

윤성혁

1988.02.03 남
끼룩 스튜디오, 크리에이티브 디렉터
010-4615-5821, sunghyuk.william.yoon@gmail.com

지원 분야

UX 리서치, UX 디자인, 인터랙션 디자인

학력 사항

- 2013.03 - 2015.02 **한국과학기술원 산업디자인학 석사** (GPA 3.85/4.3)
사용자 스트레스에 미치는 영향을 고려한 스마트폰 메신저 알림 시스템 디자인에 대한 연구
인간중심인터랙션디자인연구실 (지도교수: 이건표)
- 2005.03 - 2013.02 **한국과학기술원 산업디자인학 학사** (경영공학 부전공) (GPA 3.68/4.3, *Magna Cum Laude*)
포스트 모먼트: 여행자를 위한 증강현실 동영상 업서 시스템 (지도교수: 김명석)
- 2003.03 - 2005.02 장영실과학고등학교 조기졸업

경력 사항

프로젝트 (selected)

- 2015.06 - 2016.08 **제임스 씬머 - 짜릿한 워터슬라이드 (모바일 게임 앱 개발)**
크리에이티브 디렉터 / 끼룩 스튜디오
제임스와 친구들이 워터슬라이드를 타고 장애물을 피해서 끝없이 내려가는 2D Endless Runner 스타일의 아케이드 게임을 Unity로 개발하고 Android와 iOS 버전으로 출시
- 게임 컨셉 기획, BM 개발, UX 설계, 아트웍 디자인, 게임 개발, 홍보 과정을 수행
- 구글플레이: <http://goo.gl/GlgNj5> 앱스토어: <http://goo.gl/cxH7gZ>
- 2016.02 - 2016.05 **제임스 스프링 - 무한 숨바꼭질 (모바일 게임 앱 개발)**
크리에이티브 디렉터 / 끼룩 스튜디오
제임스가 장애물들을 피해서 친구들과 숨바꼭질하는 컨셉으로 2D Endless Runner 스타일의 아케이드 게임을 Unity를 이용하여 개발하고 Android와 iOS 버전으로 출시
- 게임 컨셉 기획, BM 개발, UX 설계, 아트웍 디자인, 게임 개발, 홍보 과정을 수행
- 구글플레이: <http://goo.gl/UhNirF> 앱스토어: <http://goo.gl/ViQLqI>
- 2015.03 - 2015.05 **윌리엄 - 위치 전송 서비스 (모바일 앱 개발)**
크리에이티브 디렉터 / 끼룩 스튜디오
스마트폰이 자신도 모르는 사이에 꺼져서 상대방이 불편해했던 문제를 해결하고자, 일정 수준 이하로 배터리 레벨이 내려가면 현재 사용자의 위치를 지정된 사람에게 문자로 알려주는 앱을 Android Studio로 개발
- 앱 기획, UX 설계, 디자인, 개발 과정을 수행
- 구글플레이: <http://goo.gl/nR9gfu>

