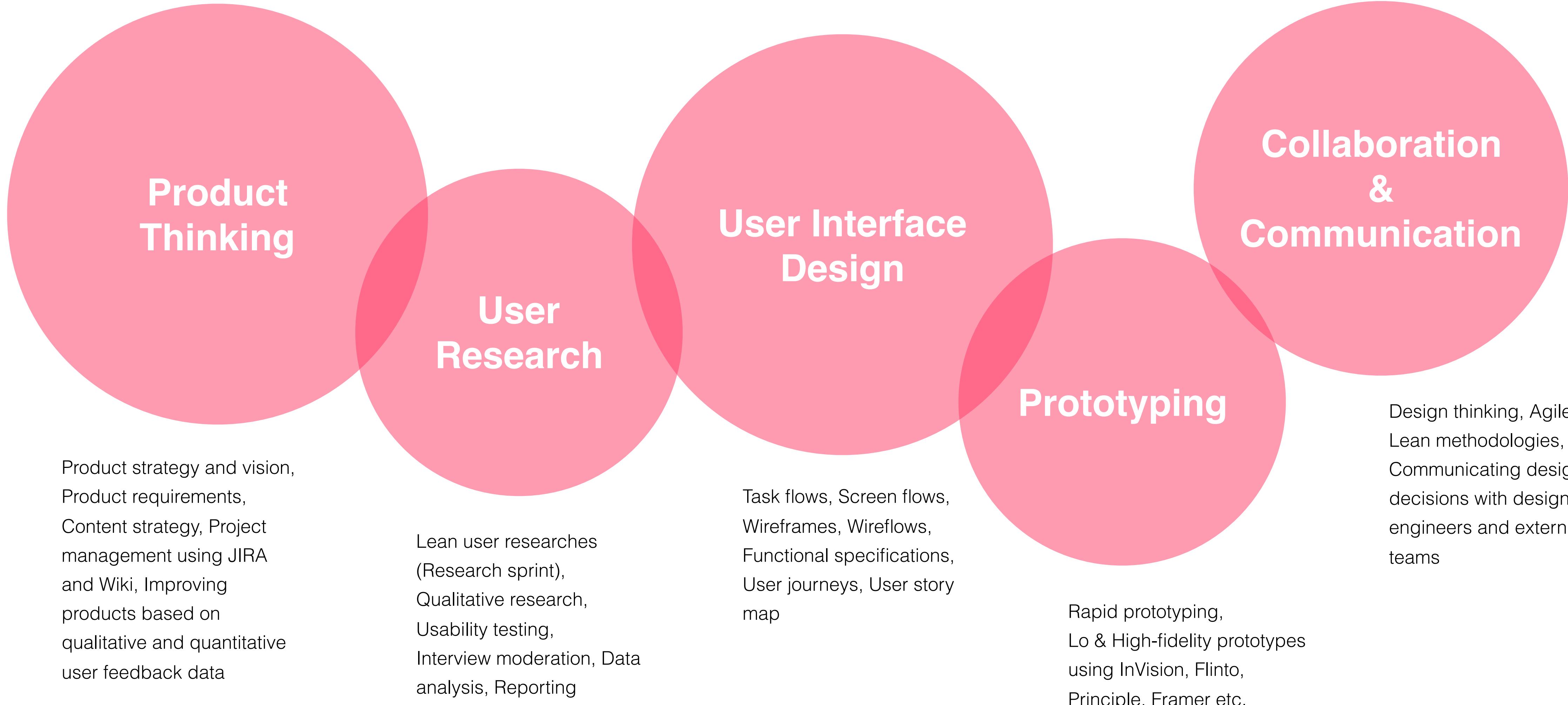


Seulah Lee

**User Experience Designer
PORTFOLIO 2019**

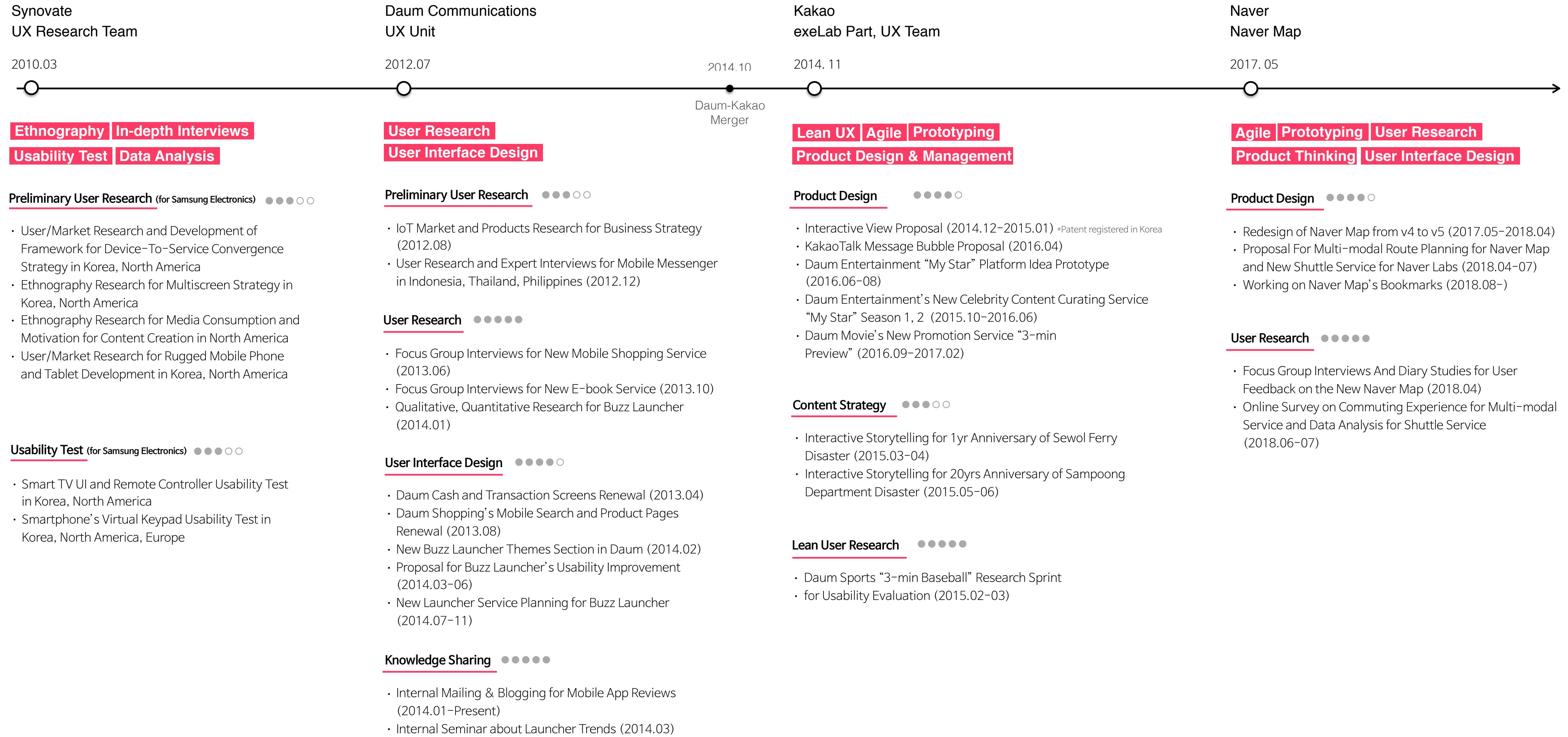


I am a user experience generalist who can move between user experience research and design. I have strong product thinking skills, having experience in end-to-end product development from vision to releases in both agile and non-agile teams. I also possess an inquiring mind, curious about people's behavior, latest trend and technology, and tools for web and mobile design.



Work Experience

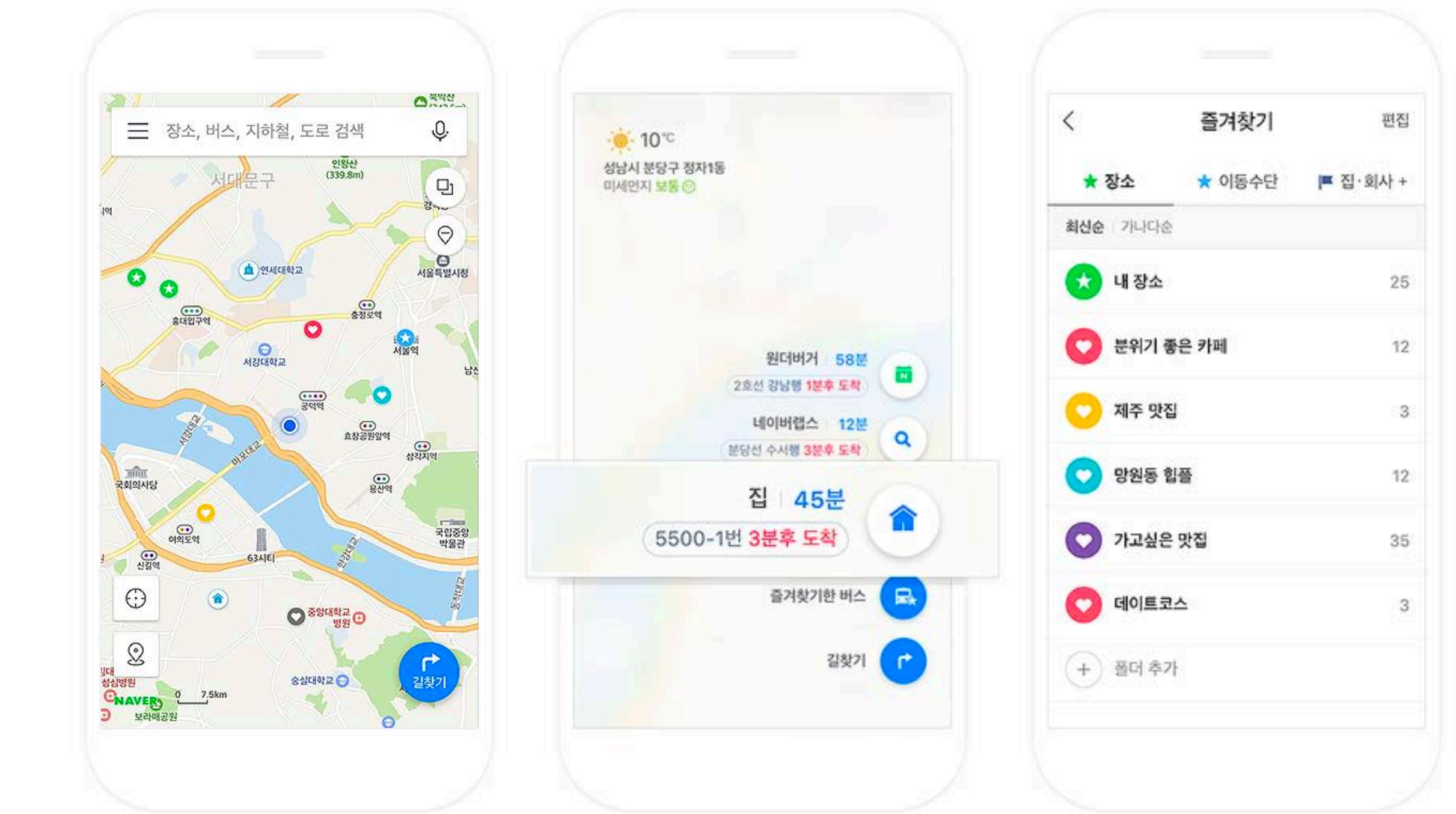
SEULAH LEE | UX PORTFOLIO



Case Study 01

Naver Map Redesign

Date | 2017.05 - 2018.04
Platform | Mobile Application
Team Size | 150+ employees
App Store | Android , iOS



Concept

- Overhaul of Naver Map to be an up-to-date and context-aware space and mobility search engine
- Overcoming technical and user experience debt in order to compete with other map services such as Kakao Map and Google Map

Goals

- Implementing new search and navigation engines as well as vector map
- Complete redesign of information architecture and user interface structure
- Create new contextual features
- Iteration based development process to deliver the product in 8 months

My Role

- Define user flow for the entire app including global navigation and interactions
- Create new contextual feature
- Redesign home, search results and detailed information pages
- Guiding a junior designer who was responsible for creating new Bookmark function
- Communicate design decisions to other service architects, visual designers and engineers
- Create design deliverables such as wireframes, screen flows and prototypes
- Conduct user researches to evaluate the product before and after the first release

Features

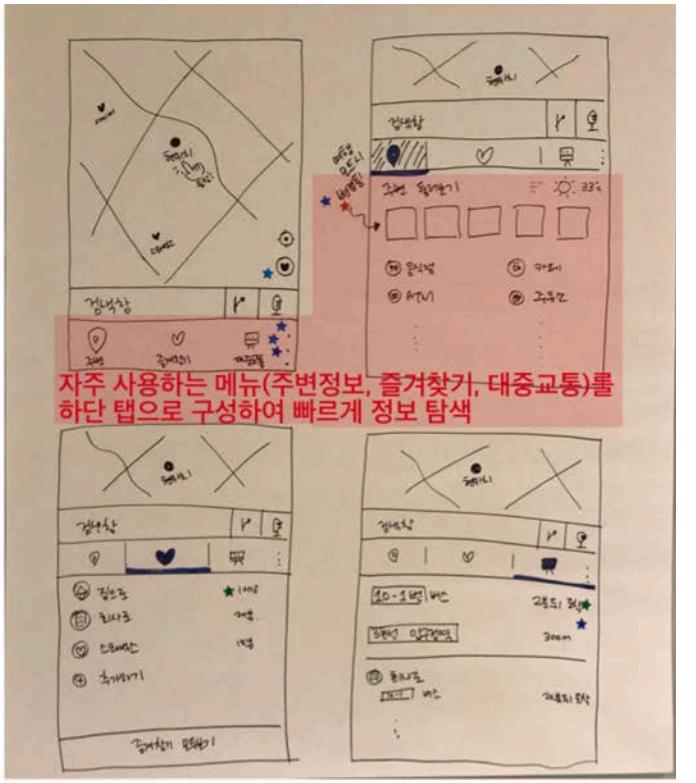
1. Simplified and comprehensive search bar to search for places, bus, subway and bookmarks (previous Naver Map was divided into search, bus, subway and routing with its own search function)
 - Able to instantly view query suggestions and detailed information such as opening hours for stores while you type in
2. Contextual and quick access to route suggestion, public transit, and navigation
3. Bookmark places of interest and routes to 'Favorites' to view them on map or directly access them from search screen
4. Navigation with real-time traffic information, created with Naver Map's own engine (previously built upon a 3rd-party navigation engine)
5. New public transit engine that can provide better route suggestions and accurate, real-time information such as the arrival time
6. 360 degrees rotation-enabled vector map with 3D view of key landmarks and bookmarked places
7. Provide English, Chinese and Japanese language settings

