

app

---

web

# Portfolio

kim jungmin

Design

---

ux/ui

## Projects

2015.04 창의융합 CICS 앱/블로그 홍보 프로젝트  
2015.09 국내 공모전 프로젝트  
2015.09 java 앱 구현 프로젝트  
2015.03 CI 리디자인 프로젝트 - 아이피어리스-  
2015.11 잡지창간 프로젝트  
2015.12 모션그래픽 프로젝트 - 모바일 기기의 역사-  
2016.07 BMW 글로벌 프로젝트  
2016.11 치과용 구강카메라 프로젝트  
2017.03 논산시 환경개선 프로젝트  
2017.05 makemake를 위한 NB-IoT 프로젝트  
2017.11 블루투스 스피커, 이어폰 사용자를 위한 US  
2018.08 퀴즈노스 주문 어플리케이션  
2018.09 농심 홈페이지 리뉴얼

## Design Skills

Adobe photoshop	● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○
Adobe illustrator	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
Adobe indsign	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
Adobe flash	● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
illustration	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
modeling	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
UX/UI	● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

## Awards

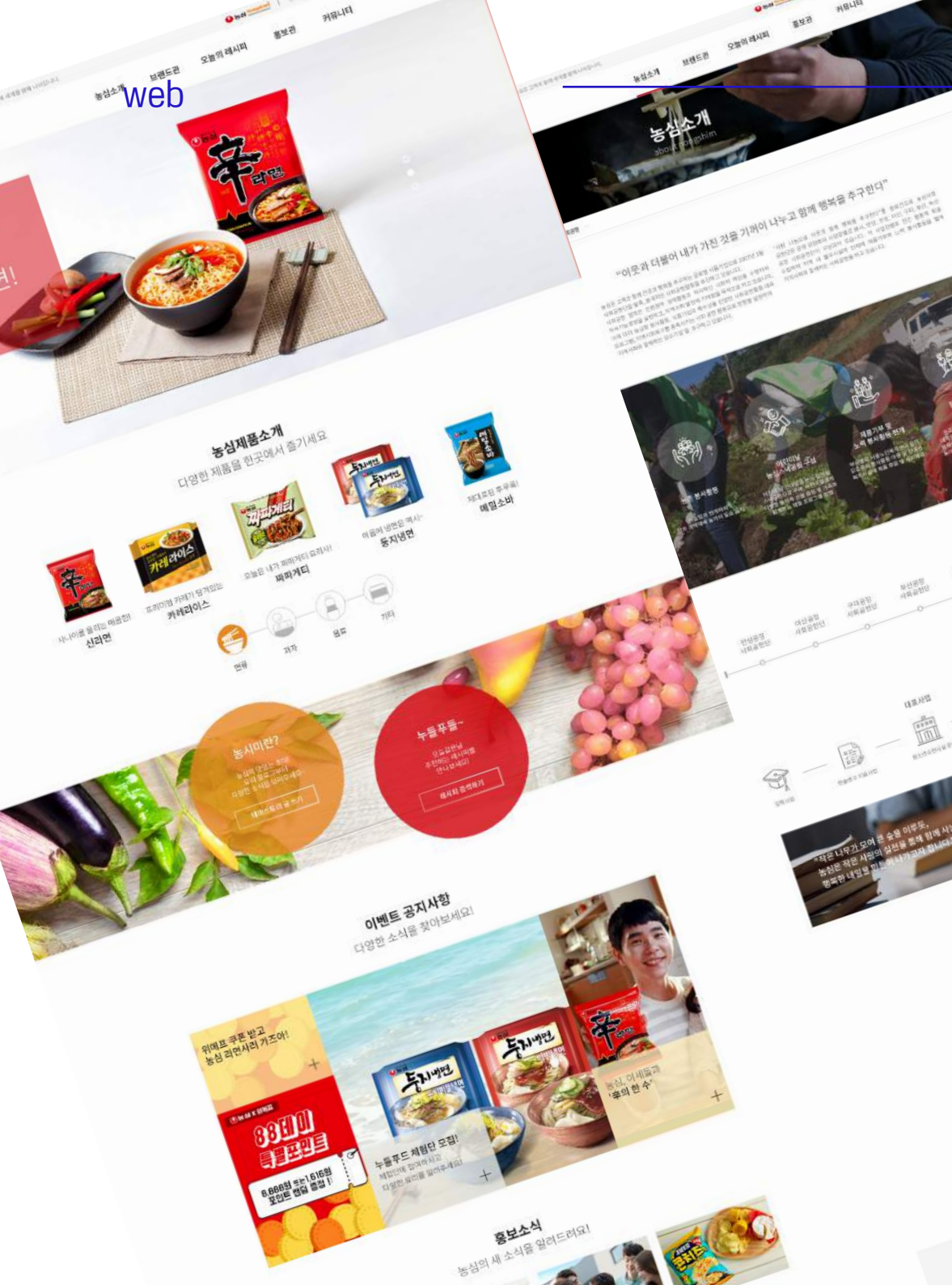
2016.07 창의력교육학회 학술대회 우수상  
2016.01 SOKI 공모전 특선  
2016.11 전국대학생디자인공모전 입선 수상  
2017.02 IF Award Gold 수상, 'Assistant Glasses Set'  
2017.02 IF Award 본상 수상, 'Dot Navi'  
2017.05 ACE포럼 학생 수기 발표 우수상

