

2026

UX/UI Design Portfolio

Information Hierarchy Creates Clarity

잘 정리된 정보 위계가 직관적인 사용자 경험을 만듭니다

[홈페이지에서 보기](#)





황원섭

PRODUCT DESIGNER

✉ searingone22@gmail.com

☎ 010-2687-3926

CORE SKILLS

UX 리서치

문제 정의

정보 설계

DESIGN TOOLS

Figma

Photoshop

Illustrator

Development & AI

Claude Code

Claude Design

HTML

CSS

Imagen(Flow)

WORK

2025.03 - 2025.05

(주)틴커 | UX/UI 인턴

젠톤(Gentone) UX/UI디자이너

- 랜딩페이지 개편 기획, GUI담당
- 무드보드 및 행간 재정립
- CTA 도달률 2 배
브랜드 정체성 전달 성공률 약 3 배 향상

PRIZE

2024.11 - 2024.12

TOPIK 학습앱 Custom-K

UX/UI 디자이너, UX기획

- 부트캠프 우수상 수상
- PM Role, 게이미피케이션 컨셉 설계

PROJECT

2025.03 - 2025.03

Spotify 개선 프로젝트

UX/UI 디자이너, UX기획

- 73명 대상 설문 및 데이터 분석
- Affinity Diagram 문제 정의

EDUCATION

2025.03 - 현재

한양사이버대학교

뉴미디어디자인 학과 (편입)

2018.03 - 2022.02

방송통신대학교

문화교양학과 (졸업)

2012.06

서울시미술 영재 선발

한양대학교 미술 영재 장학생

TRAINING

2024.01 - 2024.12

UI/UX 프로젝트캠프 2기

스나이퍼 팩토리

2023.03 - 2023.08

게임 UX/UI 포트폴리오 완성반

셈디자인 수료

2022.05 - 2022.12

2D 그래픽 디자이너 양성과정

(주)누리마루학원 수료



01

Project 1
실무 협업능력 증명 사례

“디자이너 없이 제작된 랜딩 페이지가 서비스 맥락을 설명하지 못하는 문제”



02

Project 2
데이터 기반 문제정의 사례

“음악 탐색 과정에서 발생하는 선택 피로 문제를 정의”



03

Project 3
TOPIK 학습앱 리텐션 전략

“TOPIK 학습 이탈의 원인을 정의하고 리텐션 구조로 해결하다.”

패션 AI 스타트업 TINKER

실무 협업능력 증명 사례

PROBLEM DEFINITION

“디자이너 없이 제작된 랜딩 페이지가
서비스 맥락을 설명하지 못하는 문제”

GOAL & PROOF

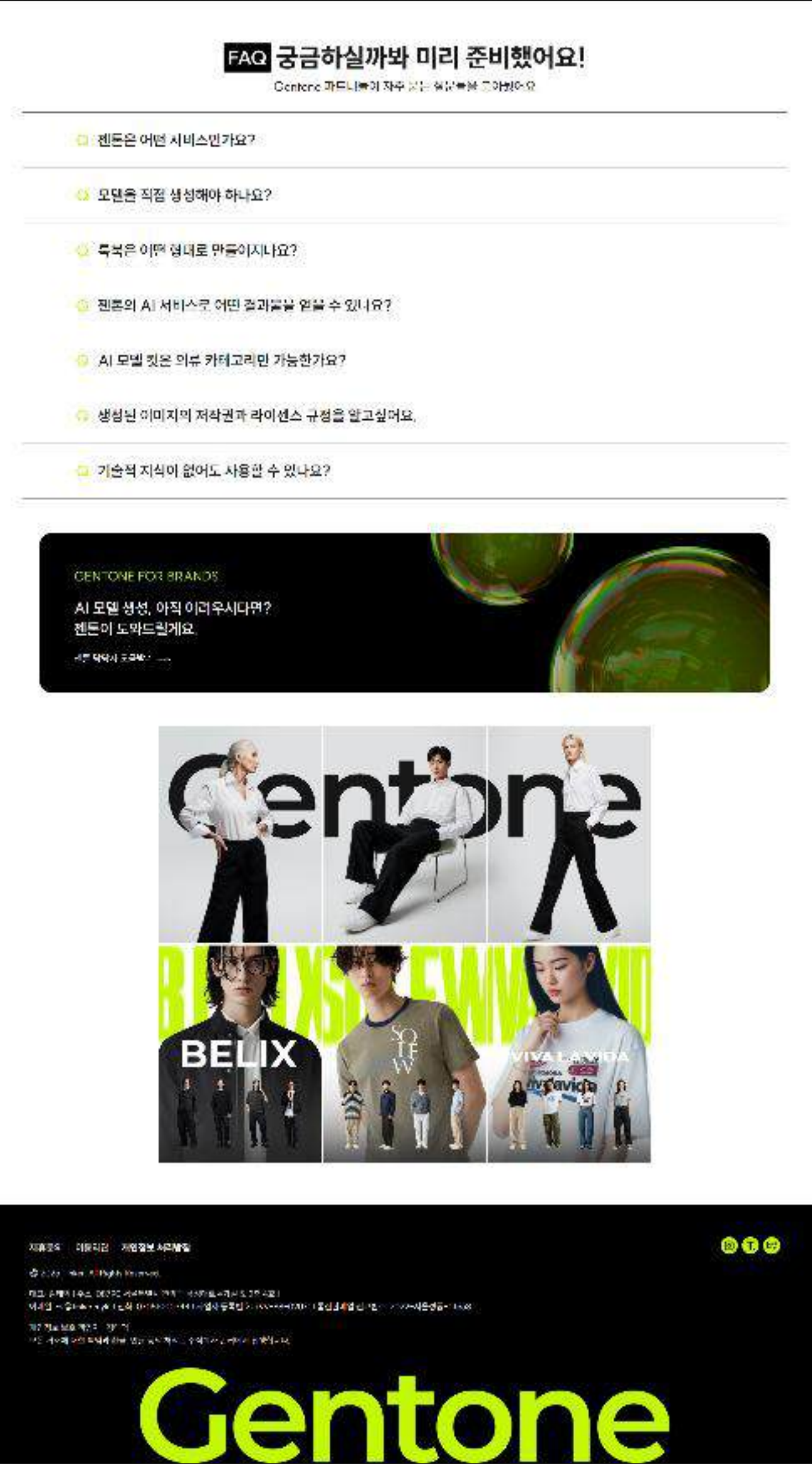
실서비스 전환을 고려한 홈(랜딩) 화면 설계 및 디자인

PROJECT CONTEXT

기간 2025.03 - 2025.04 (4 Week)
팀원 PM, BX디자인(사수), UX(본인), 프론트엔드
성과 CTA도달률 2배, 정체성 전달률 3배 상승
결과물 반영 후 유지중

ROLE & CONTRIBUTION

랜딩페이지 UX기획 전체 100%
User Test 100%
• 경쟁사 리서치, 문제정의
랜딩 UI 디자인 *일부 리소스 협업 85%
• 타이포그래피 조정(자간·행간)포함



프로젝트 개요 및 배경

젠톤은 AI 모델을 활용해 패션 룩북을 생성하는 B2B+B2C 서비스입니다.

저의 과제는 팀내 유일한 UX/UI디자이너 포지션으로서 기존 홈 화면의 구조적 문제를 진단하고 디자인으로 개선하는 것이었습니다.

서비스 도메인: AI × 패션 (상세페이지 제작)

비즈니스 모델: B2B + B2C 하이브리드

작업 범위: 홈(랜딩) 페이지 리디자인



현상 관찰: 첫인상에서 직감적으로 포착한 2가지 문제

사이트 개선 요청을 받고 처음 접속했을 때, 현상적인 문제점 두 가지를 포착했습니다.

#	표면적 문제 (직감)	상세 관찰 내용
1	서비스 정체성 불명확	랜딩 페이지만으로 "이 사이트가 무엇을 하는 곳인지" 단번에 파악하기 어려움. 이는 특히 B2C 고객 입장에서 치명적인 진입 장벽으로 작용함.
2	핵심 기능(Generate) CTA 부재	경쟁사 대비 이미지 생성 기능으로의 유도가 현저히 약함. 대신, 서비스 소개서 다운로드가 과도하게 강조되어 시선을 분산시킴.

🔍 "나의 직감이 고객의 실제 문제인지 객관적 데이터로 검증이 필요하다." > 리서치 단계 진입

발산(Diverge): 직감을 데이터로 검증하는 다각도 리서치 설계

단순한 개인의 판단에 머무르지 않기 위해, [시장 > 내부 > 고객]의 3단계 검증 구조를 설계했습니다.

①

시장 기준선 파악

경쟁사 벤치마킹

업계 랜딩 페이지의 공통 패턴 분석

Why?

시장 기준선(Baseline)과 당사의 구조적 격차(Gap) 파악

②

내부 관점 확인

이해관계자 인터뷰

사내 구성원이 느끼는 Pain-point 수집

Why?

내부 관점의 문제의식을 1차적으로 동기화하여 기준점 마련

③

외부 유저 검증

사용성 테스트 (UT)

UXtweak 기반 실제 유저 행동 정량 검증

Why?

"우리만 그렇게 느끼는 건 아닌지" 실제 고객 데이터로 최종 증명

리서치 ① & ② : 내부와 시장의 교차 검증 결과

① 경쟁사 벤치마킹

AI 이미지 생성 서비스들의 랜딩 페이지 패턴을 분석했습니다.

- 공통 패턴: 히어로 영역에서 즉시 핵심 기능 체험 유도
- 젠톤과의 Gap: 젠톤은 서비스 소개서 다운로드가 1순위 CTA로 자리잡음

✓ 업계 기준으로 젠톤의 기능 유입 구조가 취약함 확인

② 이해관계자 인터뷰

사내 구성원들에게 현재 사이트의 문제점을 물었습니다.

- "무슨 서비스를 하는 곳인지 한눈에 안 들어와요."
- "고객들이 메인 기능인 이미지 생성 버튼을 잘 못 찾습니다."

✓ 내부에서도 "정체성 불명확", "CTA 약함"에 공감

리서치 ③ : 실제 유저 데이터로 드러난 치명적 병목(Bottleneck)

잠재 사용자 5명에게 자유 탐색 Task + 사후 4문항 설문을 동일 환경에서 진행한 결과를 정량/정성으로 정리했습니다.

정체성 이해도 평균 2.0 / 5.0

이해도 평균  2.0

"웃도 있고 AI가 갑자기 나오고 어떤 의미인지 모르겠다" (응답자 5, Q3=1점)

기능 도달 Task 성공률 40% (5명 중 2명)

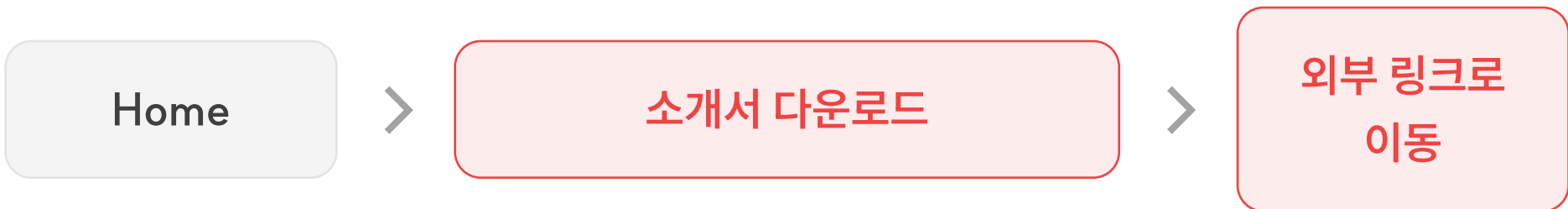
도달 실패 60% (응답자 2·6·7 실패)



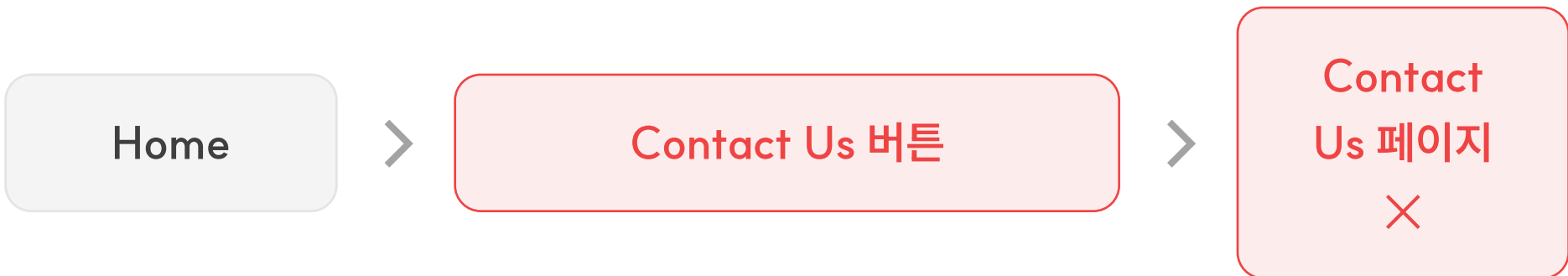
실패 사용자 3명의 행동 패턴

실패자 중 2명(응답자 2·7)은 contactus·소개서 같은 부차 페이지로 이탈했고, 1명(응답자 6)은 18초 내 사이트를 이탈(Abandoned)했습니다.

응답자 2 — Direct Failure (1m 4s)



응답자 7 — Direct Failure (1m 49s)



수렴(Converge): 표면적 현상에서 근본적 원인 도출

[근본 원인]

서비스 정체성이 시각적으로 전달되지 않음



[구조적 문제]

서비스 소개서 DL이 Primary CTA 위치를 점유



[행동 결과 & 비즈니스 임팩트]

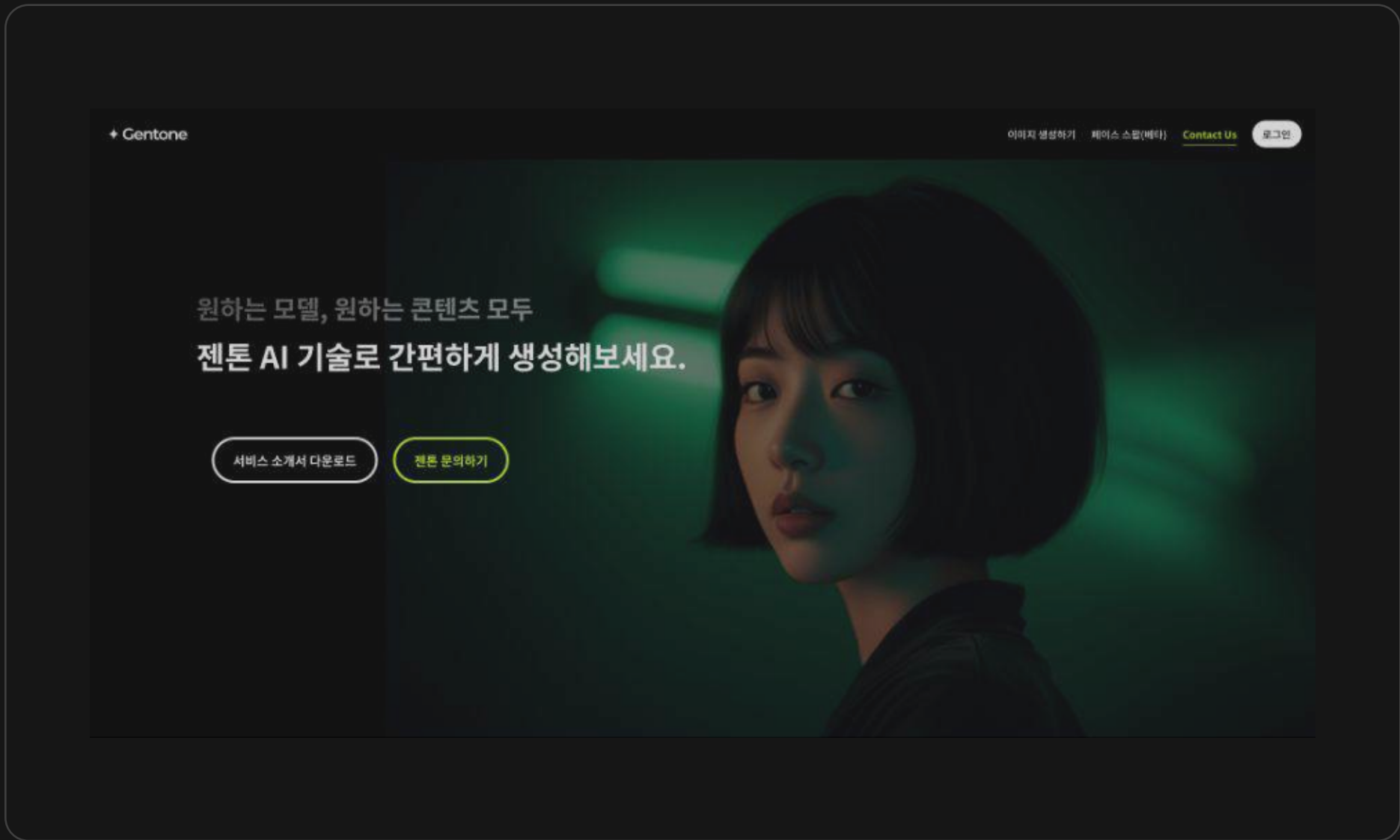
유저가 Generate 대신 소개서로 이탈하여 핵심 전환율 저하

Design Challenge

"랜딩 페이지에서 젠티의 정체성을 즉시 인지시키고,
👉핵심 기능(Generate)으로의 전환을 자연스럽게 유도하라."