Work - Ideate & Prototype

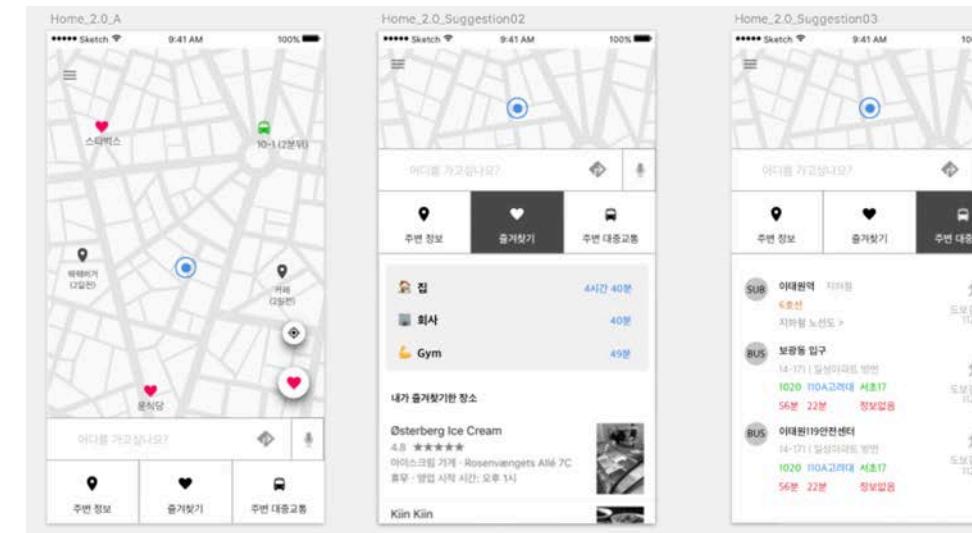
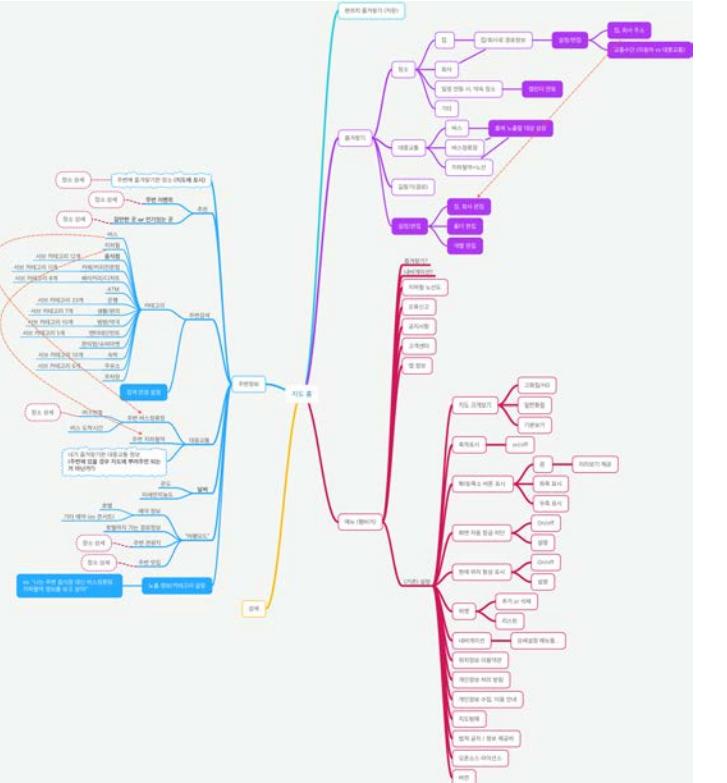
01 Naver Map SEULAH LEE | UX PORTFOLIO

Prototype

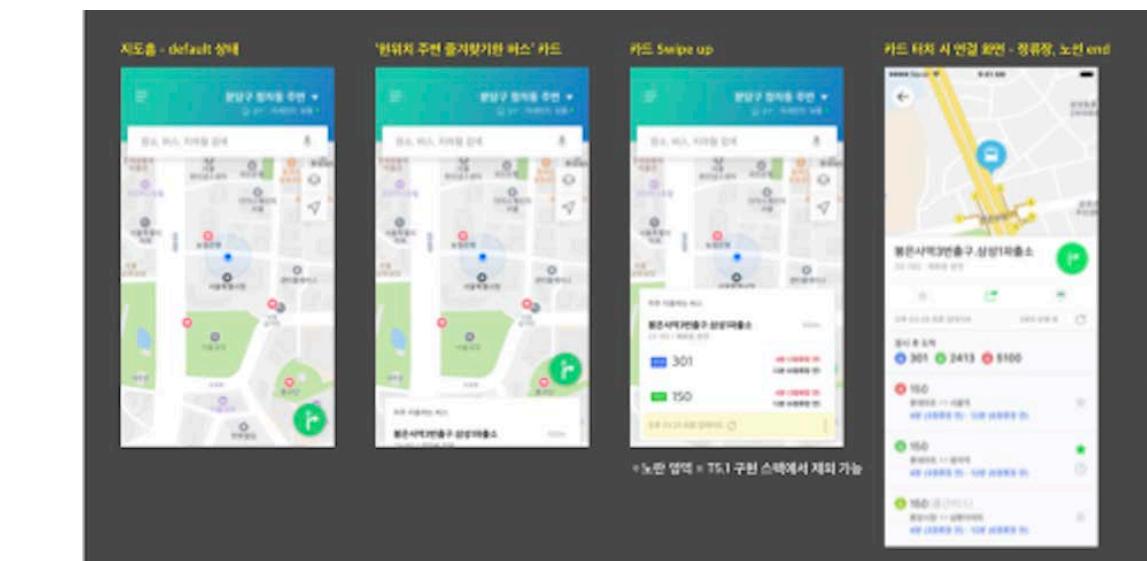
- CTO, the leader of Naver Map, set the goal of redesign to create entirely new map service with contextual features. The redesign was delayed for several years but had to be released within 8 months. The team, with over 150 people, was loosely following agile methodologies. I worked on creating new home screen with a new contextual feature as soon as I joined the team for 3 months and delivered 2~3 prototypes for each iteration. I would have a meeting with CTO, other UX designers and visual designers to get feedback and to discuss what should be improved. I created about 10 different home screens - first with wireframes then with design mockups - and defined interactions using both low and high fidelity prototypes.
- One major issue that needed to be tested repetitively through prototyping was the contextual feature - its structure, content and purpose. I tested with public transit and route suggestion based on users' behavior, location and bookmarked content, so that Naver Map could suggest when to leave and how to go to destinations. I also wanted the map to recognize repetitive patterns and to nudge users to save those activities, either destinations or routes searched. In the end, due to technical difficulties, the feature was simplified and provided quick keys for frequently used buses, navigation and route suggestions for home, work, reservation, and recently searched location.



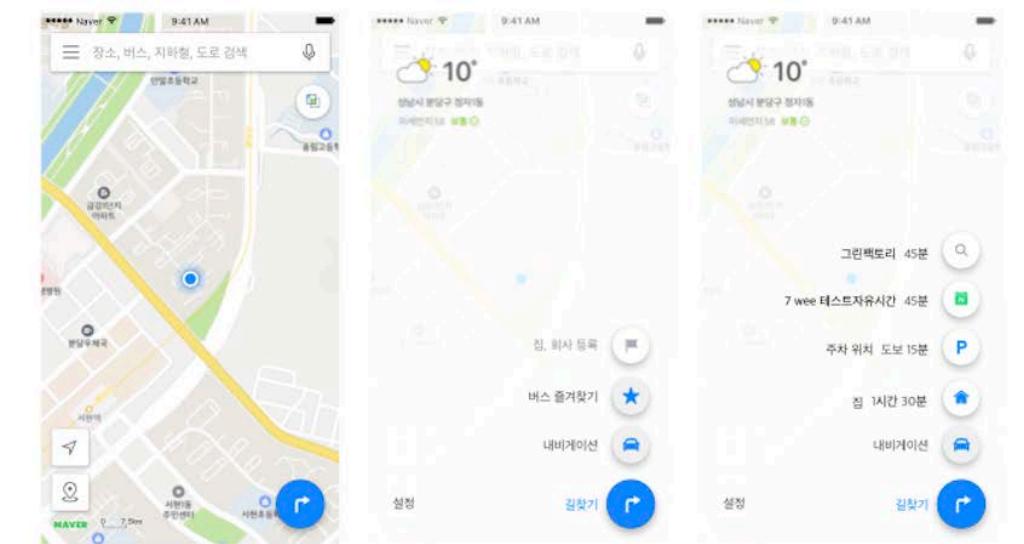
Ideation and brainstorming



First round of prototypes, exploring search bar location and contextual information tab



Second round of prototypes, exploring contextual information and suggestion cards on home screen with design mockups



Final prototype that made into the first release, containing quick keys and limited contextual information

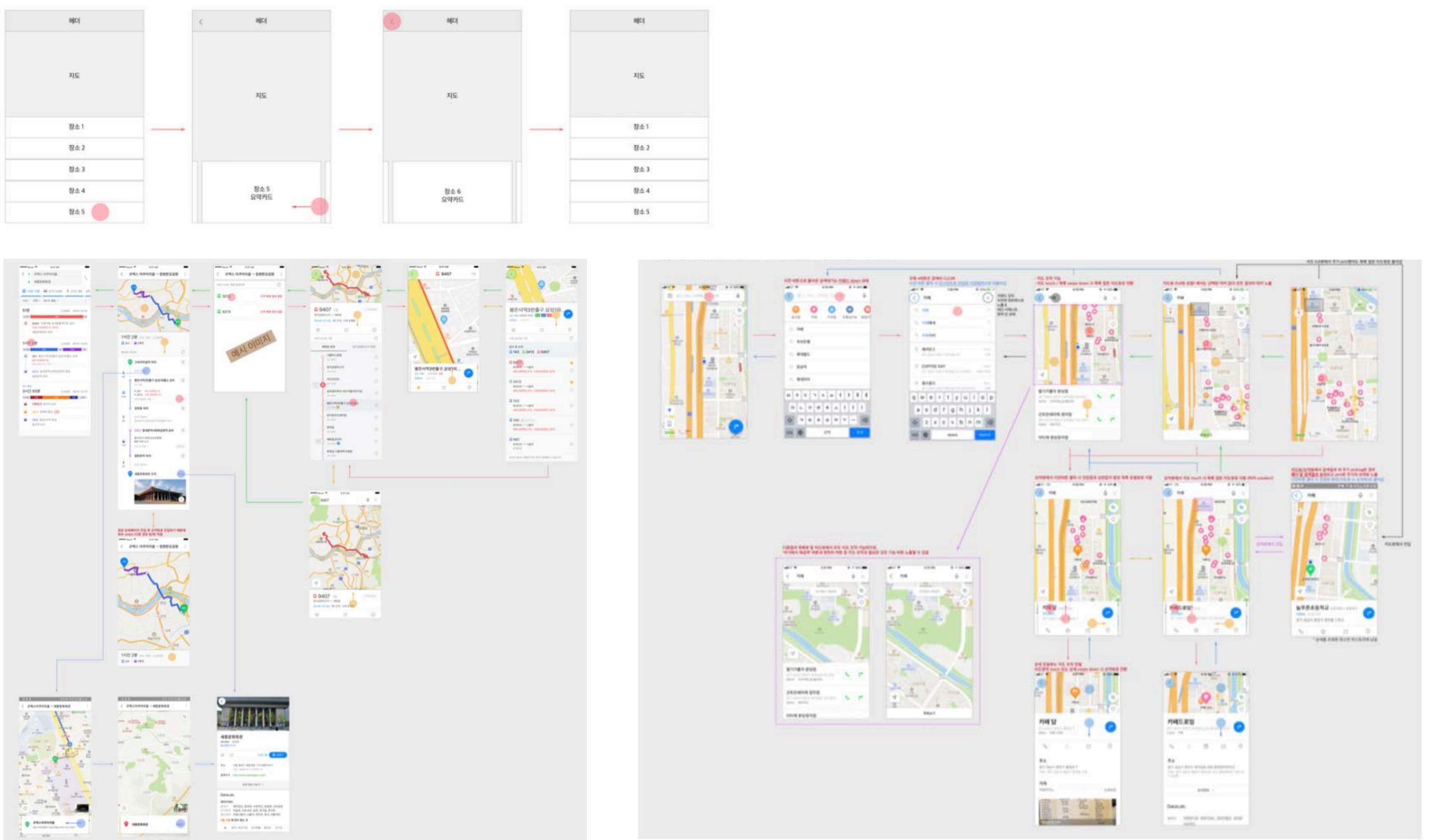
Flow Map

- When I joined Naver Map the team was divided into smaller teams based on functions, such as search, public transit and navigation. Due to this team structure and the fast-paced development process, someone needed to oversee how the entire service flows and understand the entire application's structure. Thus, I created a flow map showing how functions and screens are connected, with wireframes and design mockups, and updated the map on each iteration. It helped both decision makers as well as engineers to understand the app structure, and they often used it as a reference to discuss issues or schedules.



Wireflows

- I created wireflows to define common transition and interactions as well as global navigation. Since we did not create commonly-used wireframe documents, these wireflows were used by visual designers and engineers to deliver the final product.
- I initially created the wireflow with wireframes but used design mockups later for engineers to easily understand the structure.