## Web

1. 농심 홈페이지 리뉴얼
2. Wonderwizlab

## App

1. 퀴즈노스 주문 어플리케이션
2. Love Pet!



## 농심홈페이지리뉴얼

프로젝트 기간 : 2018.08.21~2016.12.03

개인 프로젝트, 가상 프로젝트

사용 툴 : 포토샵, 일러스트레이터

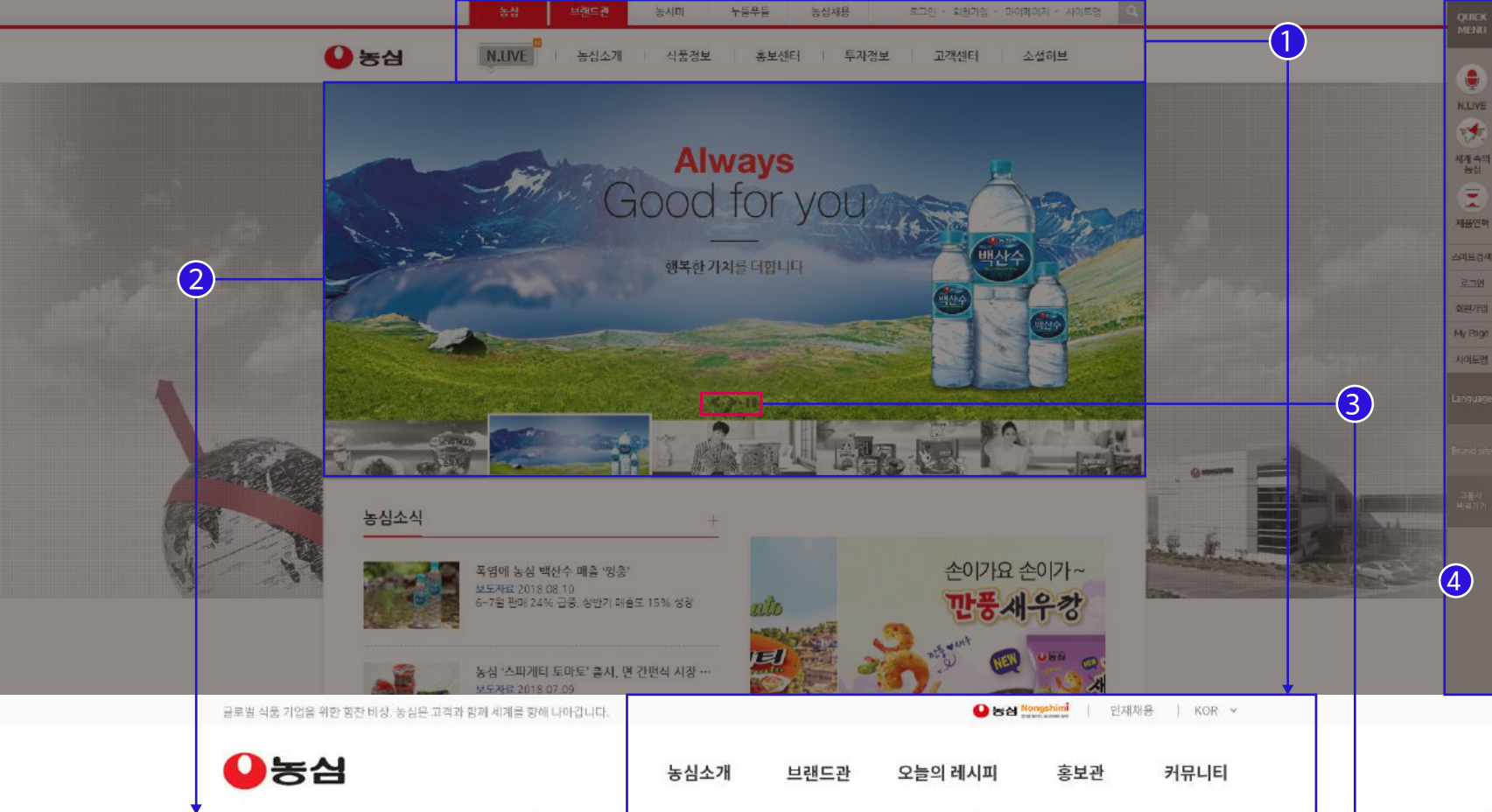
color



컨셉

많은 템플로 혼란스러운 UX flow를 가진 농심의 원래 페이지를 메인 이미지, 간단 상품 탭, 타 메뉴 이동 배너, 이벤트 창, 농심 뉴스 란으로 나눠 정리해 보았다.





## 1 메뉴

2층 구조의 메뉴에 탭스가 계속 켜지는 구조에서 총 2덱스로 정리하였다. 상단 헤더부분에는 간략 메뉴 세가지를 넣어 사용자가 원하는 페이지를 빠르게 찾을 수 있게 설계하였다.

## 2 메인 이미지

제품 이미지와 주교자 하는 메시지가 같지 않아 제품에 맞는 문구를 넣었다. 또한 width 사이즈를 100%로 주어 처음 메인페이지를 접할 때 제품이 쉽게 들어오도록 계획했다.

