

UX 연구자 가 되는 법

- 1) 호기심을 갖고 새로운 걸 배운다
- 2) 배운 것을 요리조리 살펴 본다
- 3) 살펴본 것을 실무에 적용해 본다
- 4) 대학원에 도전한다
- 5) 계속 계속 연구한다

2016년 4월, 장수은 씀.



2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학

ENTERTAINMENT TECHNOLOGY

- 대학수학
- C언어
- 엔터테인먼트테크놀로지
- 아트앤테크놀로지특강
- 기초컴퓨터그래픽스
- 디지털미디어아트워크샵
- 모바일프로그래밍
- 미디어알고리즘
- 게임프로그래밍
- 실감형콘텐츠프로젝트
- 피지컬컴퓨팅

INTERACTIVE ART

- 창의예술개론
- 문화콘텐츠기획및개발론
- 인문학과창의성
- 아트앤디자인
- 스토리텔링디자인
- 영상기획및제작워크샵
- 애니메이션의원리와제작
- 3D모델링및텍스처링
- UI/UX디자인
- 신화론과서사학
- 인터랙티브스토리텔링
- 한국문화와역사
- 비주얼스토리

2) 배운 것을 요리조리 섞어 본다

3/11

2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학

ENTERTAINMENT TECHNOLOGY

- 대학수학
- C언어
- 엔터테인먼트테크놀로지
- 아트앤테크놀로지특강
- 기초컴퓨터그래픽스
- 디지털미디어아트워크샵
- 모바일프로그래밍
- 미디어알고리즘
- 게임프로그래밍
- 실감형콘텐츠프로젝트
- 피지컬컴퓨팅

INTERACTIVE ART

- 창의예술개론
- 문화콘텐츠기획및개발론
- 인문학과창의성
- 아트앤디자인
- 스토리텔링디자인
- 영상기획및제작워크샵
- 애니메이션의원리와제작
- 3D모델링및텍스처링
- UI/UX디자인
- 신화론과서사학
- 인터랙티브스토리텔링
- 한국문화와역사
- 비주얼스토리

2) 배운 것을 요리조리 섞어 본다

4/11

2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학

ENTERTAINMENT TECHNOLOGY

- 대학수학
- C언어
- 엔터테인먼트테크놀로지
- 아트앤테크놀로지특강
- 기초컴퓨터그래픽스
- 디지털미디어아트워크샵
- 모바일프로그래밍
- 미디어알고리즘
- 게임프로그래밍
- 실감형콘텐츠프로젝트
- 피지컬컴퓨팅

INTERACTIVE ART

- 창의예술개론
- 문화콘텐츠기획및개발론
- 인문학과창의성
- 아트앤디자인
- 스토리텔링디자인
- 영상기획및제작워크샵
- 애니메이션의원리와제작
- 3D모델링및텍스처링
- UI/UX디자인
- 신화론과서사학
- 인터랙티브스토리텔링
- 한국문화와역사
- 비주얼스토리

2013년
1월-4월

2) 배운 것을 요리조리 섞어 본다

5/11

2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학

ENTERTAINMENT TECHNOLOGY

- 대학수학
- C언어
- 엔터테인먼트테크놀로지
- 아트앤테크놀로지특강
- 기초컴퓨터그래픽스
- 디지털미디어아트워크샵
- 모바일프로그래밍
- 미디어알고리즘
- 게임프로그래밍
- 실감형콘텐츠프로젝트
- 피지컬컴퓨팅

INTERACTIVE ART

- 창의예술개론
- 문화콘텐츠기획및개발론
- 인문학과창의성
- 아트앤디자인
- 스토리텔링디자인
- 영상기획및제작워크샵
- 애니메이션의원리와제작
- 3D모델링및텍스처링
- UI/UX디자인
- 신화론과서사학
- 인터랙티브스토리텔링
- 한국문화와역사
- 비주얼스토리

2014년
2월-12월

2014년
3월-6월

2016년
2월-현재

2) 배운 것을 요리조리 섞어 본다

6/11

2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학

ENTERTAINMENT TECHNOLOGY

- 대학수학
- C언어
- 엔터테인먼트테크놀로지
- 아트앤테크놀로지특강
- 기초컴퓨터그래픽스
- 디지털미디어아트워크샵
- 모바일프로그래밍
- 미디어알고리즘
- 게임프로그래밍
- 실감형콘텐츠프로젝트
- 피지컬컴퓨팅