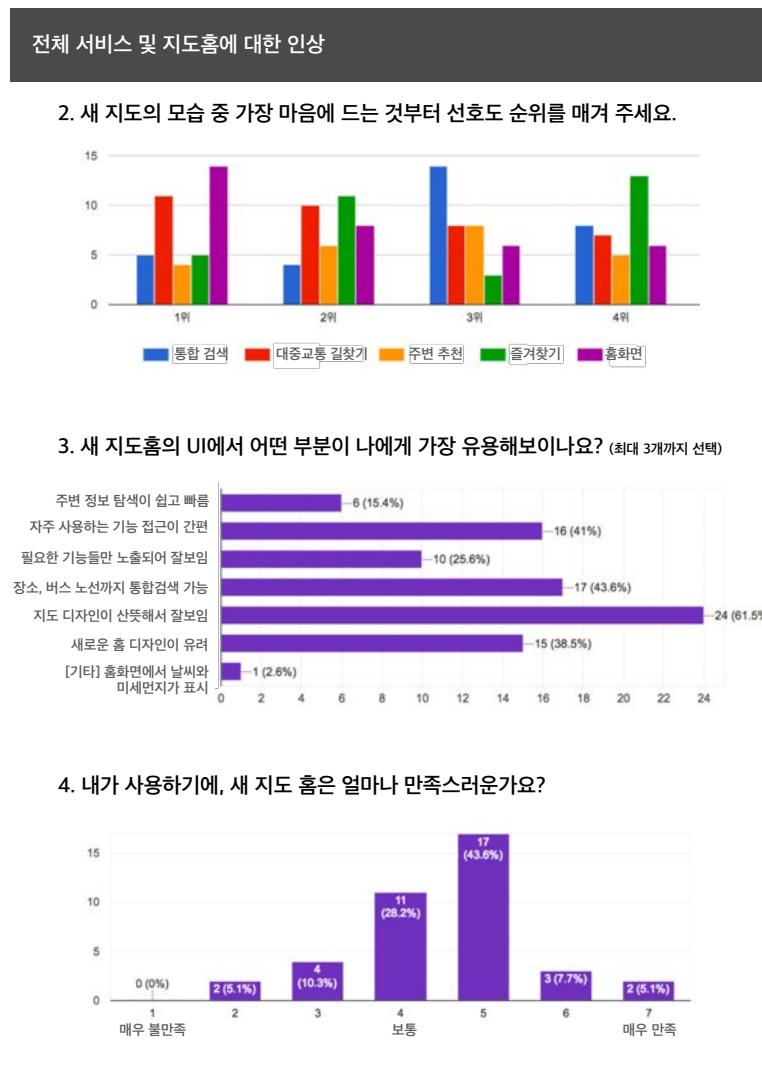


Work - Evaluate

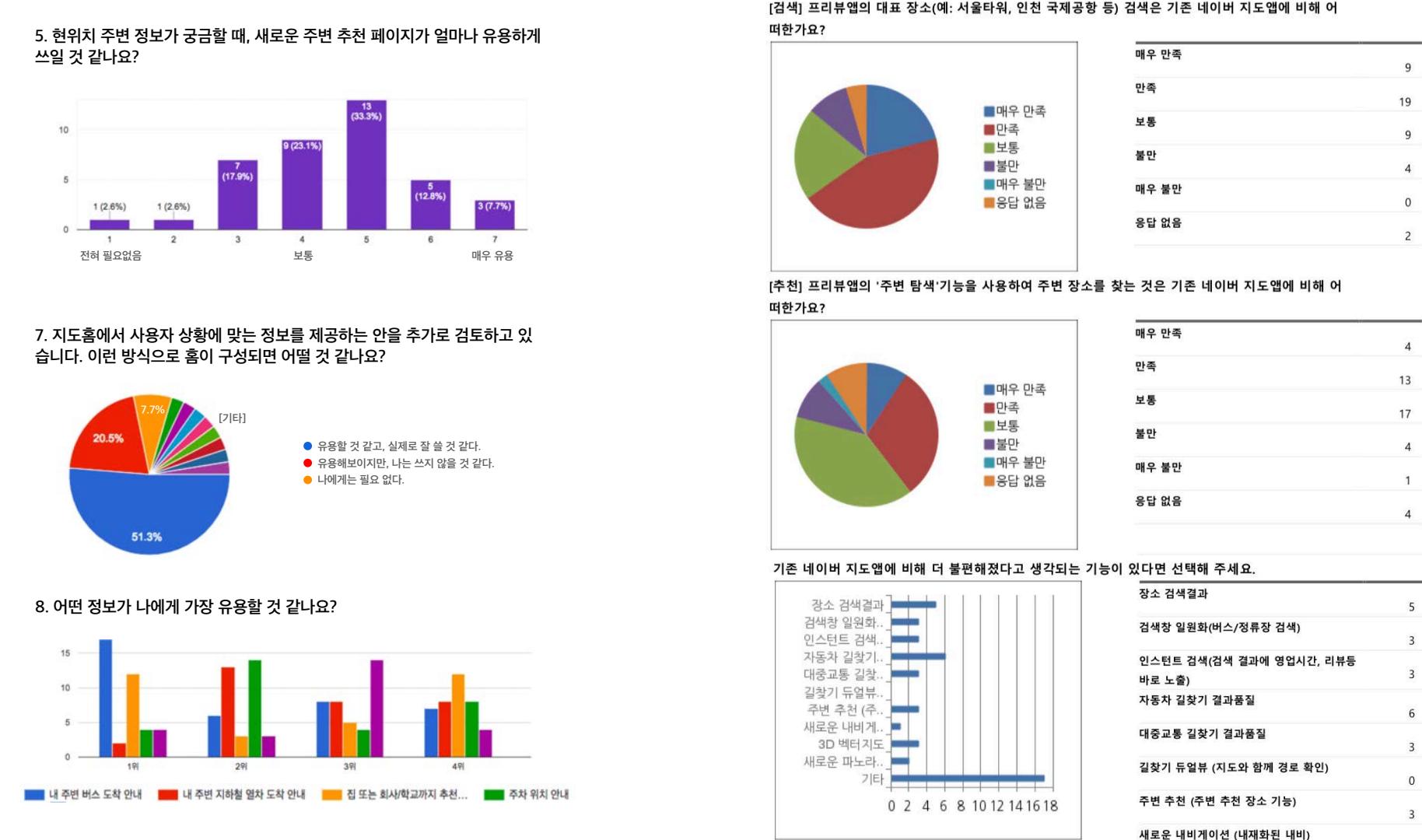
01 Naver Map SEULAH LEE | UX PORTFOLIO

User Research

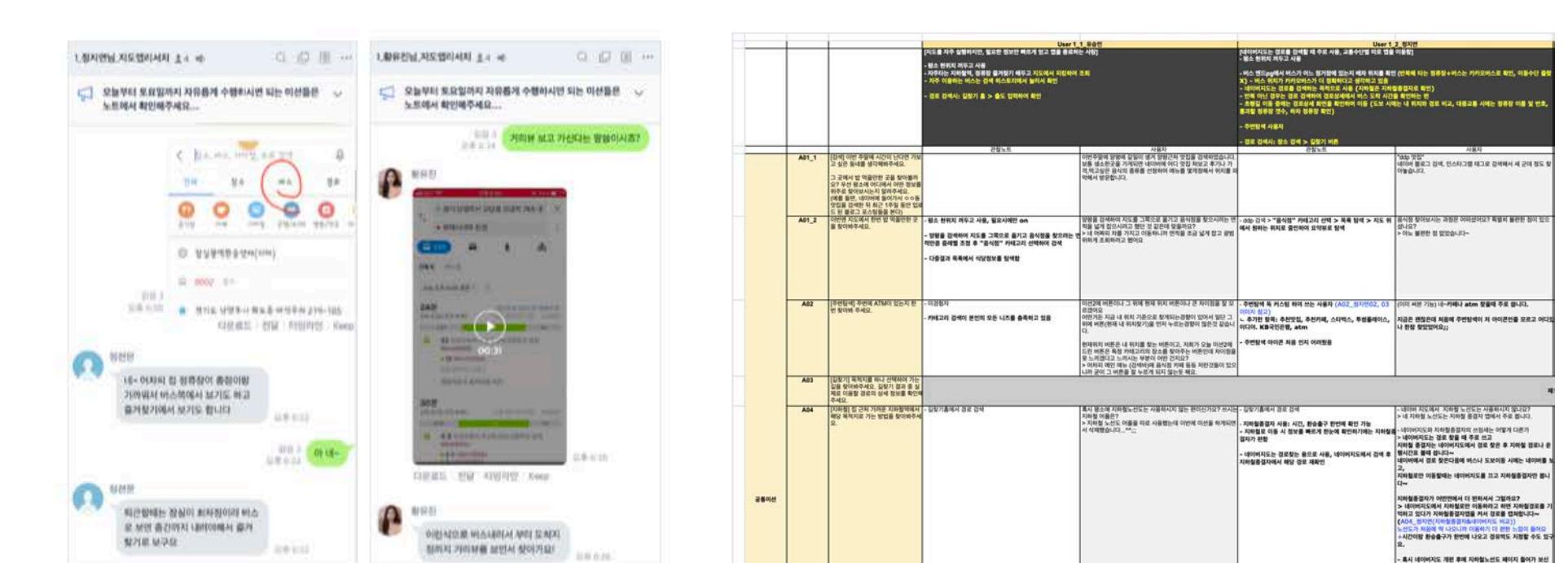
- Since the development was based on iterations, we were able to receive feedback on what we were making twice before the actual release. The online survey I conducted for the alpha version, in August, focused on evaluating the redesign direction. The next survey was conducted for the beta version in October in order to get feedback on functions and usability. We were able to prioritize issues before the actual release based on survey findings.
- After the first release, most users expressed difficulties and frustration in using new interface and system. We needed to pinpoint critical and urgent issues and understand how new Naver Map was being used. So I conducted mobile diary studies and focused-group interviews with two junior UX designers. We studied four groups of users based on their map usage pattern so that we can have as wholistic understanding as possible of the situation. From these researches, I was able to discover issues that needed to be fixed urgently and features users found to be satisfactory and delivered these findings to the team. In addition, product owners referenced these findings to prioritize tasks for future releases.



Internal online surveys for feedback on alpha version of new Naver Map



Online surveys for private beta version of Naver Map



Achievements

- Google Play app review plunged to 1.5 right after the first release in January, 2018 but slowly increased to 3.5 in April, 2018. It remains on around 4.0 since September, 2018
- MAU on January of 2019 increased about 69% from MAU on January of 2018
- DAU is around 2.5M with retention rate of 98%
- 22% DAU/MAU as of January, 2019
- Won Red Dot Award : Communication Design 2018

Lessons Learned

Working on a complex product and cross-functional issues

- Map service might feel like a simple service with only a handful of screen types. However, in truth, it is a very complex service in that almost every component is linked to another and that each screen contains many functions and a lot of data.

While redesigning the information architecture and screen structures, I often had to consider cross-functional issues and various cases on how a certain change might affect other screens. In addition, I was responsible for defining the overall structure and flow of new Naver Map including creating global navigation and map interactions. This experience has trained me to examine design issues more deeply and broadly.

Product thinking

- I worked on parts of the product strategy, working on the new contextual feature, and this is the first product where I could make improvements based on user feedback after the first release. Being able to see a bigger picture and continuously refine the product based on user feedback enhanced my product thinking skills.

Working under constant pressure

- Although I have worked in a fast-paced agile team before, this was my first time working in an agile team with more than 150 employees - many of them were unfamiliar with agile methodology. To make things more complicated, we only had 8 months to create entirely new engines, vector map, information architecture and user interface. There were about 10 UX designers and 10 visual designers, but most of them were juniors with less than 3 years of experience. I was responsible for major parts of the app and was always busy overseeing different functions and creating my own design deliverables. This has been the most demanding project I have ever worked for, and it taught me how to work under pressure and constraints.

Case Study 02

My Star

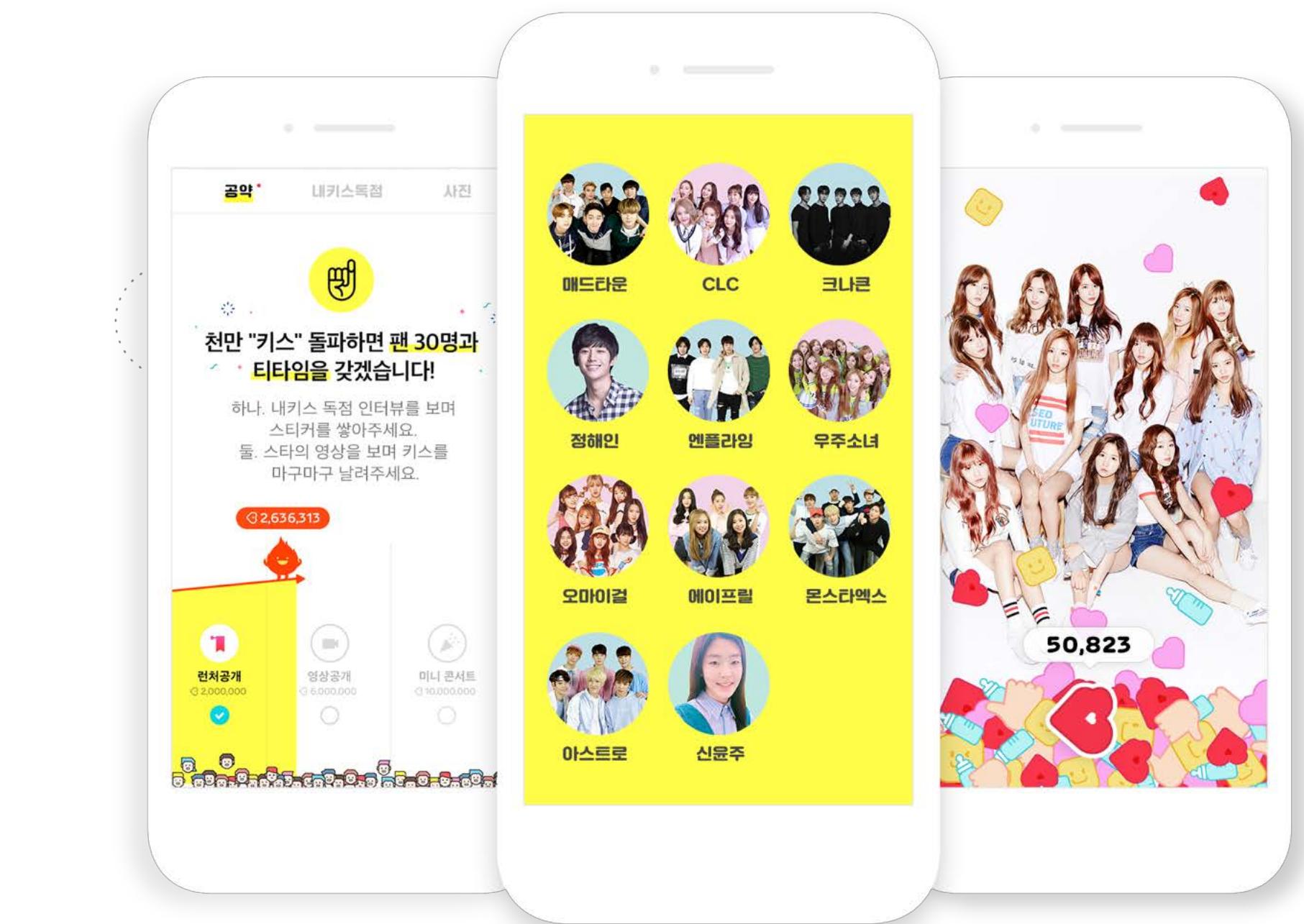
Date | 2015.10 - 2016.02 (Season 1) / 2016.03 - 2016.06 (Season 2)

Type | Content Curation Service

Platform | Web

Members | PM 1, Product/UX Design 1, Visual Design 3, Front-end 2, Back-end 1, Content Manager 2

URL | m.media.daum.net/m/entertain/pack/mystar/



Concept

- Daum Entertainment's new web service for fans of rookie celebrities to express their feelings and to support their stars
- Featuring new actors and idol groups recommended by entertainment news media for each season (Season 1-2)

Goals

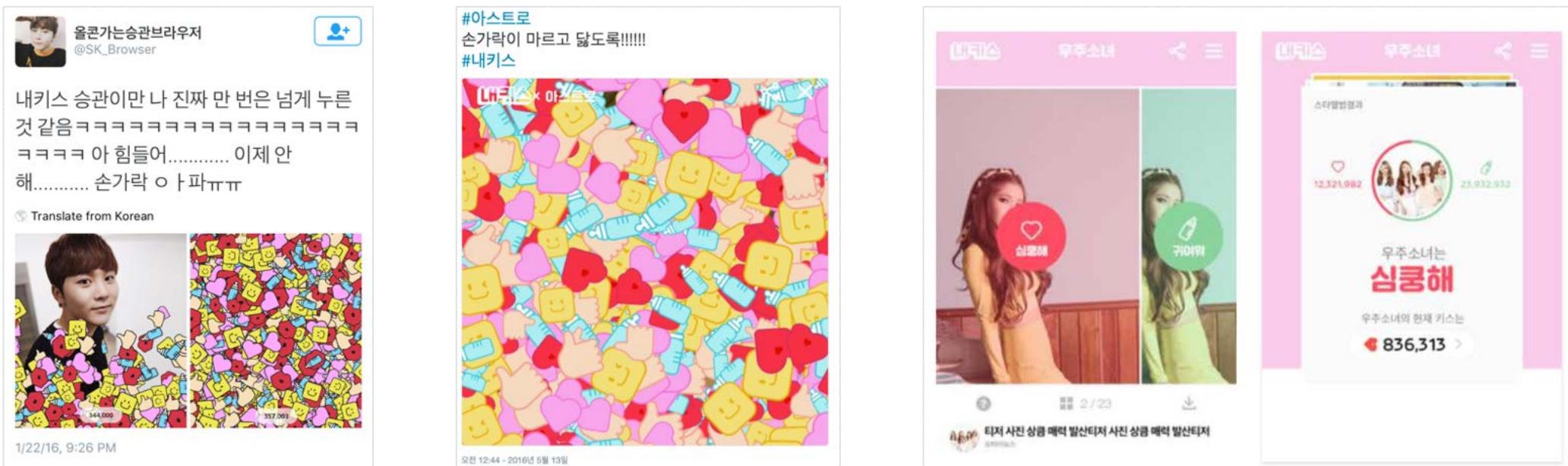
- Increase Daum Entertainment's page views and session time that have stagnated
- Attract younger users to Daum Entertainment
- Create a new celebrity service that is different from the competitor, Naver V Live