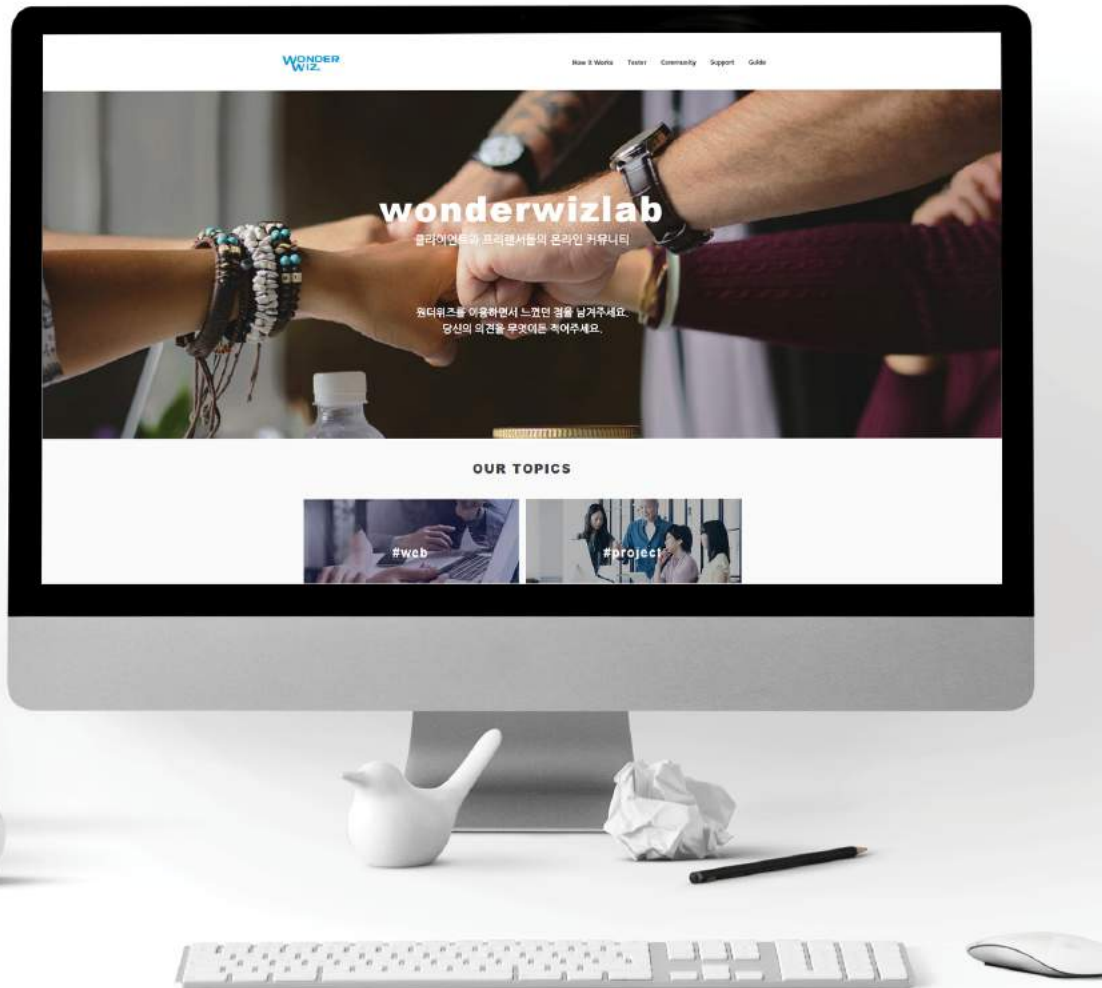
## 3 페이지

재생/멈춘 버튼이었던 페이지를 정리하여 세로 방향으로 제품 비율과 비슷하게 배치했다. 또한 페이지 X축을 좌우 메뉴 여백과 동일하게 두어 메인이미지가 너무 퍼져보이지 않도록 고려했다.

## 4 킷메뉴

자주 쓰이지 않는 로그인, 라이브와 같은 기능이 있는 킷메뉴를 분해하여 필요한 기능을 헤더 상단에 위치시켰다. 킷메뉴를 없애므로 좀더 심플한 웹을 구축할 수 있었다.





