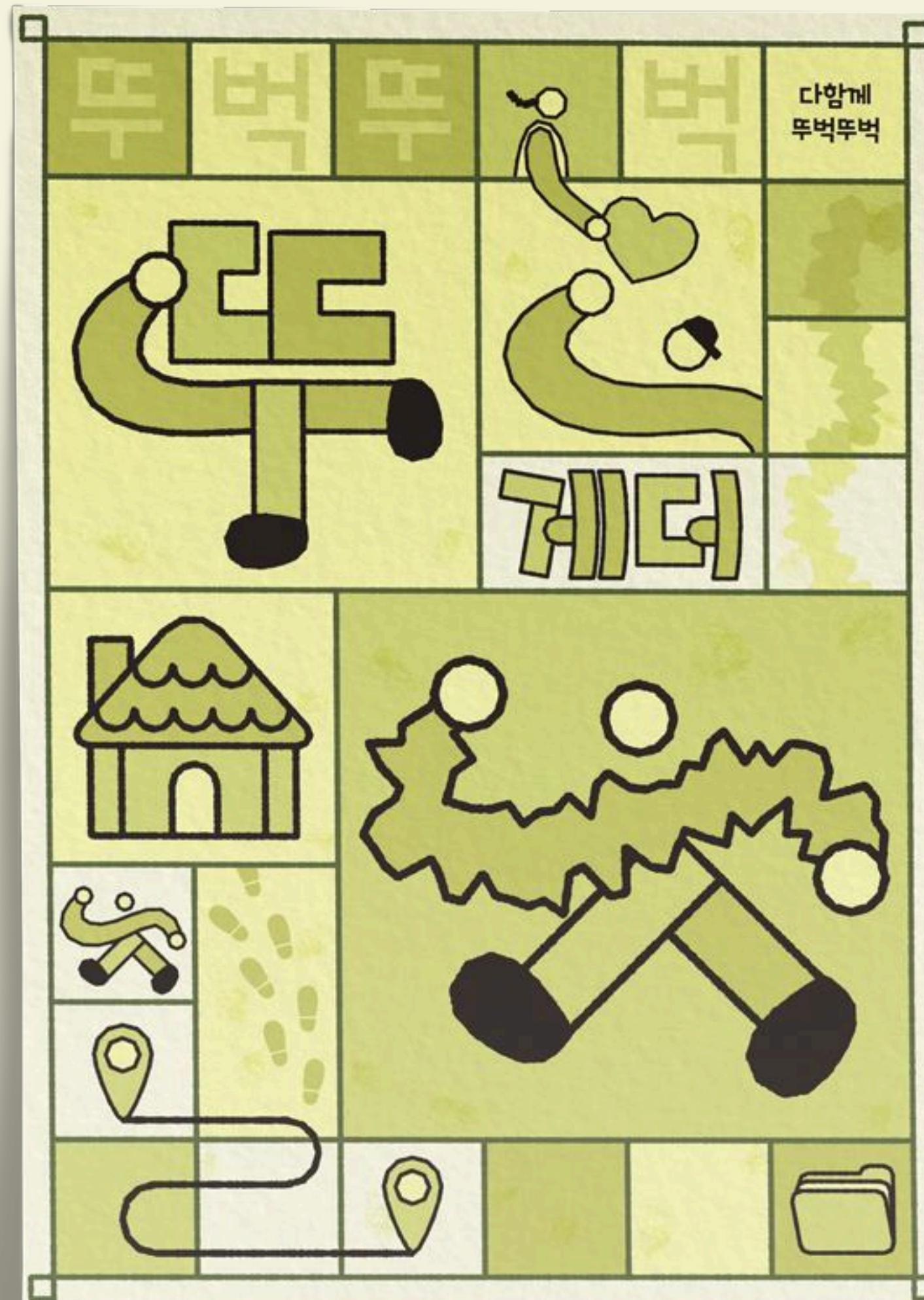


# 뚜게더

Logo / Graphic  
2024~

뚜게더는 걷기를 기록하고 걸음 속 작은 발견을  
공유하는 어플입니다.







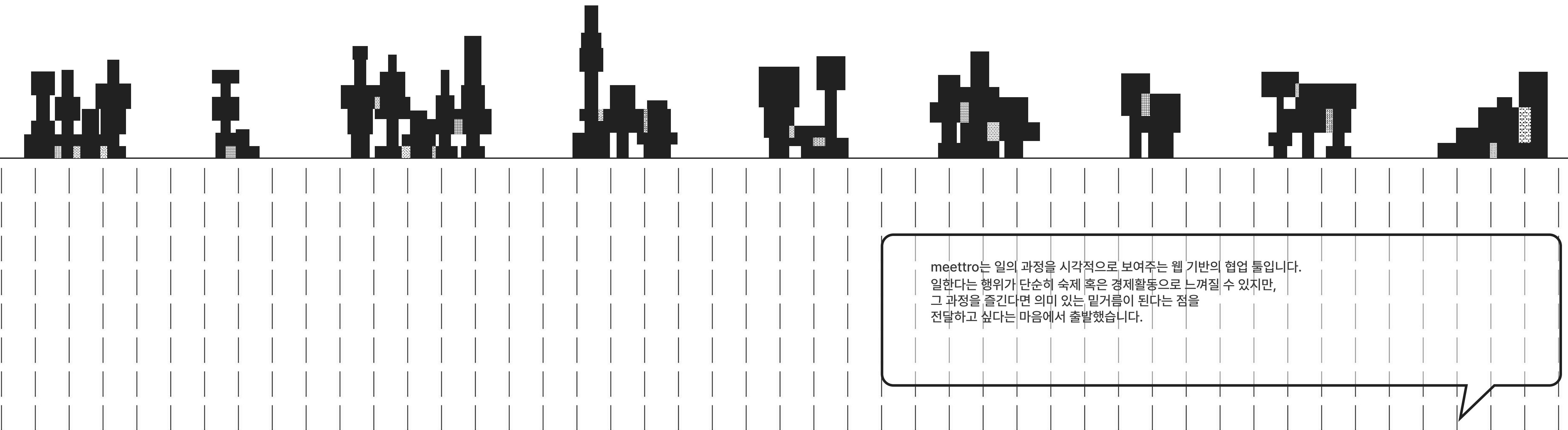
# meettro

BX / Web Design / Graphic  
2023

## Interactive workspace

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

meettro



## concept

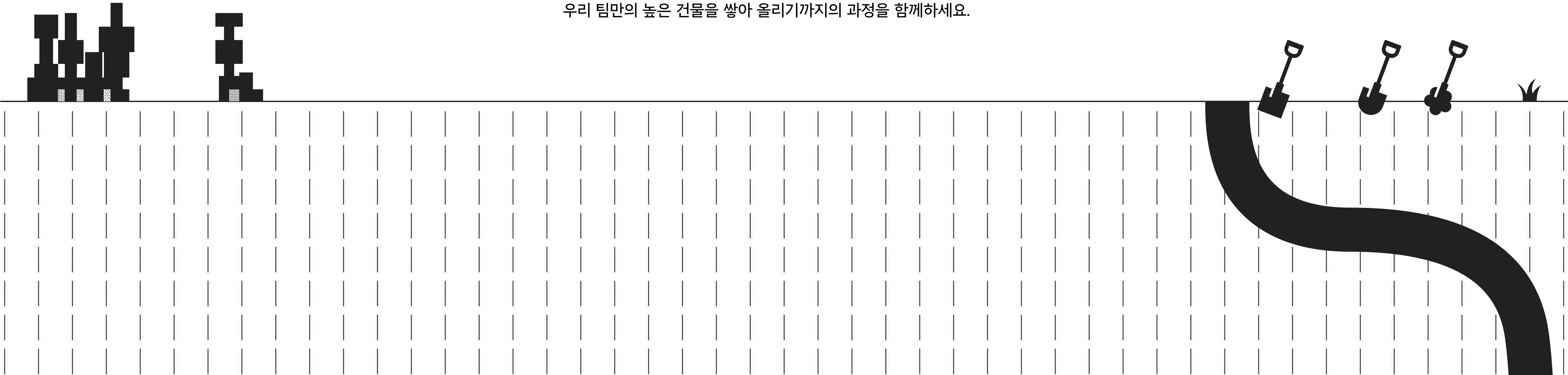
mettro의 메인 컨셉은 '땅을 파다'입니다.

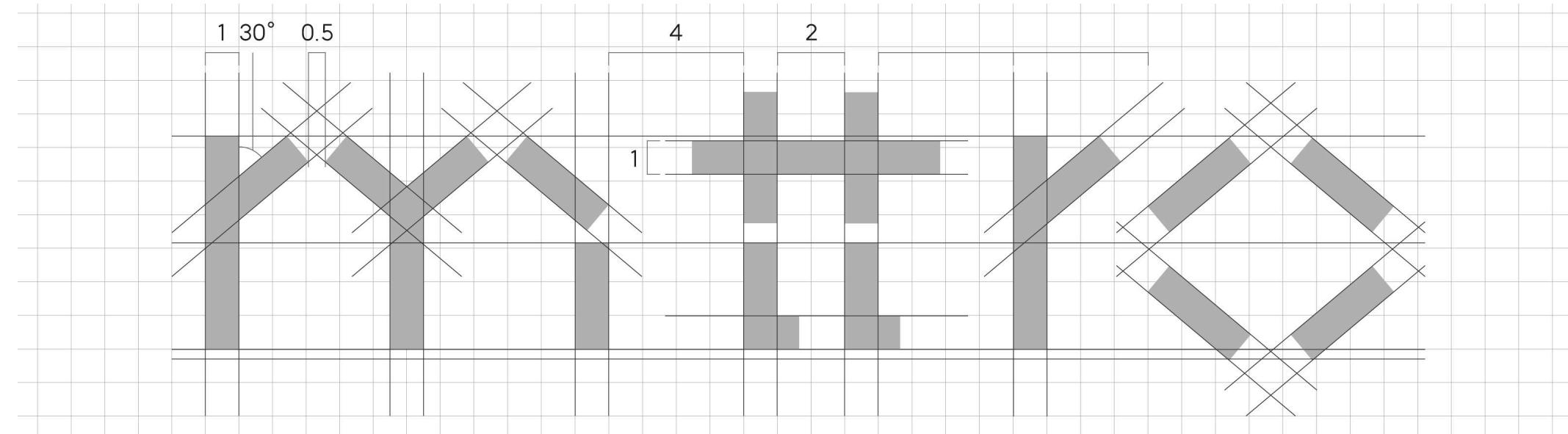
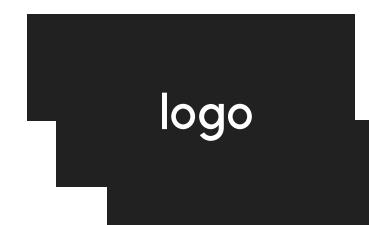
땅 밑에는 눈에 잘 보이지 않는 중요한 것들이 많습니다.

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

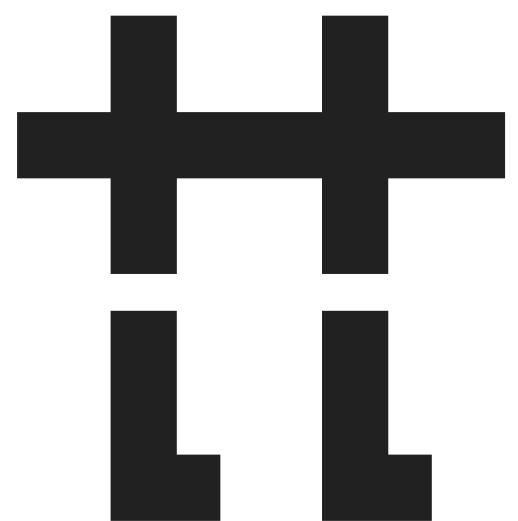
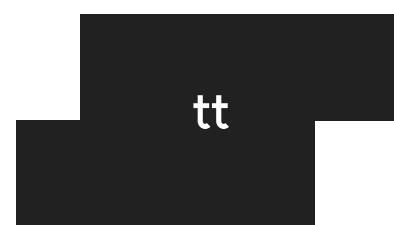
#ffffff