My Role

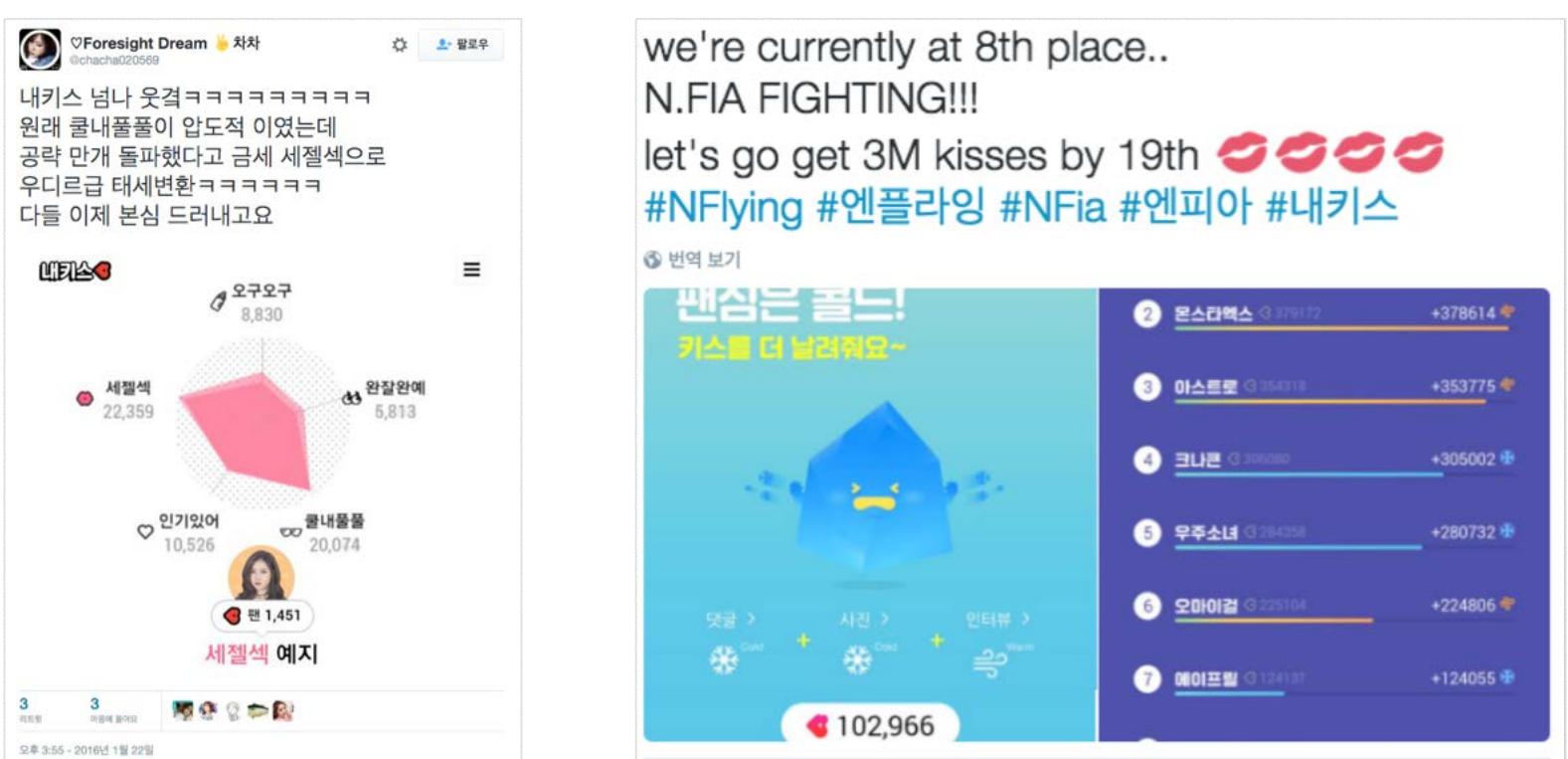
- Communicate design work and rationale to collaborating teams, including non-design teams, as a project leader
- Manage iteration planning, product development process, and collaboration among designers, engineers and content managers
- Define product vision and strategy
- Create design deliverables such as wireframes, screen flows and prototypes
- Create guides for screen components, content, and development specifications
- Prepare an English version (main menu, guide)

Features

1. Light, fun, and engaging interactions for viewing celebrities' content
 - Unlimited 'like' button with stackable sticker animation effect for star interviews
 - Card-based photo gallery where users can express their feelings by swipe gesture direction



2. Gamification, such as popularity graph and ranking, to motivate users to actively participate

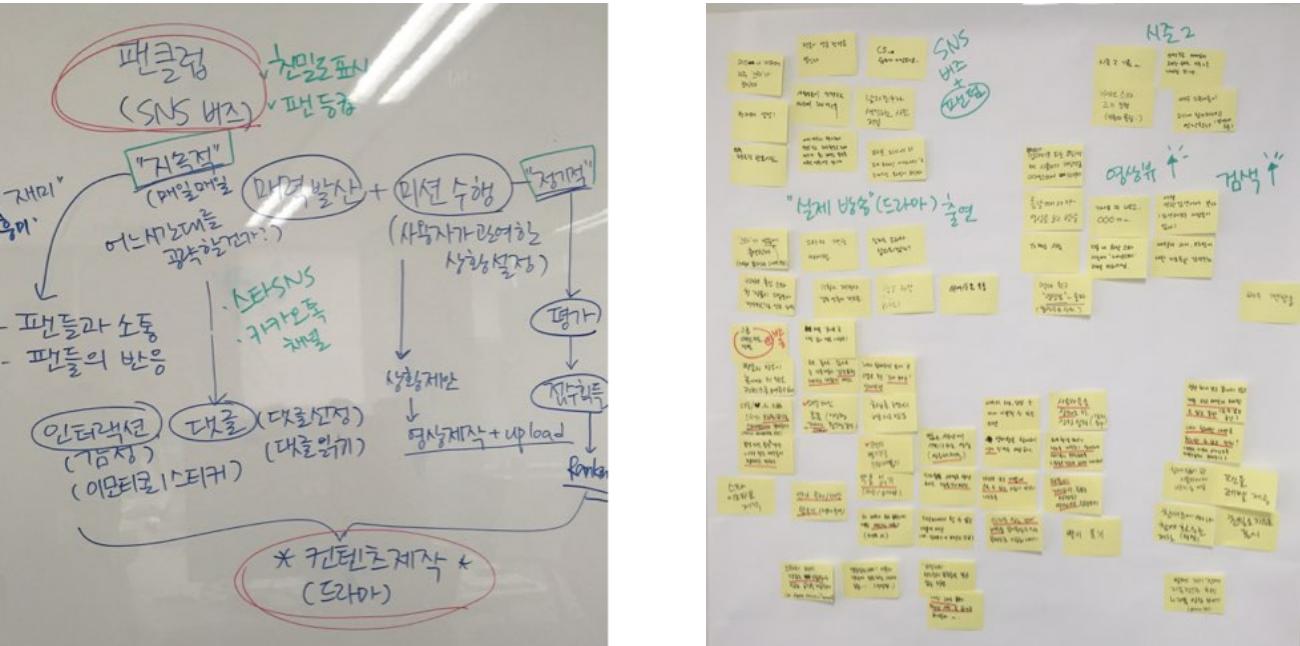


Work - Define & Ideate

02 My Star SEULAH LEE | UX PORTFOLIO

Ideation Workshop

- Daum Entertainment wanted to work with new K-pop artists and actors to attract younger audience. I led an ideation workshop with all project members to define product vision and strategy. I believed it was important to encourage fan activities and to interact with artists. Built upon these ideas, we defined our goal and key features and constructed a shared vision for the product.

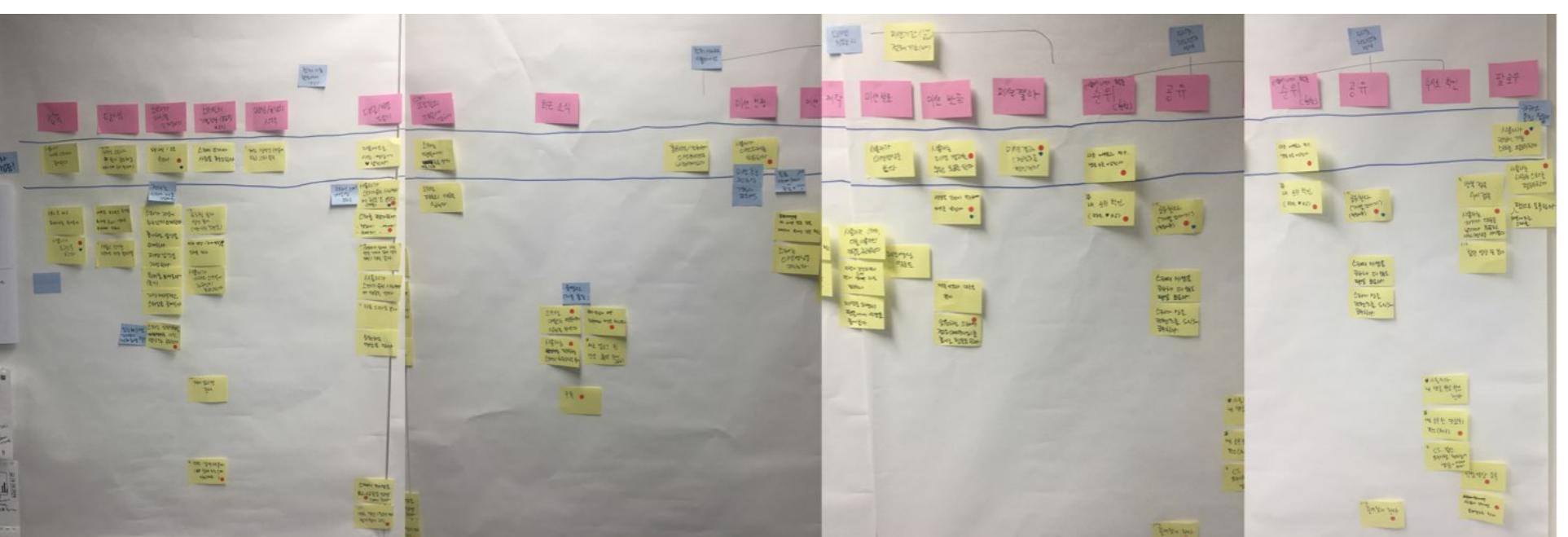


Product vision and main features

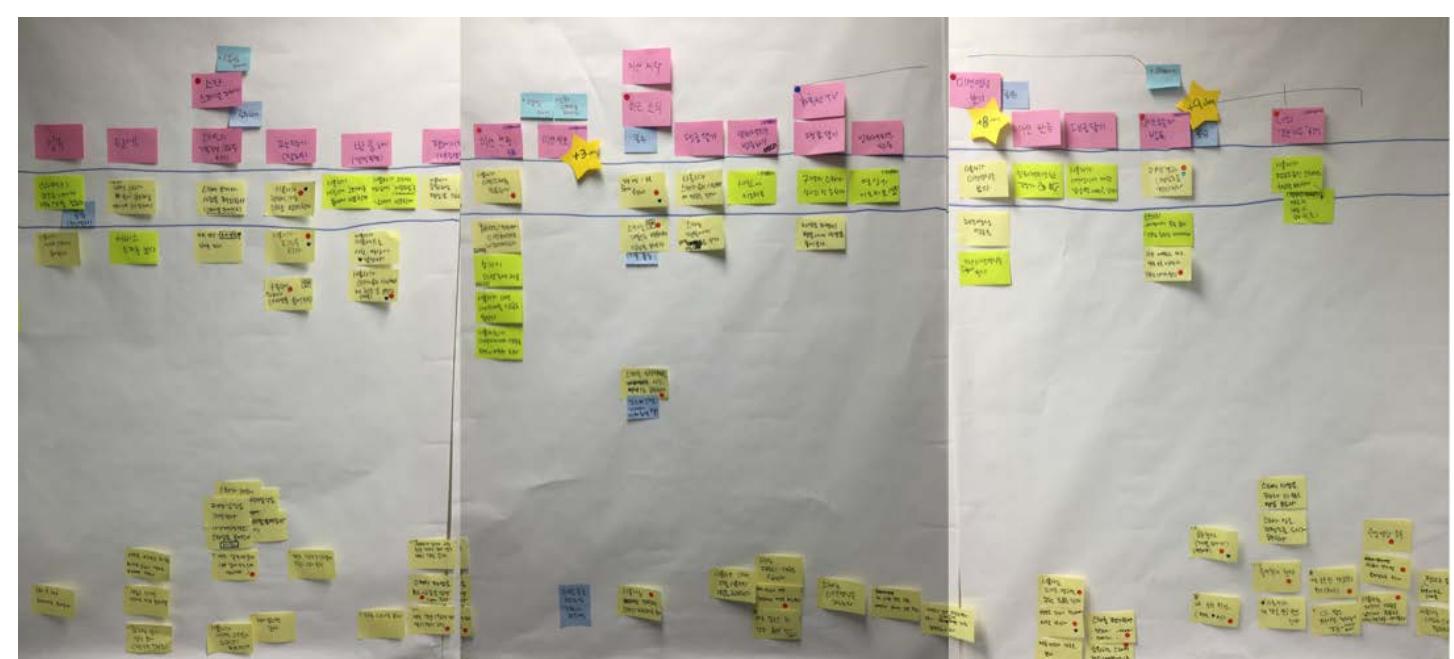
Product strategy

User Story Map

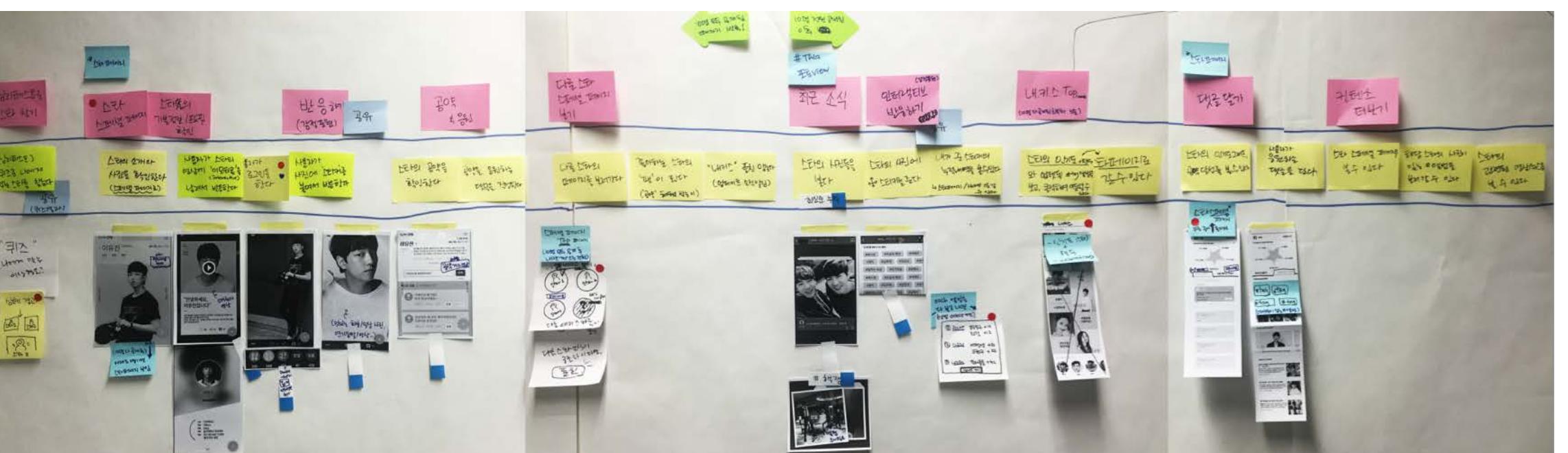
- In the ideation workshop, I mapped a sequence of user activities to create a user flow in accordance with the agreed product concept.
 - After the ideation and before the first iteration, I added user stories that would explain required tasks and features. I used the story map as a road map for iteration planning and product development.
 - I updated the map continuously throughout the project in order to check the development progress, entire user flow, and overall product quality.