INTERACTIVE ART

- 창의예술개론
- 문화콘텐츠기획및개발론
- 인문학과창의성
- 아트앤디자인
- 스토리텔링디자인
- 영상기획및제작워크샵
- 애니메이션의원리와제작
- 3D모델링및텍스처링
- UI/UX디자인
- 신화론과서사학
- 인터랙티브스토리텔링
- 한국문화와역사
- 비주얼스토리

2014년
3월-6월

2) 배운 것을 요리조리 섞어 본다

7/11

2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학

ENTERTAINMENT TECHNOLOGY

- 대학수학
- C언어
- 엔터테인먼트테크놀로지
- 아트앤테크놀로지특강
- 기초컴퓨터그래픽스
- 디지털미디어아트워크샵
- 모바일프로그래밍
- 미디어알고리즘
- 게임프로그래밍
- 실감형콘텐츠프로젝트
- 피지컬컴퓨팅

INTERACTIVE ART

- 창의예술개론
- 문화콘텐츠기획및개발론
- 인문학과창의성
- 아트앤디자인
- 스토리텔링디자인
- 영상기획및제작워크샵
- 애니메이션의원리와제작
- 3D모델링및텍스처링
- UI/UX디자인
- 신화론과서사학
- 인터랙티브스토리텔링
- 한국문화와역사
- 비주얼스토리

2014년
8월-12월

2) 배운 것을 요리조리 섞어 본다

8/11

2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학

ENTERTAINMENT TECHNOLOGY

- 대학수학
- C언어
- 엔터테인먼트테크놀로지
- 아트앤테크놀로지특강
- 기초컴퓨터그래픽스
- 디지털미디어아트워크샵
- 모바일프로그래밍
- 미디어알고리즘
- 게임프로그래밍
- 실감형콘텐츠프로젝트
- 피지컬컴퓨팅

INTERACTIVE ART

- 창의예술개론
- 문화콘텐츠기획및개발론
- 인문학과창의성
- 아트앤디자인
- 스토리텔링디자인
- 영상기획및제작워크샵
- 애니메이션의원리와제작
- 3D모델링및텍스처링
- UI/UX디자인
- 신화론과서사학
- 인터랙티브스토리텔링
- 한국문화와역사
- 비주얼스토리

2012년
3월-6월

2013년
9월-10월

2013년
10월-12월

3) 섰은 것을 실무에 적용해 본다

2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학

2015년 5월-10월,
앱/웹/제품 기획 경험을 바탕으로 LG전자 웨어러블 디바이스 인터랙션 연구 프로젝트에 참여

- (1) 다른 연구원들과 브레인스토밍
- (2) 각자 아이디어를 발전시켜 웨어러블 디바이스에서의 인터랙션 아이디어 제안
- (3) 행동 모델링, 시나리오, 저니맵 등 다양한 방법 이용
- (4) 특히 사용성 테스트에 중점을 둠
- (5) 최종 인터랙션 방안을 GUI와 함께 제안

화면의 물리적 제약에 따른 문자 입출력의 불편함

- 스마트워치 유경험자의 경우 “ ” 응답

훌륭한 디자인과 익숙한 문자 입출력 방식



2016년 2월-현재, 조선일보 디지털뉴스본부 전략팀 인턴

- (1) VR조선 앱 개편안 작성
- (2) VR 저널리즘 국내/해외 사례 조사 및 방향 제안
- (3) 미래 저널리즘 관련 자료 조사 및 정리
- (4) VR 영상 기획 및 편집

4) 대학원에 도전한다

10/11

- 2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학
- 2015년 5월-10월, LG전자 웨어러블 디바이스 인터랙션 연구 프로젝트
- 2016년 2월-5월, 조선일보 디지털뉴스본부 전략팀 인턴
- 2016년 9월, 서울대학교 인지과학협동과정 입학.
: 산발적인 흥미 분야 구체화, 좀 더 넓은 스펙트럼의 사람들을 연구하기 위한 준비.

VR을 비롯한 신기술 관련
윤리 정립에 대한 연구

VR 환경에 적합한
인터페이스 연구

가상 공간 인식에 관한 연구

인류 공통 특성에 기반한
인터랙션 제안

UX 방법론 검증

사고 과정에 기반하여
편안한 읽기/
편안한 프레젠테이션을 위한
도구 제안 (교육용 툴)

5) 계속 계속 연구한다!

읽어주셔서 감사합니다.