Interactive workspace

밀으로

SUIT

민고딕

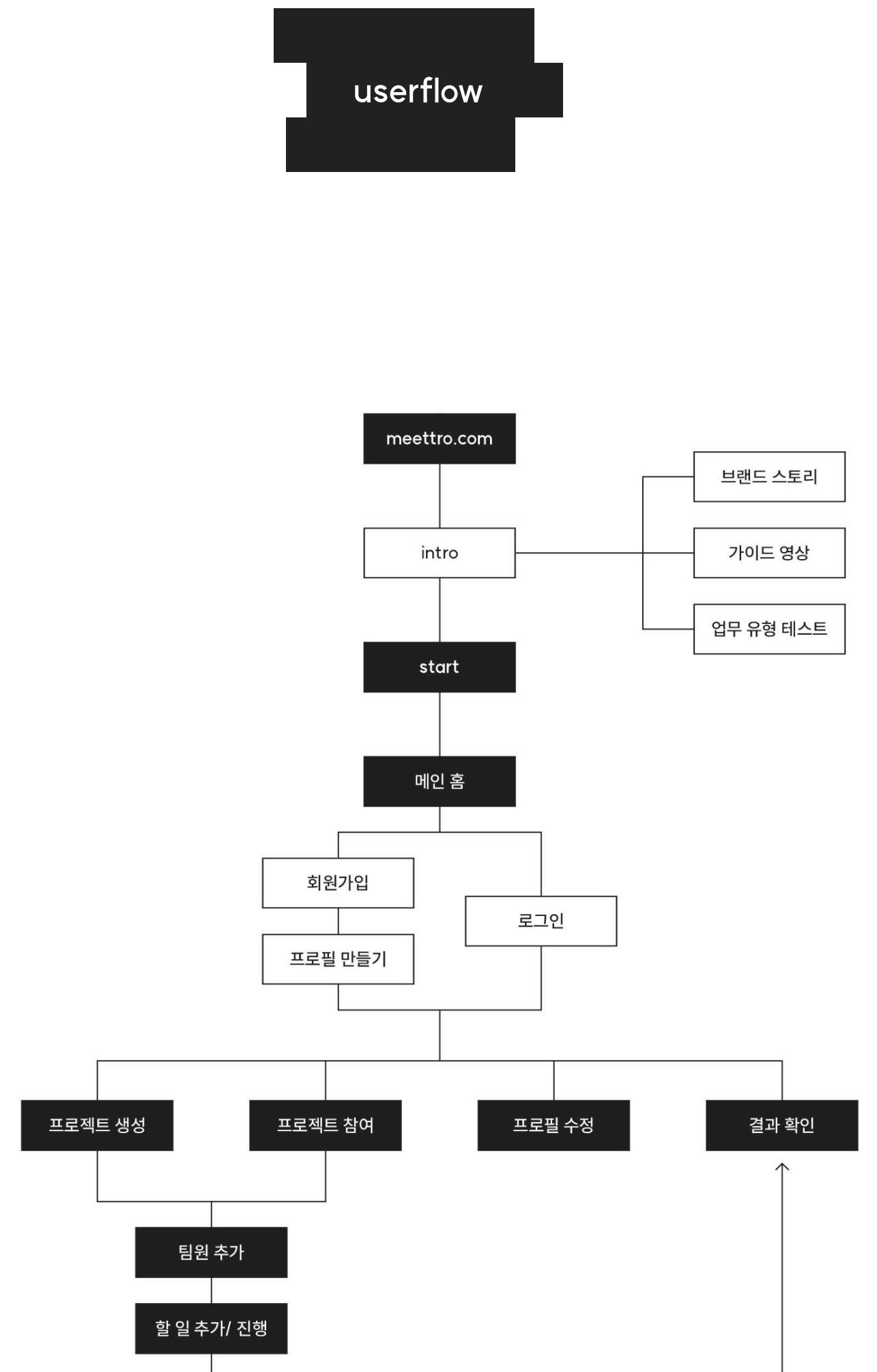


E|E|

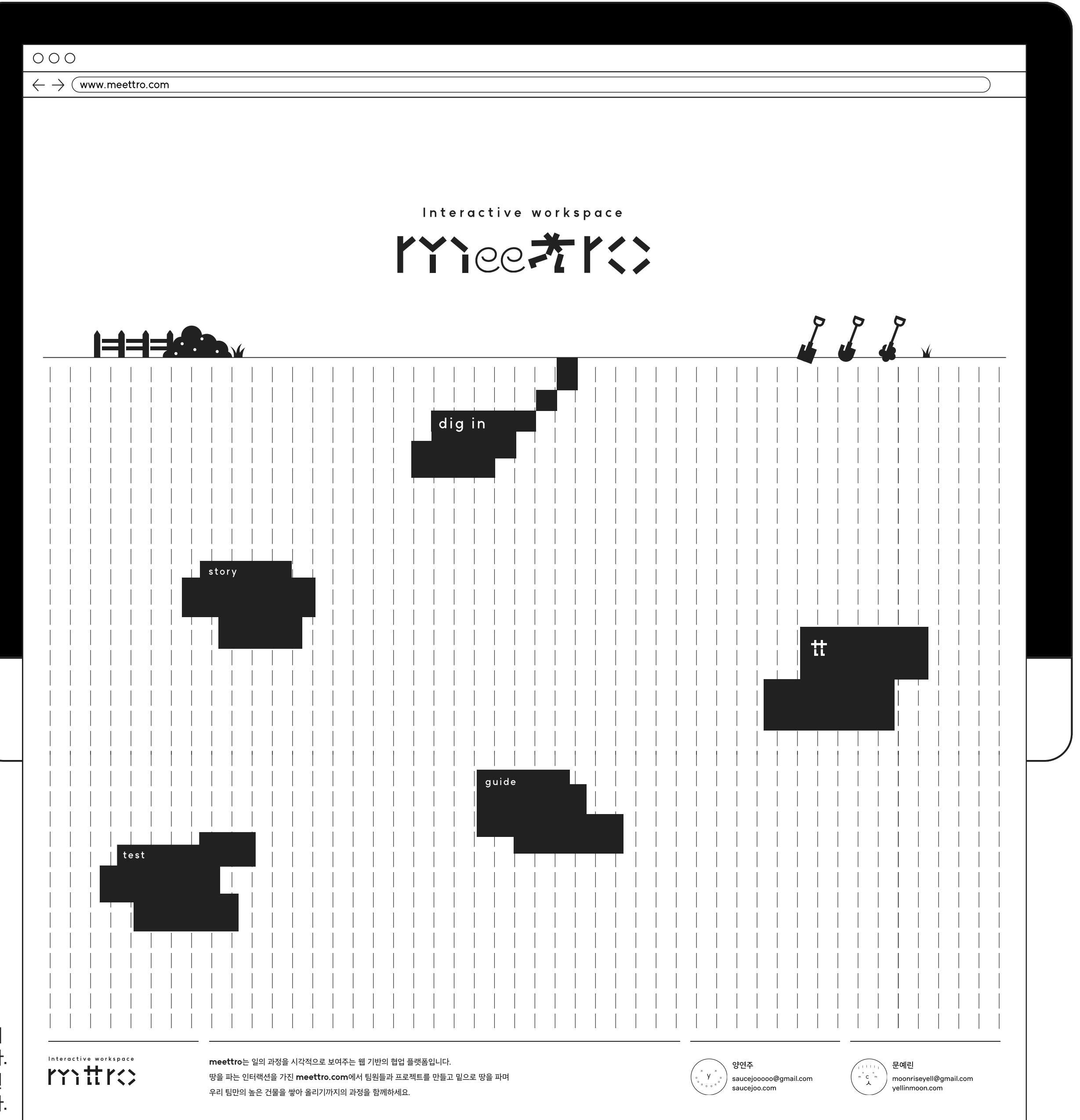
meetstro의 t 두 개가 만나 만들어진 마스코트로,  
웹상에서 돌아다니며 사용자와 상호작용합니다.

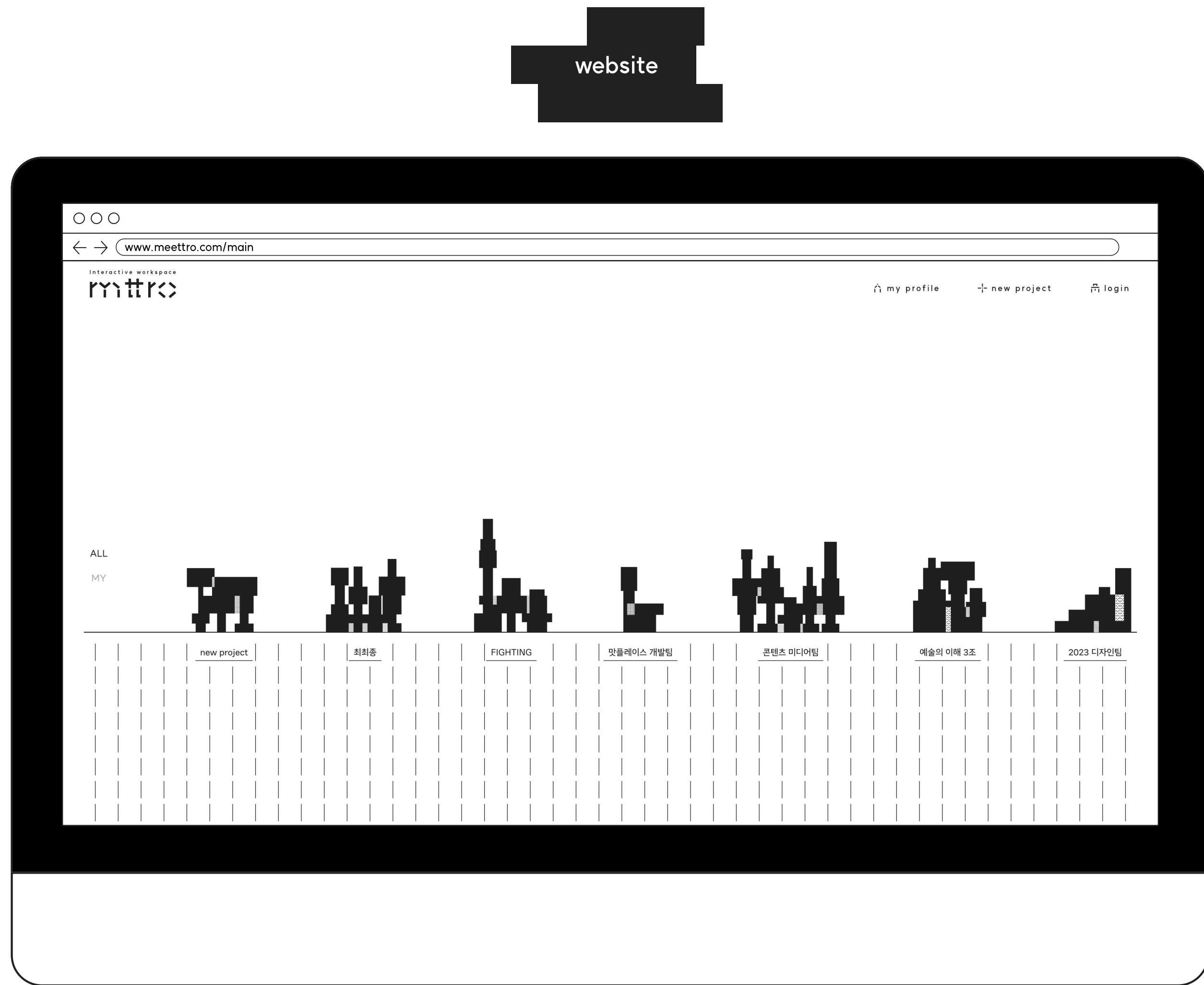


움직이는 tt보기 <https://www.meetro.com/images/web-images/6.gif>



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

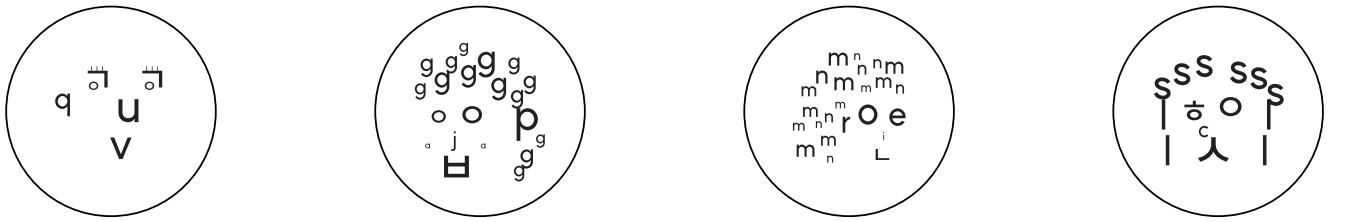
my profile

members

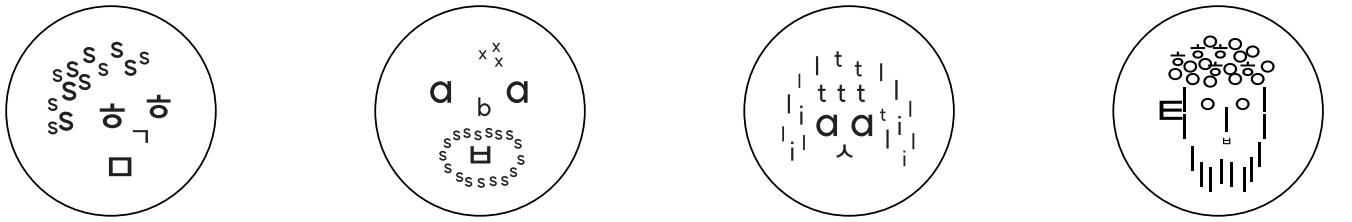
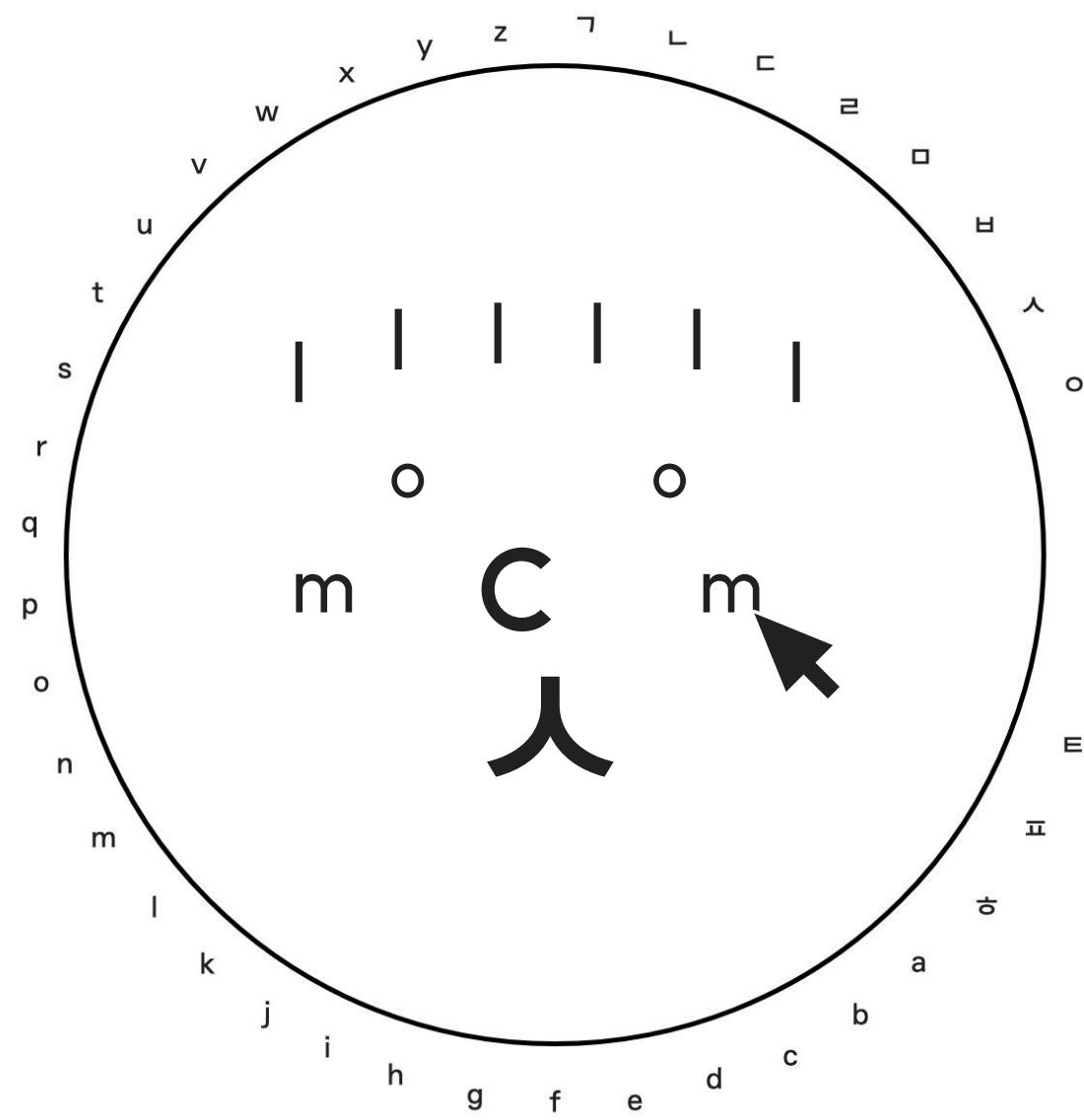
new project