Identifying activities that users would do using our product and categorizing them in a sequence



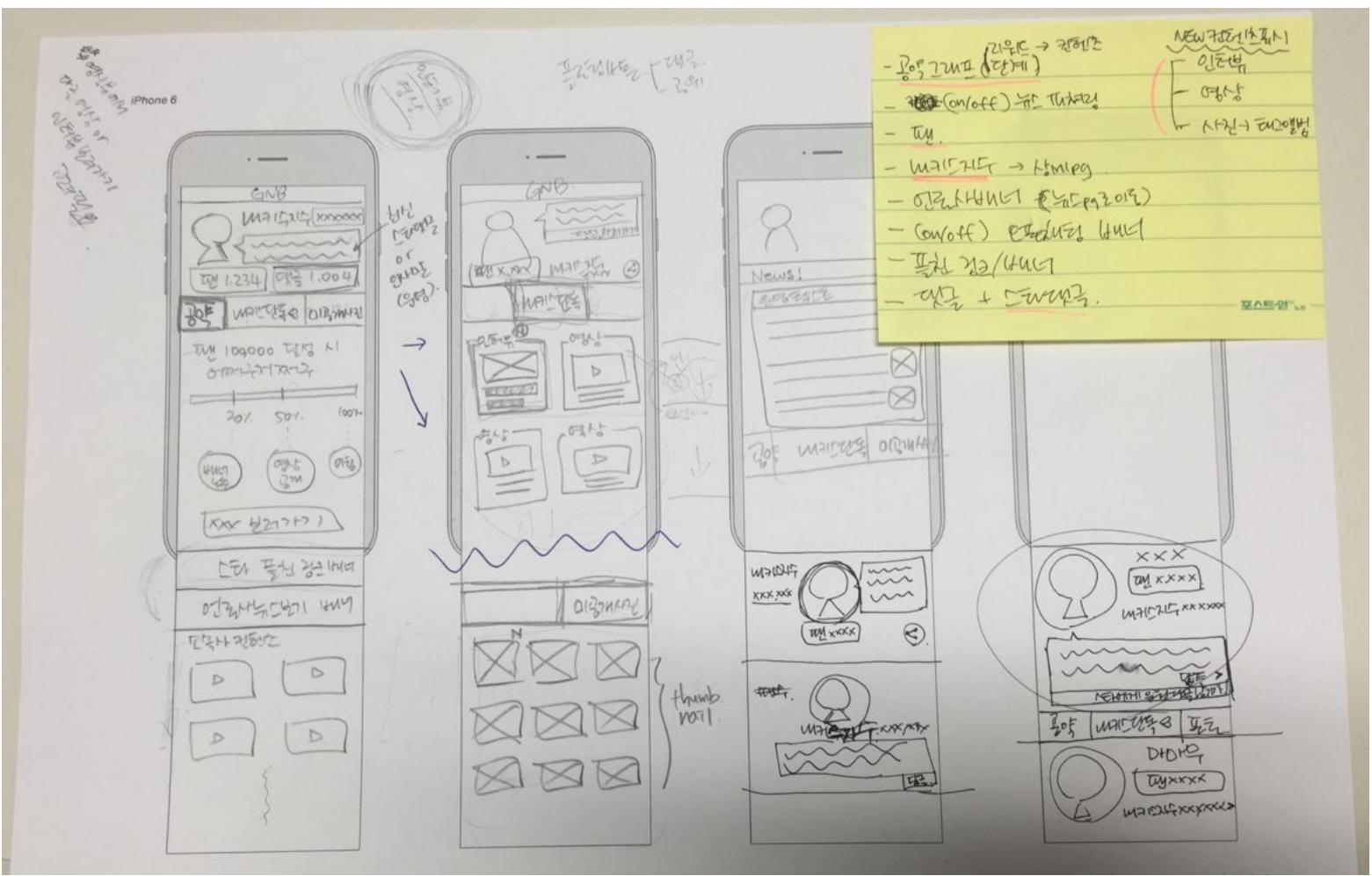
Adding and prioritizing tasks and features for each user story



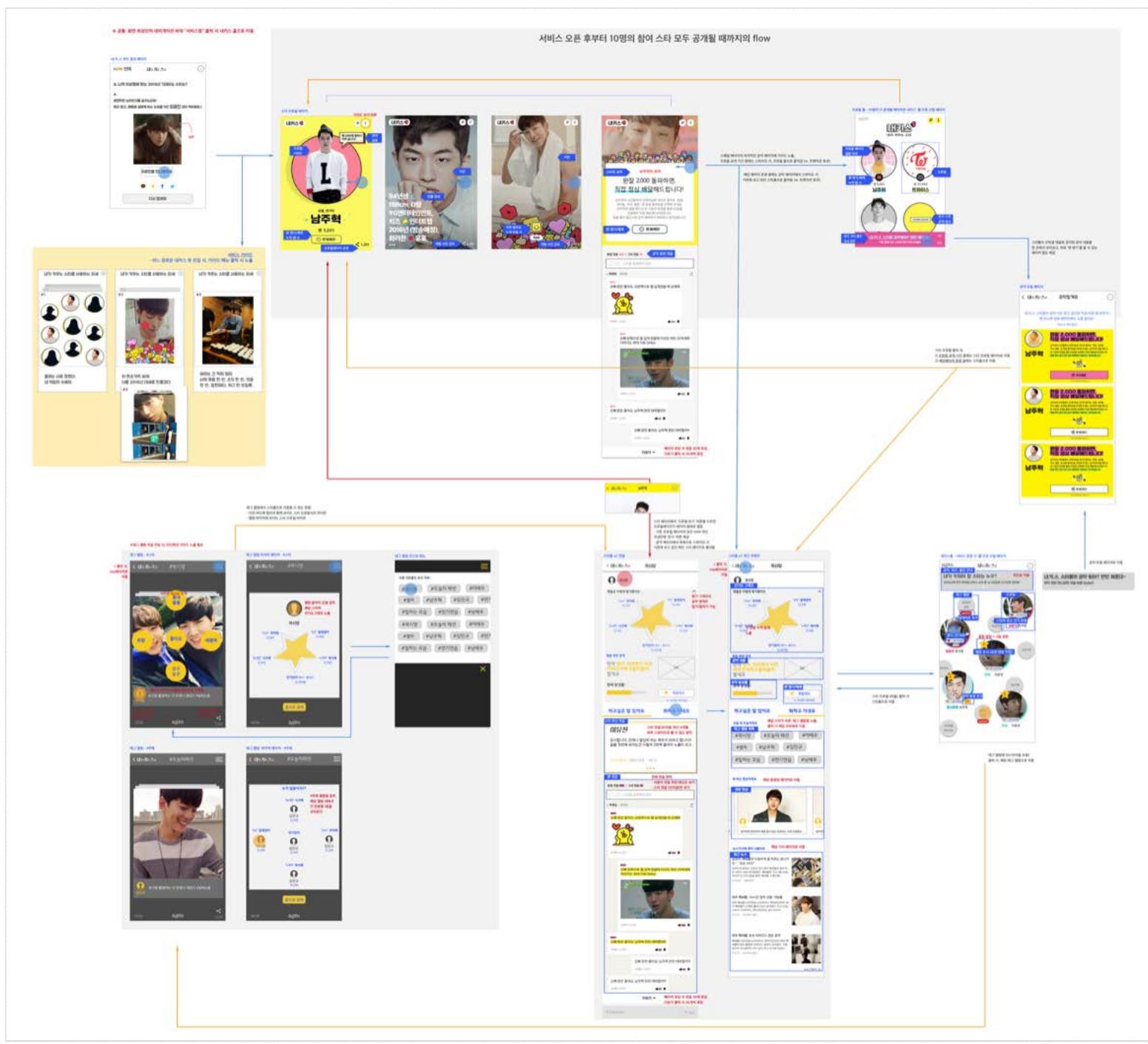
Editing the stories and adding wireframes or design mockups, in order for designers and engineers to refer to throughout the development process

Wireframes + Screen Flows

- I made paper sketches first to test the structure, flow, and components of each screen in general. Once I explored various layouts, I selected one or two ideas and created wireframes using Sketch. I created lo-fidelity prototypes to evaluate the flow and layouts. For this project, I made the final set of wireframes similar to user interface mockups so that I can communicate better with junior UI designers about the look and feel I wanted for the product.
- I created screen-based prototypes, in addition to a map of screen flow, using tools like Marvel or Flinto, to explain sequence and structure of screen interaction to UI designers and engineers. I updated the page layouts and flow of both deliverables throughout the development process since it was easier for other project members to understand and discuss about the changes and the product in general.



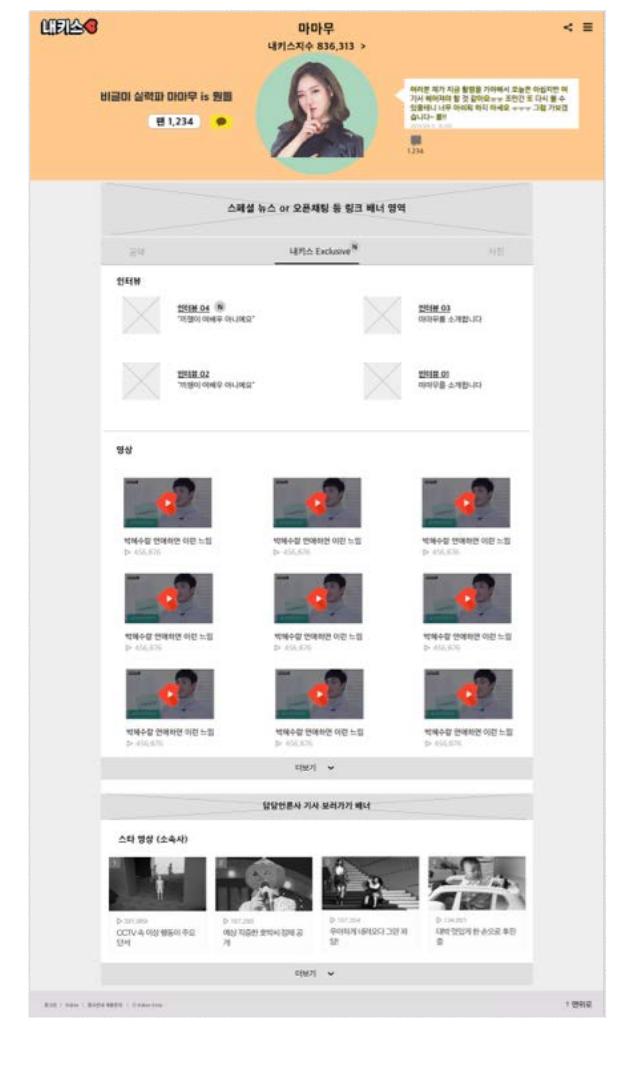
Sketches



Screen flow map



Hi-fidelity wireframe



Work - Implement

02 My Star SEULAH LEE | UX PORTFOLIO

Functional Specifications

- I created detailed functional and development specification documents - mostly on WiKi
- for engineers as well as UI designers. Both season 1 and 2 had gamification features such as ranking and popularity graphs, so it was important to clearly define specification.

1. 네카스		2. 프로필 페이지 : 스타의 프로필 보기																																																	
<p>스타별로 가장 최근 업데이트 된 컨텐츠를 보고, 이동할 수 있다. 스타의 “키스” 함께 & “팬심 은도” 볼 수 있고, 스타홈으로 이동할 수 있다. <down> 현재 온도 & 기준 스타 킹킹 1위를 볼 수 있고, 렝링페이지로 이동할 수 있다. 서비스 공지를 확인할 수 있다. (운영) 상단의 피처링 영역을 통해 최신인기 컨텐츠 또는 서비스 관련 안내정보를 확인할 수 있다. (운영) 컨텐츠 업데이트 스크롤을 확인할 수 있다. 스타별, 서비스 공식 플러스친구 툴로 이동할 수 있다.</p>		<p>총 참여하는 8명의 스타의 프로필(인터뷰 1차)이 공개된다 (2016.01.18 여자친구, 세븐틴, 이원근, 지수, 박혜수, 정예성, 이태환, 예지) 모든 사용자는 스타들의 인터뷰 내용을 토대로 한 프로필 소개와 사진을 확인하며 스타에 대한 정보를 얻는다. 모든 사용자는 스타별 프로필 페이지를 공유할 수 있다 - 전체 공유, 개별페이지 공유 X 프로필 및 인터뷰 페이지 화면 유형별 구성 참고:</p> <ul style="list-style-type: none"> 커버 페이지 : 커버 사진 + 알通报 인사말 (ex.공약 타이틀) + 직업 + 이름 + 편 몇기/해제 + 누적판수 (판: 다음로그인) - Type A 인사 페이지: 이미지 + 텍스트 (타이틀, 본문) - Type B 인물정보 페이지: 이미지 + 인물정보 - Type C 본문 n장: 이미지 + 텍스트 (타이틀, 본문) + 컨텐츠 출처 링크 이동 OR 영상 + 텍스트 (타이틀, 본문) + 컨텐츠 출처 링크 이동 - Type D, E, F, G 공약 페이지: 공약 내용 (기사 타이틀 + 본문 + 첨부이미지) + 댓글 - 4. 프로필 페이지 : 스타의 공약 응원하기 공통 ending 페이지 : 스타홈데일리/플친홈 기기 등 유도 동선 제공 - ending 페이지 구성 참고 <p>온라인 (프로필 회차별 > 렉온영역)에서 type 선택 직업별 - 배우, 가수, 아이돌 - 배경 컬러 및 패턴 디자인</p>																																																	
<p>Mobile</p> <p>PC</p>		<p>요소 상세설명 형식 예 비고 API</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>요소</th> <th>상세설명</th> <th>형식</th> <th>예</th> <th>비고</th> <th>API</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>인물정보</td> <td>이름, 직업, 소속사, 생일, 키, 헤어링, 별자리, 주요 작품 ※ 그룹: 생일, 키, 헤어링, 별자리 미입력</td> <td>1줄 텍스트 (길어질 경우)</td> <td></td> <td></td> <td>운영</td> </tr> <tr> <td>커버 이미지 (typeA)</td> <td>스타 프로필 커버 페이지에 쓰일 이미지</td> <td>사진+알通报메시지+직업+이름</td> <td>이미지는 portrait, landscape 각 2장씩 엄로드</td> <td></td> <td>운영</td> </tr> <tr> <td>편 몇기/해제</td> <td>누적 편수 노출</td> <td></td> <td>다음 계정으로 로그인 필요</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>프로필 페이지 공유</td> <td>프로필 페이지 전체를 공유</td> <td></td> <td>스타별 편수 합산 데이터 활용</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>스타별 최신 컨텐츠</td> <td>스타별로 가장 최신 업데이트 된 컨텐츠 1개를 노출, (노출 순서는 시즌1과 동일하게 편집순) 클릭 시 해당 컨텐츠로 이동</td> <td>스타이름 + 편 • 컨텐츠타입 • 컨텐츠 타이 • 사진: 2 • 영상: 2 • 인터뷰 • 텍스트</td> <td>프로필 본문 페이지에 보이는 이미지 또는 영상 jpg, gif, 티비팟 클립</td> <td>이미지는 portrait, landscape 각 2장씩 엄로드 • 세로형: 750 x 1116 • 가로형: 1920 x 1080 • gif : 400 x 300</td> <td>운영</td> </tr> <tr> <td></td> <td>스타 프로필 사진 + 이름 + “키스” 함께 + “팬심 은도” 아이콘 노출, 클릭 시 스타홈으로 이동</td> <td>컨텐츠 이미 • 인터뷰 • 영상: 2 • 사진: 2</td> <td>제목 + 본문</td> <td></td> <td>운영</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>컨텐츠 출처 (링크 이동)</td> <td>출처 링크 클릭 시 기사 세페이지로 이동</td> <td>매체명</td> <td>운영</td> </tr> </tbody> </table>		요소	상세설명	형식	예	비고	API	인물정보	이름, 직업, 소속사, 생일, 키, 헤어링, 별자리, 주요 작품 ※ 그룹: 생일, 키, 헤어링, 별자리 미입력	1줄 텍스트 (길어질 경우)			운영	커버 이미지 (typeA)	스타 프로필 커버 페이지에 쓰일 이미지	사진+알通报메시지+직업+이름	이미지는 portrait, landscape 각 2장씩 엄로드		운영	편 몇기/해제	누적 편수 노출		다음 계정으로 로그인 필요			프로필 페이지 공유	프로필 페이지 전체를 공유		스타별 편수 합산 데이터 활용			스타별 최신 컨텐츠	스타별로 가장 최신 업데이트 된 컨텐츠 1개를 노출, (노출 순서는 시즌1과 동일하게 편집순) 클릭 시 해당 컨텐츠로 이동	스타이름 + 편 • 컨텐츠타입 • 컨텐츠 타이 • 사진: 2 • 영상: 2 • 인터뷰 • 텍스트	프로필 본문 페이지에 보이는 이미지 또는 영상 jpg, gif, 티비팟 클립	이미지는 portrait, landscape 각 2장씩 엄로드 • 세로형: 750 x 1116 • 가로형: 1920 x 1080 • gif : 400 x 300	운영		스타 프로필 사진 + 이름 + “키스” 함께 + “팬심 은도” 아이콘 노출, 클릭 시 스타홈으로 이동	컨텐츠 이미 • 인터뷰 • 영상: 2 • 사진: 2	제목 + 본문		운영			컨텐츠 출처 (링크 이동)	출처 링크 클릭 시 기사 세페이지로 이동	매체명	운영
요소	상세설명	형식	예	비고	API																																														
인물정보	이름, 직업, 소속사, 생일, 키, 헤어링, 별자리, 주요 작품 ※ 그룹: 생일, 키, 헤어링, 별자리 미입력	1줄 텍스트 (길어질 경우)			운영																																														
커버 이미지 (typeA)	스타 프로필 커버 페이지에 쓰일 이미지	사진+알通报메시지+직업+이름	이미지는 portrait, landscape 각 2장씩 엄로드		운영																																														
편 몇기/해제	누적 편수 노출		다음 계정으로 로그인 필요																																																
프로필 페이지 공유	프로필 페이지 전체를 공유		스타별 편수 합산 데이터 활용																																																
스타별 최신 컨텐츠	스타별로 가장 최신 업데이트 된 컨텐츠 1개를 노출, (노출 순서는 시즌1과 동일하게 편집순) 클릭 시 해당 컨텐츠로 이동	스타이름 + 편 • 컨텐츠타입 • 컨텐츠 타이 • 사진: 2 • 영상: 2 • 인터뷰 • 텍스트	프로필 본문 페이지에 보이는 이미지 또는 영상 jpg, gif, 티비팟 클립	이미지는 portrait, landscape 각 2장씩 엄로드 • 세로형: 750 x 1116 • 가로형: 1920 x 1080 • gif : 400 x 300	운영																																														
	스타 프로필 사진 + 이름 + “키스” 함께 + “팬심 은도” 아이콘 노출, 클릭 시 스타홈으로 이동	컨텐츠 이미 • 인터뷰 • 영상: 2 • 사진: 2	제목 + 본문		운영																																														
		컨텐츠 출처 (링크 이동)	출처 링크 클릭 시 기사 세페이지로 이동	매체명	운영																																														