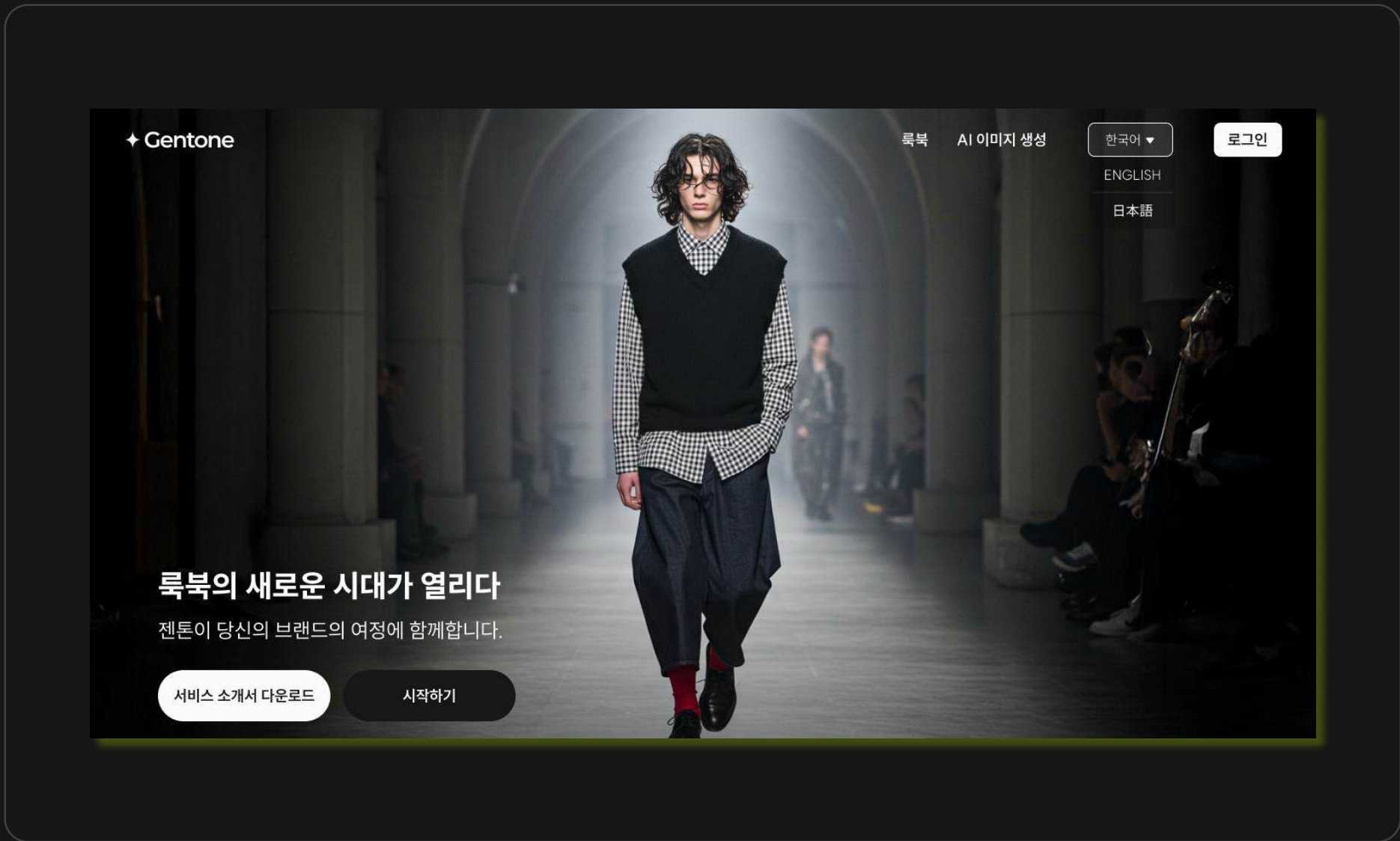
원칙의 시각화: As-is & To-be UI

As-is



- "서비스 소개서 다운로드"가 가장 눈에 띄는 CTA
- 서비스가 무엇인지 설명하는 카피 부재
- Generate로 가는 경로 불명확

To-be

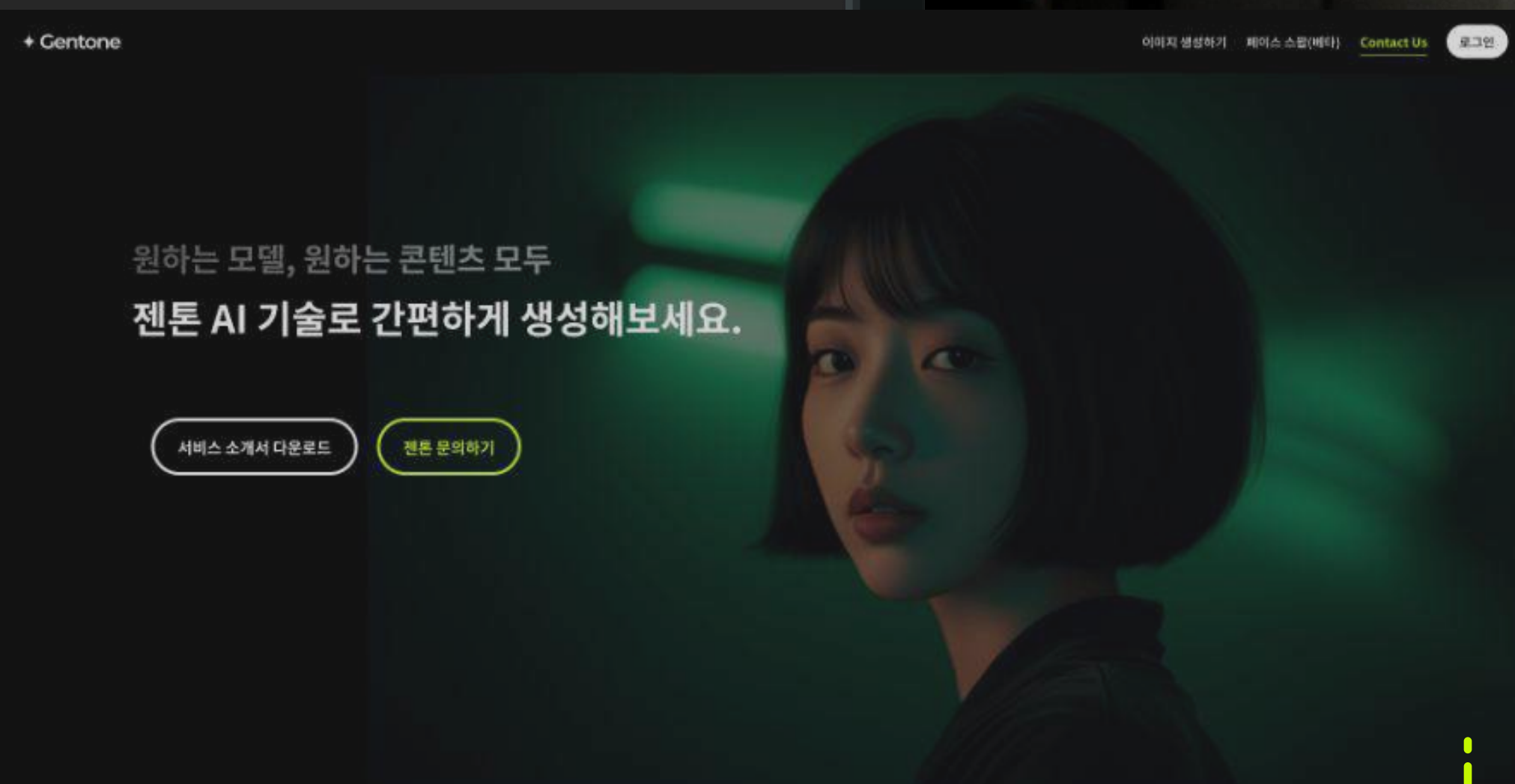


- Button_Shortcut: Generate로 직결되는 Primary CTA 배치
- "이미지 생성"이라는 직관적인 UX 라이팅
- 서비스 정체성을 시각적으로 즉시 전달하는 히어로 영역

CTA 개선

명확한 Call To Action

As-Is



서비스를 명확히 보여주는 'Image&Writing'

고퀄리티 이미지와 명확한 라이팅으로 서비스를 알립니다

As-Is

모델 촬영으로 스트레스 받지 말고
젠톤 AI로 간편하게 모델컷을 만들어보세요.

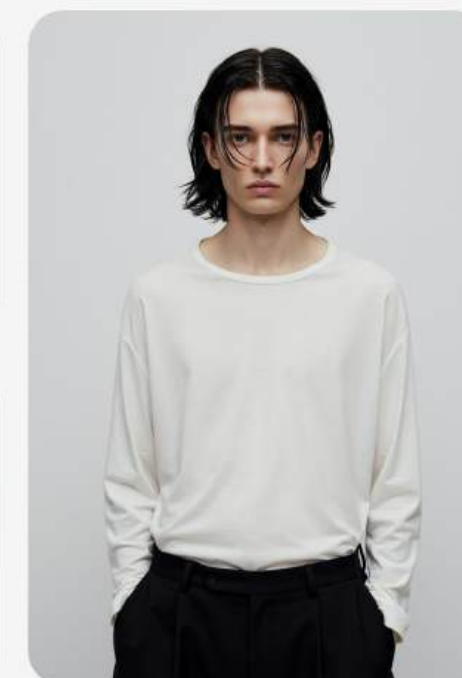
이미지 직접 생성하기 →



TO-BE

젠톤이 가져다줄 혁신

젠톤이 제시하는 새로운 워크플로우



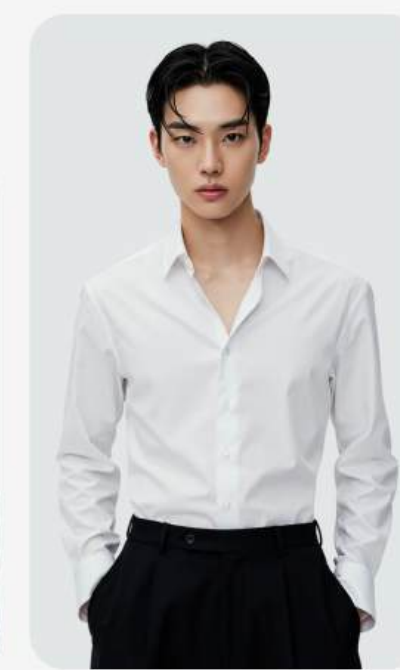
High Quality Look-book

즉시 사용가능한 하이퀄리티 모델

상세 페이지, 썸네일 등에 바로 적용 가능한
하이-퀄리티 룩북 이미지 생성

1 Product 1 Minute
순식간에 제작되는 제품 이미지

타사 대비 월등히 빠른 AI 모델 생성 젠톤은
1분이면 충분합니다



NO more Licence

라이선스 걱정없는 모델컷 생성

이미지 활용처, 기간 등 모델과의
복잡한 라이선스 계약 없이 무제한 활용 가능

서비스의 실제 퍼포먼스를 체크할 수 있는 인터랙션

실제같은 AI 모델을 확인하세요

젠톤의 최신 기술로 만들어진 모델을 먼저 확인해보세요



검증: After UT 결과

동일한 조건으로 개선된 디자인을 다시 테스트하여, 가설(솔루션)이 성공적으로 워킹함을 데이터로 증명했습니다.

검증 항목	Before (기존)	After (개선)
핵심기능 도달률	40%	80%
이해도 점수	2.0점	4.0점
정체성 전달 성공률 (유효 응답 기준)	33%	100%

유저 행동 경로의 극적인 변화

Before 실패 패턴: 분산

Home 접속 > [소개서 DL, Contact Us로 분산 이탈]

After 성공 패턴: 단일 수렴

Home 접속 > Button_Short cut (클릭) > Generate (성공)

결과: CTA 위계 재설정이 유저 행동을 의도한 방향(퍼널)으로 유도하는 데 성공했음.

회고 — UX/UI 디자이너로서의 학습과 가치

① Strengths — 디자이너로서의 강점

- **구조적 사고**
As-is / To-be 정의로 감각적 판단 배제, 의사결정 객관화
- **시각적 설득력**
무드보드 기반 컬러·톤 도출로 디자인 아이덴티티 명확화
- **데이터-디자인 통합**
직감 → 3단계 검증 → After UT 정량 사이클 완주

② Learnings — 배운 점

- **사전 정렬**
개선 전 "유지할 기준" 합의 → 톤·범위·방향성 사전 정의
- **컴포넌트화**
반복 UI 재사용 컴포넌트화로 일관성·핸드오프 속도 동시 확보
- **문서화 자산**
Notion 진행 정리로 PM·BX 사수와 비동기 협업 강화

③ Limitations & 보완책

- **샘플 한계**
N=5 언모더레이티드 UT (무료 툴 자동 마감) — 정성 패턴 검증엔 적합, 통계적 유의성엔 부족
- **보완 전략**
동일 유저 Before/After 정밀 비교 + 내부 인터뷰·경쟁사 트라이앵글레이션
- **신뢰도 확보**
정성 패턴 일관성 확보 + 단일 데이터 의존도 완화

💬 **External Validation** · “프로젝트의 감도가 올라갔다” — 라O언(틴커 대표) · “일 머리가 좋다” — 밍O느(디자이너 사수) · “일에 대한 열정이 느껴짐” — 제이(PM)

Sniperfactory 부트캠프

데이터 기반 문제정의 사례

PROBLEM DEFINITION

“음악 탐색 과정에서 발생하는
선택 피로 문제를 정의”

GOAL & PROOF

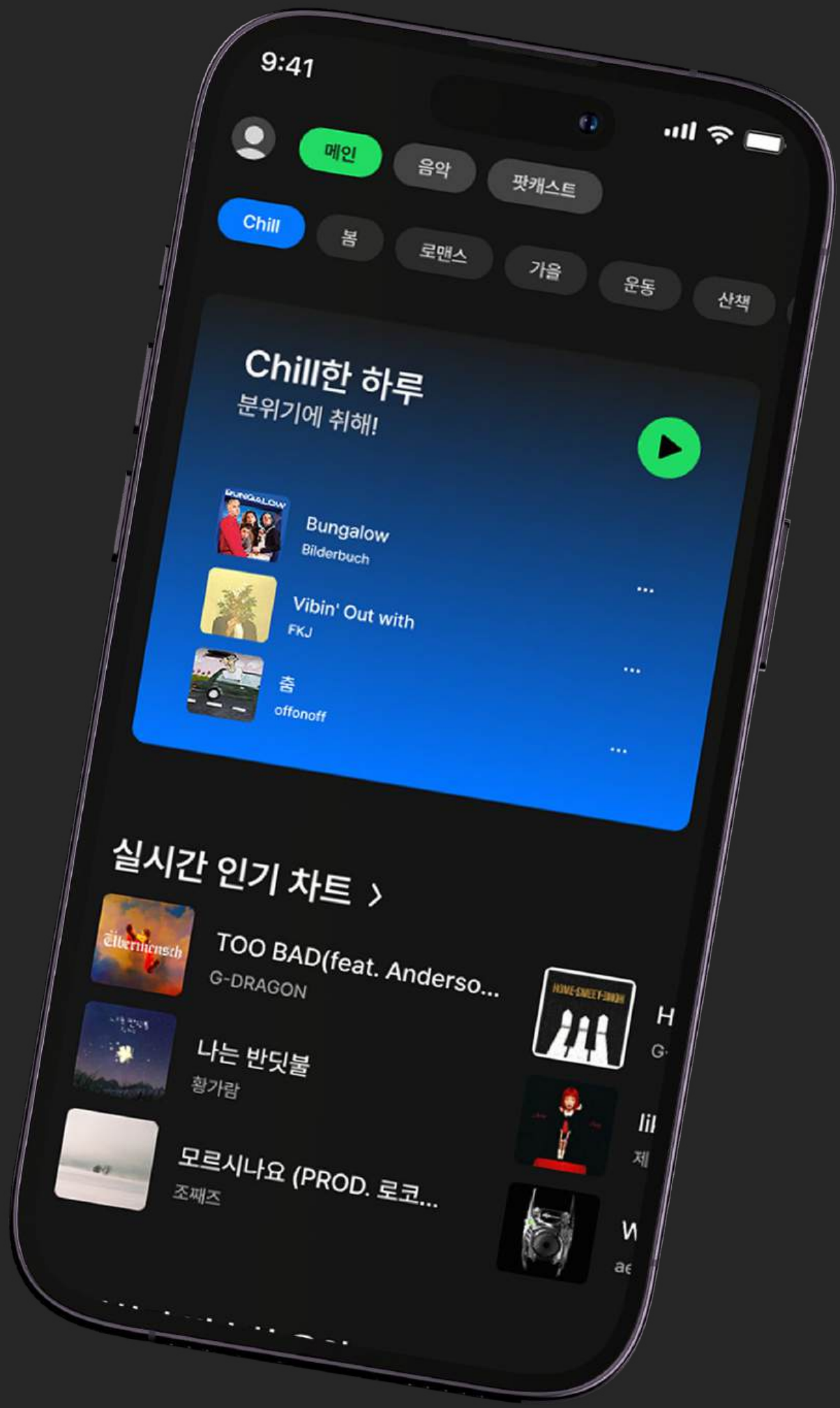
실제 데이터에서 문제를 발견하는 능력

PROJECT CONTEXT

기간	2025.03 - 2025.03 (4 Day)
팀원	4명 (디자인 팀)
성과	4일 안에 프로젝트 완수

ROLE & CONTRIBUTION

• 데스크 리서치	100%
• 사용자 서베이 기획·분석	100%
• 문제 정의	100%
유저 플로우 *주요 흐름 방향 제시	50%
GUI 디자인 *홈화면 담당	협업



스포티파이에 유리하게 변화하는 국내 스트리밍 시장

개선 대상 선정 이유는 국내 1위 플랫폼인 유튜브 뮤직과의 환경 유사성 때문입니다.