patterns

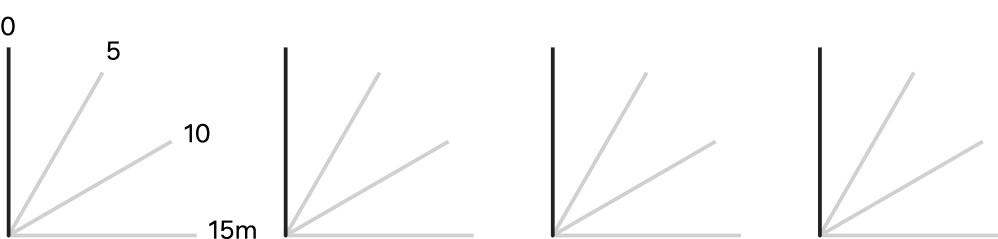
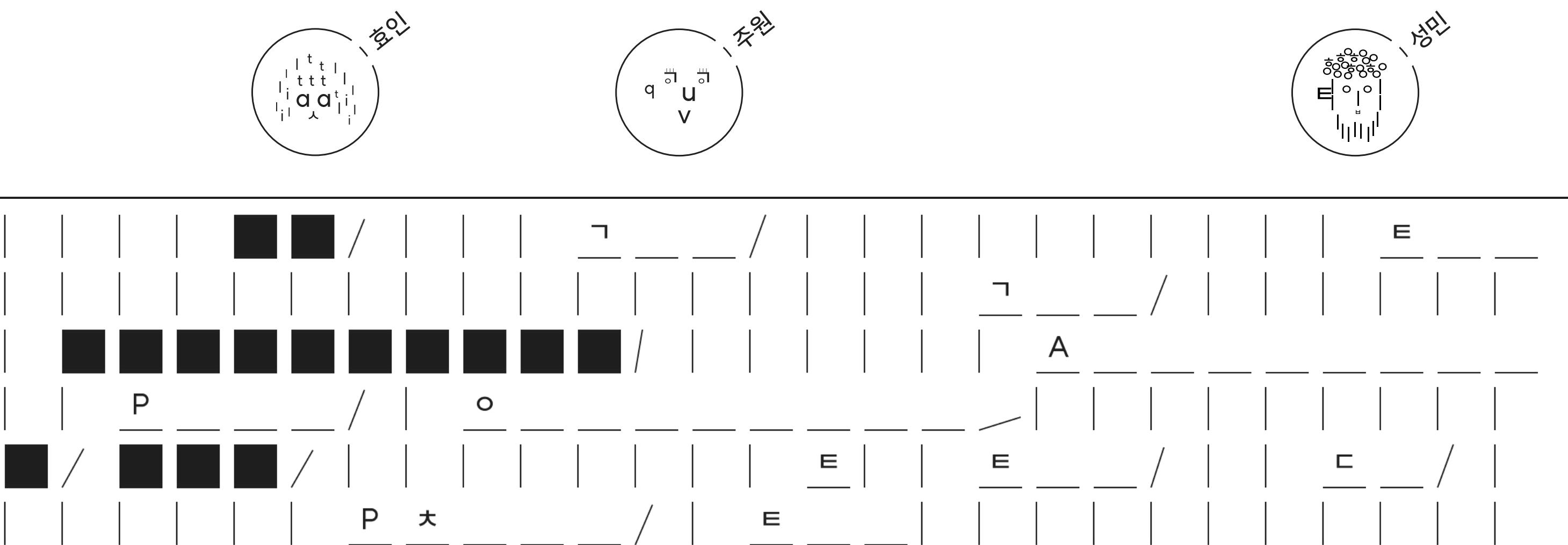
meettro의 메인화면입니다.  
각 팀의 프로젝트인 건물들을 둘러볼 수 있으며  
로그인 후 프로젝트를 생성할 수 있습니다.



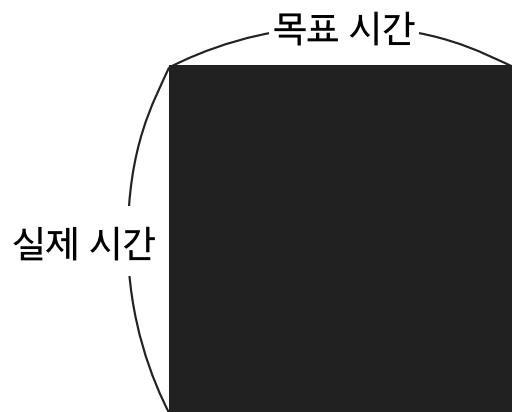
프로젝트 페이지에서는 팀원들과 함께 작업을 하는 공간입니다.  
각자 할 일을 입력한 후 일을 시작합니다.



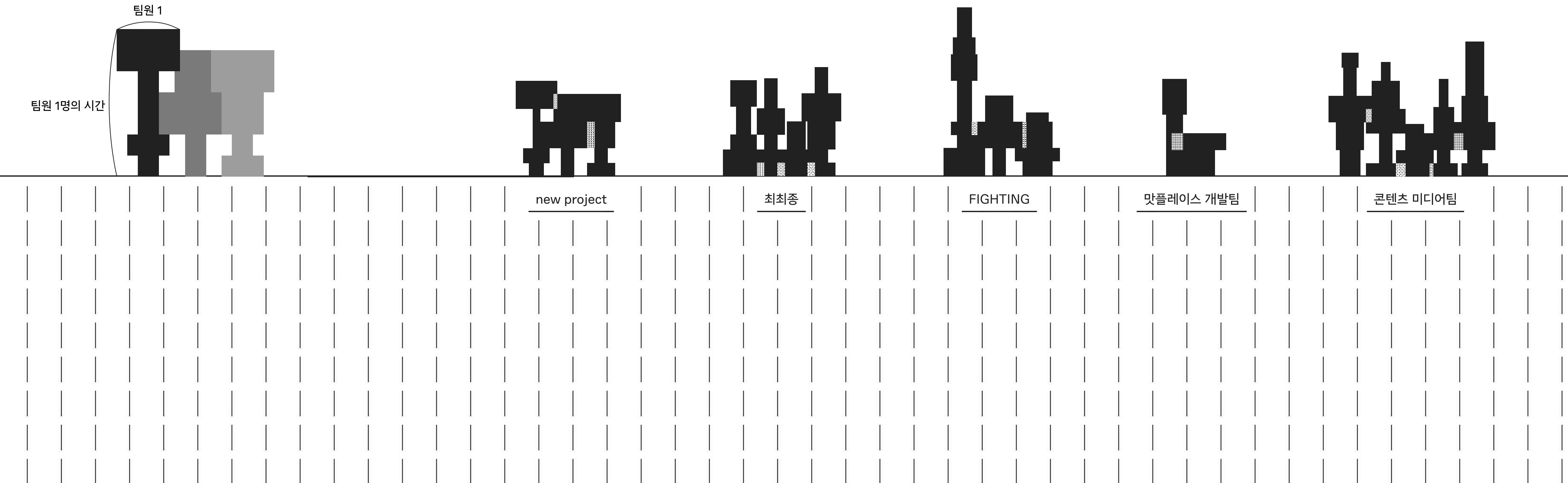
meettro의 프로필은 사용자가 직접 글자를 끌어당겨 자신의 개성을 담아 원하는 얼굴로 만들 수 있습니다.



막대기는 15분마다 자동으로 쓰러지며 타이머의 역할을 합니다.  
쓰러진 막대기 수를 통해 일을 얼마 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.



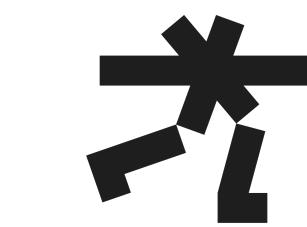
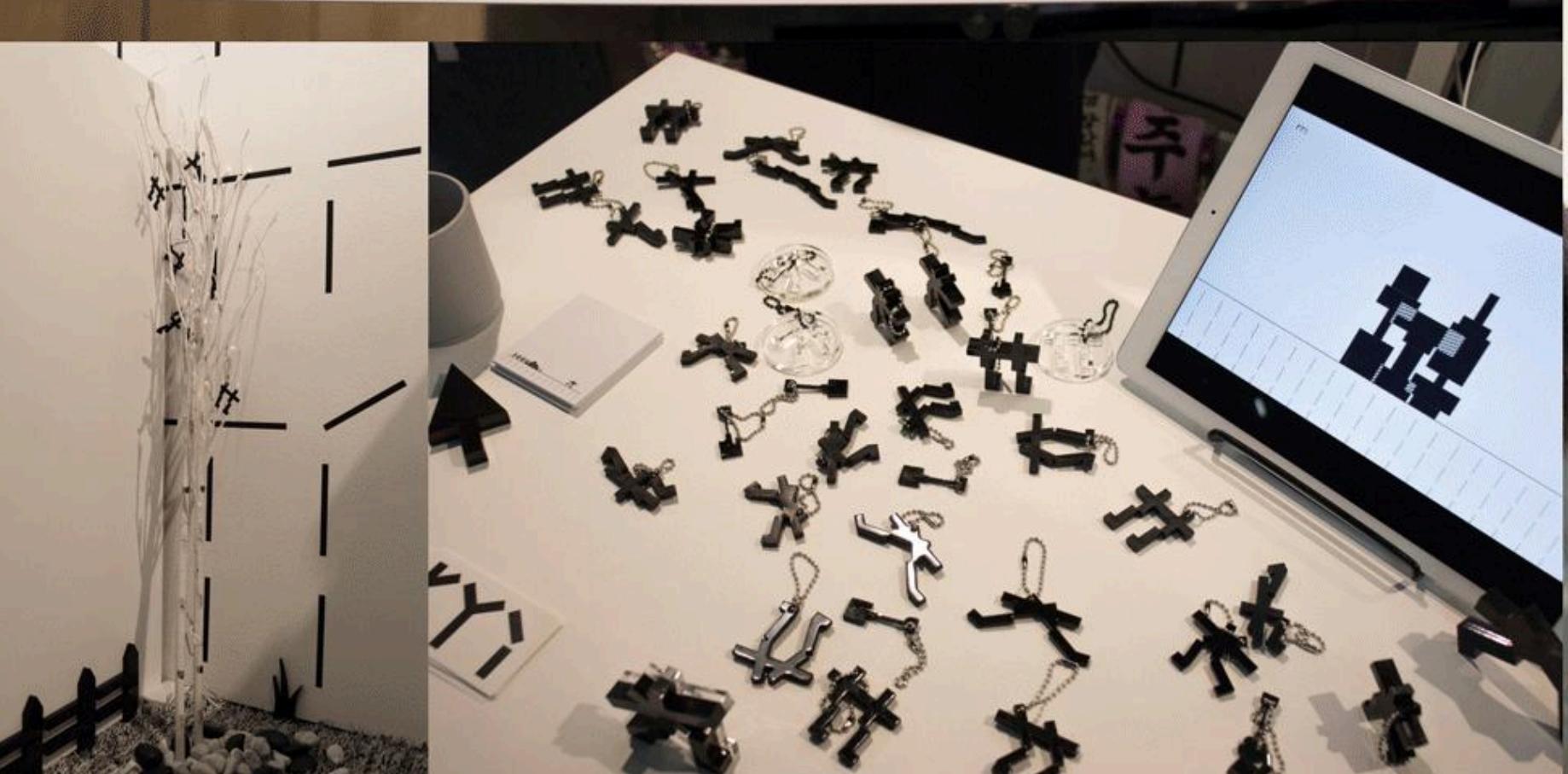
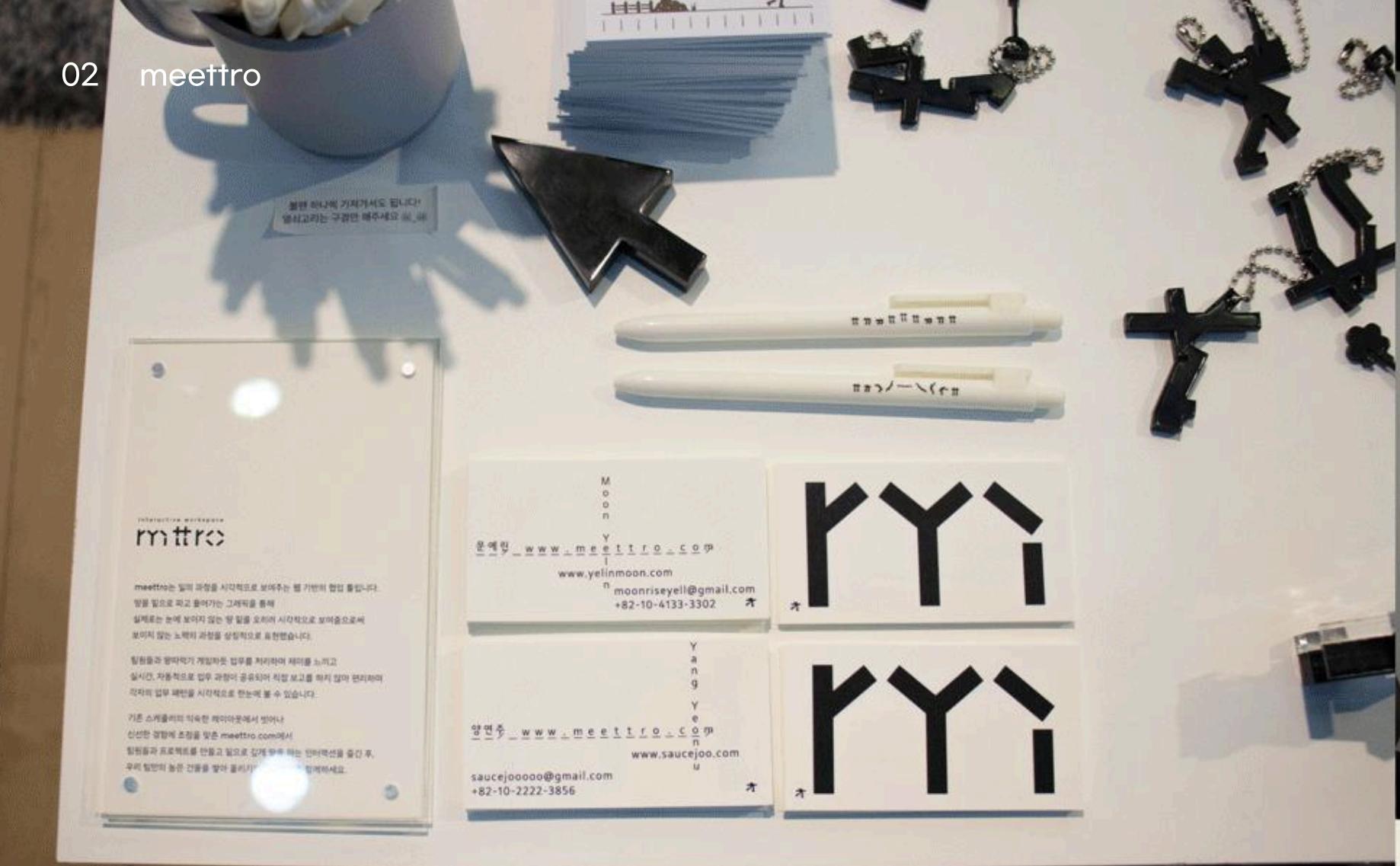


meettro의 테스트를 통해 나의 업무 유형을 알아보세요.  
결과는 땅을 파는 도구들로 구성했습니다.  
팀 작업전 아이스브레이킹으로도 활용할 수 있습니다.