## Wonderwizlab

프로젝트 기간 : 2018.02.10~2018.03.20

클라이언트 : wonderwiz, 미개시 중

사용 툴 : 포토샵, 일러스트레이터, wix

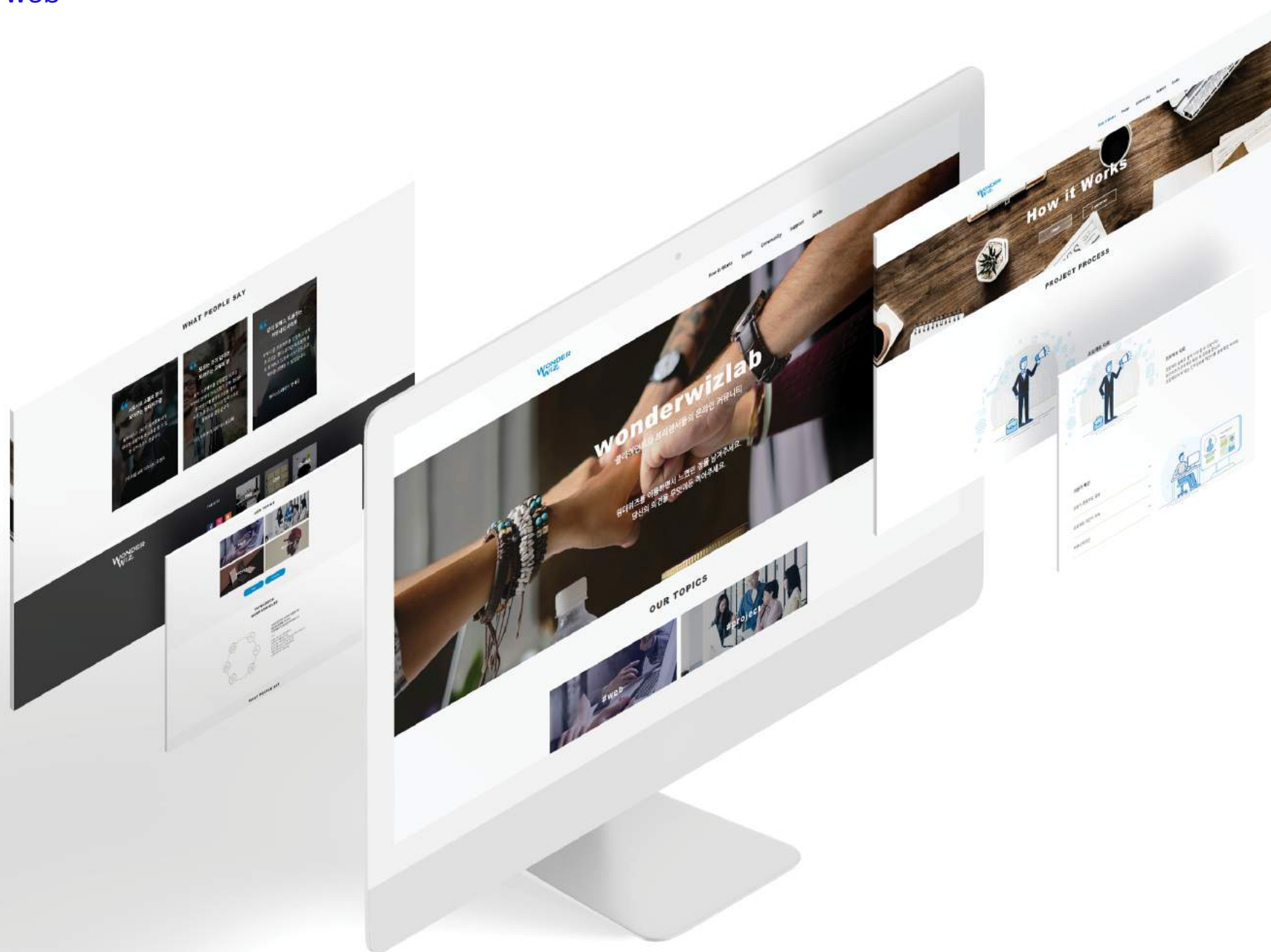
### color



### 컨셉

클라이언트와 프리랜서의 프로젝트 플랫폼인 wonderwiz를 이용하는 사용자를 대상으로 기획한 커뮤니티 사이트이다. 클라이언트와 프리랜서 모두 토론하기 쉽도록 관련 이슈를 메인 이미지 하단에 노출시켜 참여를 유도했다.

web





## App

# Quiznos Ordering App

프로젝트 기간 : 2018.07.27~2018.08.03

개인 프로젝트, 가상 프로젝트

사용 툴 : 연필, 일러스트레이터, 포토샵

color



컨셉

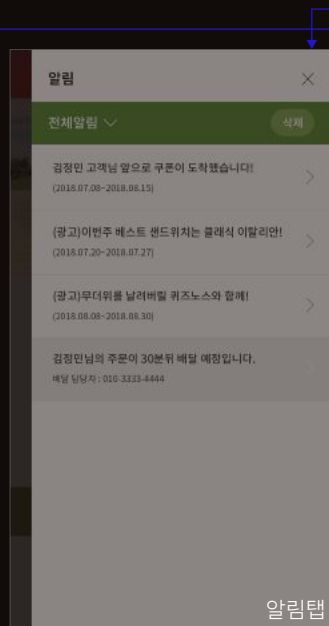
샌드위치 브랜드 '퀴즈노스'의 주문 어플을 가상으로 만들어보는 프로젝트를 진행했다. 퀴즈노스의 브랜드 색과 주문 기능을 합쳐 사용자가 메뉴 보기 편하고 주문하기 쉽게 flow를 설계했다.