스트리밍 사용자의 플랫폼 사용 패턴 변화



닐슨 미디어 코리아 2023.01, 오픈서베이 아티클 2021.8

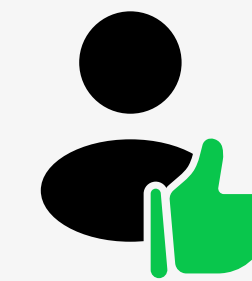
기존 사용자: 익숙한 것이 좋아요

음원 보유량이 중요해요

사용자 맞춤형 추천을 원해요

경쟁사 리서치를 통해 발견한 스포티파이의 강점

YT-Like



뛰어난
개인화 추천 기능

YT-Like



방대한
글로벌 음원 보유량

Spotify-Only



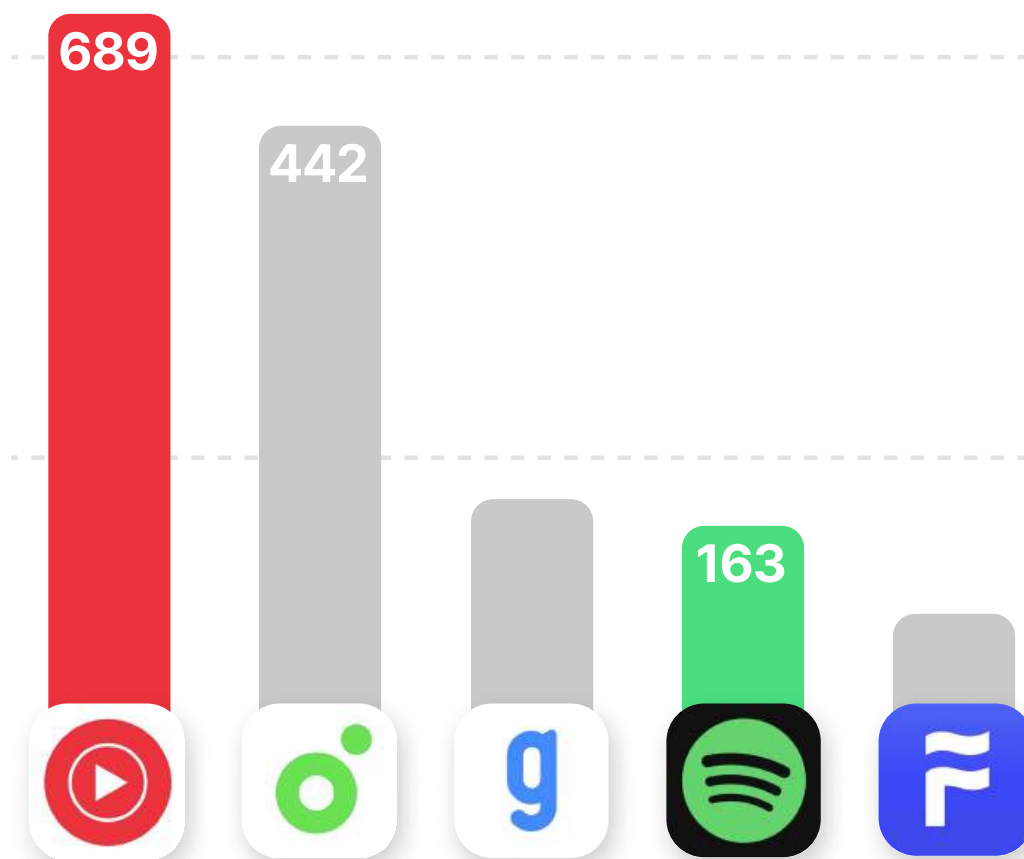
유튜브 뮤직은 불가능한
무손실 CD 음질

유튜브 뮤직과 유사한 장점 + 스포티파이 만의 강점
시장에서 좀더 경쟁력 있는 앱이 될 수 있습니다

그럼에도 왜 스포티파이를 사용하지 않을까?

설문조사: 2030 유저 73명에게 물어봤습니다

한국인이 사용하는 음원 스트리밍 앱 순위



[만 명] 와이즈앱·리테일·굿즈 2024년 10월 통계

Critical Insight

사용자의 37%가
홈 화면에서 이탈

진입 시 홈 화면이 너무 복잡해 무엇을 할지 모르겠다 37%



순위 차트가 충분히 제공되지 않아서 27.4%



검색으로 원하는 앨범/음악을 찾기가 불편하다 17.8%



Pain Point

#1 첫인상의 장벽 (37%)

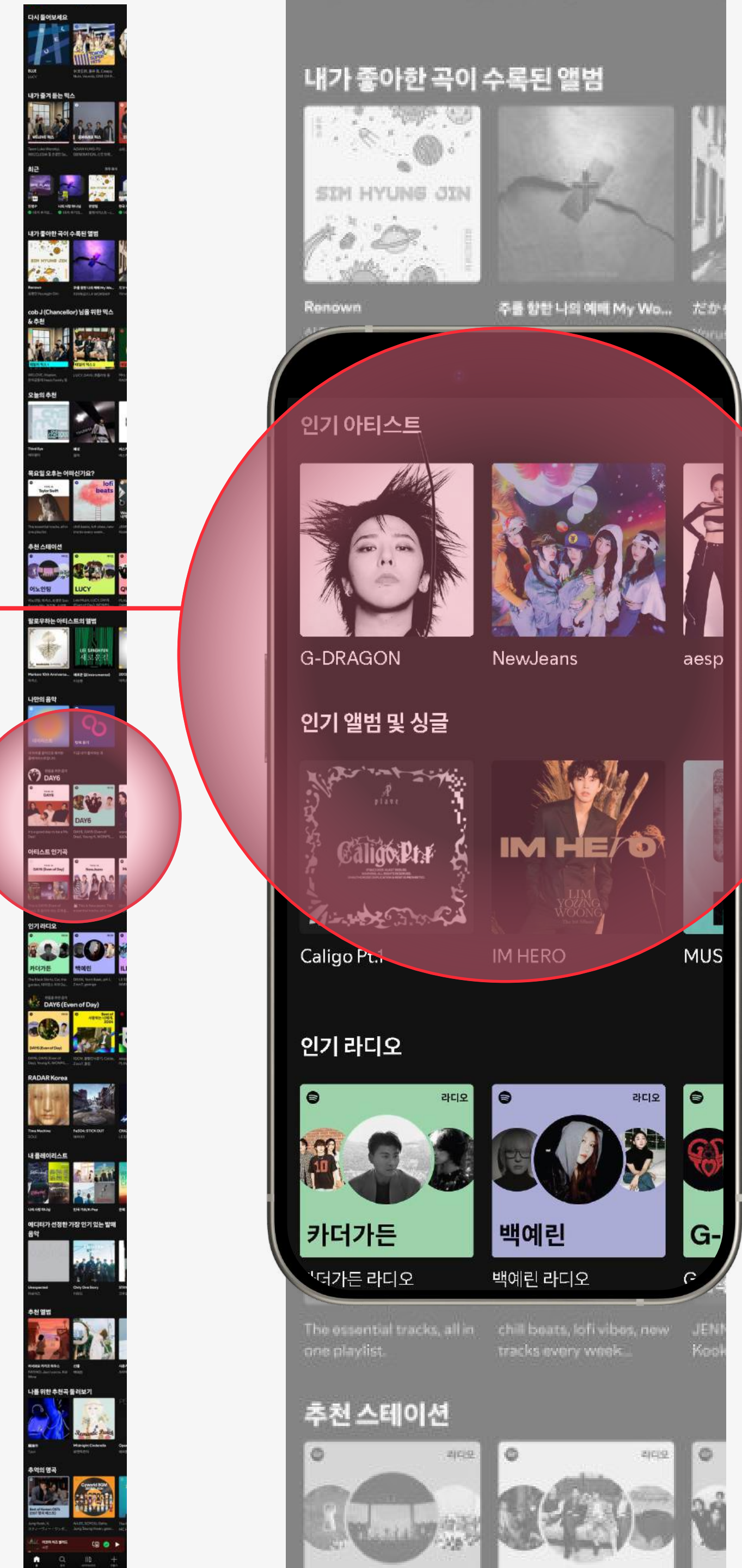
사용자가 처음 마주하는 화면의 문제점

❗ 정보 위계 부재 (Lack of Hierarchy)

🎯 단조로운 레이아웃 반복

🔍 원하는 기능을 찾기가 어려움

"메뉴나 기능이 서로 섞여 있고 숨겨져 있어 원하는 기능을 찾기 어렵다." (User Voice)



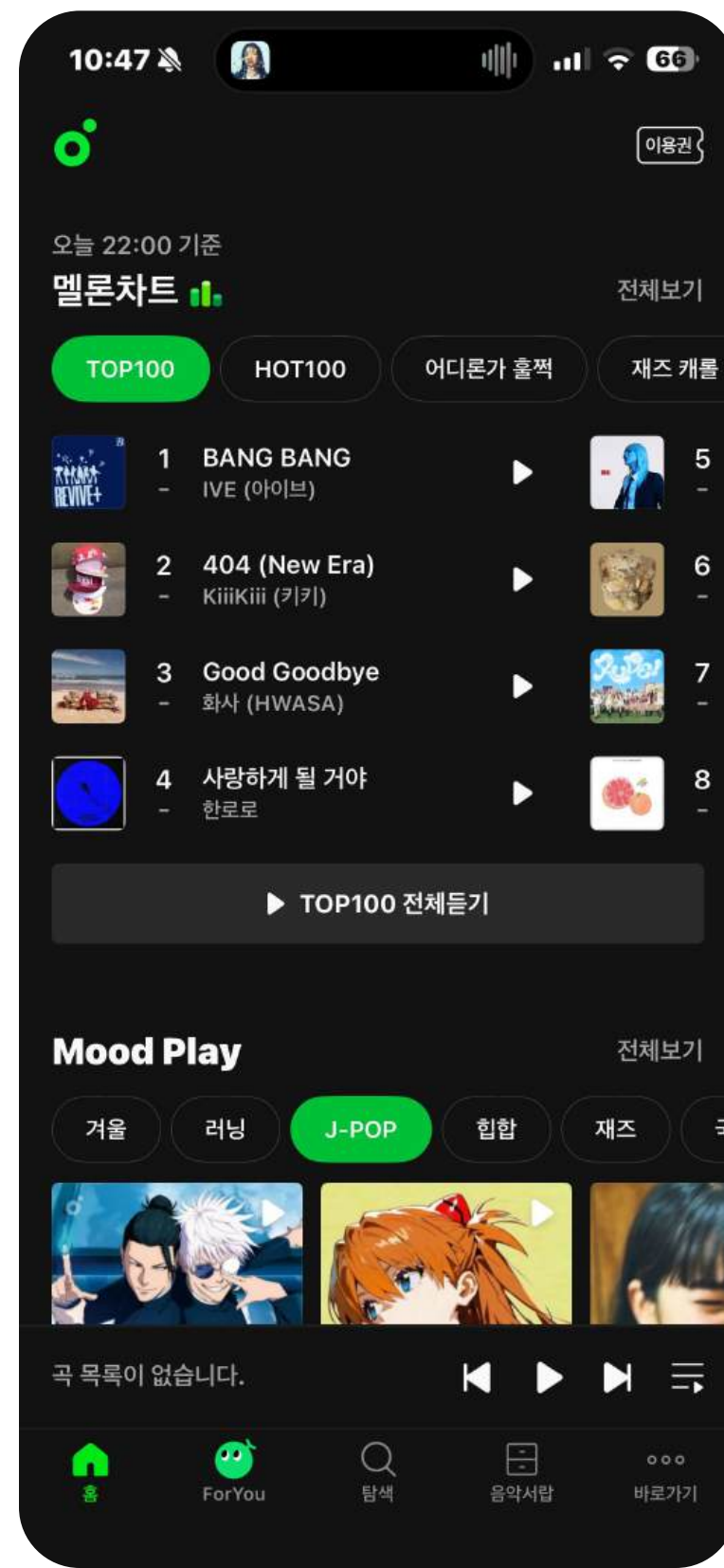
Core Problem

#2 로컬 마켓의 니즈 반영 문제

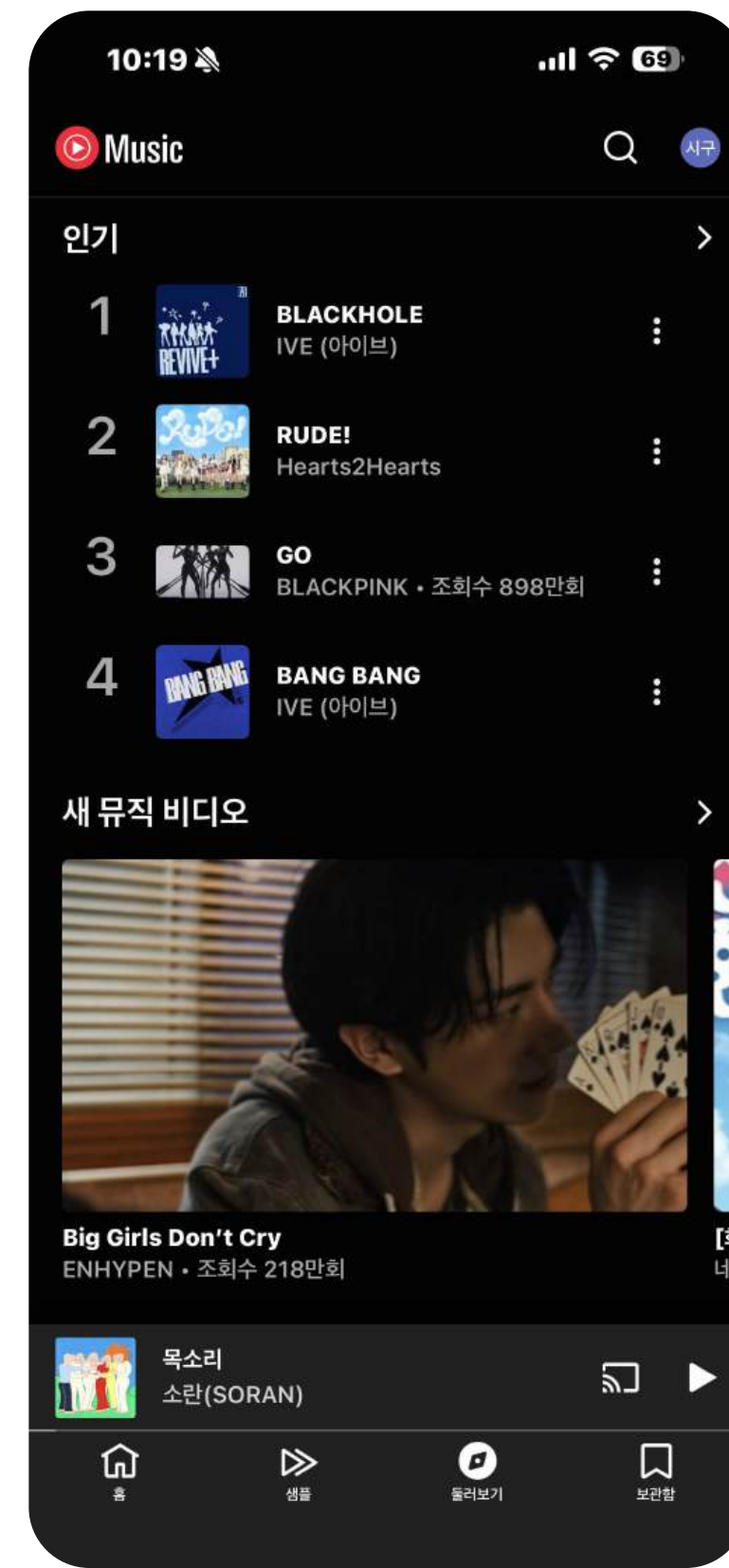
순위 차트의 부재

“상위 경쟁사의 경우 모두 실시간 차트 제공중”

멜론



유튜브 뮤직



27.4%

유저 10명 중 3명은
'차트가 없어서' 떠납니다

트렌드에 민감한 한국 유저에게 실시간 인기 차트는 단순한 리스트가 아닌 필수 탐색 도구입니다.