test해보기 <https://www.meettro.com/test>





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

# 조각보

Logo, Web Design  
2024

협업 프로젝트 디자인 기여도 100%

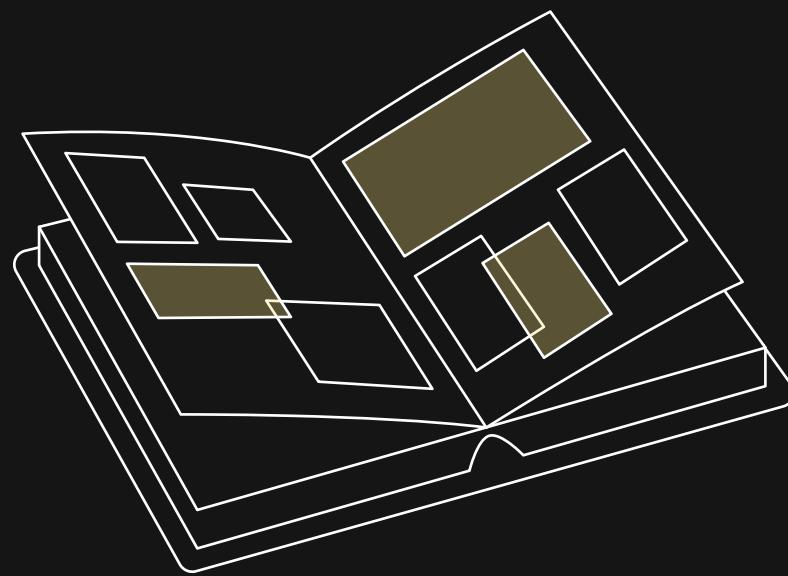
사용 프로그램 Adobe Illustrator  
Adobe After Effects  
Figma



조각보는 개발자와 협업으로 진행된 프로젝트로 거창하진 않아도 직접 구현되는 웹페이지를 만들어보자 하며 시작된 작업입니다. 기획에도 참여하여

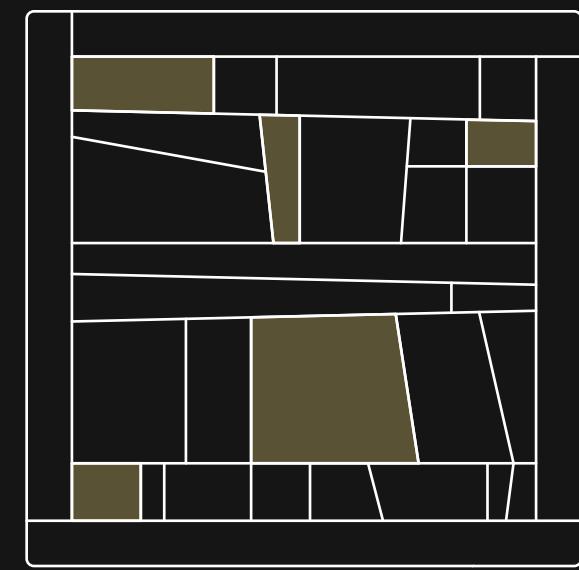
## l overview

“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

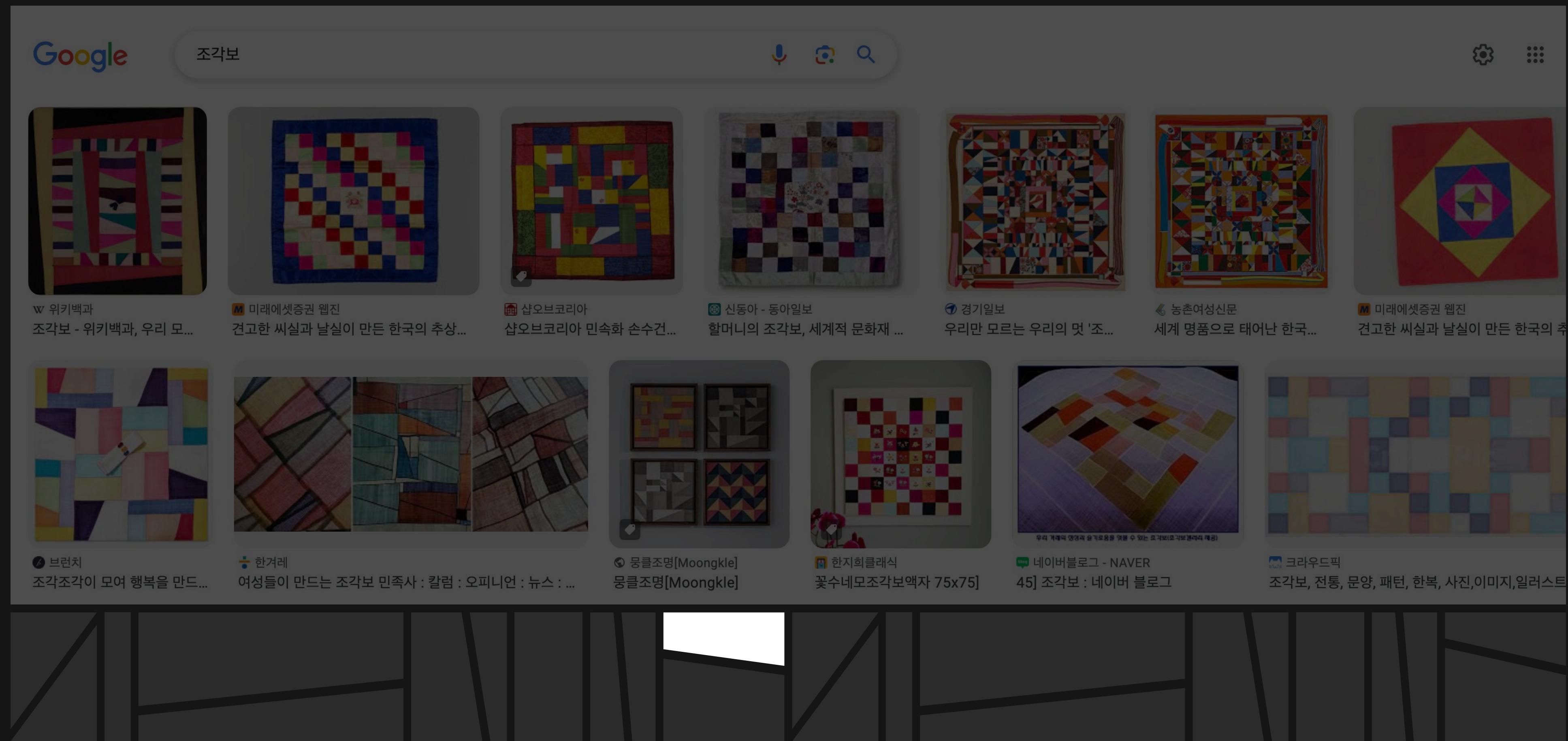
사진첩

사진첩을 가지고  
있어야만 볼 수 있다.