Project Management

- I managed project schedule and weekly iteration planning including defining goals and prioritizing tasks for collaborating designers and engineers.
- I tried to incorporate user stories to my team's JIRA kanban board, usually organized by tasks only, for this project to utilize the user story map.

1. 마일스톤																																																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Week</th> <th>Duration</th> <th>Goal</th> <th>Outcome</th> <th>비고</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>2016/03/07 - 2016/03/11</td> <td>스타추천 페이지 제작 & 문영 시즌오 정비</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 스타추천 페이지 제작 완료 문영 디자인 완료 기능 미작업 완료 기능 멀티 환경 완료 기기 대조 테스트 완료 </td> <td>MNKEs_2 20160311 배포</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>2016/03/14 - 2016/03/18</td> <td>전체 시즌오 & UI 리뉴얼 / 인터랙션 구현</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 내카스홈 내 정의 내카스홈 디자인 완 영상부 내카스가족 시즌오(수정) 시즌오 서비스 운영 시작 MyKiss_2 20160318 배포 </td> <td>유저스토리맵</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>2016/03/21 - 2016/03/25</td> <td>전체 시즌오 & UI 리뉴얼</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 스마트폰 UI 정의 스마트폰 디자인 완 내카스가족 시즌오(수정) 내카스 서비스 운영 시작 내카스 홈페이지 내카스 디자인 완 </td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>2016/03/28 - 2016/04/01</td> <td>상세면면 구현 / 기능정비</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 시즌오(수정) 내카스가족 서비스 운영 시작 내카스 디자인 완 </td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>2016/04/04 - 2016/04/08</td> <td>실천면면 수급</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 실천면면 수급 실천면면 완료 환경 적용 내카스홈, 스마트폰 디자인 완 </td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>2016/04/11 - 2016/04/15</td> <td>상세면면 구현 / 기능정비</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 서비스 운영 시작 </td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>2016/04/18 - 2016/04/22</td> <td>실천면면 적용한 테스트 & 수정사항 정비</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 서비스 운영 시작 </td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>2016/04/25 - 2016/04/29</td> <td>실천면면 적용한 테스트 & 수정사항 정비</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 서비스 운영 시작 </td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>2016/05/02 - 2016/05/06</td> <td>실천면면 적용한 테스트 & 수정</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 서비스 운영 시작 </td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>2016/05/09 - 2016/05/13</td> <td>오픈 전 환경 테스트 (브라우저, 디바이스)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>문영1</td> <td>2016/05/16 - 2016/05/20</td> <td>기기별로 접두어를 통해 편집으로 허용도록 할</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 기기별로 접두어 기기별로 접두어 기기별로 접두어 기기별로 접두어 기기별로 접두어 기기별로 접두어 </td> <td></td> </tr> <tr> <td>문영2</td> <td>2016/05/23 - 2016/05/27</td> <td>내카스가족 프로필 템 내 인터뷰 & 영상 순서 바꿀지 검토</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 프로필 템 내 인터뷰 내카스가족 프로필 템 내 영상 </td> <td></td> </tr> <tr> <td>문영3</td> <td>2016/05/30 - 2016/06/03</td> <td>내카스가족 템 내 인터랙션 수 노출</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 템 내 인터랙션 수 노출 내카스가족 템 내 인터랙션 수 노출 내카스가족 템 내 인터랙션 수 노출 </td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Week	Duration	Goal	Outcome	비고	1	2016/03/07 - 2016/03/11	스타추천 페이지 제작 & 문영 시즌오 정비	<ul style="list-style-type: none"> 스타추천 페이지 제작 완료 문영 디자인 완료 기능 미작업 완료 기능 멀티 환경 완료 기기 대조 테스트 완료 	MNKEs_2 20160311 배포	2	2016/03/14 - 2016/03/18	전체 시즌오 & UI 리뉴얼 / 인터랙션 구현	<ul style="list-style-type: none"> 내카스홈 내 정의 내카스홈 디자인 완 영상부 내카스가족 시즌오(수정) 시즌오 서비스 운영 시작 MyKiss_2 20160318 배포 	유저스토리맵	3	2016/03/21 - 2016/03/25	전체 시즌오 & UI 리뉴얼	<ul style="list-style-type: none"> 스마트폰 UI 정의 스마트폰 디자인 완 내카스가족 시즌오(수정) 내카스 서비스 운영 시작 내카스 홈페이지 내카스 디자인 완 		4	2016/03/28 - 2016/04/01	상세면면 구현 / 기능정비	<ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 시즌오(수정) 내카스가족 서비스 운영 시작 내카스 디자인 완 		5	2016/04/04 - 2016/04/08	실천면면 수급	<ul style="list-style-type: none"> 실천면면 수급 실천면면 완료 환경 적용 내카스홈, 스마트폰 디자인 완 		6	2016/04/11 - 2016/04/15	상세면면 구현 / 기능정비	<ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 서비스 운영 시작 		7	2016/04/18 - 2016/04/22	실천면면 적용한 테스트 & 수정사항 정비	<ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 서비스 운영 시작 		8	2016/04/25 - 2016/04/29	실천면면 적용한 테스트 & 수정사항 정비	<ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 서비스 운영 시작 		9	2016/05/02 - 2016/05/06	실천면면 적용한 테스트 & 수정	<ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 서비스 운영 시작 		10	2016/05/09 - 2016/05/13	오픈 전 환경 테스트 (브라우저, 디바이스)			문영1	2016/05/16 - 2016/05/20	기기별로 접두어를 통해 편집으로 허용도록 할	<ul style="list-style-type: none"> 기기별로 접두어 기기별로 접두어 기기별로 접두어 기기별로 접두어 기기별로 접두어 기기별로 접두어 		문영2	2016/05/23 - 2016/05/27	내카스가족 프로필 템 내 인터뷰 & 영상 순서 바꿀지 검토	<ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 프로필 템 내 인터뷰 내카스가족 프로필 템 내 영상 		문영3	2016/05/30 - 2016/06/03	내카스가족 템 내 인터랙션 수 노출	<ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 템 내 인터랙션 수 노출 내카스가족 템 내 인터랙션 수 노출 내카스가족 템 내 인터랙션 수 노출 	
Week	Duration	Goal	Outcome	비고																																																																			
1	2016/03/07 - 2016/03/11	스타추천 페이지 제작 & 문영 시즌오 정비	<ul style="list-style-type: none"> 스타추천 페이지 제작 완료 문영 디자인 완료 기능 미작업 완료 기능 멀티 환경 완료 기기 대조 테스트 완료 	MNKEs_2 20160311 배포																																																																			
2	2016/03/14 - 2016/03/18	전체 시즌오 & UI 리뉴얼 / 인터랙션 구현	<ul style="list-style-type: none"> 내카스홈 내 정의 내카스홈 디자인 완 영상부 내카스가족 시즌오(수정) 시즌오 서비스 운영 시작 MyKiss_2 20160318 배포 	유저스토리맵																																																																			
3	2016/03/21 - 2016/03/25	전체 시즌오 & UI 리뉴얼	<ul style="list-style-type: none"> 스마트폰 UI 정의 스마트폰 디자인 완 내카스가족 시즌오(수정) 내카스 서비스 운영 시작 내카스 홈페이지 내카스 디자인 완 																																																																				
4	2016/03/28 - 2016/04/01	상세면면 구현 / 기능정비	<ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 시즌오(수정) 내카스가족 서비스 운영 시작 내카스 디자인 완 																																																																				
5	2016/04/04 - 2016/04/08	실천면면 수급	<ul style="list-style-type: none"> 실천면면 수급 실천면면 완료 환경 적용 내카스홈, 스마트폰 디자인 완 																																																																				
6	2016/04/11 - 2016/04/15	상세면면 구현 / 기능정비	<ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 서비스 운영 시작 																																																																				
7	2016/04/18 - 2016/04/22	실천면면 적용한 테스트 & 수정사항 정비	<ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 서비스 운영 시작 																																																																				
8	2016/04/25 - 2016/04/29	실천면면 적용한 테스트 & 수정사항 정비	<ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 서비스 운영 시작 																																																																				
9	2016/05/02 - 2016/05/06	실천면면 적용한 테스트 & 수정	<ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 서비스 운영 시작 																																																																				
10	2016/05/09 - 2016/05/13	오픈 전 환경 테스트 (브라우저, 디바이스)																																																																					
문영1	2016/05/16 - 2016/05/20	기기별로 접두어를 통해 편집으로 허용도록 할	<ul style="list-style-type: none"> 기기별로 접두어 기기별로 접두어 기기별로 접두어 기기별로 접두어 기기별로 접두어 기기별로 접두어 																																																																				
문영2	2016/05/23 - 2016/05/27	내카스가족 프로필 템 내 인터뷰 & 영상 순서 바꿀지 검토	<ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 프로필 템 내 인터뷰 내카스가족 프로필 템 내 영상 																																																																				
문영3	2016/05/30 - 2016/06/03	내카스가족 템 내 인터랙션 수 노출	<ul style="list-style-type: none"> 내카스가족 템 내 인터랙션 수 노출 내카스가족 템 내 인터랙션 수 노출 내카스가족 템 내 인터랙션 수 노출 																																																																				
<p>Kanban board</p> <p>QUICK FILTERS: Epic 빼고 보기, 이번주 Release, 디자인 개발, 캐릭터링, 모던화일, Recently Updated, Only My Issues</p> <p>2 To Do 0 In Progress 45 Done Release... Move to Done</p> <p>EXE-2602 CLOSED 3 sub-tasks [내카스] 헤드뱅킹의 전체사진을 목록으로 볼 수 있다.</p> <p>EXE-3378 REOPENED 4 sub-tasks [내카스] 내카스에서 제공하는 영상을 서비스 내 영상페이지에서 볼 수 있다.</p> <p>EXE-3379 RESOLVED 2 sub-tasks [내카스] 영상 보면서 연속으로 인터랙션 할 수 있다.</p> <p>EXE-3383 OPEN 5 sub-tasks [내카스] 시즌2 내카스홈에서 스타의 최근 업데이트 된 컨텐츠를 확인하고 브리갈 수 있다.</p> <p>EXE-3766 [내카스] 공지 영역 텍스트 길어졌을 때 좌측으로 허르도록 할</p> <p>EXE-3819 [내카스] PC내카스 퍼처링 영역 이미지 위치/높이 수정</p> <p>EXE-3385 RESOLVED 1 sub-task [내카스] 펜들의 반응에 기반한 스타의 “키스” 지수를 확인할 수 있다.</p> <p>EXE-3388 RESOLVED 1 sub-task [내카스] 시즌2 커버 이미지에 키스 및 펜을 확인하고 브리갈 수 있다.</p> <p>EXE-3401 OPEN 3 sub-tasks [내카스] 스타홈에서 최근 업데이트 되거나, 이전 컨텐츠를 종류별로 구분되어 볼 수 있다.</p> <p>EXE-3855 [내카스] 풀친 버튼 안 텍스트 정렬 수정</p> <p>EXE-3670 [내카스] 회차별 프로필 (인터뷰) 2개 이상 시 ‘더보기’로 펼쳐보기</p> <p>EXE-3627 [내카스] 영상, 포토 “coming soon” 이미지 디자인</p> <p>EXE-3406 RESOLVED 2 sub-tasks [내카스] 스타홈에서 단계별 공략 미션 및 달성을 확인할 수 있다.</p> <p>Move to Done</p>																																																																							

Achievements

- Season 1 :
 - Highest daily PV 3,036,351, UV 418,149
 - Returning visitors rate of 30%
- Season 2 :
 - Highest daily PV 1,713,525, UV 578,287
 - Returning visitors rate of 40%
- 7 times more visitors between 18-24 years of age than that of Daum Entertainment
- Visitors from over 200 countries for both season 1, 2

Lessons Learned

Importance of aligning the team and effective communication

- In order to minimize misunderstanding among project members and to make sure everyone is aligned to the same project goals and priorities, I learned how to communicate efficiently, even about a small issue. Regardless of how many times or how long I explained an idea, I double-checked how the other person understood my explanation. I also used different methods, such as verbally explaining, documenting, or drawing, tailored to different members' learning styles.

Thinking of product from functional point of view

- I created functional specifications and communicated directly with both front-end and back-end engineers. This experience enlightened my understanding of web development and data structure. In addition, I was able to evaluate layout designs and product itself from a more functional point of view.

Utilizing different prototypes for different purpose

- I substituted traditional wireframe documents with screen-based prototypes as it was easier for collaborating designers or engineers to understand user flows and the entire service structure. I also created interactive prototypes using Framer to show certain interactions and animation I wanted as it was more efficient and precise than verbally explaining.