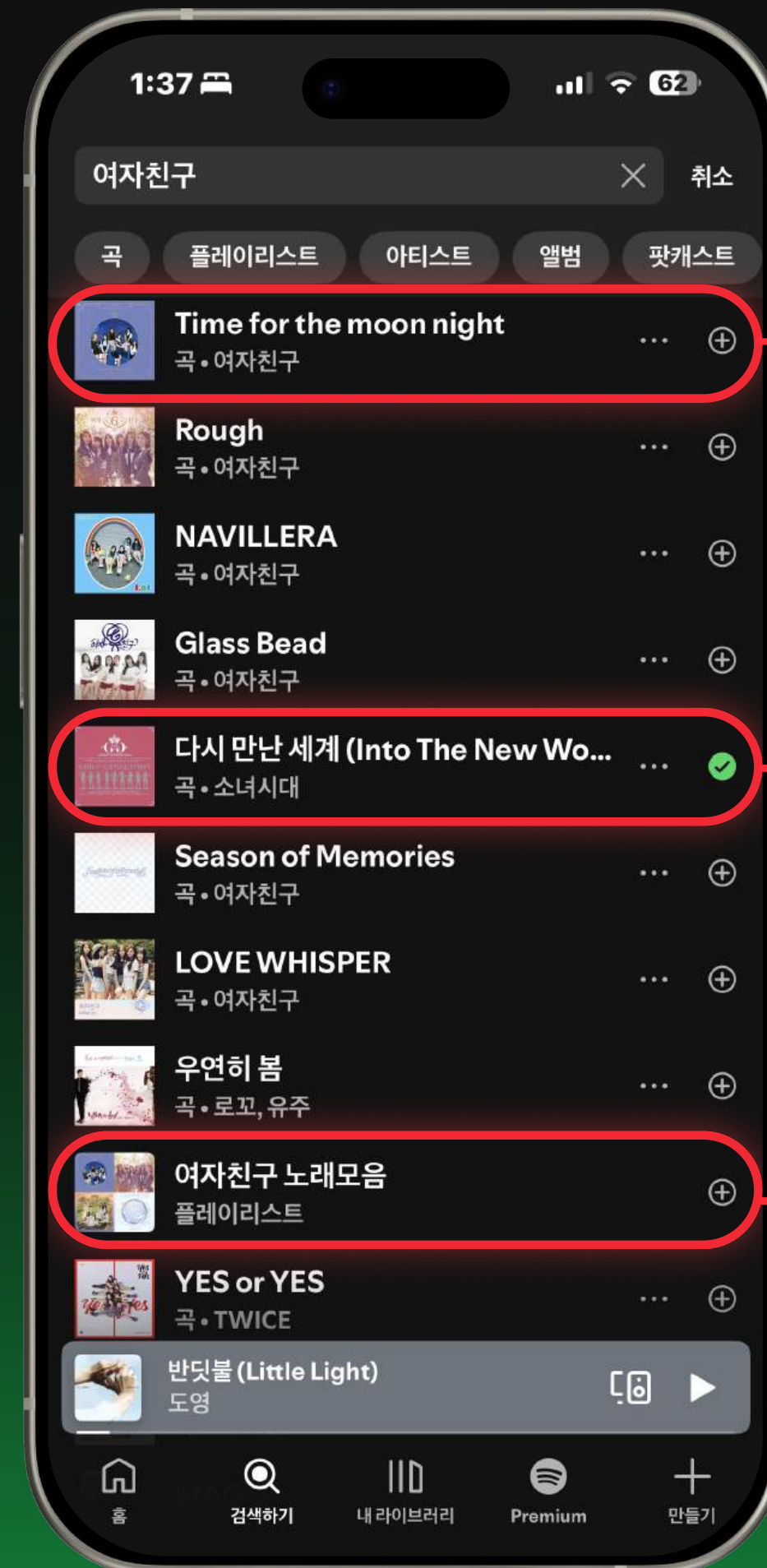
Pain Point

#3 검색

원하는 결과까지의 험난한 여정

검색으로 원하는 음악/앨범을 찾기 힘들다

17.8%



영문/한글 혼용 표기로 정확도 저하

일관되지 않은 언어 처리로 인해
검색 결과의 신뢰성을 떨어뜨림



정리되지 않은 산만한 검색 결과

결과가 카테고리 구분 없이
나열되어 원하는 항목을 찾기 어려움

실제 사용자 데이터를 통한 새로운 방안 도출

홈 화면의 모든 정보가 비슷한 위계로 열거되어
단조로운 느낌이고, 한 눈에 들어오지 않아요

일반 사용자

메뉴나 기능이 서로 섞여있고 숨겨져 있어서
원하는 기능을 사용하기 어려워요

스토어 리뷰어

홈 화면에서 날씨에 따라 음악을 추천하는 등
사용자 맞춤형 추천 기능이 있으면 좋을 것 같아요

일반 사용자

처음 사용할 때 플레이리스트 보는 곳을
찾기 어려웠어요

일반 사용자

검색 버튼을 누르지 않아도 바로 검색 기능을
사용 할 수 있도록 개선됐으면 좋겠어요

일반 사용자

홈 화면에서 추천되는 콘텐츠가 자주 변경되어
원하는 음악을 찾기 힘들어요

스토어 리뷰어



단조롭고 비효율적인
홈 화면 UI

멘탈모델에 맞지 않는
검색 기능

New
사용자 맞춤형 추천 기능 시각화

Solution

UX 개선의 3가지 핵심 축

개선의 기준을 수립했습니다

계층화

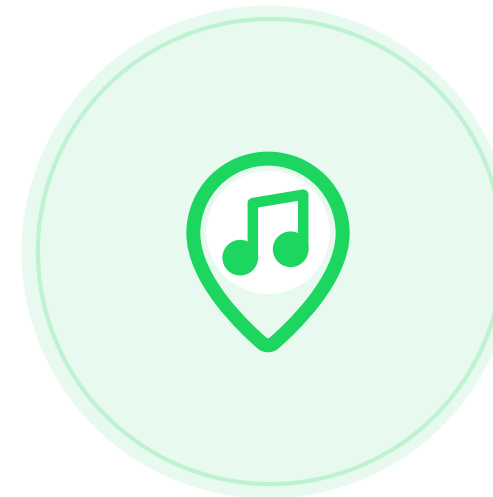
(HIERARCHY)



평면적이고 위계가 없던
홈 화면을 탈피하여 정보의
우선순위를 구조화합니다.

현지화

(LOCALIZATION)



한글 검색을 최적화하고
한국 유저에게 필수적인 '실시간
인기 차트'를 도입하여 로컬 멘
탈 모델을 적극 수용합니다.

정교화

(PRECISION)



카테고리 구조와
검색 결과를 다듬어
사용자가 원하는 콘텐츠에
더 빠르게 도달하도록 합니다.