- 2014.09 - 2015.01 **Designing a New Seamless Experience for SkyTeam's Passengers through Mobile Environment**
 프로젝트 매니저 및 조교 / SkyTeam Airline Alliance Management Cooperatie U.A.
 석사 과정 <디자인 프로젝트2> 수업에 조교로 참여한 프로젝트로서, 항공사 연합인 SkyTeam의 소속 항공사를 이용하는 여행자의 여행 경험을 모바일 기술을 이용해서 증진시킬 수 있는 시나리오를 도출하는 과정 및 프로젝트 전반 사항을 관리
- Secondary Research, Competitive Analysis, Video Ethnography, Cultural Probes, Full Body Experience Study, Customer Journey Map, Analytic Framework 등의 방법을 수행하는 과정을 관리하고 SkyTeam 본사에서 열린 디자인 워크샵에 참여
 - 사용자 리서치 인사이트와 서비스 시스템 시나리오를 도출하고 낮은 수준의 프로토타입을 개발하는 과정을 관리
- 2014.03 - 2014.12 **사용자 건강습관 행동기반 DBToolkit 개발을 통한 이해관계자 참여형 스마트 헬스케어 시스템 UX 서비스 시나리오 도출에 관한 연구**
 프로젝트 매니저 및 조교 / 미래창조과학부
 학부 4학년 <제품 디자인 시스템> 수업에 조교로 참여한 프로젝트로서, 사용자가 일상 생활에서 건강에 관련되어 수행하는 행동들을 데이터베이스로 만들고, 이를 통해 스마트 헬스케어 시스템 시나리오를 도출하는 프로세스 및 프로젝트 전반 사항을 관리
- Literature Review, Trend Research, PEST Analysis, Expert Interview, FGI, Affinity Diagram, Stakeholder Map, Video Ethnography 등의 방법으로 사용자 리서치 하는 과정을 관리
 - 모바일 스마트 헬스케어 시스템과 관련 제품 컨셉, 그리고 이를 통합하여 보여주는 사용 시나리오 도출 과정을 관리
- 2013.07 - 2014.06 **투명 플렉시블 디스플레이에서의 물리적 변형기반 UX 시나리오 및 세부 인터랙션 개발**
 프로젝트 매니저 / 산업통상자원부
 물리적으로 변형 가능한 투명 디스플레이에 대한 사용가능 인터랙션 시나리오를 개발하고 Rapid Prototype을 통해 검증
- 사용자 일상 생활 습관 관찰, 동음이의어 검색, SNS를 활용한 집단 아이디어이션, KJ Method, 디자인 워크샵 등을 통해 기존 생활 속에서 디스플레이의 물리적 변형을 통해 편의성을 증진시킬 수 있는 시나리오를 수집
 - 다양한 인터랙션을 상황 별로 묶은 핵심 시나리오를 개발하고, 간단한 프로토타입을 통해 가능성을 평가
- 2013.06 - 2014.01 **미래 게임 인터랙션 시나리오 개발**
 디자인 연구원 / 넥슨
 현재 연구 중이거나 상용화된 모바일 인터랙션의 사례를 기기와 사용자의 관계를 기준으로 수집 및 분류하고, 미래 모바일 게임 환경에 대한 인사이트를 도출
- Literature Review, User Observation, FGI, Persona, Affinity Diagram 등의 방법을 사용
 - 조사된 자료를 이슈, 기술, 솔루션 3가지 항목으로 분류하고 이를 토대로 미래 모바일 게임 인터랙션의 트렌드에 대한 인사이트를 제공
- 2013.09 - 2013.12 **가전제품 인터페이스 및 사용성 평가**
 프로젝트 매니저 및 조교 / 동부대우전자
 학부 3학년 <인터페이스 디자인> 수업에 조교로 참여한 프로젝트로서, 동부대우전자 세탁기, 냉장고, 김치 냉장고에 대한 UI 디자인 평가와 사용성 평가 프로세스 및 프로젝트 전반 사항을 관리
- Heuristic Evaluation, Card Sorting, Think Aloud, Usability Test, FGI, Video Ethnography, Customer Journey Map 등의 방법으로 사용자 리서치를 하는 과정을 관리
 - 각 가전제품에 대한 UI 개선안 및 미래 제품 컨셉 도출 과정을 관리

- 2012.02 - 2012.05 **GoGlobal Project 2012: Designing Social City Experiences**
 팀 리더 / 영국 왕립예술대학, 임페리얼 공대, 영국문화원, 서울디자인재단
 학부 4학년 <제품 디자인 시스템> 수업의 프로젝트로서, 서로 다른 문화적 배경을 지닌 다국적 팀
 원들과 함께 동대문 시장 상권에서 이용자 경험을 증진시킬 수 있는 디자인 시스템 컨셉을 제시
- Literature Review, Affinity Diagram, Field Research, Design Ethnography, Observations, Shadowing, Stakeholder Interviews, Design Probes 등의 방법론을 사용
 - 분석적 프레임워크 도출 및 디자인 솔루션에 대한 시스템 맵과 사용자 시나리오를 제시하고 Rapid Prototype 결과물을 서울디자인재단에서 전시
- 2008.03 - 2008.04 **미래 테마 아이디어 개발 프로젝트: 메가시티 & 부머**
 팀 리더 / 삼성전자
 학부 3학년 <제품 디자인 프로그램> 수업의 산학 프로젝트로서, 근미래 액티브 시니어들의 라이프
 스타일 컨셉을 도출하고, 그에 맞는 서비스 아이디어를 개발
- Macro Environment Research, SWOT Analysis, Contextual Inquiries, FGI, Personas, User Survey 등의 방법론을 사용
 - 라이프 스타일에 대한 프레임워크 제시 및 서비스 아이디어에 대한 사용자 시나리오와 제품 컨셉, 비즈니스 전략을 도출