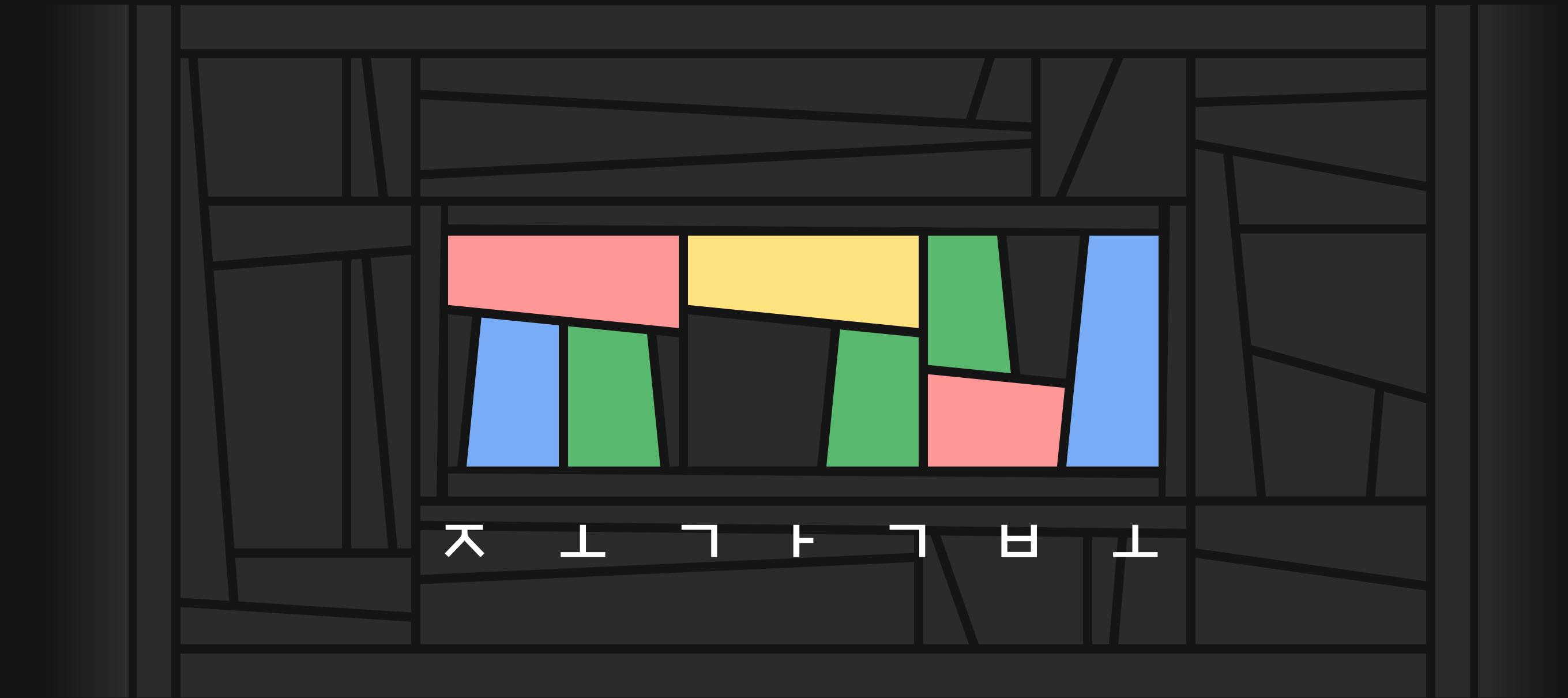
추억 되돌아보기  
내 마음대로 배치하고 꾸미기

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

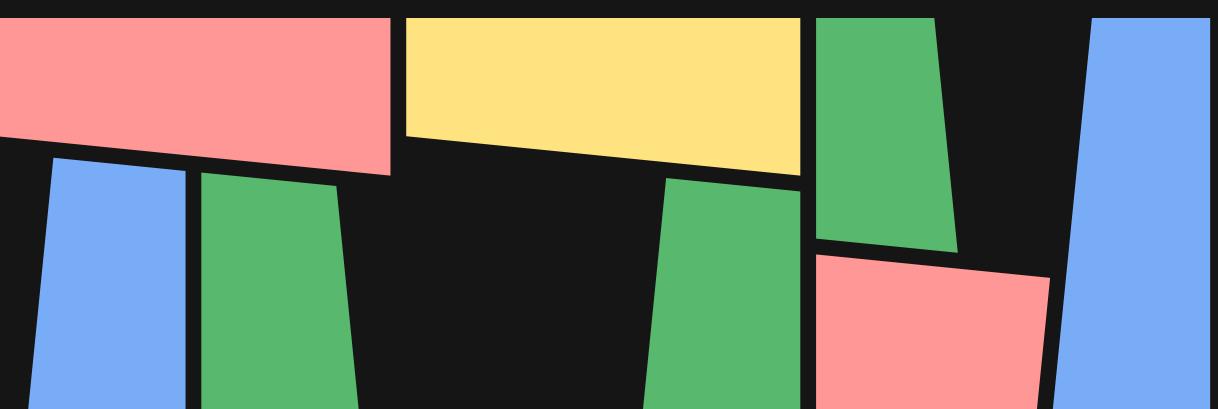
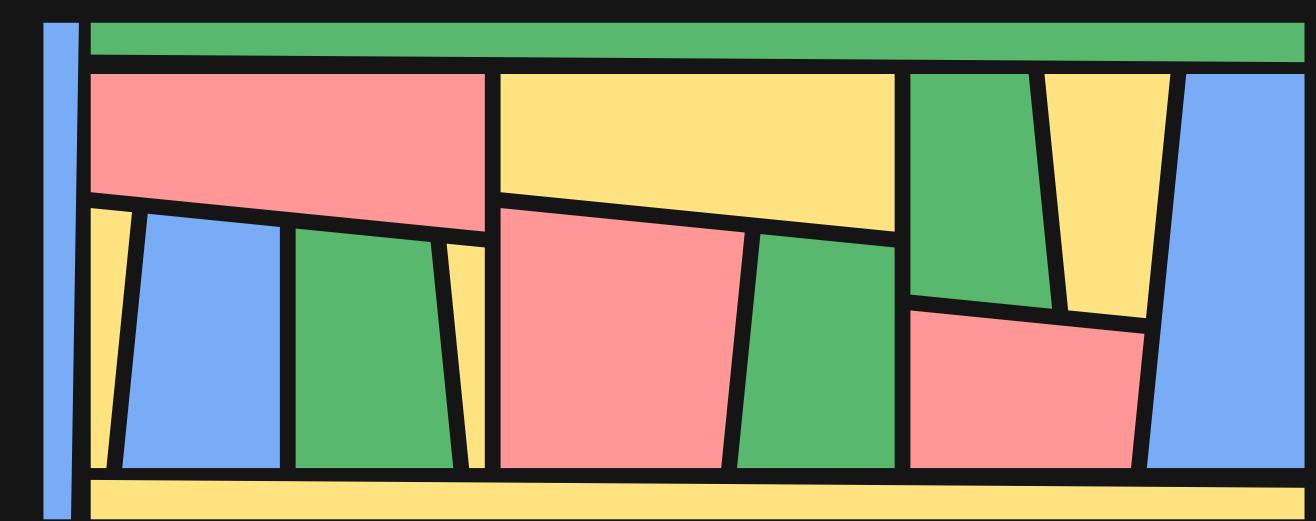
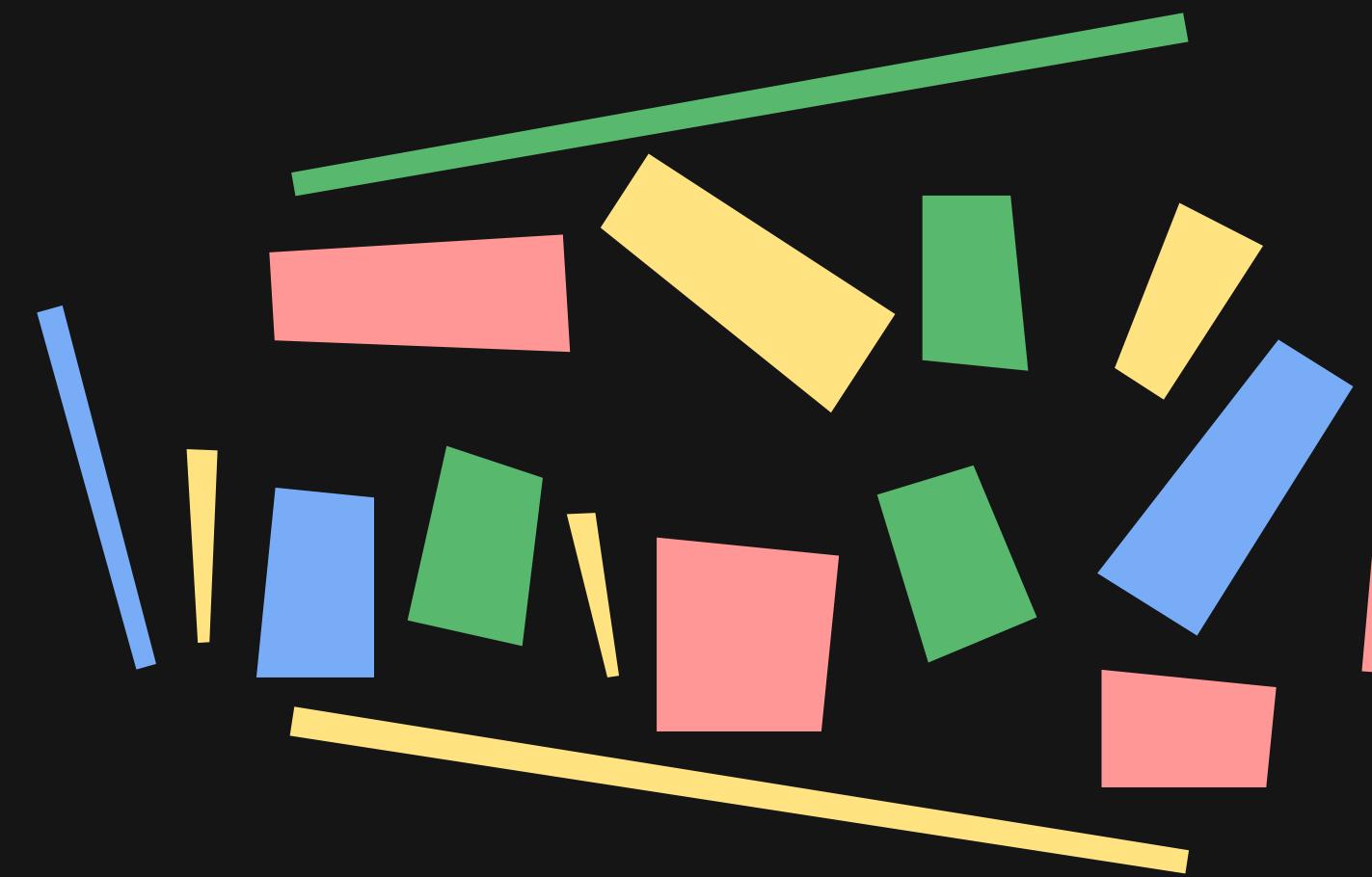
SUITE

당신의 추억을 모아,  
**조각보**

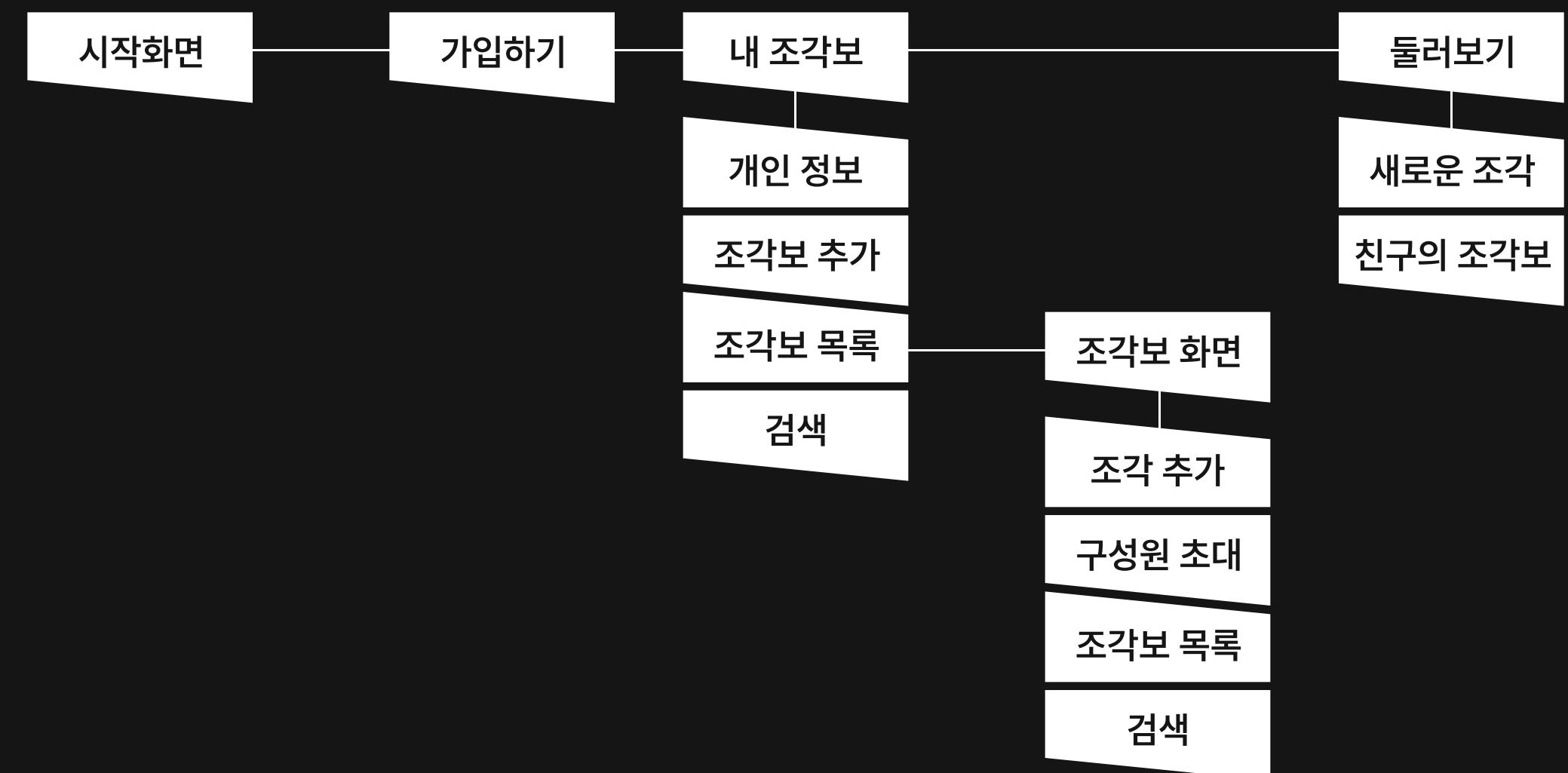
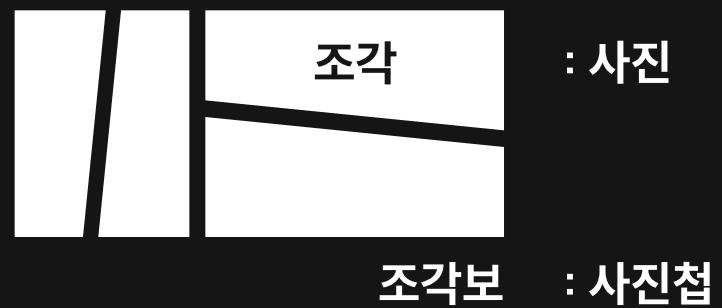
### I color system

#FF9898 #FFE381 #59B86E #7AACF7



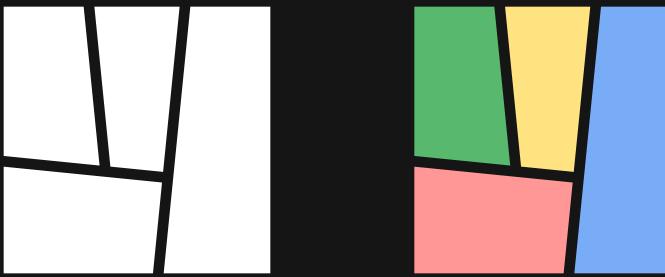


## userflow



# component

■ logo icon



■ icon



■ notification



에러가 발생했어요!  
잠시후 다시 시도해주세요.



앗 둘러볼 친구가 없어요!  
친구를 추가해 주세요.

■ button



■ album



# I web ui

○ ○ ○

울가족 제주도 모음

● 뽀빠맘 구름속에서 ^.^

● 이삼일 아빠가 쓴 흑돼지 꽝

○ ○ ○

내 조각보

추억수집가

● 친구 138

● 조각 2,490

김기주  
Kim kiju  
Front-End Developer

kimki@google.com  
010.9000.5000



# 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

<https://youtu.be/zOnTaUC4LAE>

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

우유빛 강 속 넘실거리는 시리얼과 이 섬에서 재배되어 끊임없이 충전되는 마시멜로우 조각들



영상 링크

<https://youtu.be/zOnTaUC4LAE>

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

# 끌력 : The Creative Journey

3D Motion Graphic  
2022.09-10

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

## CONCEPT

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.

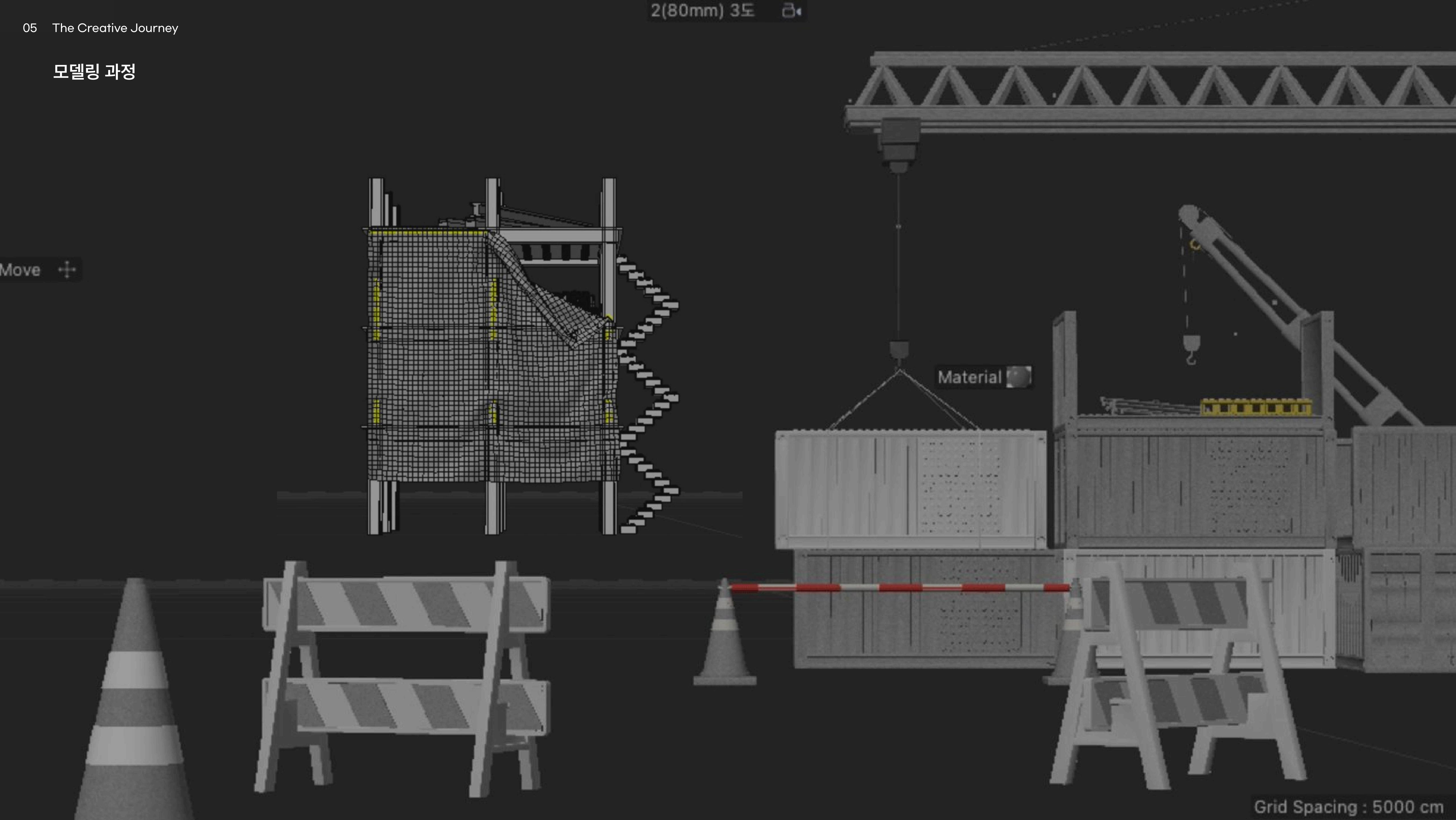
## 비핸스 링크

[→ Behance](#)



끌력은 교내 소모임 연합 전시로 소모임 **프리즘**의 일원으로 작품에 참여했습니다.  
저는 작품 제작 프로세스 중 하나인 모델링 파트를 맡았습니다. 모델링 파트를 레고에 빗대어  
작은 레고를 모아 무궁무진한 조형물을 만드는 작업이 모델링과 비슷하다고 생각했습니다.  
모델링 파트의 배경 제작을 담당했습니다. 각자의 파트를 작업하고 다시 모아서 하나의 작품을 완성하는  
이번 작업 또한