Case Study 03

Interactive View Proposal

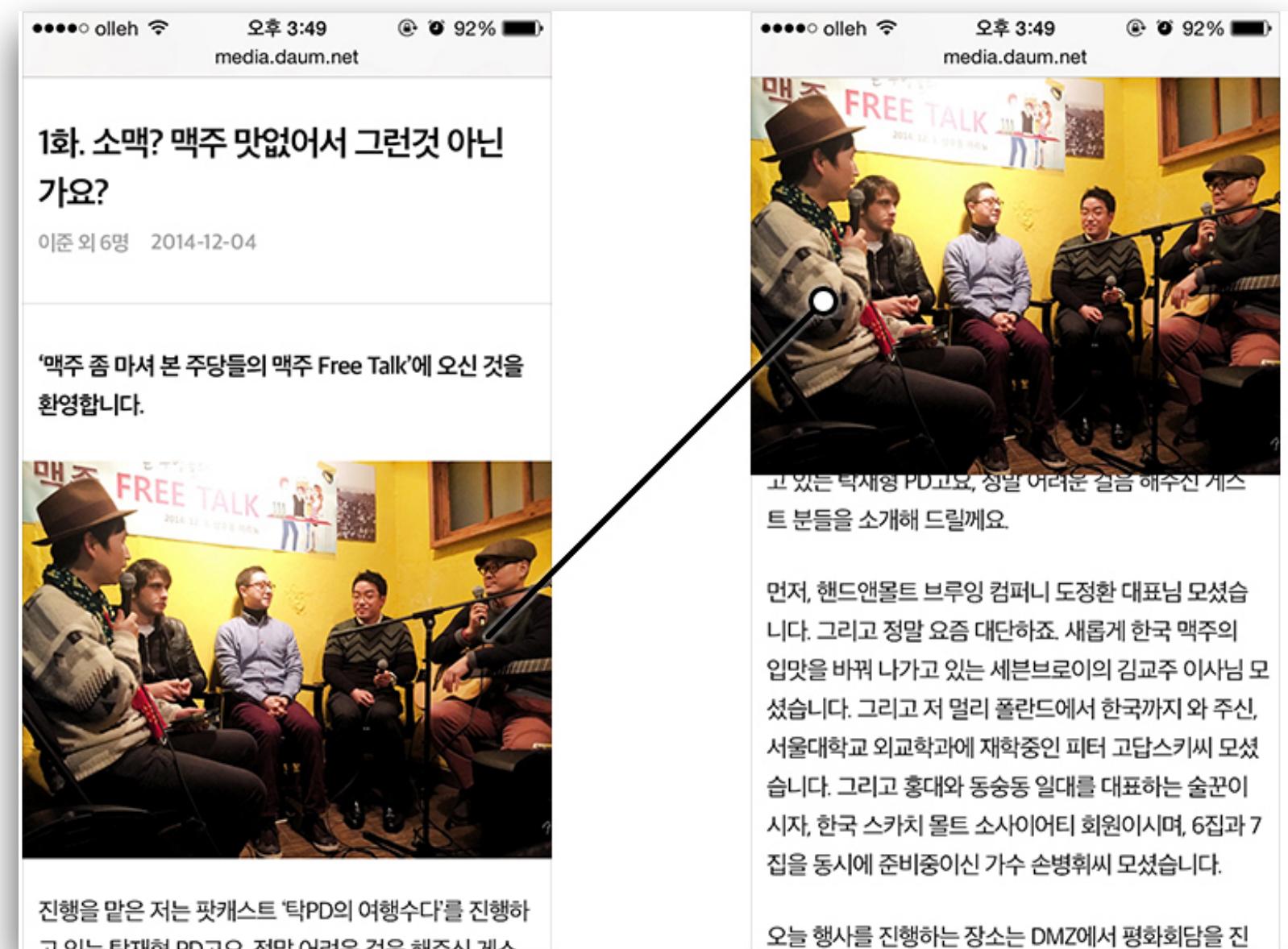
Date | 2014.12 - 2015.01

Type | View Type

Platform | Mobile Web

Members | UX Design 1, Visual Design 1, Front-end 0.5

Patent registered in Korea (No.10-1685288)



Concept

- New type of mobile web view that users can interactively view text and graphics on a page

Goals

- Create a view on which users can view interactive graphs or images
- Develop an idea that could be immediately used by product teams, such as Daum Storyfunding

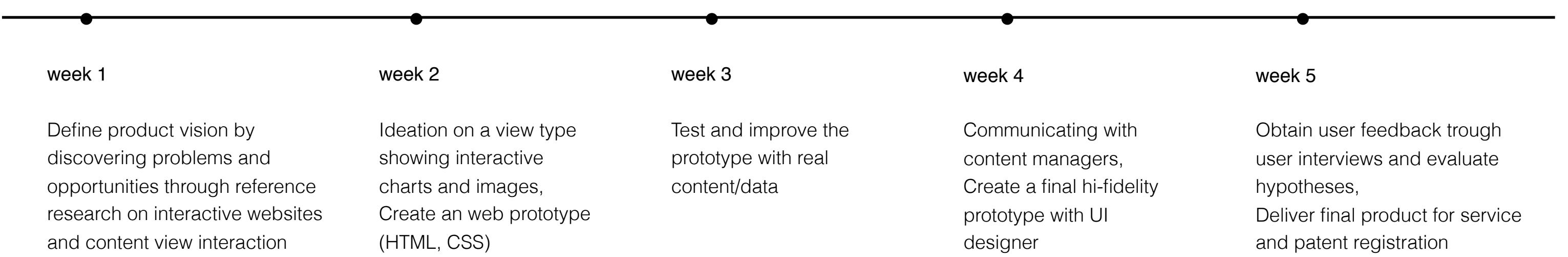
Features

- An Image on a scrollable page to be fixed on top of the screen while relevant text is shown on the screen, for users to consume both text and image
- Once users scroll(read) beyond the relevant text, the image is to be scrolled with the text and disappear from the screen

My Role

- Research for interactive websites as references
- Define product vision and generate ideas
- Create and test prototypes to make improvements
- Design and execute user researches with the final prototype
- Support and follow up on patent registration process

Process

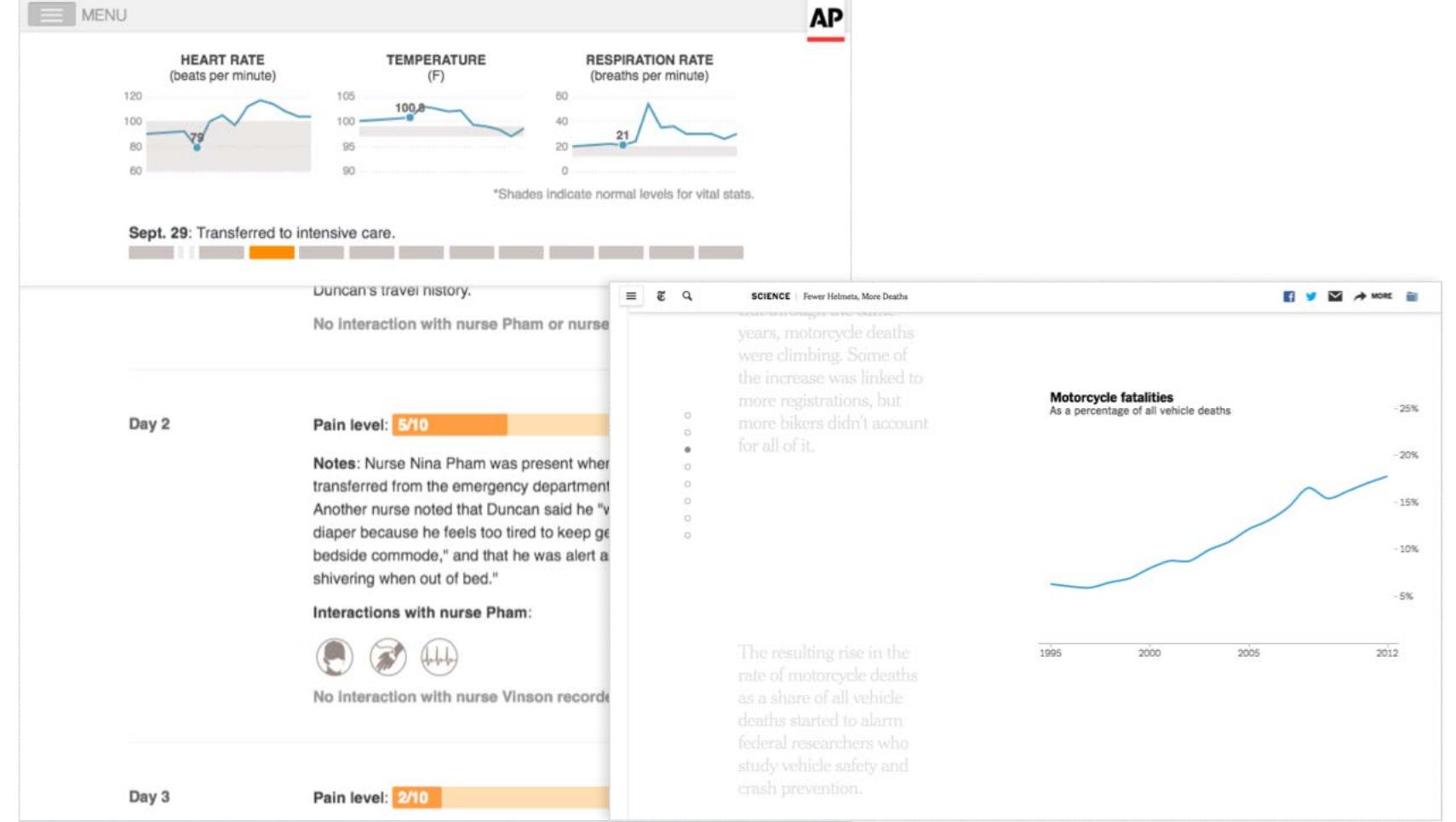
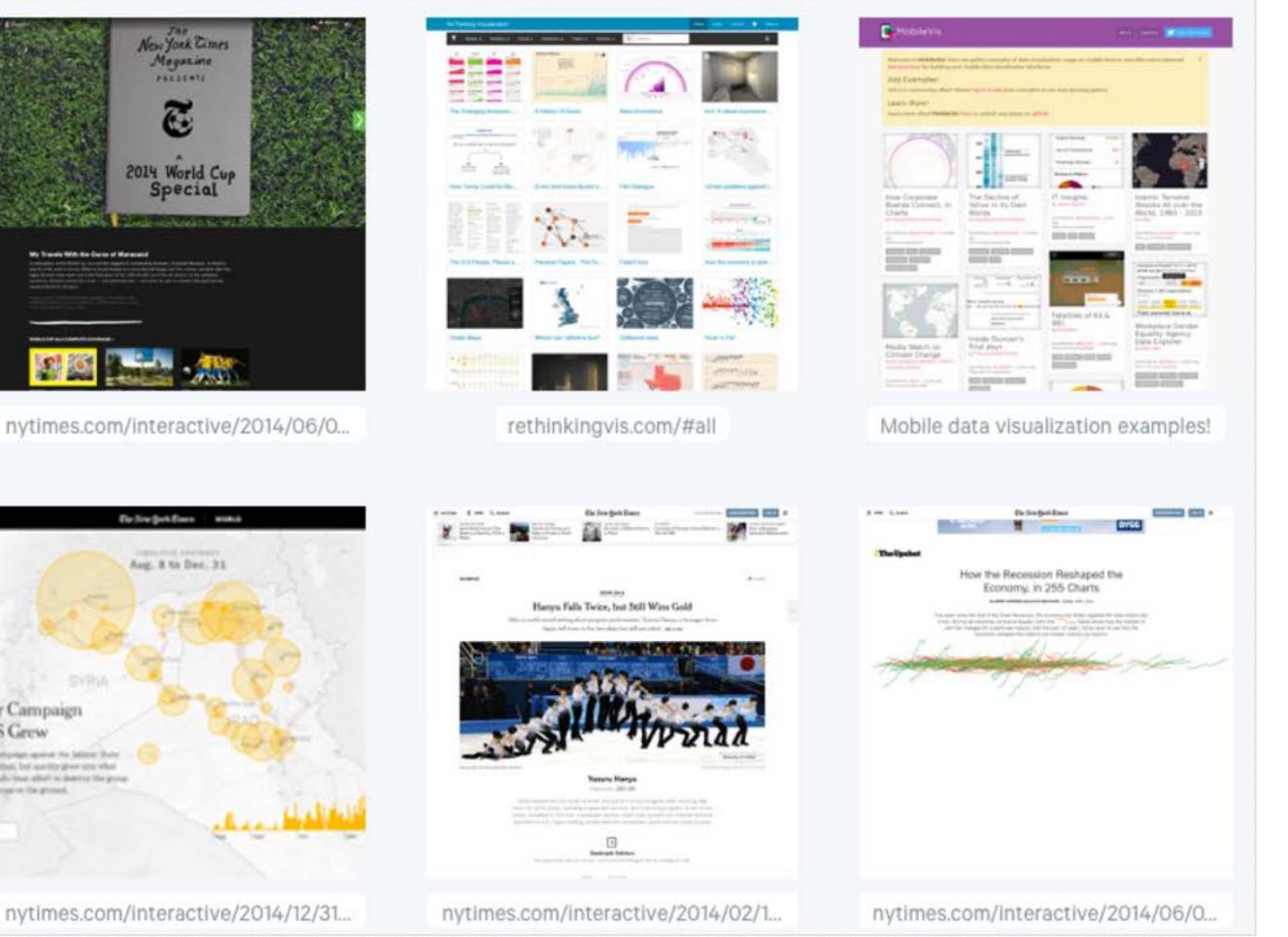