As-is Flow Chart

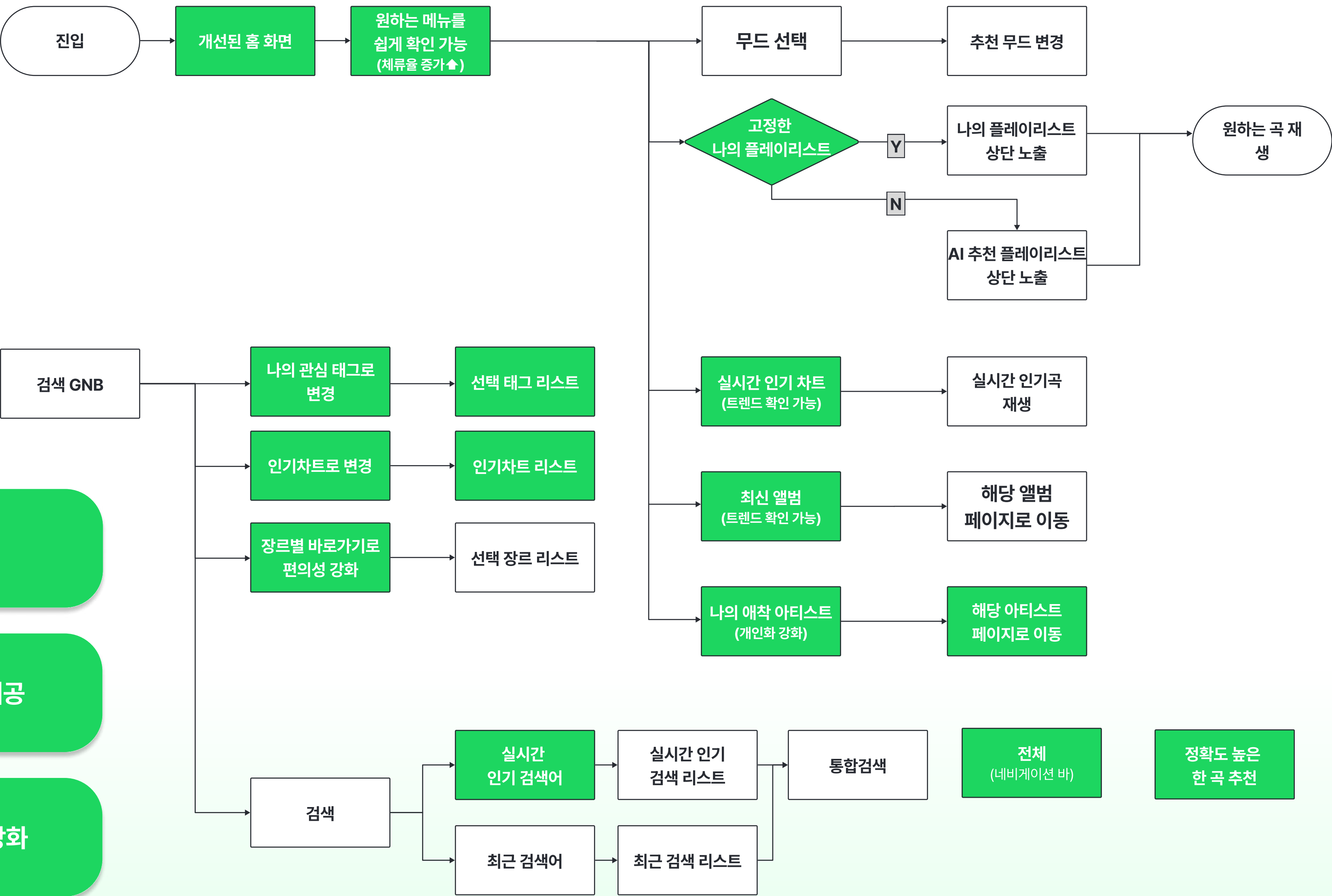


개선 전 문제점

- 각 콘텐츠가 구분되지 않고 단조로운 UI
- 구분되지 않는 데이터만 나열하는 검색 결과
- 검색 경험과 상관없이 시선을 끄는 콘텐츠



To-be Flow Chart



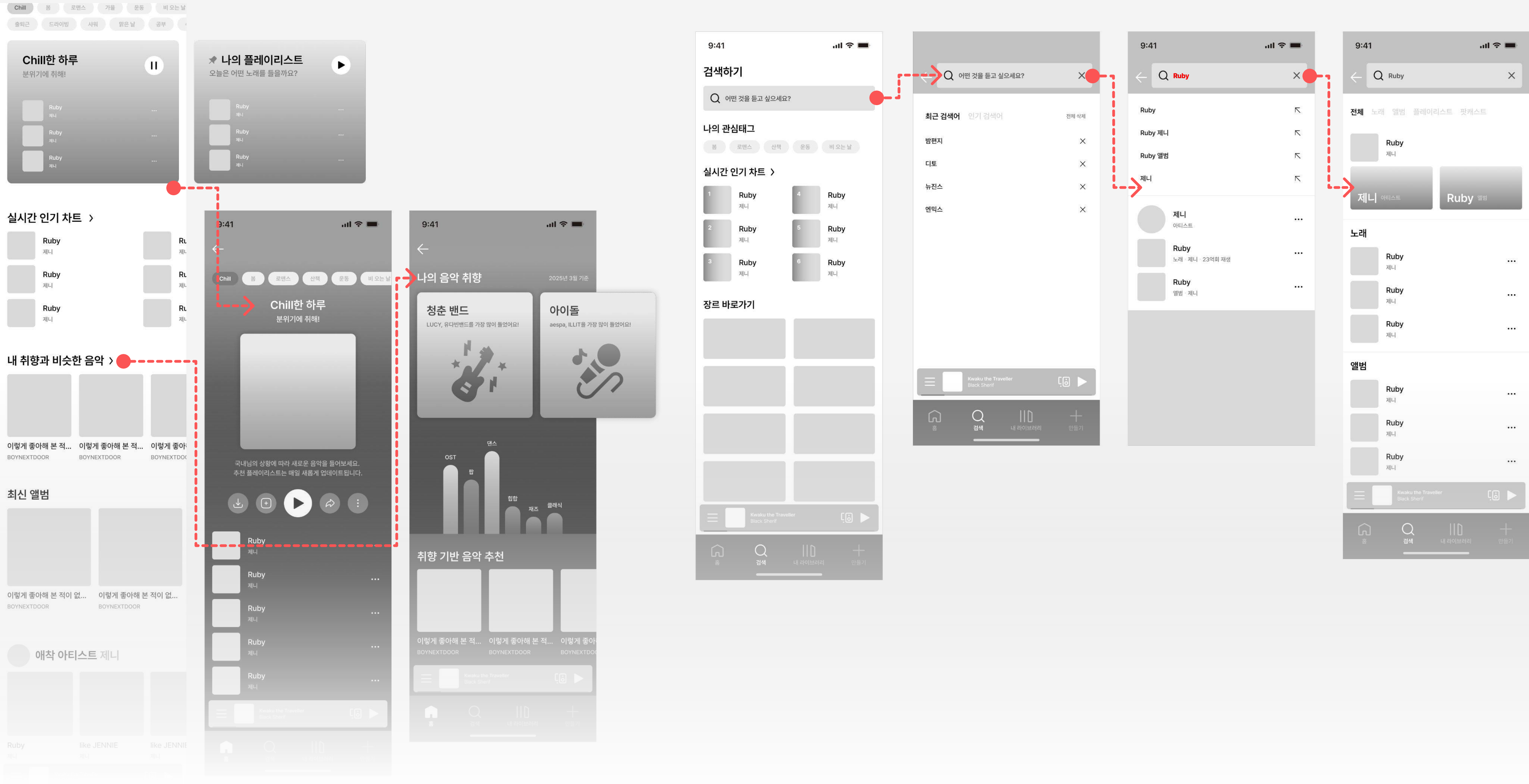
개선 후 기대효과

중점 기능이 잘 드러날 수 있도록 변경

분류에 따른 순차적이고 직관적인 정보 제공

관심 태그 추천으로 사용자 맞춤형 경험 강화

최종 제품 와이어프레임



Solution

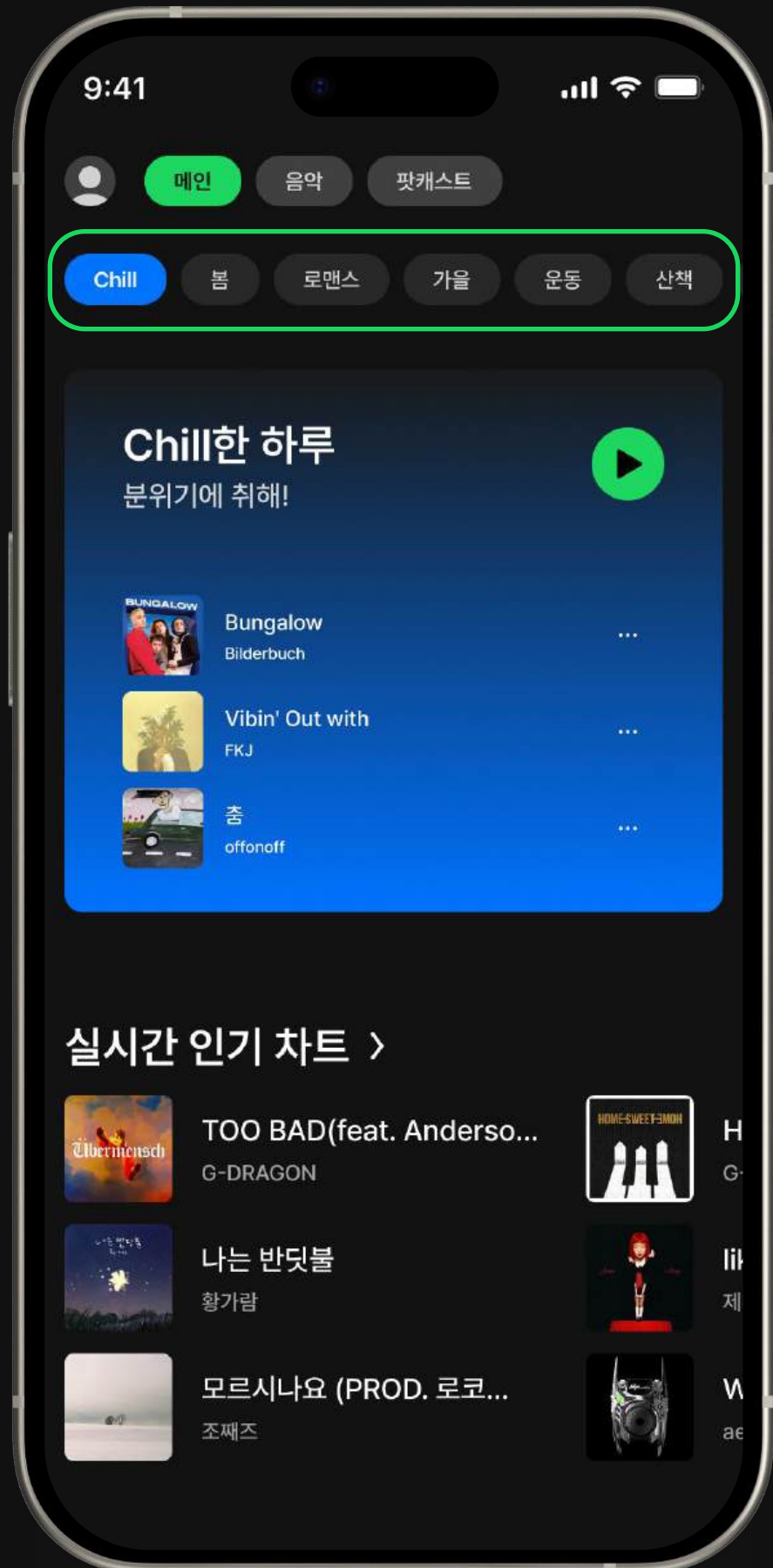
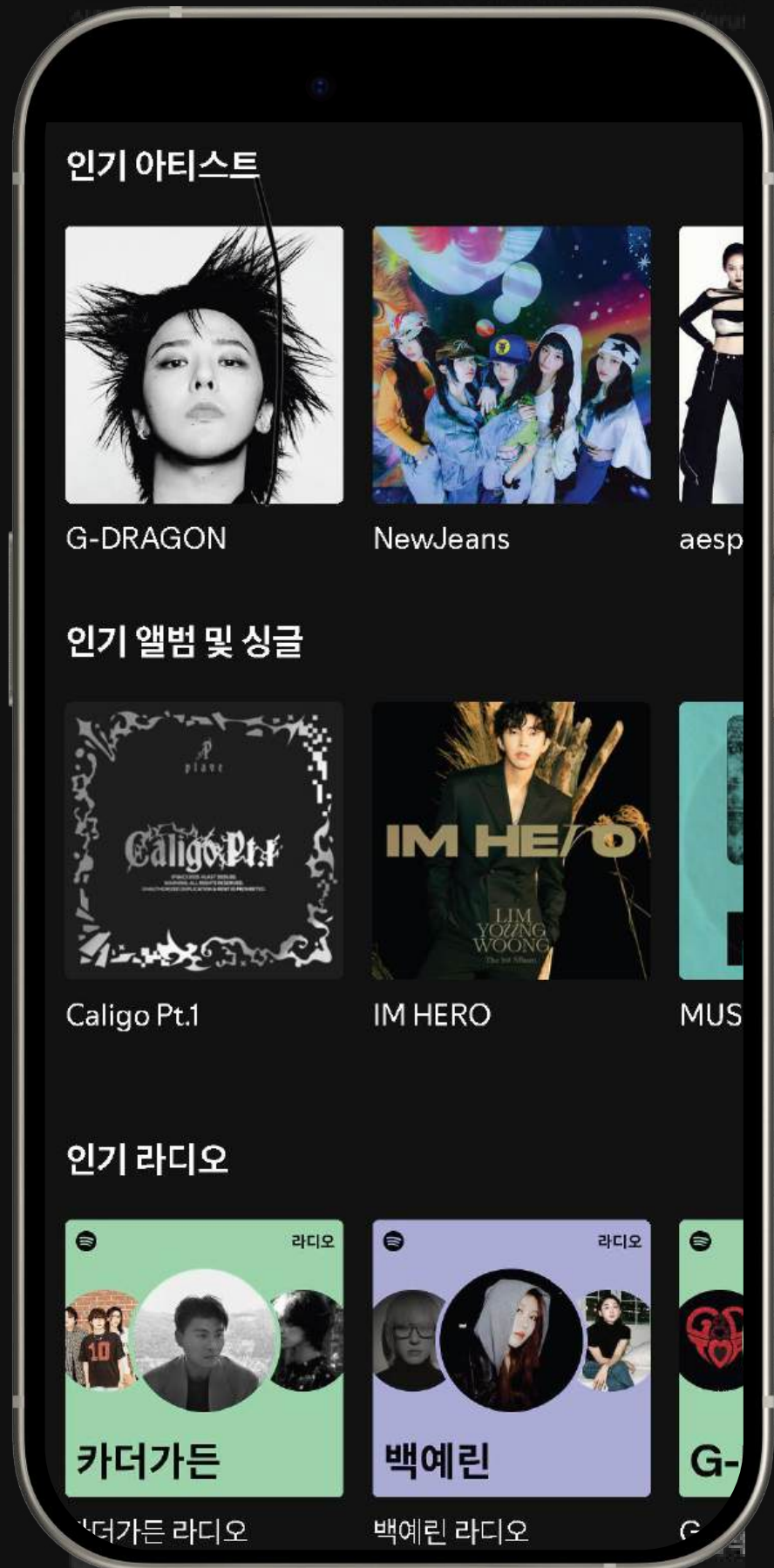
#1 인지 부하를 줄이는 '계층적 카드 UI'

Hierarchy를 중심으로한 신속한 정보 접근

AS-IS

TO-BE

AS-IS 모든 콘텐츠가 동일한 위계로 나열되어 시선 분산



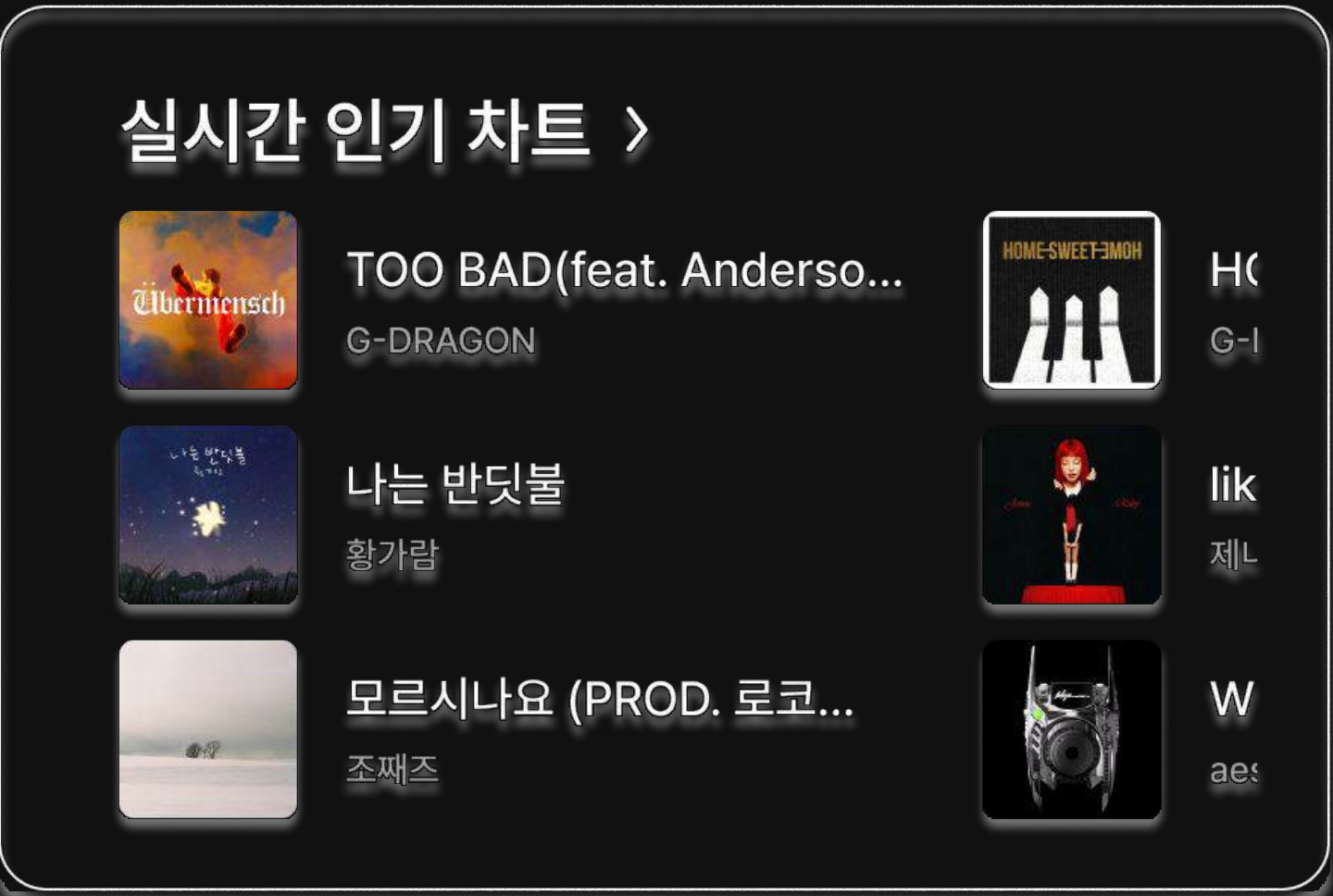
TO-BE 위계에 따른 레이아웃 변주

펼쳐져 있던 추천 카테고리들
Chip 형태로 그룹핑, 정리

명확한 섹션 구분으로
사용자가 원하는 기능 (차트,
추천, 내 음악)에 빠르게 도달

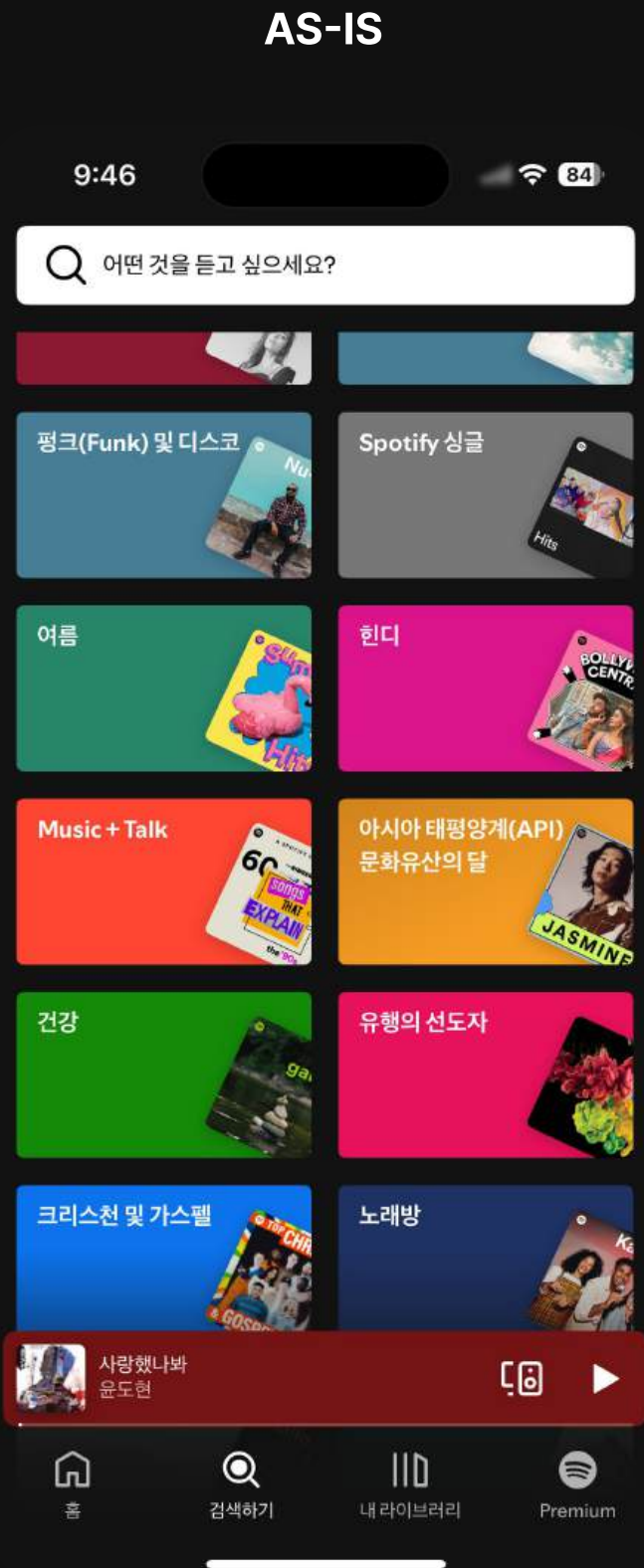
#2 차트: 한국 유저의 니즈 반영

언제 어디서든 실시간 트렌드 확인

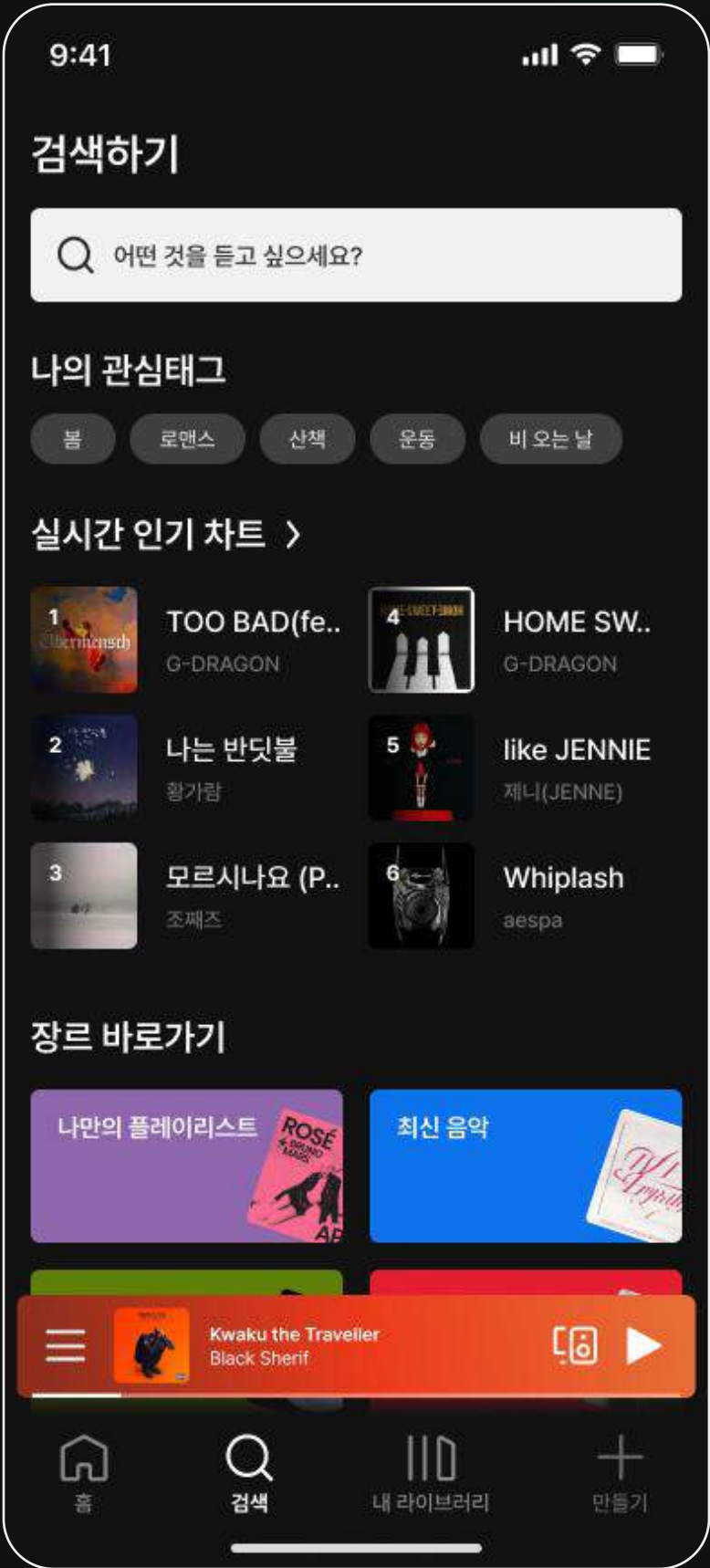


유튜브/멜론/지니 등에 익숙한 유저를 위한 필수 기능
트렌드 파악 욕구 충족.