## 모델링 과정

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

2022.10

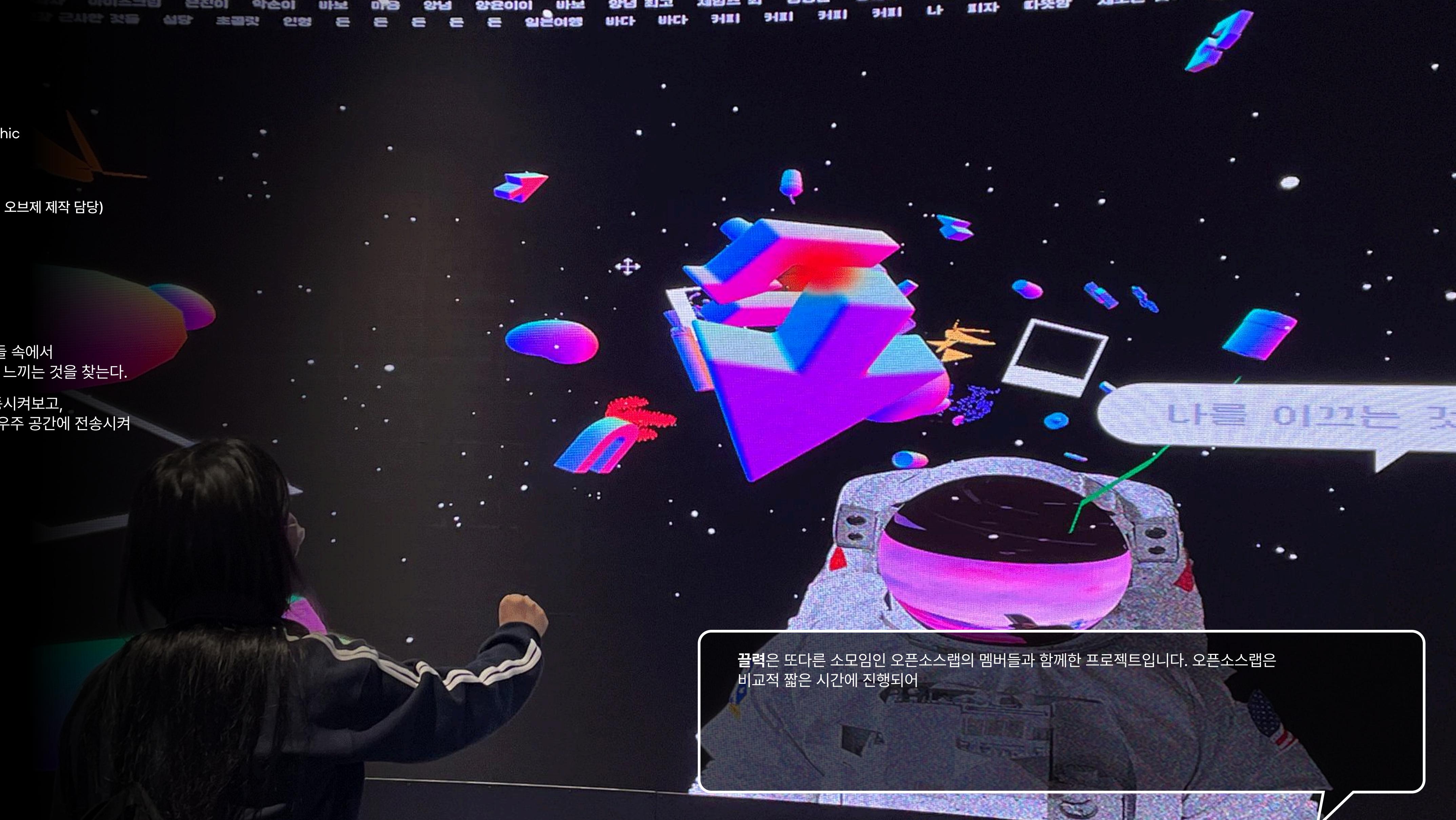
팀 프로젝트 5 총 기여도 20% (3D 오브제 제작 담당)

사용 프로그램 Cinema4D

## OVERVIEW

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

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



# Research

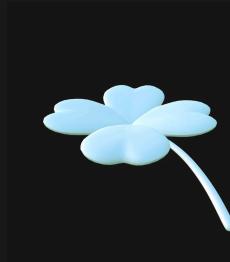
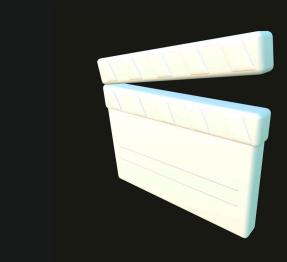
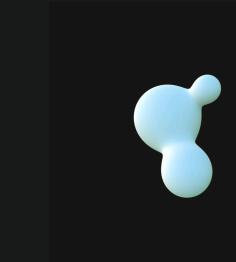
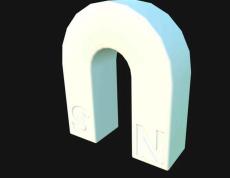
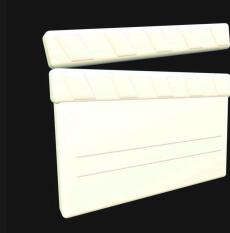
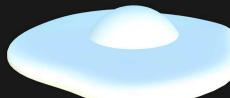
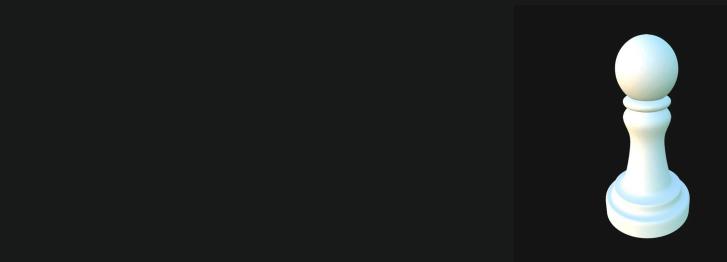
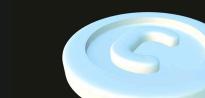
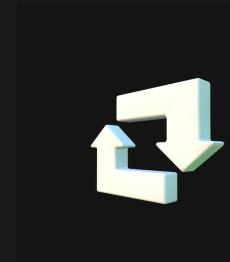
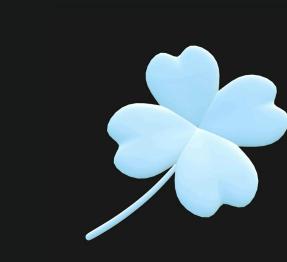
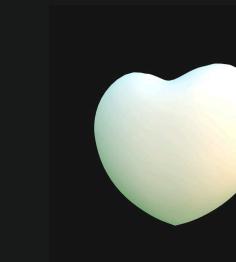
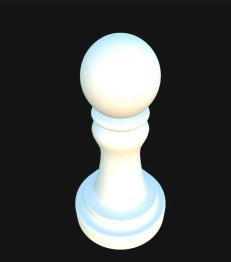
# 나를 이끄는 것은 무엇인가요?

## 설문 조사를 통해

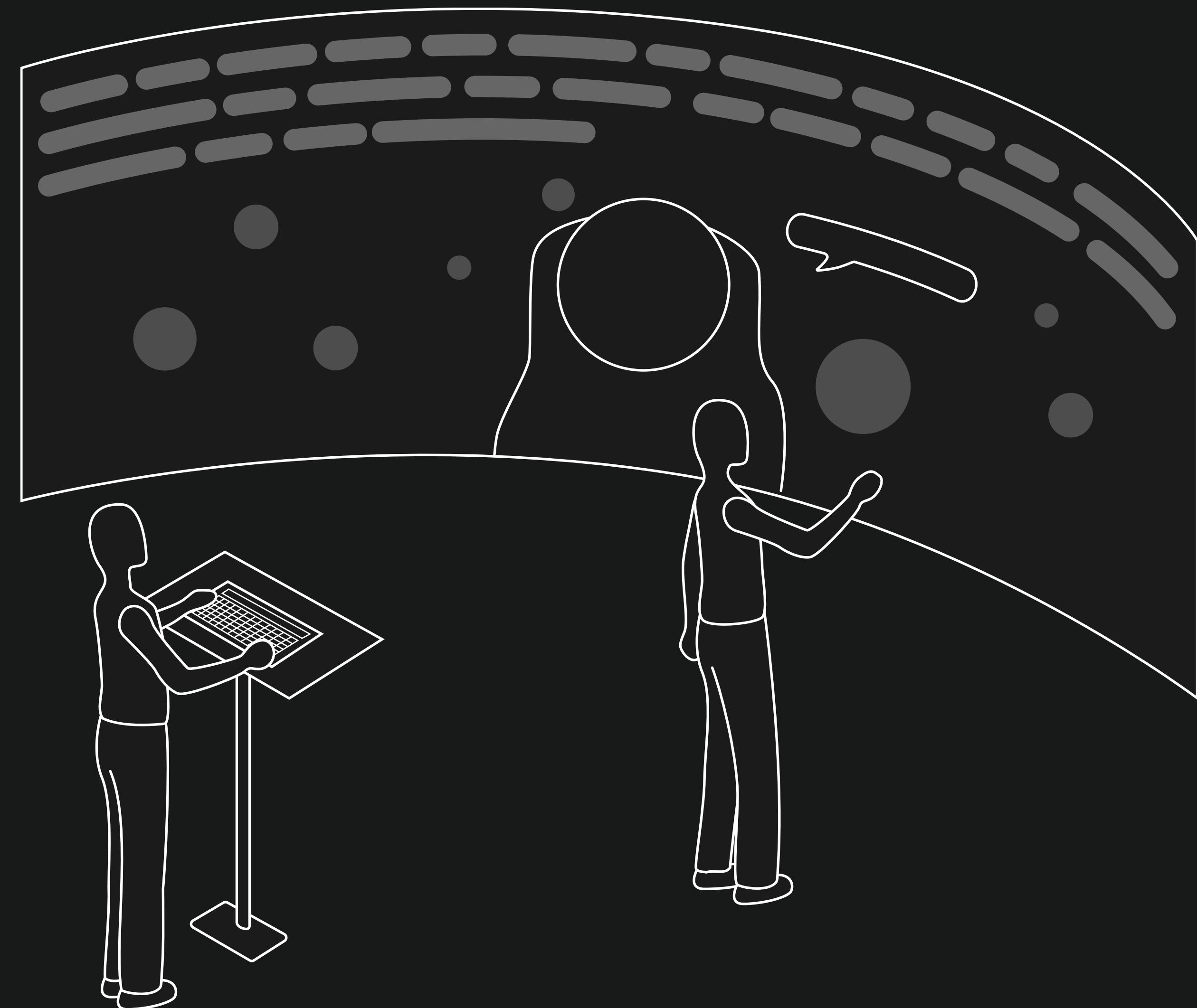
The image shows a central black circle with ten white, rounded rectangular speech bubbles arranged around it, each containing a Korean word:

- Top-left bubble: 돈 (Money)
- Top-center bubble: 계란 (Egg)
- Top-right bubble: 피자 (Pizza)
- Middle-left bubble: 사과 (Apple)
- Middle-center bubble: 마감일 (Deadline)
- Middle-right bubble: 휴강 (School holiday)
- Bottom-left bubble: 욕조 (Bathtub)
- Bottom-center bubble: 수면 (Sleep)
- Bottom-right bubble: 커피 (Coffee)
- Bottom-middle bubble: 최애 직캠 영상 (Favourite live cam video)

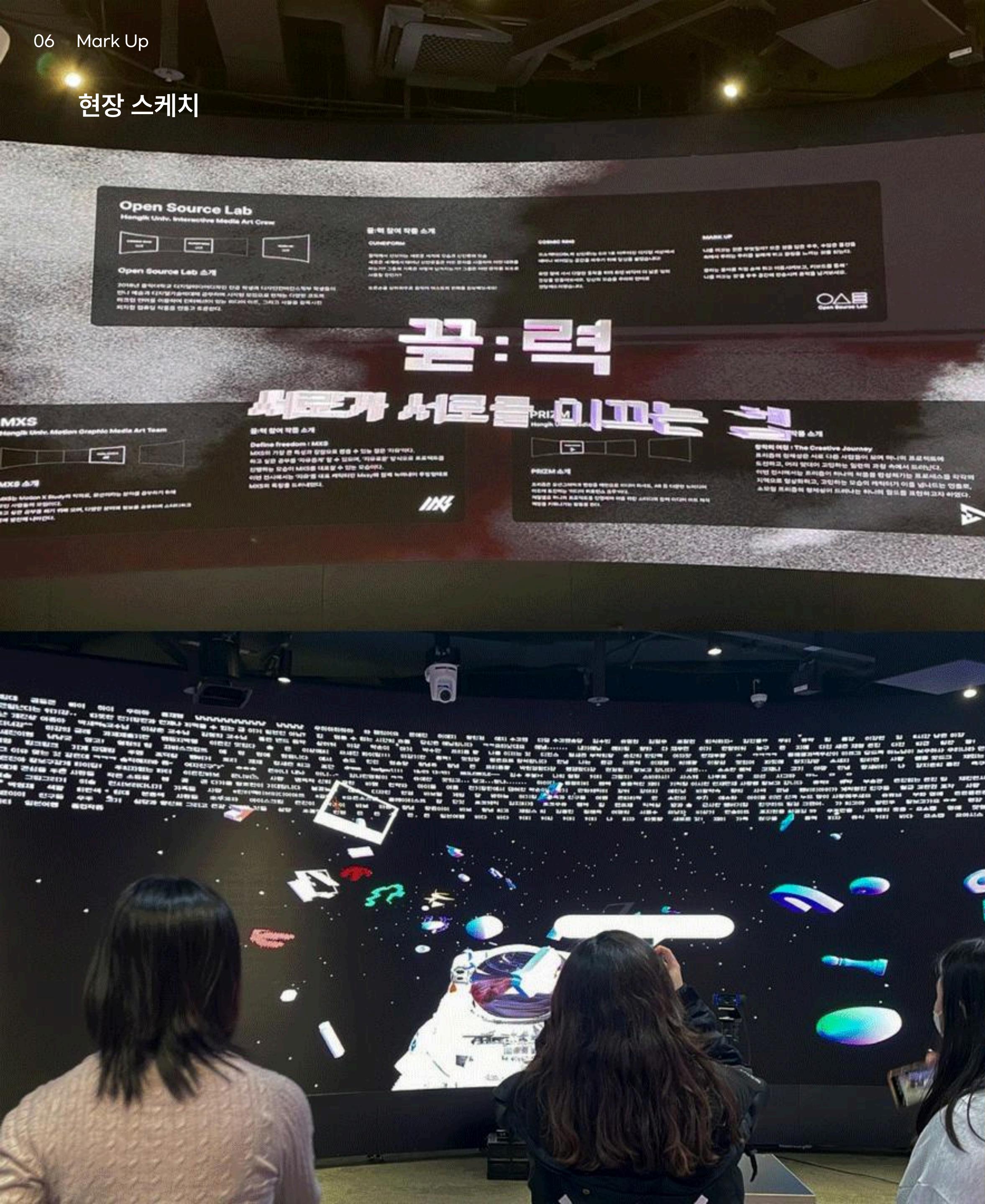
## 3D Object



## Interaction Flow



# 현장 스케치



# LOOP LAND

Interactive Media Art  
2022

팀 프로젝트 기여도 50%

사용 프로그램 TouchDesigner / Arduino

## OVERVIEW

'굶주림 걱정 없고 안전하다고 느껴지는 동물원의 동물들은 행복할까?'라는 생각에서 시작된 프로젝트입니다.