Work - Ideate & Prototype

03 Interactive View SEULAH LEE | UX PORTFOLIO

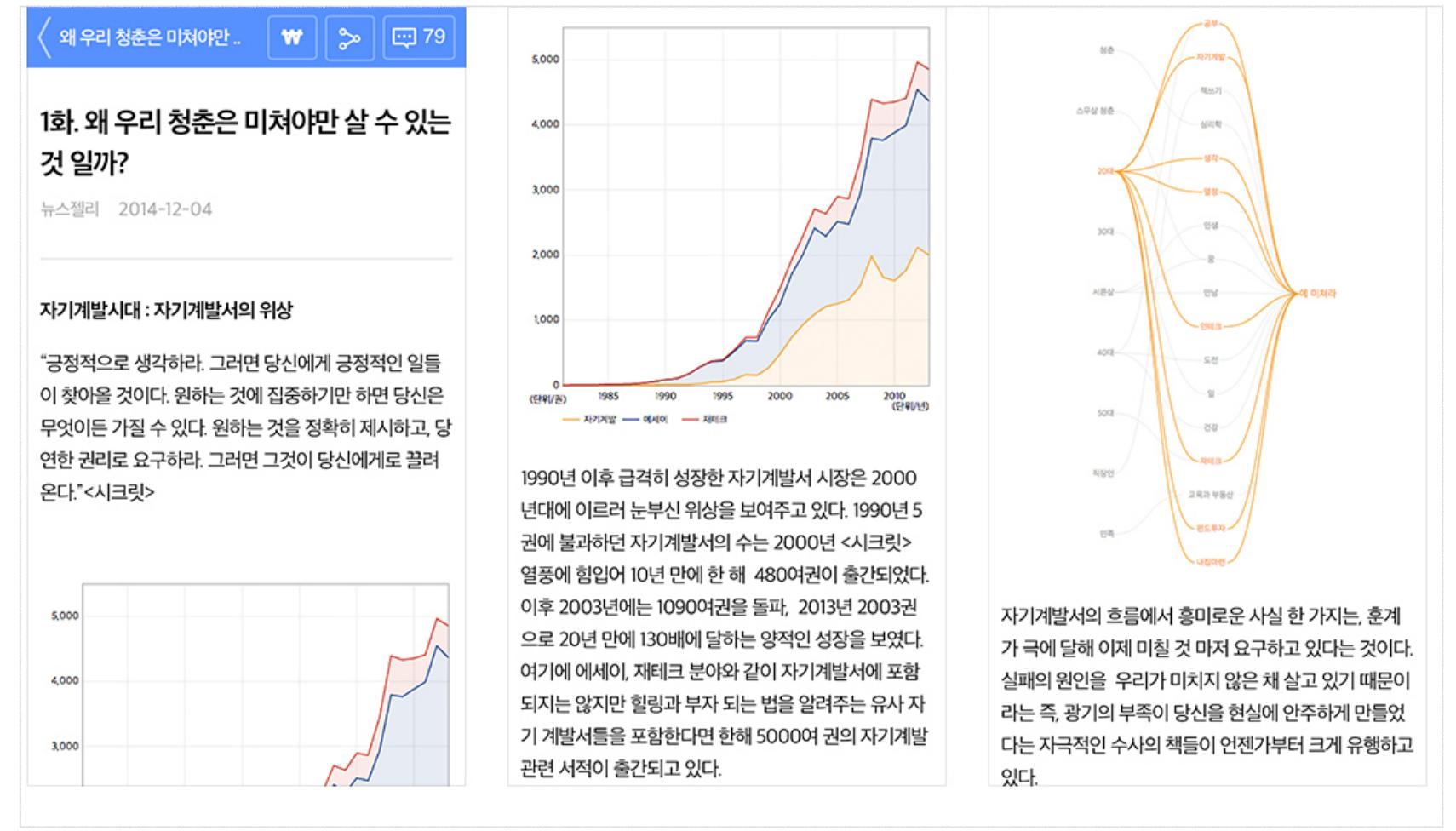
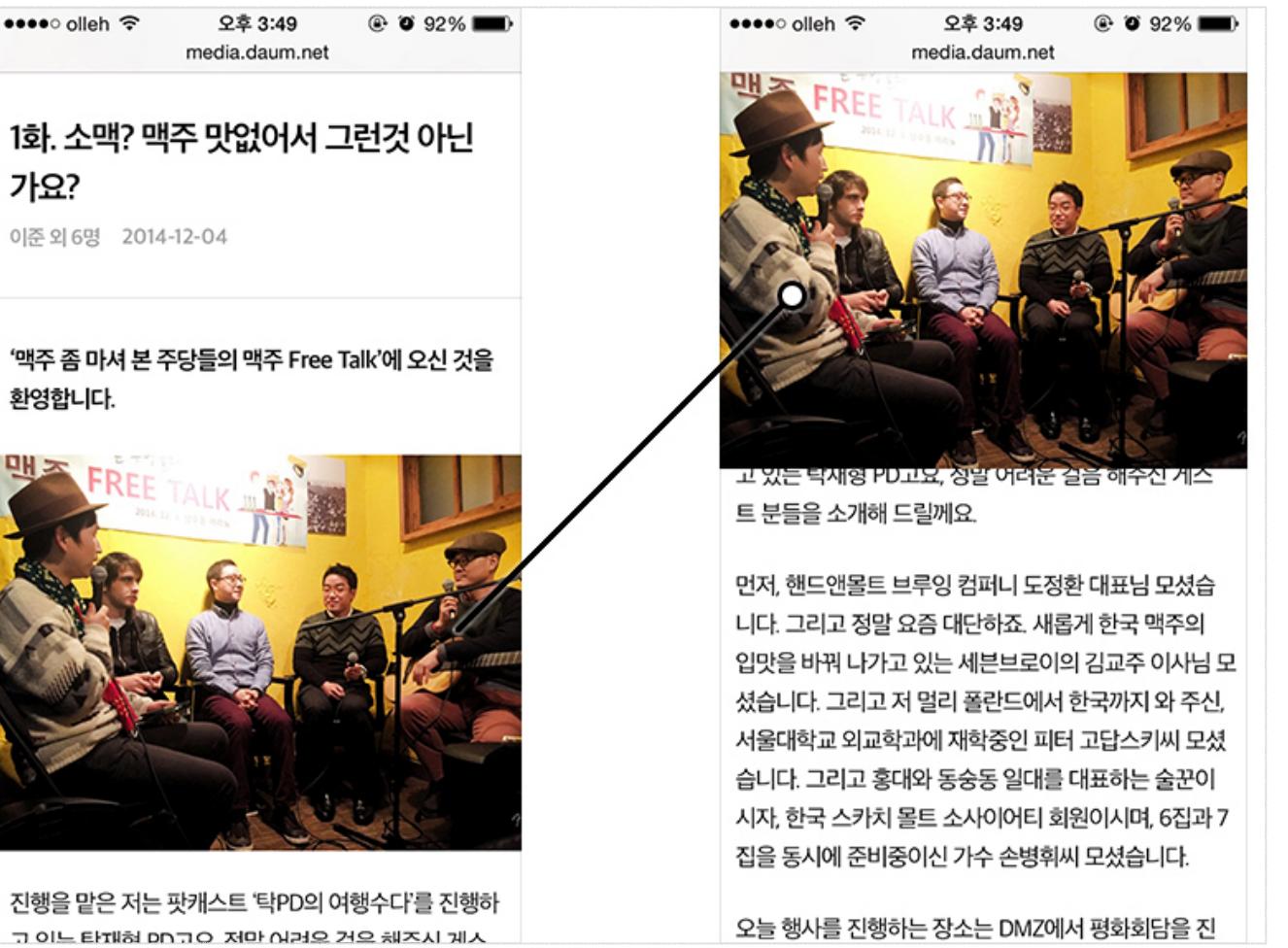
Reference Research

- I looked for interactive pages that show graphs or large amount of data, including the New York Times and the Guardian, as references. Then I drew a number of ideas for different types of content, such as educational, descriptive, and casual content.
- From these researches, I realized that interactive graphs are useful to understand difficult subjects on a small mobile screen with limited concentration level. Based on this hypothesis, I looked for ways for people to easily understand complex issues on mobile.



Prototyping

- After sharing ideas, each project members chose one idea and made a prototype. I created a view where an image would scroll to the top of the screen and stay fixed until the relevant paragraph scroll beyond the screen using HTML and CSS.
- After the first prototype, UI designer and I developed this idea further by using the actual article and graphs and enhanced interactions:
 - Changing images fixed on the screen according to content
 - Releasing images when relevant text paragraph is scrolled beyond the bottom of the image



User Research

- I designed interviews asking about mobile news consumption patterns and our final prototype, analyzed results, and reported the findings. Interviewees would read an article in a standard mobile web view where all the content would scroll together and then in our interactive view. I observed how people usually read on mobile and how they reacted to our prototype in terms of usability and understanding the content. A moderator would also ask about the experience in general. The results proved usefulness and values of our interactive view, and I analyzed user feedbacks and findings to create a one-page report to share with relevant product teams.

*Research
Findings
Report*

뉴스펀딩 인터랙티브뷰 사용자 의견

Finding 1. 모바일로 뉴스기사 정독은 힘들어, 빠르게 훑어보는 정도

- 대다수의 응답자가 기사 내용에 흥미나 관심이 생길때만 정독한다고 답했으며 (7/9명), 2명만이 평소 모바일로도 뉴스를 정독한다고 응답함. 일반적으로 모바일 뉴스기사는 제목, 소제목 또는 요약문 등의 포인트, 댓글 중심으로 소비하는 편
- 뉴스펀딩 기사 소비시에도 행태에 차이를 보이진 않고, 서비스 특성 상 관심가는 기사를 선택하여 읽기 때문에 일반 뉴스보다 꼼꼼히 읽게 되는 것으로 보임
- 절반 이상의 응답자가 예시기사¹ 첫페이지의 절반 정도까지만 정독하고 그 이후로는 페이지를 스크롤하며 내용을 가볍게 훑어내려감 (5/9명). 이 중 2명은 처음부터 페이지를 쭉쭉 스크롤하며 가볍게 읽어나감

관찰 포인트!! 페이지를 스크롤하여 빌어내려가는 스타일도 다양하다!

- 화면에 보이는 내용을 다 읽고, 화면 상단에 움직일 뿐만 아니라 스크롤한 뒤 읽는 스타일
- 한 번에 서너줄씩 스크롤을 다운한 뒤 솔가락을 떼고 움은 다음 다시 스크롤하는 스타일
- 화면에서 솔가락을 떼지 않고 첨성화 스크롤하며 동시에 빌어내려가는 스타일

Finding 2. 뉴스펀딩 뷰는 불편하지 않지만, 텍스트만 가득찬 화면은 부담

- 모든 응답자가 현재 뉴스펀딩 뷰에 대한 큰 불편을 느끼지 않음
- 다만 기사 본문에 대한 집중력 지속 시간이 길지 않아 사진/영상/요약문 없이 텍스트의 양이 많거나, 기사 자체의 길이가 2페이지 이상으로 길거나, 내용이 어려울 경우 집중하기 힘들다는 의견 보임 (6/9명)

관찰 포인트!! 본문을 빌어내려가다 지나간 이미지를 확인하기 귀찮아한다!

대다수의 응답자가 예시기사를 빌어내려가는 도중 이해를 돋우는 이미지를 다시 화면 위로 스크롤하여 확인하지 않았음. '이미지를 안보고 내용을 이해하기 어려웠다', '이미지를 기억하려고 노력하며 읽었다', '다시 보고 싶었다'라는 의견이었는데도, 3명의 응답자만이 이미지나 이전글을 보기 위해 페이지를 위로 옮겨보았

Finding 3. 인터랙티브 뷰는 기사에 대한 집중도와 이해력을 향상시켜 만족

- 인터랙티브 뷰로 기사를 읽었을 때의 집중력이 상대적으로 향상되는 것이 관찰됨. 1명을 제외한 모든 응답자가 본문을 읽으면서 관련된 이미지를 함께 볼 수 있는 것에 대해 긍정적인 의견을 보임. 페이지를 위아래로 스크롤하는 번거로움이 없어질 뿐만 아니라, 내용에 대한 흥미도 유발되고 보다 정확하게 이해하거나 기억할 수 있어 좋다고 표현함
- 예시기사처럼 전문적인 내용을 다루는 기사 뿐만 아니라, 수치나 기록을 담은 그래프가 많은 경제 또는 스포츠 기사, 지도와 함께 보여주는 여행 관련 기사, 디스패치 특종 같은 내용이 긴 연예기사도 인터랙티브 뷰 형태가 유용할 것이라는 의견

Screenshots of final prototype used for user researches

인간은 뇌의 몇 %를 사용할까?

결론부터 말하자면, 인간이 생활하는 데는 뇌의 전 영역이 쓰입니다. 진화적으로 봤을 때도 신체 내에 필요 없는 부분이 있다는 것은 말이 되지 않죠. 하지만 어떤 일을 할 때 뇌 100%가 동시에 용되지는 않습니다. 오히려 익숙하고 능숙해질수록 최소 비용으로 최대의 효율을 내려고 하죠. 노는 생각보다 똑똑합니다.

다만 그 잠재력을 얼마나 발휘할 수 있는가에 대해서는 의문을 가질 수 이가 있지요. 100%의 효율을 낸다고 해도 어떤 일을 할 때 단련한 사람의 뇌와 처음 하는 사람의 뇌는 그 작용도, 결과물도 다릅니다.

신경세포(뉴런)의 구조

수상돌기

신경세포체

축삭돌기

시냅스

시냅스 전 축삭돌기

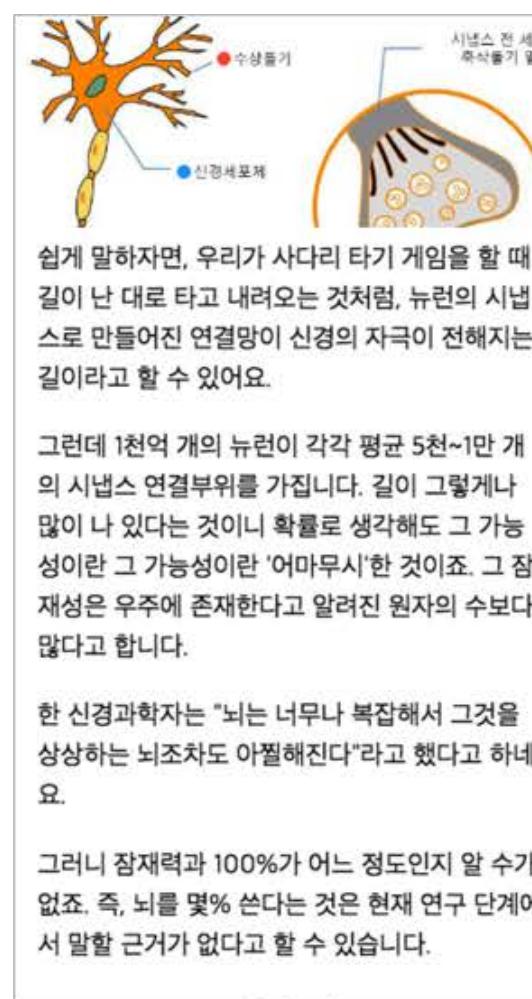
시냅스 후 세포수상돌기

The diagram illustrates a single neuron with its various components labeled in Korean. The main part shows the soma (cell body) containing the nucleus, with processes extending from it. Labels include: '수상돌기' (dendrite), '신경세포체' (cell body), and '축삭돌기' (axon). A callout box states: '신경세포(뉴런)의 구조 뉴런의 종류에 따라서는 모양이 달라집니다.' (The structure of a nerve cell (neuron) varies depending on the type of neuron). To the right, a magnified view of a synapse shows the pre-synaptic terminal (시냅스 전 세포 축삭돌기 말단) containing vesicles, and the post-synaptic terminal (시냅스 후 세포의 수상돌기) where receptors are shown.

다만 그 잠재력을 얼마나 발휘할 수 있는가에 대해서는 의문을 가질 수 이가 있지요. 100%의 효율을 낸다고 해도 어떤 일을 할 때 단련한 사람의 뇌와 처음 하는 사람의 뇌는 그 작용도, 결과물도 다릅니다.

조금 더 구체적으로 들여다보겠습니다. 우리 뇌에는 약 1,000억 개의 뉴런, 그러니까 신경세포가 있습니다. 신경세포는 우리가 생물 시간에 배웠던 일반 세포와는 좀 다른 모양새를 하고 있습니다. 이것은 세 가지 부분으로 나눌 수 있습니다. 다른 세포에서 신호를 받는

- 수상돌기, 세포핵이 있는
- 신경세포체와 신경 신호를 전하기 위해 가지를 뻗은
- 축삭돌기입니다.



<p>그런데 1천억 개의 뉴런이 각각 평균 5천~1만 개의 시냅스 연결부위를 가집니다. 길이 그렇거나 많이 나 있다는 것이니 확률로 생각해도 그 가능성이란 그 가능성이란 '어마무시'한 것이죠. 그 잠재성은 우주에 존재한다고 알려진 원자의 수보다 많다고 합니다.</p> <p>한 신경과학자는 "뇌는 너무나 복잡해서 그것을 상상하는 뇌조차도 아찔해진다"라고 했다고 하네요.</p> <p>그러니 잠재력과 100%가 어느 정도인지 알 수가 없죠. 즉, 뇌를 몇% 쓴다는 것은 현재 연구 단계에서 말할 근거가 없다고 할 수 있습니다.</p> <p style="text-align: center;">* * *</p>	<p>〈 이전</p> <p>1 / 2</p> <p>다음 〉</p> <p>다음앱 설치하기</p> <p>† 맨위로</p>
<p>Daum</p> <p>로그아웃</p> <p>전체보기</p>	

Achievements

- In the beginning of the project, one of Daum's product teams planned to use our interactive view for a content provider that created news articles with interactive graphs. Unfortunately, the provider decided not to collaborate with Daum, and our prototype could not be released.

However, we believed an interactive mobile view had values, proven through our user interviews, and worked with in-house legal team for patent registration domestically and internationally. The patent is registered in Korea and pending in other countries.

Lessons Learned

Prototyping with HTML and CSS

- This was the first time I created a web prototype using my limited knowledge of HTML and CSS, with help of other project members. We created a total of 10 prototypes throughout the project, and I was able to make 2 of them.

Experiencing Lean methodology and collective development

- This was the first project for me after I joined 'exeLab' and the first experience in Lean methodologies. I learned how to constantly discuss and develop ideas with UI designer and web engineer and how to create a product iteratively.
- I also realized advantages in generating ideas cooperatively through continuous discussion, including the fact that it created a synergy effect while working on tasks.

Importance of “develop first, evaluate, and modify”

- In my previous projects, I felt it was difficult to share and communicate my design with wireframe documents alone. By creating prototypes myself, I could test my ideas first and make more confident decisions. In addition, I was able to actively participate in the process of evaluating, modifying, and re-evaluating ideas. As a result, I realized that it is important to create a prototype even for a small idea in order to test and receive feedback on, which in turn would allow the idea to be further developed.

Thank you