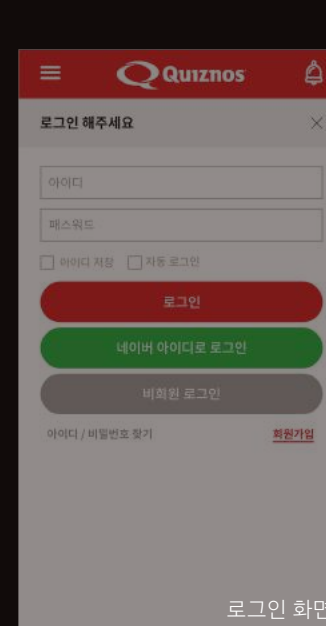
전체 메뉴



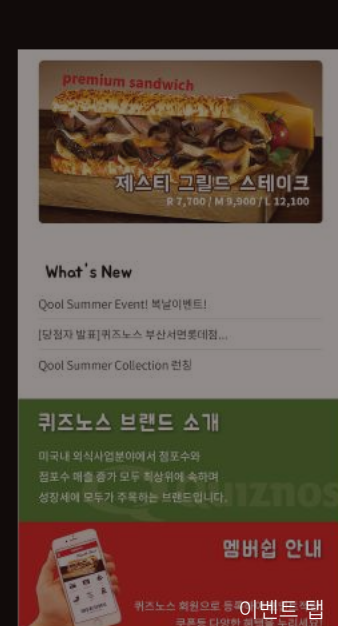
알림 탭



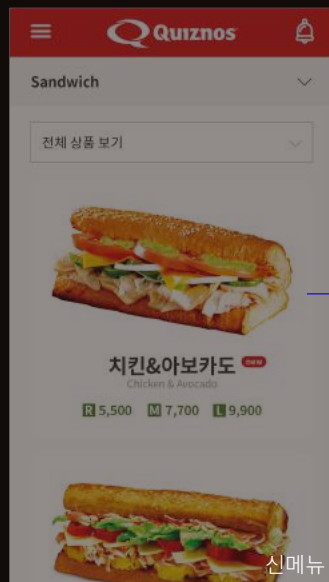
메인 화면



로그인 화면



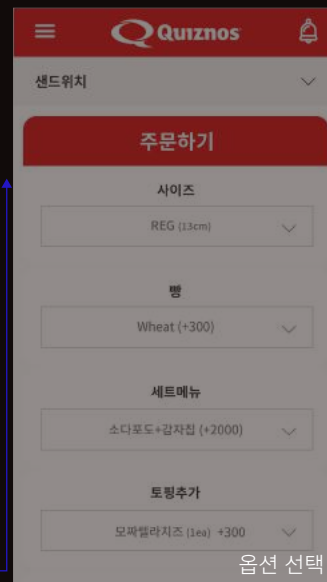
이벤트 탭



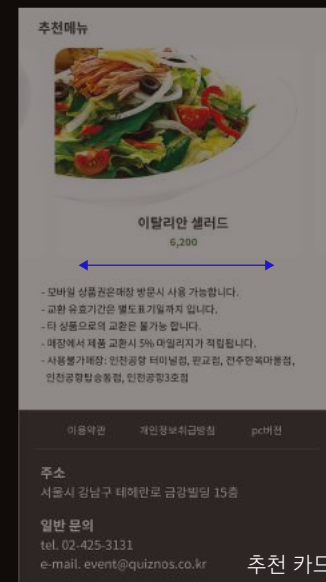
신메뉴



주문하기 주문 메뉴



옵션 선택



추천 카드



메뉴 스크롤

## App

### 배너 이미지



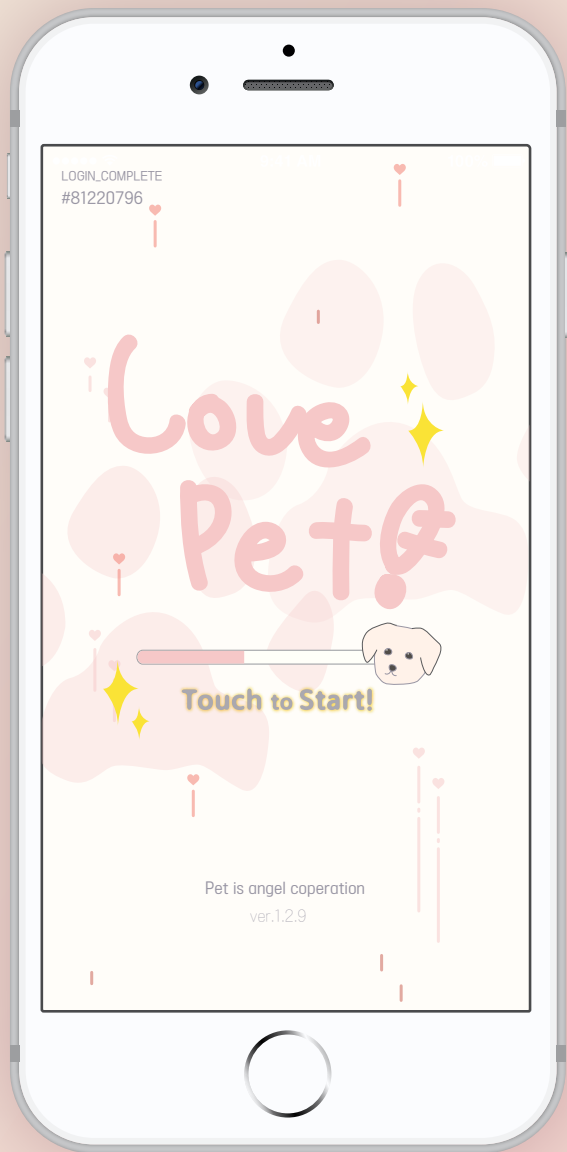