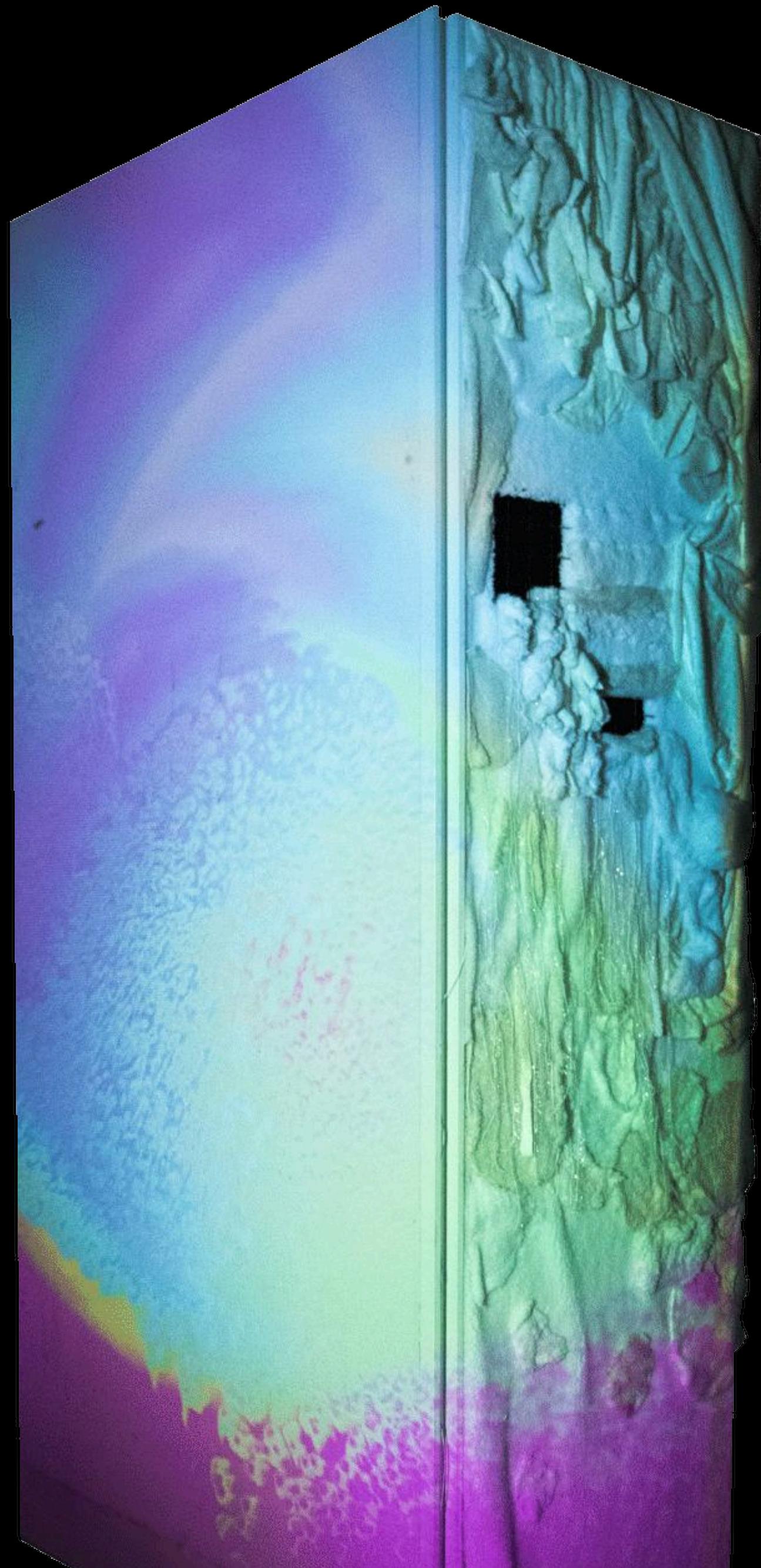
정형행동이란 틀에 박힌 채 가소성 없이 종종 반복되는 행동으로, 격리 사육하는 동물이나 우리에 갇힌 동물들도 스트레스를 극복하기 위한 정형행동을 반복합니다.

## CONCEPT

'LOOPLAND'은 동물원에 갇힌 동물들의 입장을 느껴볼 수 있는 인터랙티브 미디어 아트입니다. 외부에서는 관람객이 외부 오브제를 직접 만지고 느낄 수 있으며 내부에서는 왜곡된 관람객들의 모습을 볼 수 있습니다.



끌력은 교내 소모임 연합 전시로 소모임 **프리즘**의 일원으로 작품에 참여했습니다.  
저는 작품 제작 프로세스 중 하나인 모델링 파트를 맡았습니다. 모델링 파트를 레고에 빗대어 작은 레고를 모아 무궁무진한 조형물을 만드는 작업이 모델링과 비슷하다고 생각했습니다.  
모델링 파트의 배경 제작을 담당했습니다. 각자의 파트를 작업하고 다시 모아서 하나의 작품을 완성하는 이번 작업 또한



## 정형행동

이란

틀에 박힌 채 가소성 없이 종종 반복되는 행동으로  
격리 사육하는 동물이나 우리에 갇힌 동물들도  
스트레스를 극복하기 위한 정형행동을 반복합니다.

내부

동물원 내 동물의 상황을  
체험해보며 관람객의  
시선을 느낀다.

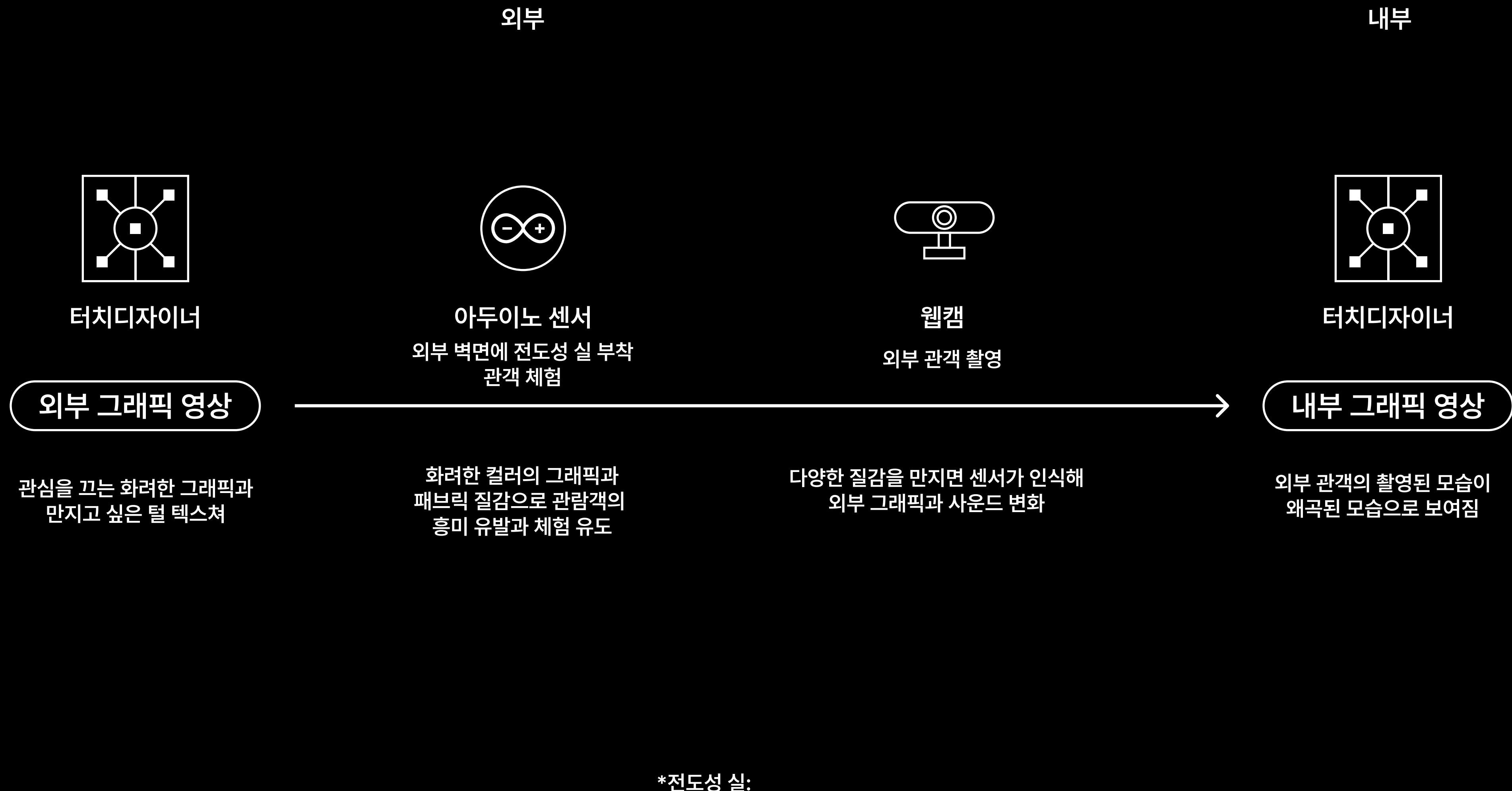
LOOP LAND

동물원에 갇힌 동물들의  
입장을 느껴볼 수 있는  
인터랙티브 미디어 아트

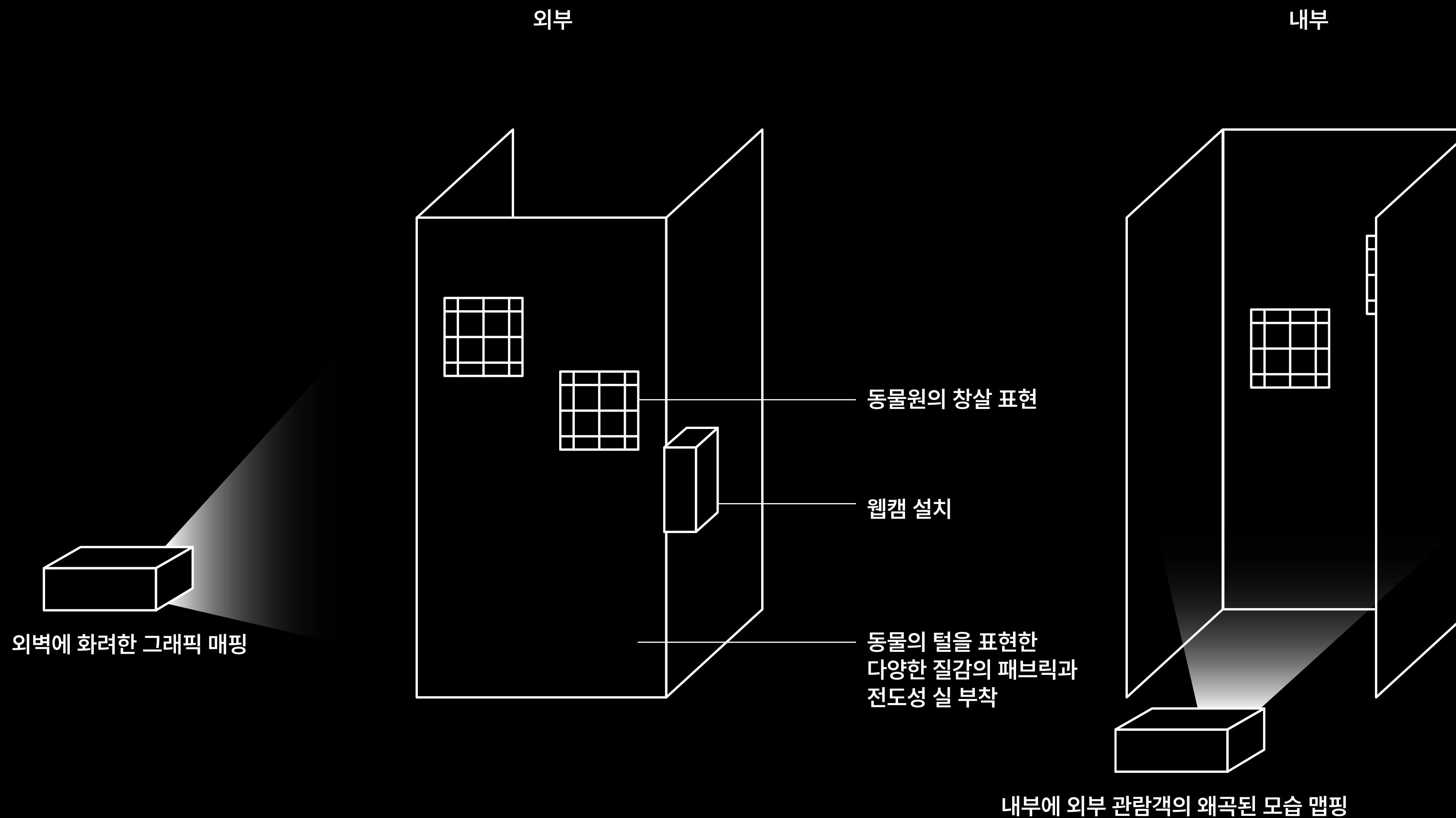
외부

화려한 그래픽 외부의  
오브제를 직접 만지고  
느끼며 관람한다.