경력 활동

- 2015.03 - 현재 **크리에이티브 디렉터, 끼룩 스튜디오**
 - 1인 앱 개발 스튜디오로 기획, UX 설계, 디자인, 개발 등 모든 작업을 총괄 및 수행
- 2014.01 - 2014.12 **연구실 학생 대표, 인간중심인터랙션디자인연구실**
- 2011.09 - 2011.12 **디자인 총괄 매니저, TEDxKAIST 3회 행사**
 - 행사 컨셉 도출 및 디자인 작업 수행 (로고, 포스터, 팸플릿, 기념품, 이벤트 홀 인테리어 등)
- 2010.10 - 2010.12 **아트웍 디자이너 및 프로젝트팀 어시스턴트, 시드니 Evergreen Star Pty. Ltd**
 - 제품 PR 자료 관리 및 신제품 패키지 디자인 수행
 - ERP 시스템 도입 관련 프로그램 구조 설계 리서치
- 2008.06 - 2008.08 **디자인 리서치 인턴, 넥슨 데브캣 스튜디오 M2팀**
 - 게임 디자이너를 위한 생명체 디자인 연구 및 가이드라인 제작
 - 온라인 RPG 게임 무기 컨셉 도출
- 2008.09 - 2010.08 **육군 병장 만기 제대, 대형기동헬기 승무원**

조교 활동

- 2014.09 - 2015.02 **디자인 프로젝트2 (담당교수: 이건표) 석사 과정**
- 2014.03 - 2014.08 **제품시스템 디자인 (담당교수: 이건표) 학부 4학년 과정**
- 2013.09 - 2014.02 **인터페이스 디자인 (담당교수: 이건표) 학부 3학년 과정**
- 2013.03 - 2013.08 **평면 디자인 (담당교수: 송지원) 학부 2학년 과정**

저술 활동

저널

SungHyuk Yoon, and Kun-Pyo Lee. A Study on Notification System Design of Smartphone Messenger Considering the User's Stress. Archives of Design Research, 28.2 (2015.05): 75-88.

학술대회 (selected)

- 해외 **SungHyuk Yoon**, Soyoung Kwon, and Kun-Pyo Lee. Understanding User's Behavior for Developing Webtoon Rating System Based on Laugh Reaction Sensing through Smartphone. In CHI'15 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. ACM, 2015. (포스터 발표)
- SungHyuk Yoon**, Sang-su Lee, Jaemyung Lee, and Kun-Pyo Lee. Understanding Notification Stress of Smartphone Messenger App. In CHI'14 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. ACM, 2014. (포스터 발표)
- SungHyuk Yoon**, Yong-Ki Lee, Tek-Jin Nam, and Kun-Pyo Lee. Laughter Blossom: A Prototype of Laughter Interaction Design. In Proceedings of 5th International Congress of International Association of Societies of Design Research. IASDR, 2013.
- 국내 **SungHyuk Yoon**, and Kun-Pyo Lee. A Study of the Development of a Flexible Display Scenario through Participatory Images by SNS Users. In Proceedings Korea Society of Design Science 2014 Spring. KSDS, 2014.

수상 및 장학 사항

- 2005 - 2015 국가장학생
2005 - 2008 삼성 휴먼테크 논문대상 장학생
2006 정문술 파이오니어 프로그램 대상
2004 삼성 휴먼테크 논문대상 은상

보유 스킬

- 디자인 방법론 Affinity Diagram, Card Sorting, Customer Journey Map , Experience Prototyping, FGI, Literature Review, Survey, Quantitative Analysis, Persona 외 다수
- 디자인 툴 All Microsoft Applications, Adobe Suites, Rhino, KeyShot, SPSS
- 프로그래밍 언어 C# (Unity), Java (Android Studio), HTML, CSS, Arduino, Max/MSP
- 언어능력 한국어, 영어, 일본어 (초급)

추천인

- 이건표 교수
(현) 한국과학기술원 산업디자인학과 학과장
(현) 영국 디자인학회 최고명예석학회원
(현) 세계디자인학회 사무총장
(전) LG전자 디자인경영센터 센터장, 부사장