개인화에만 치중된 검색

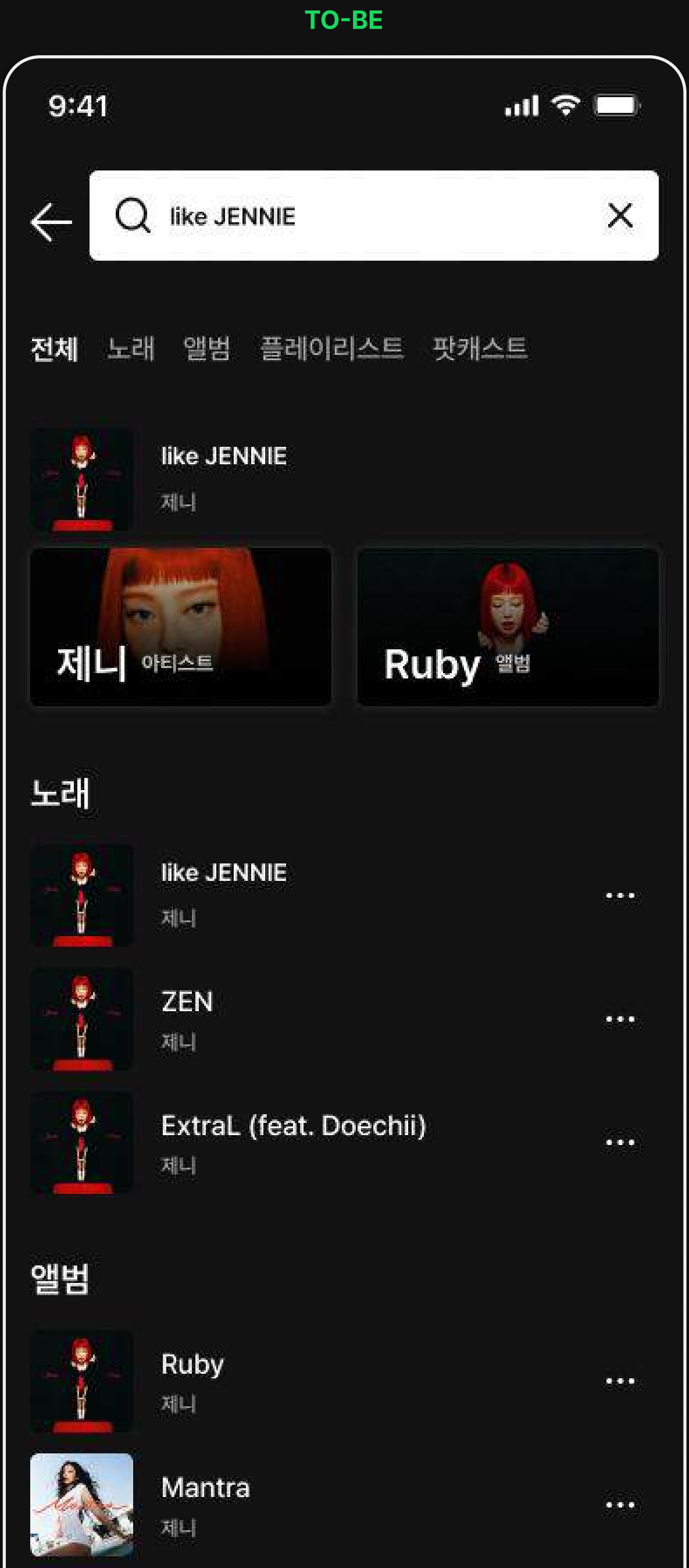
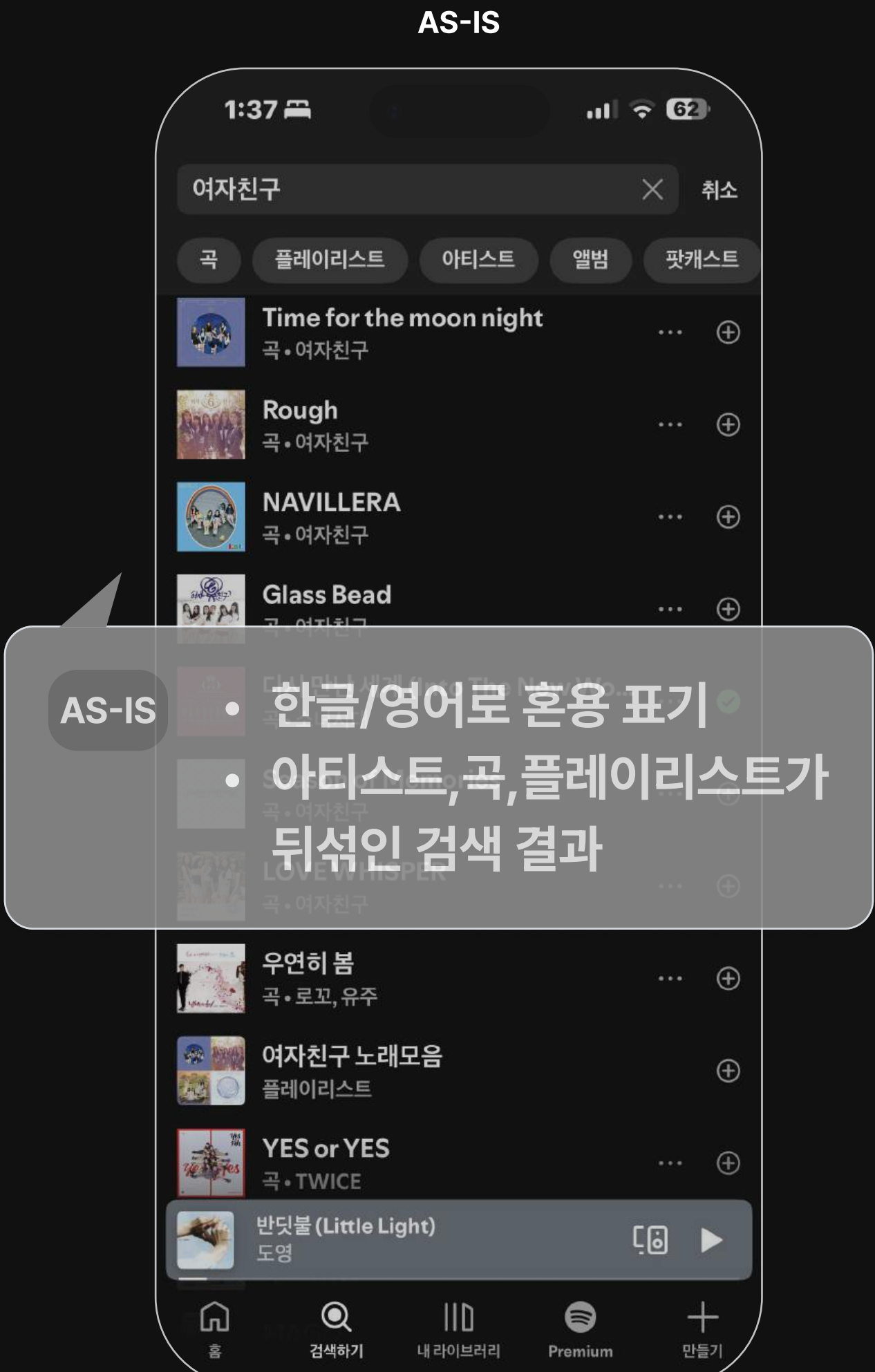


TO-BE



#3 카테고리 기반 검색 최적화

콘텐츠 유형별 구조화로 탐색 비용 최소화



TO-BE 카테고리 기반으로
결과 재정렬

- 관련도 기준 상위 결과를
별도 섹션으로 우선 노출

- 결과를 유형별로 분리하여
인지 부담 최소화
- 일관성 있는 언어처리

SPOTIFY 사용성 개선

프로젝트 회고

“내부 합의로 세운 논리적인 가설도 실제 사용자 데이터로 뒤집힐 수 있음을 경험한 프로젝트”

Q 프로젝트 배경

목표: 4일이라는 짧은 시간 내 UX 문제 정의 및 개선안 도출

나의 전략: 팀원 모두에게 익숙한 음악 도메인을 선정해 러닝커브 최소화

✓ 잘했던 점

- 신속한 전략: 익숙한 주제 선정으로 문제 발견 시간 단축
- 적극적인 리서치: 73명 대상 설문을 통해 가설을 검증하고, 어피니티 다이어그램으로 인사이트 구조화
- 논리적 흐름: 직접 리서치→설문→핵심 문제 도출까지 진행하여 논리적인 일관성 유지

! 아쉬웠던 점

- 사용자는 가사보기 UX를 불편해 할 것이라는 것이 내부적으로는 충분히 합리적이라고 판단한 가설이었지만 실제 설문에서는 사용자가 해당 UX를 크게 불편하게 인식하지 않는다는 결과가 도출되었다. 팀 내부 합의나 경험에 기반한 판단이 실제 사용자 인식과는 다를 수 있다.

💡 배운 점

- 아무리 논리적인 가설 일지라도, 사용자 데이터로 검증되지 않으면 진짜 문제라고 단정할 수 없다는 것을 배웠다.
- 이러한 상황에서는 판단을 고집하기보다, 빠르게 사용자 데이터를 통해 실제 니즈를 확인하고 개선 방향을 유연하게 수정하는 것이 중요하다고 판단했다.

Woongjin x Udemy x Sniperfactory 수상 프로젝트

TOPIK 학습앱 리텐션 전략

PROBLEM DEFINITION

"TOPIK 학습 이탈의 원인을 정의하고
리텐션 구조로 해결하다."

GOAL & PROOF

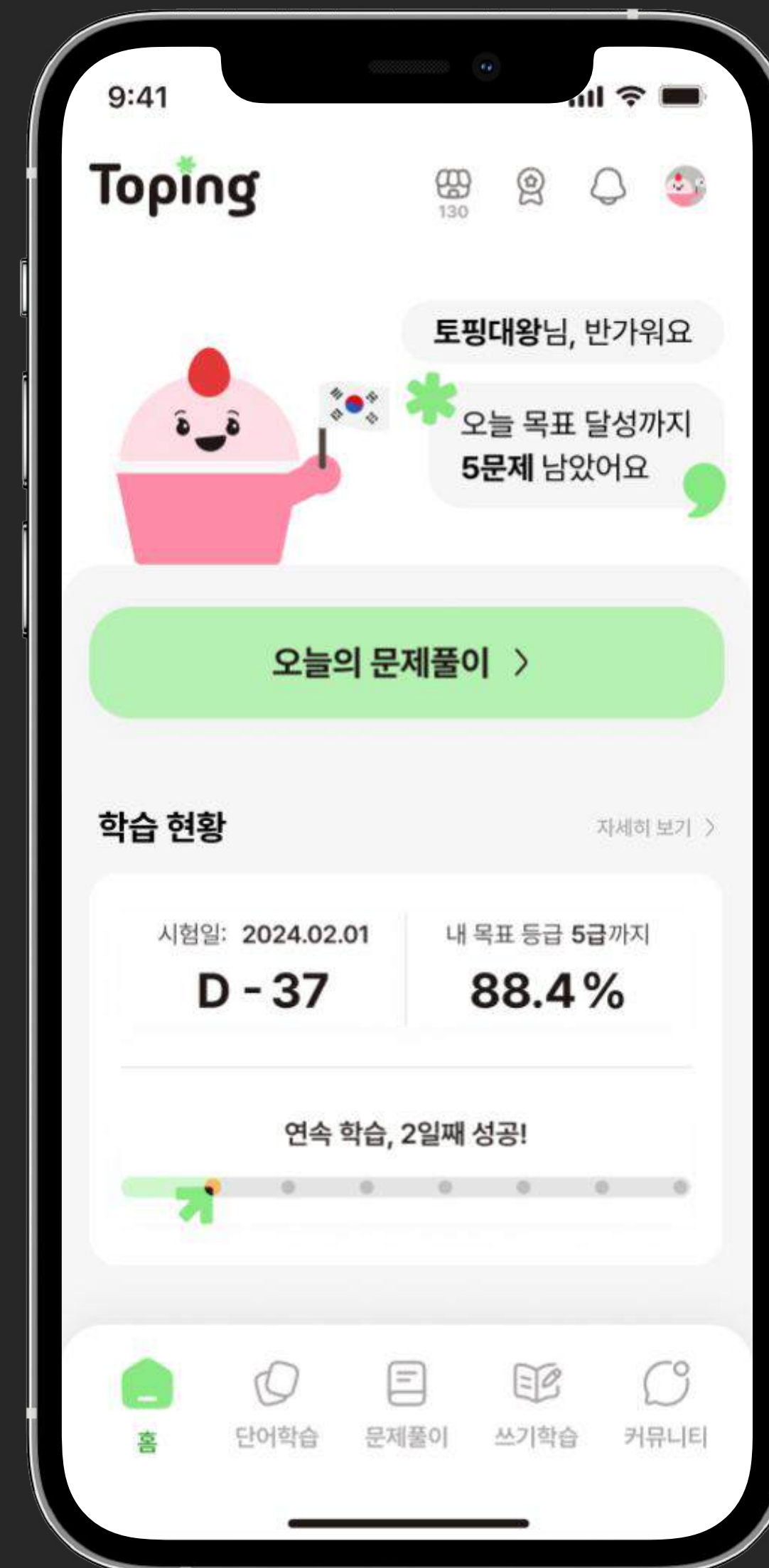
학습 리텐션을 만드는 구조적 기획 역량 증명

PROJECT CONTEXT

기간 2024.11 - 2024.12 (4 Weeks)
팀원 5명 (디자인 팀)
성과 부트캠프 우수상 수상

ROLE & CONTRIBUTION

UX 기획 · 문제정의 100%
· 경쟁사 리서치
· 서비스 목표 설정
· 핵심 구조 설계 *포인트, 도전과제, 커뮤니티
GUI 디자인 *홈, 도전과제 단어학습 담당 협업





1

수행배경

2

UX 리서치

3

브랜딩 디자인

4

디자인 시스템

5

UI 디자인

6

개발 로드맵

7

회고

클라이언트의 요청 사항

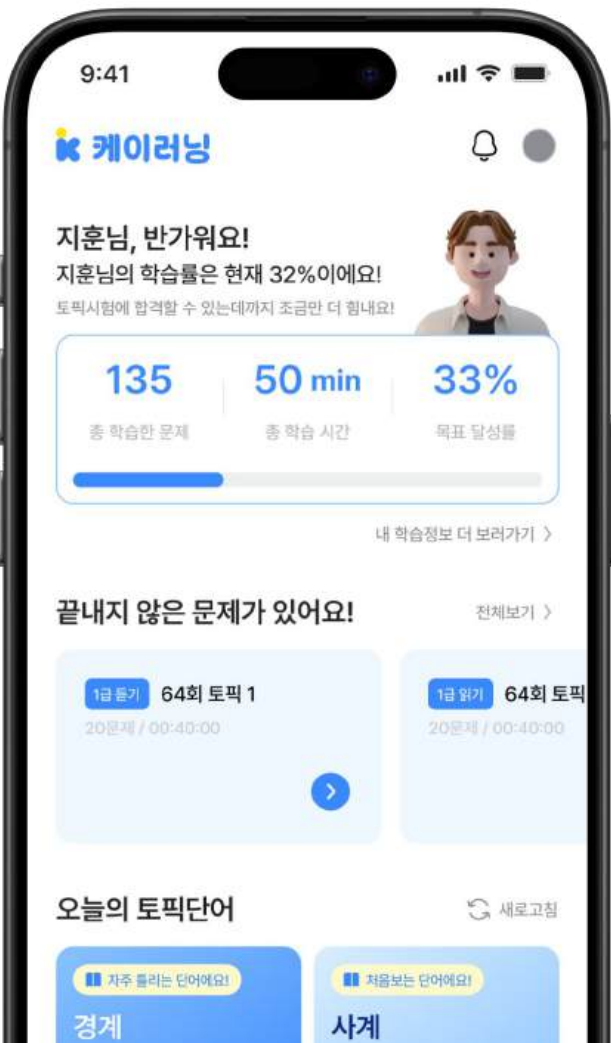
프로젝트 기획자 멘토님의 기존 사용자 데이터를 바탕으로 컨셉을 계획 하였습니다.