### 메뉴 아이콘



### 기타 아이콘



App



## Love pet!

프로젝트 기간 : 2016.03.08~2016.04.29

개인 창작 프로젝트

사용 툴 : 포토샵, 일러스트레이터

color

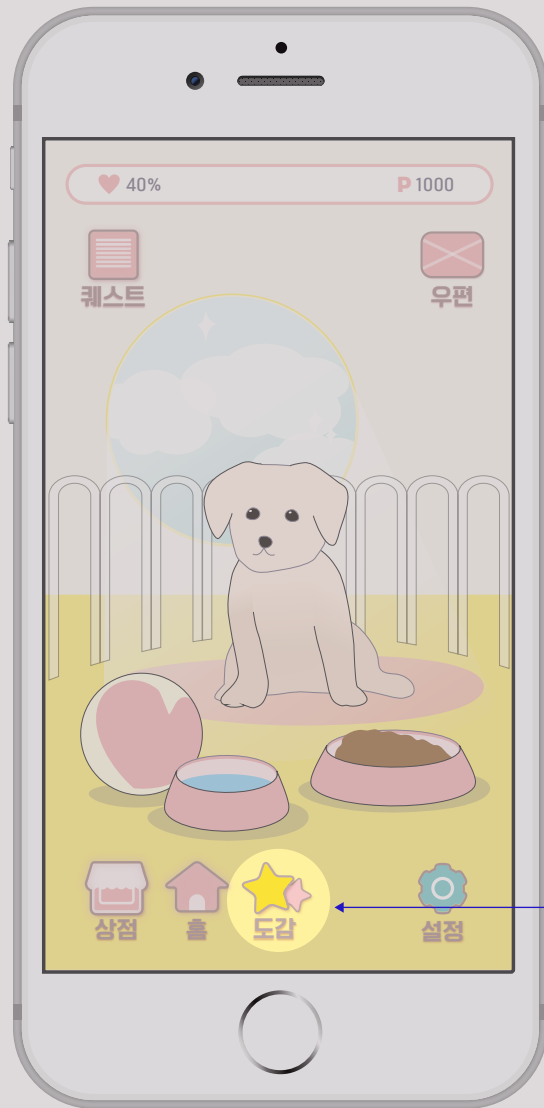


컨셉

퀘스트 실행을 통해 강아지에서 성견으로 자랄 수 있도록 화면을 구성했습니다. 또한, 기본 견종 뿐만 아니라 뽑기 시스템을 통해 희귀 견종을 키울 수 있도록 기획했습니다. 강아지 옷이나 가지고 놀 장난감, 인테리어 소품들을 상점에서 구매해서 활용할 수 있도록 설계했습니다.



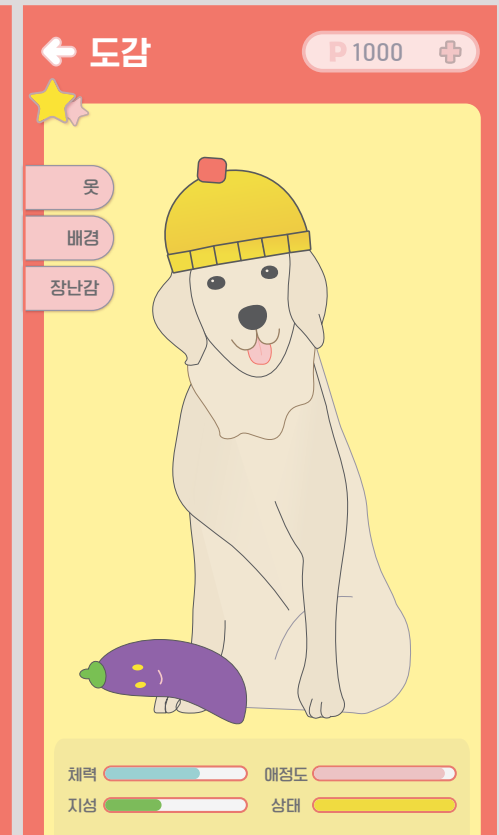
# App



1)