## Interaction / Technical Flow

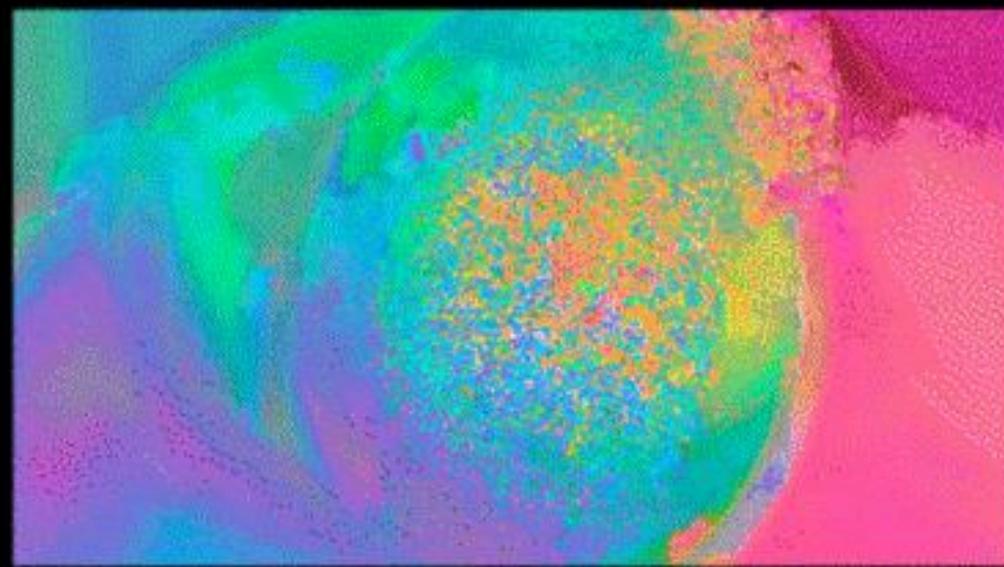


## DP Plan



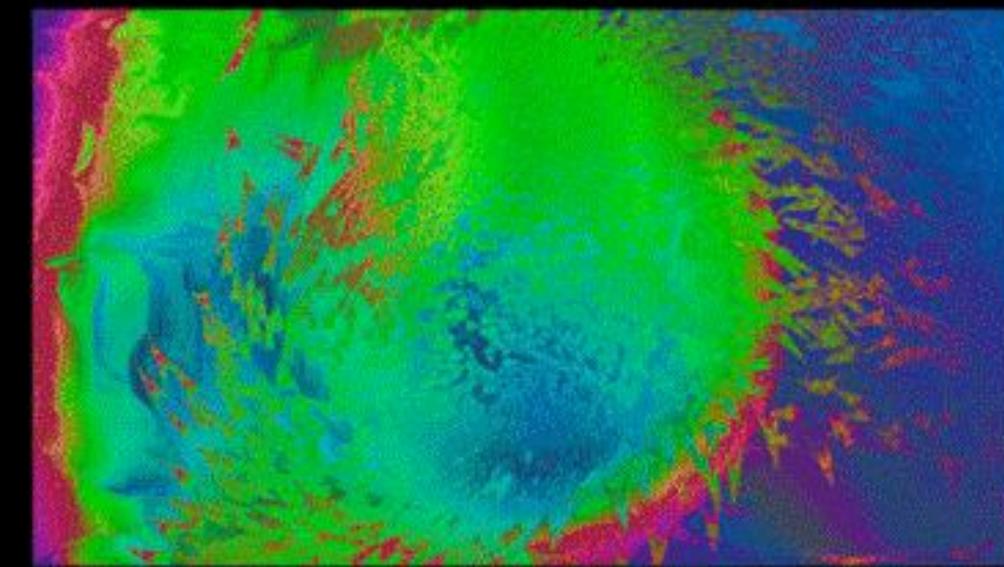
## Main Graphic

### OUTSIDE



#### Graphic

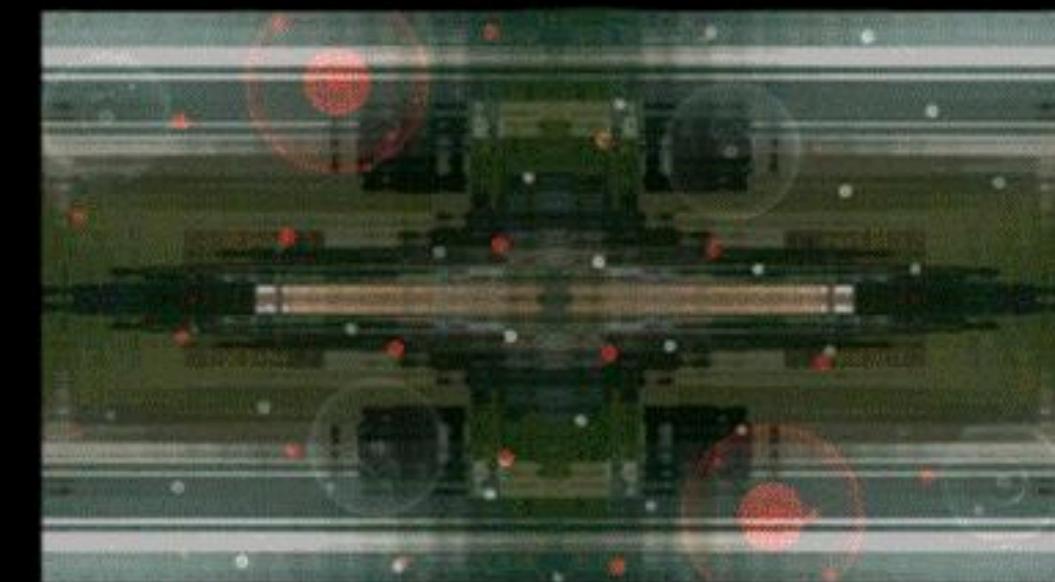
겉보기에는 화려한 그래픽으로  
사람들의 흥미와 시선을 이끈다.



#### Interaction

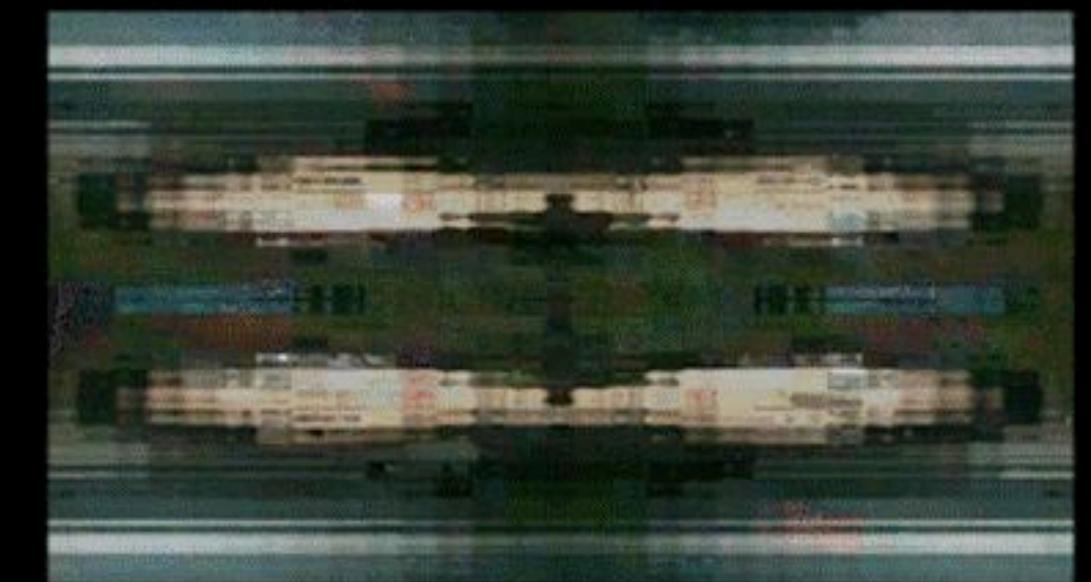
사람들이 털을 만지게 되면 그래픽의 컬러가 탁해지며  
이전보다 날카롭고 거친 움직임이 나타난다.  
또한 음악도 같이 느려진다.

### INSIDE



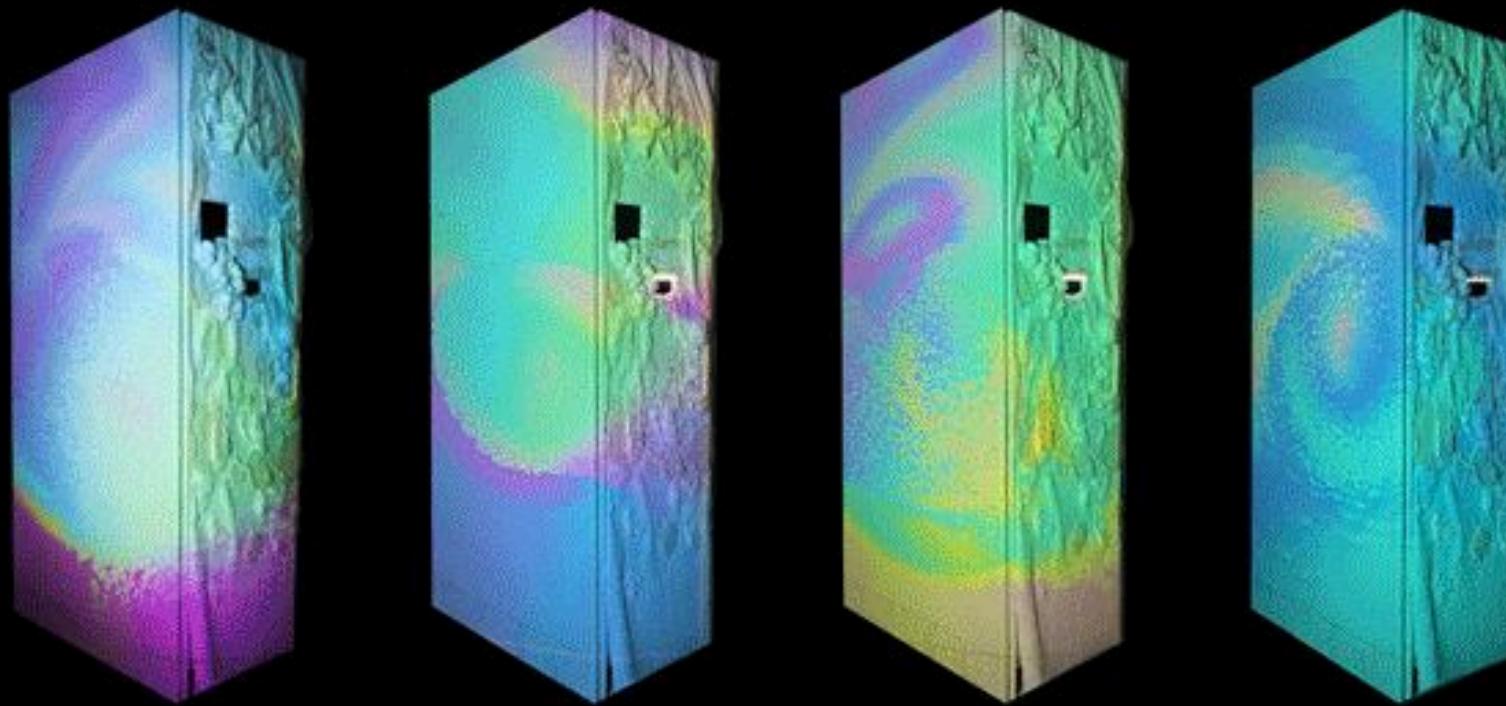
#### Graphic

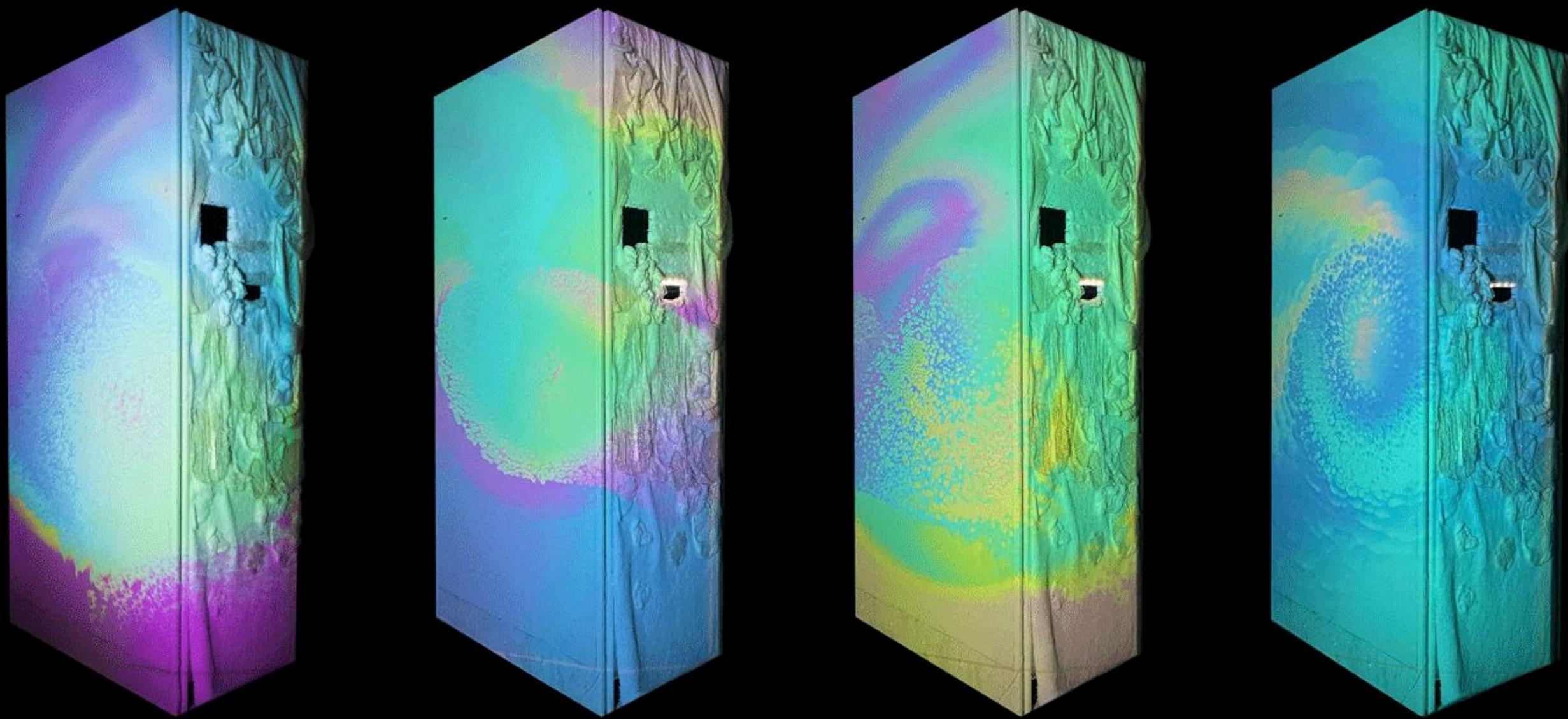
동물 입장의 시선에서 타인이 지켜보고 있는 모습,  
왜곡된 관람객들의 모습이 보인다.



#### Interaction

내부로 들어가게 되면 고통스러운 사운드가 재생되고  
그래픽이 변화한다.





**LOOPLAND**

감사합니다.

YELINMOON.com

안녕하세요.  
새로운 경험을 탐험하는 디자이너,  
문예린입니다.