요청사항 MVP 기능 UI 디자인

MVP 01

맞춤 학습

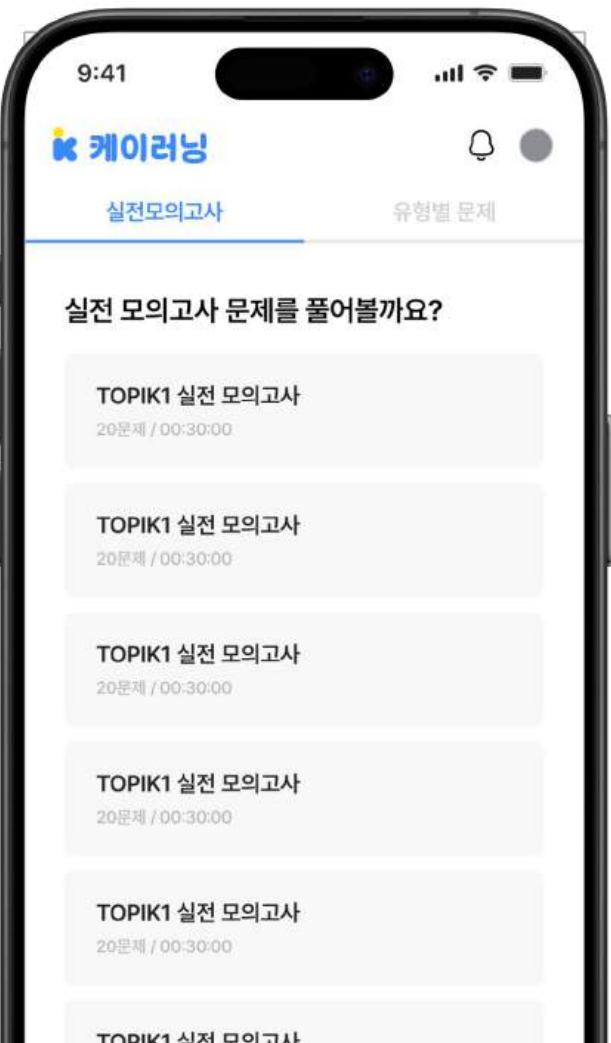
학습 성취도 파악 및
유저 맞춤형 홈



MVP 02

문제 풀이

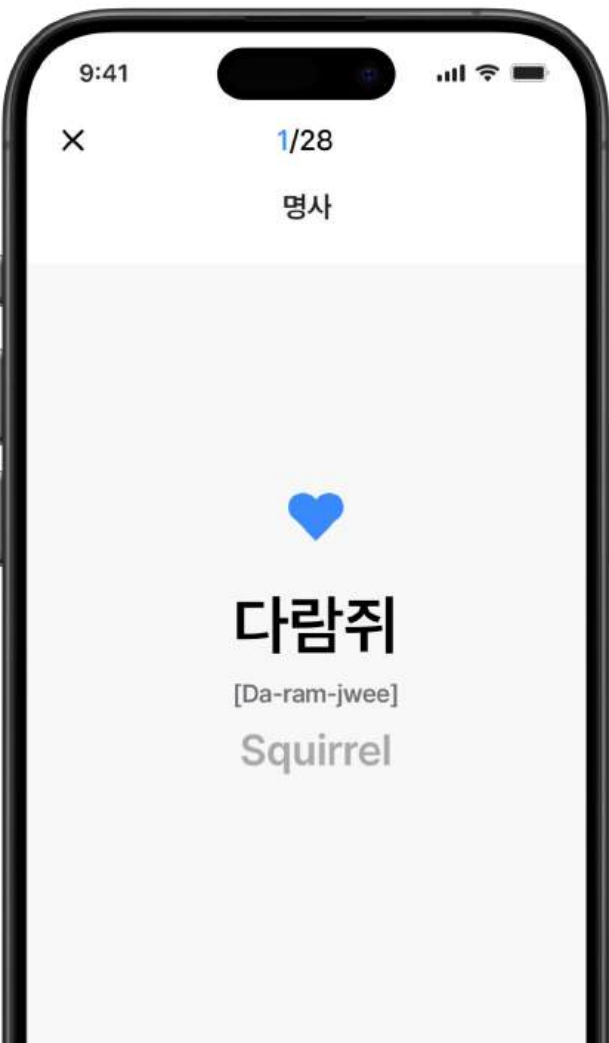
쓰기, 읽기, 듣기 유형의
TOPIK 문제 풀기



MVP 03

단어 학습

간단하면서 언제든지
모르는 단어를 학습



MVP 04

쓰기 학습

A.I를 통해 쓰기 문제
피드백 및 컨설팅



기획자의 리서치 데이터

케이러닝

- 01 반복학습의 지루함을 해결할 방법
- 02 내용이 너무 많아서 헛갈리는 기능
- 03 진입장벽을 낮출 수 있는 시스템

이를 바탕으로한 추가 컨셉 계획

- 01 TOPIK 기출 문제은행 서비스의 재미 요소
- 02 명확한 사용자 행동을 유도하는 학습 디렉션
- 03 쇼츠처럼 부담없이 가볍게 학습할 수 있는 콘텐츠

유저 리서치

TOPIK 학습 앱에 대한 사용자 의견을 조사하고, TOPIK 응시자에 대한 데이터를 조사했습니다.

왜 TOPIK을 공부하시나요?

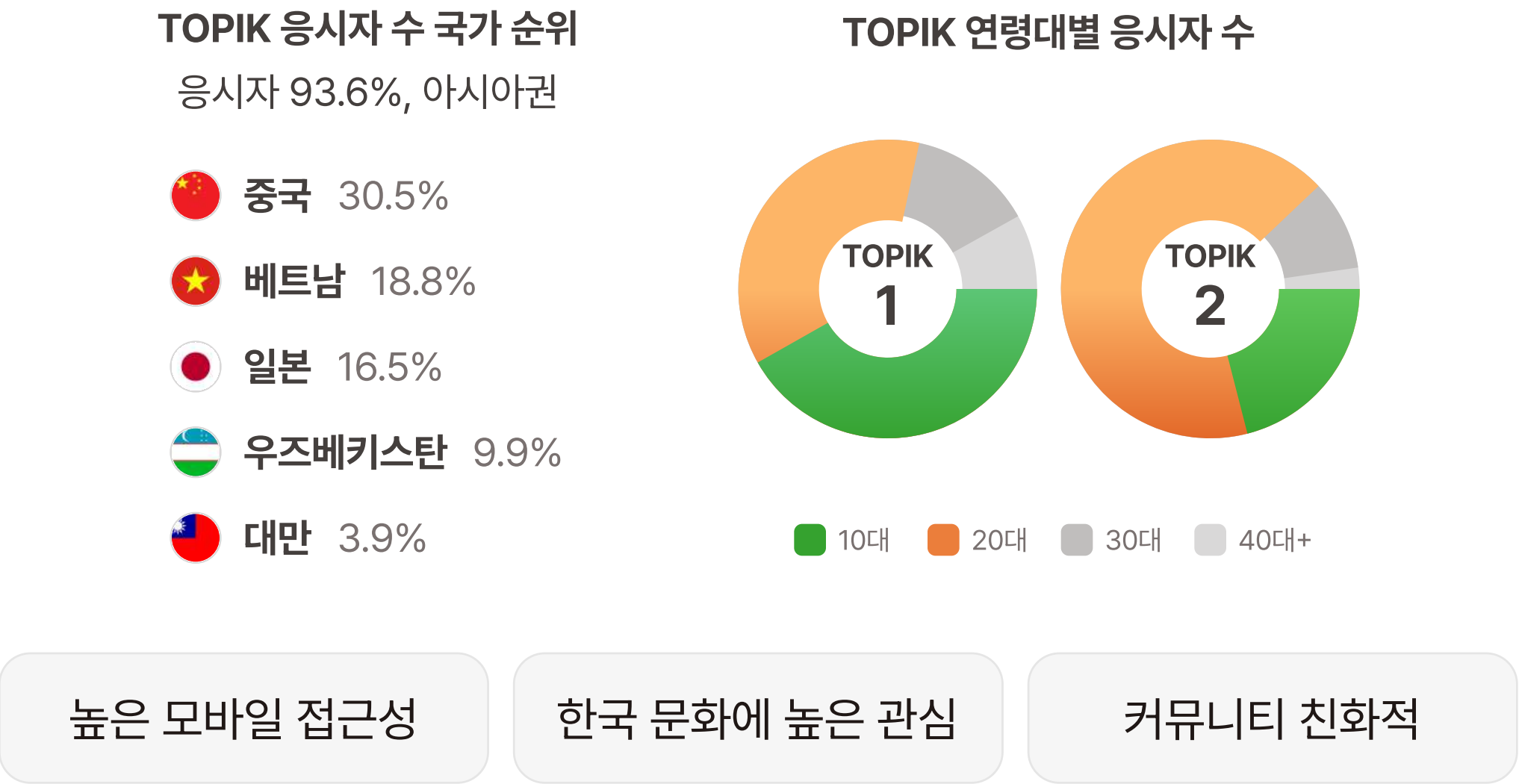
- 한국 대학에 진학하기 위해
- 한국 기업에 취업하고 싶어서
- 한국 정착을 위해 비자가 필요해서
- 한국어 수준을 확인하려고

“한국 정착을 위한 수단”

TOPIK 학습 앱 어떻게 생각하시나요?

- 성취감을 느끼기 어렵다.
- 학습 효과를 모르겠다.
- 반복 학습이 지루하다.
- 장기적인 목표나 동기부여가 부족하다.
- 쓰기 예문이나 양식이 필요하다.
- 적극적인 소통 시스템을 원한다.

TOPIK 학습 앱 응시자의 분포도



[출처] 교육부, 국립국제교육원 <2023년 한국어능력시험 시행국가별 연령별 응시자 수>

경쟁사 분석

경쟁사의 장단점을 바탕으로 앱의 방향성을 도출했습니다.

 ★★★★★ 50만회 이상 다운로드 강점 • 게임 요소 도입으로 학습을 재미있게 진행 가능 • 학습 점수로 캐릭터 꾸미기 아이템 구매 등, 동기부여 강화 • 직관적인 UI 약점 • 광고 시청이나 유료 결제를 통해 학습 에너지를 충전해야 하는 점이 비판받음 커뮤니티 랭킹 시스템	 ★★★★★ 10만회 이상 다운로드 • 다양하고 풍부한 학습 콘텐츠 • 귀여운 캐릭터를 통한 동기부여 • 지나치게 많은 기능, 복잡한 UI 디자인 • 비싼 구독료 및 콘텐츠 일부 제한 커뮤니티 랭킹 시스템	 ★★★★★ 10만회 이상 다운로드 • 간단하고 직관적인 인터페이스 • 실제 시험처럼 시뮬레이션할 수 있는 다양한 모의 시험 기능 제공 • 필수적인 기능 완성도에 충실 • 고급 사용자에게는 콘텐츠가 부족하다는 평가 • 쓰기 시험을 구현하지 못했음 커뮤니티 커뮤니티 X	 ★★★★★ 100만회 이상 다운로드 • 하루 몇 분씩 짧은 시간만 투자해도 학습 유지 가능 • 모바일 환경에 최적화된 직관적인 인터페이스 • 반복 학습 기능 • 고급 사용자들에게 부적합 커뮤니티 리그 경쟁 시스템
--	--	---	---

경쟁 대신 소통과 협력을 중심으로 한 학습 환경을 제안합니다.

학습앱 중 사용률을 증가시킨 사례

듀오링고의 게이미피케이션을 이용한 리텐션 개선

What

01

TOPIK 기출 문제은행 서비스의 재미 요소

02

명확한 사용자 행동을 유도하는 학습 디렉션

03

쇼츠처럼 부담없이 가볍게 학습할 수 있는 콘텐츠

How

모바일 학습의 장벽을 낮추면서
학습 유지율을 높일 수 있는 방안?

듀오링고



★★★★★

100만회 이상 다운로드

전세계 1위 학습 앱

게임요소 강화를 통해 진입장벽을 낮춰서 재방문율과 사용률 증가

성장 정체 문제

1

사용자들이 학습을 지속하지 않았고,

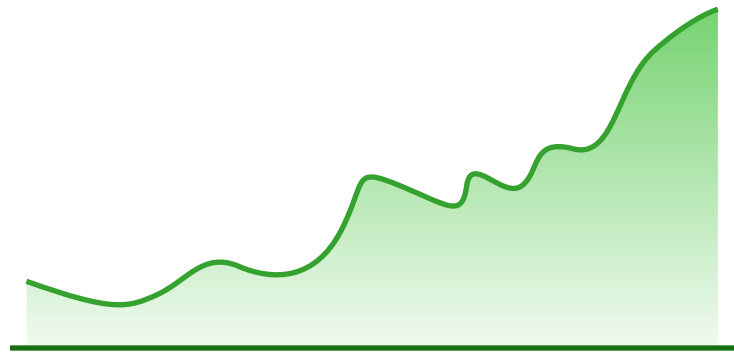
2

새로운 사용자 유입이 감소했어요.