2)



도감메뉴를 통해 키우고 있는 강아지와 게임 상에 등록된 강아지들을 볼 수 있습니다. 소유하고 있는 강아지의 경우, 해당 강아지를 누르면 상태와 캐릭터 설정을 할 수 있는 창으로 이동합니다.

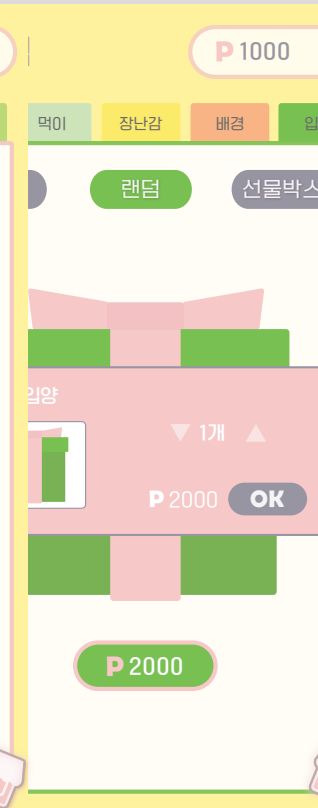
## App



1)



2)



3)



상점에서는 강아지에게 입힐 수 있는 옷과 장난감, 성장 먹이 등을 구매할 수 있습니다. 입양 기능을 통해 다른 강아지들을 입양해서 키울 수 있고, 선물박스 뽑기를 통해 강아지나 특별 사료들을 얻을 수 있습니다.



## Contact Me

tel) 010.3325.0247

mail) sher\_@naver.com