게임 요소 강화

교육 중심에서 게임 요소를 강화
완벽한 언어 교육이 아닌
진입장벽을 낮추는 것

일일 활성 사용자 수 4.5배 증가



0 years4 years

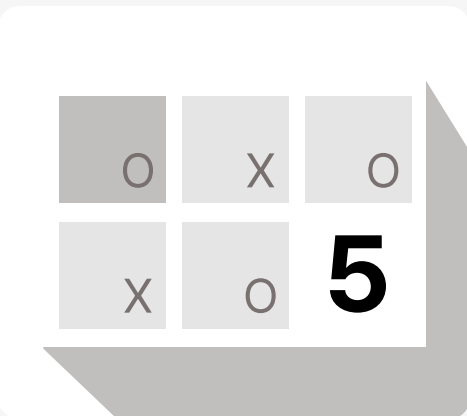
6/16

TOPIK 공부부터 한국 생활의 시작까지 함께하는 플랫폼

게임처럼 쉽고 재밌게 한국어를 공부하고, 경험과 정보 공유를 통해 함께 성장하는 공간

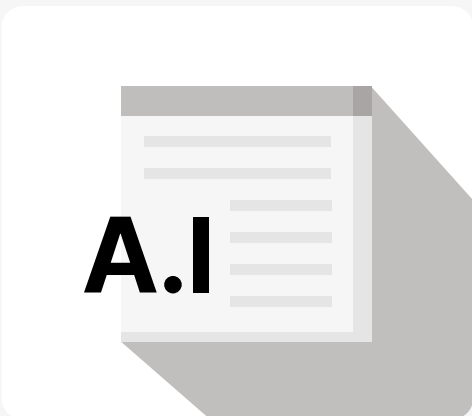
Solution 01
짧고 효율적인 학습

Feature



5문제 단위의
부담 없는 학습

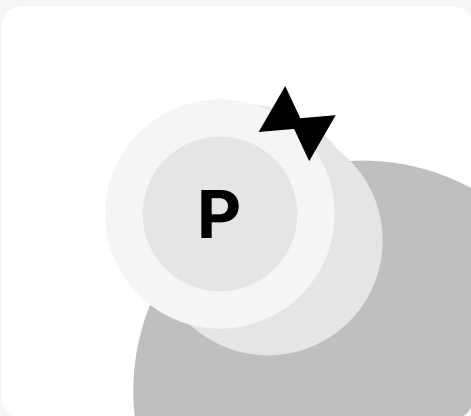
Feature



A.I 를 통한
풍부한 학습 예문

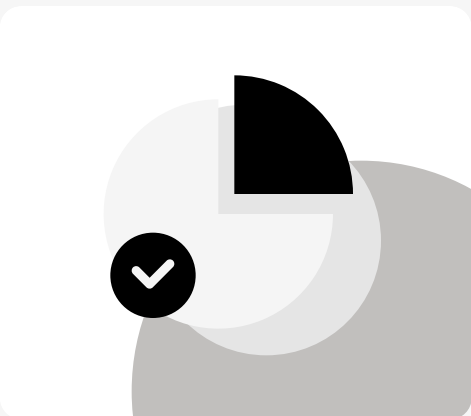
Solution 02
동기부여 지속을 위한 성취 가시화

Feature



포인트로 나만의
캐릭터 꾸미기

Feature



미션달성과
학습 통계 제공

Solution 03
함께 성장하는 학습 커뮤니티

Feature



작문을 돕는
쓰기 답안 공유

Feature



한국 정보 나누는
자유 게시판

브랜딩

브랜드 아이덴티티

학습과 기억력에 도움을 주는 그린을 메인으로 사용했습니다.

Main

#FDB568

Point

#77D472

#54BD4F

Sub

#FDB568

Yellow

#C7FA89

#FFF537

Blue

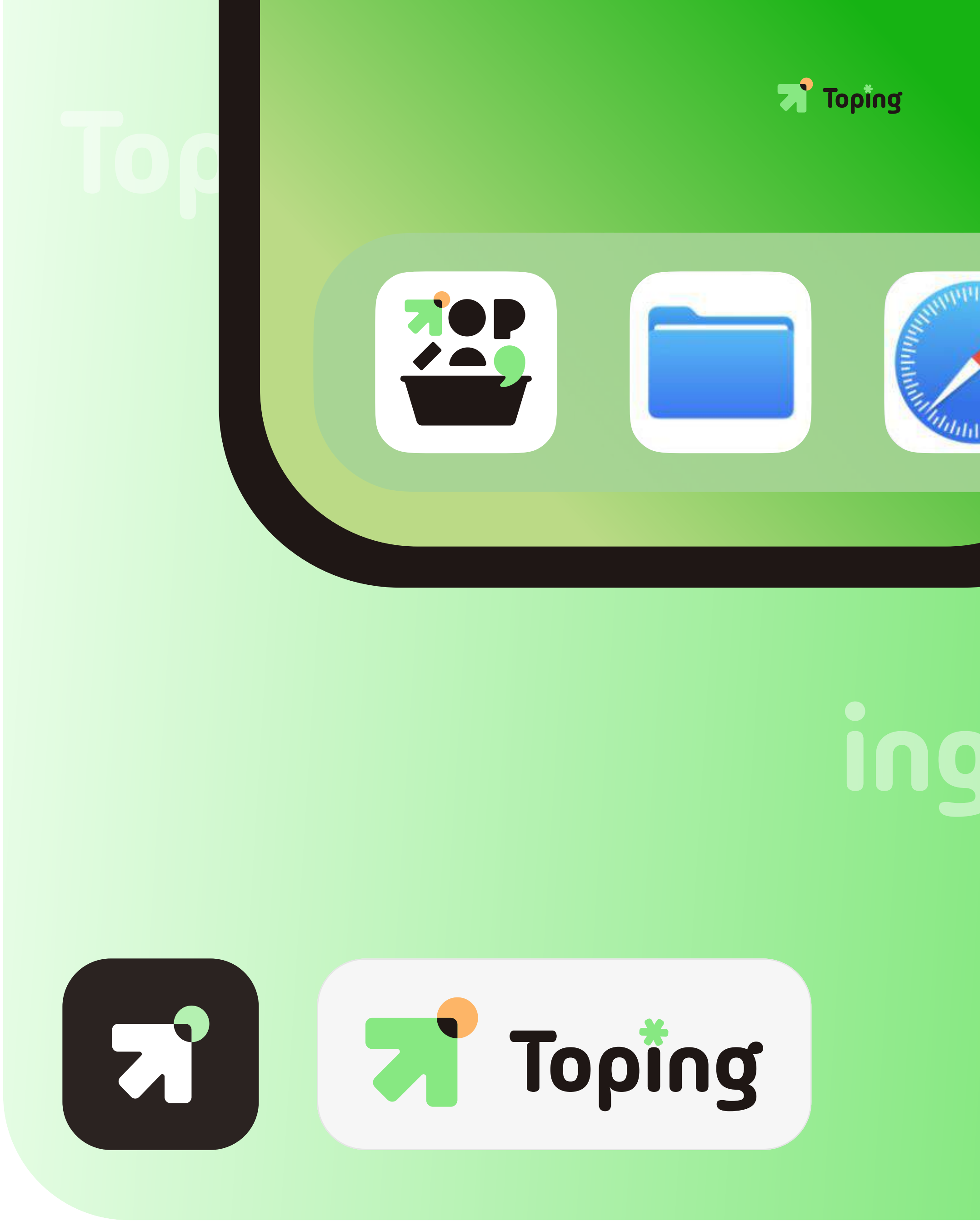
#89E9FA

#379EFF

A.I

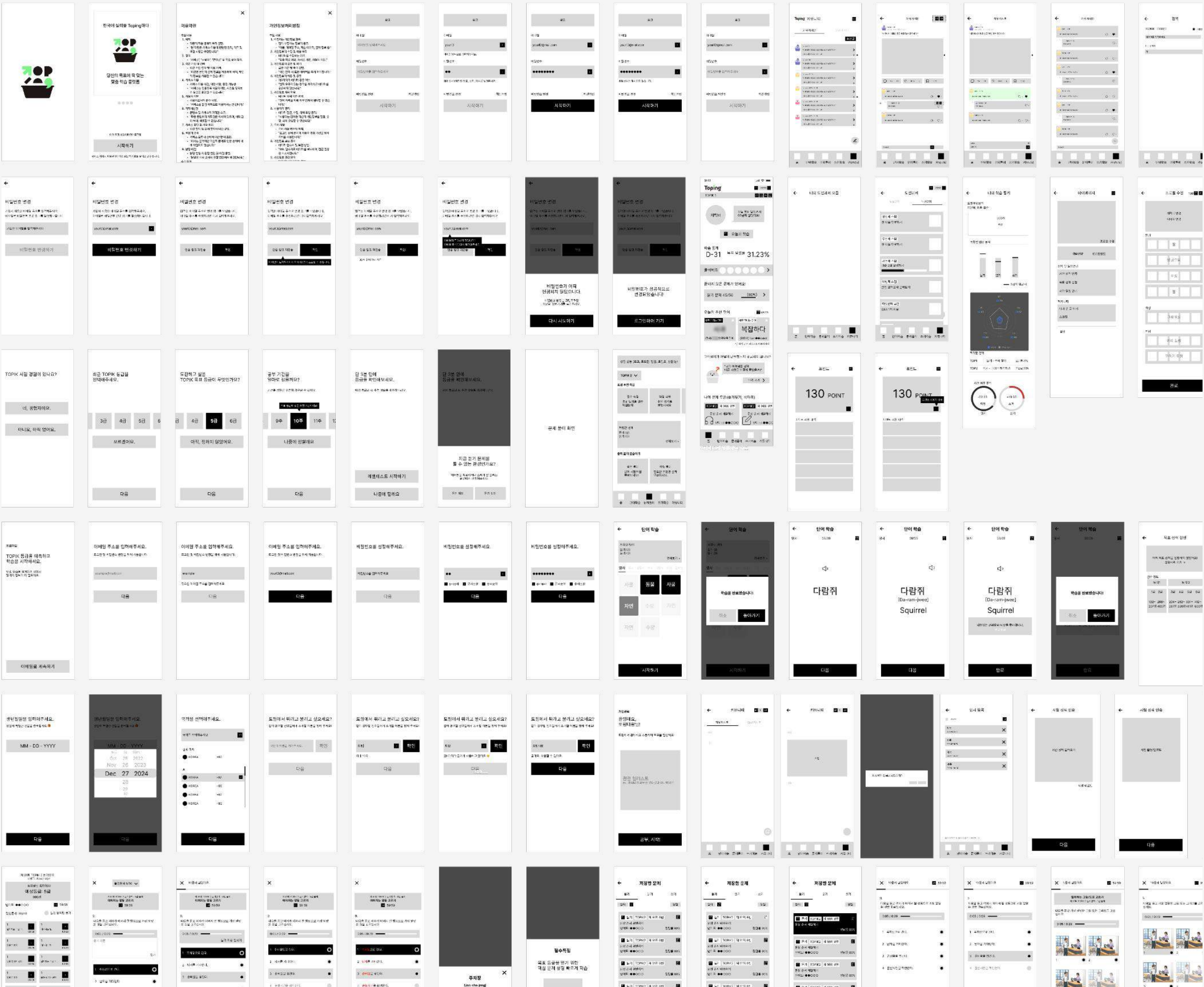
#3976F0

#F87A97



와이어프레임/IA

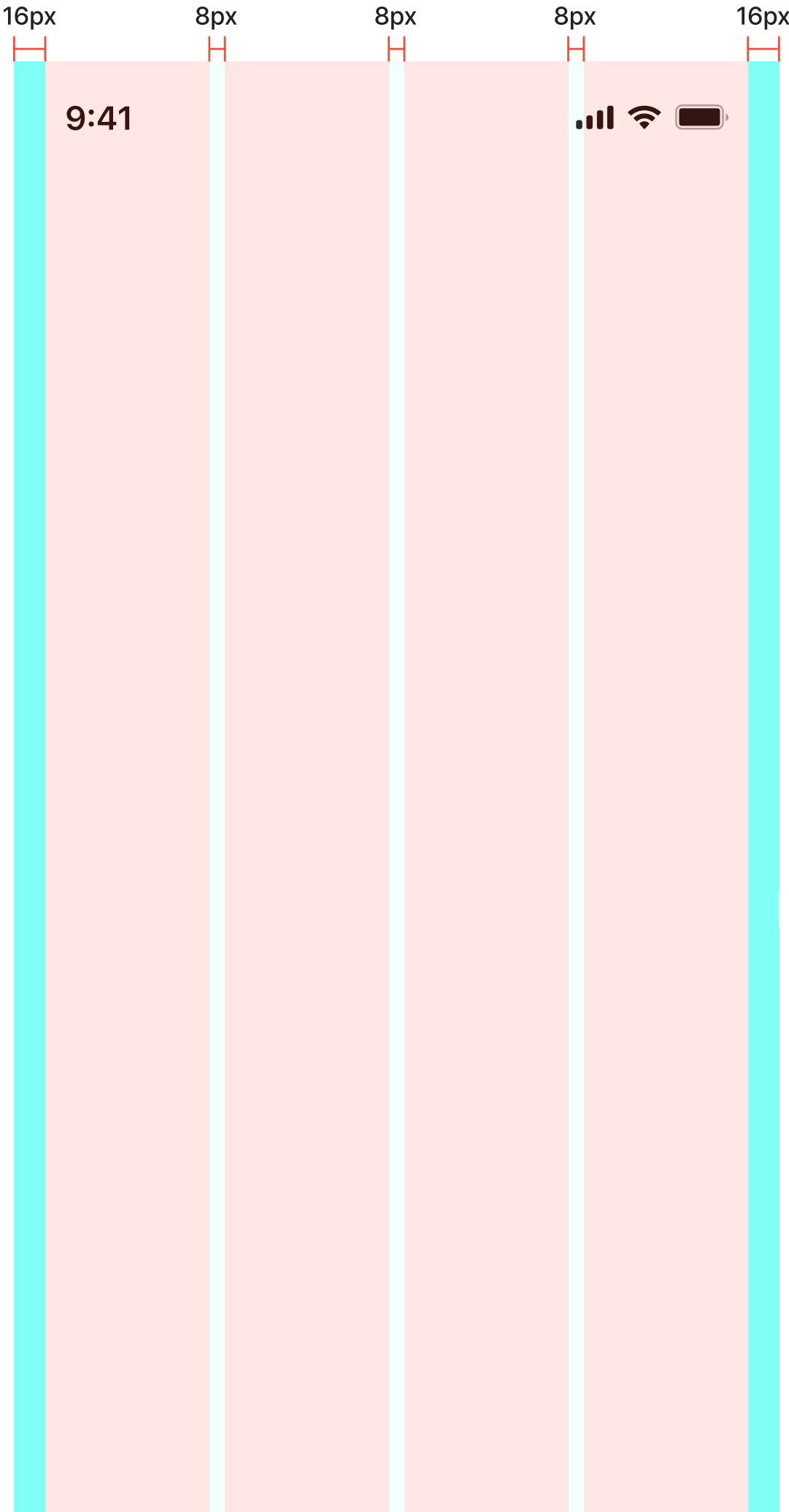
정보구조 기반의 설계를 진행했습니다



MO	단어학습	새로학습						Page	
MO		단어학습						Page	
MO		단어복습						Page	
MO		틀린 단어장						Page	
MO		즐거찾기						Page	
MO		즐거찾기 리스트						Page	
MO		즐거찾기 편집						Page	
MO		쓰기학습 리스트						Page	
MO		문제풀이						Page	
MO		문제제출						Page	
MO	쓰기학습	맞출법 검사						Page	
MO		AI정답해설						Page	
MO		다른 사람 풀이 보기						Page	
MO		쓰기풀이공유 리스트						Page	
MO		나도 풀이 등록하기						Page	
MO		내 풀이 등록하기						Page	
MO		자유게시판						Page	
MO		자유게시판 리스트						Page	
MO		검색						Page	
MO		글쓰기						Page	
MO	커뮤니티	쓰기풀이공유						Page	
MO		쓰기풀이공유리스트						Page	
MO		검색						Page	
MO		반응						Page	
MO		QnA 게시판						Page	
MO		리스트						Page	
MO		검색						Page	
MO		글쓰기						Page	
MO		계정 정보 변경						Page	
MO		이름						Page	
MO	설정	이름 변경하기						Page	
MO		생년월일						Page	
MO		생년월일 변경하기						Page	
MO		비밀번호						Page	
MO		비밀번호 변경하기						Page	
MO		이용약관						Page	
MO		서비스 이용약관						Page	
MO		개인정보처리방침						Page	
MO		이용약관 조회						Page	
MO		개인정보처리방침						Page	
MO		문의하기						Page	
MO		로그아웃						Page	
MO		문의내용 입력						Page	

디자인 시스템을 구축하여 통일감 있는 디자인을 구현했습니다.

GRID

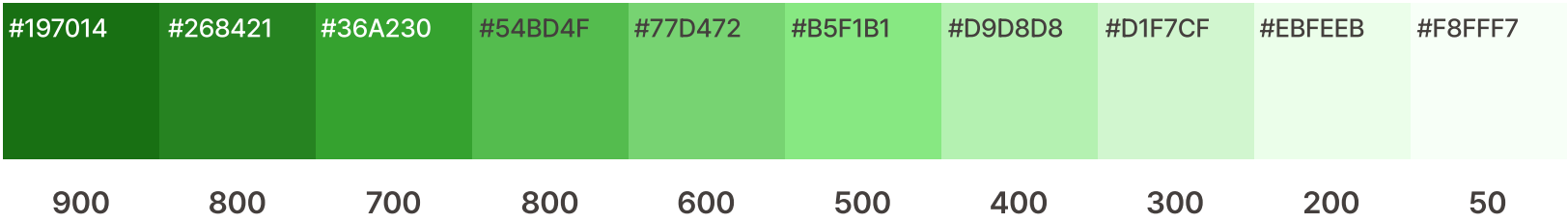


COLOR

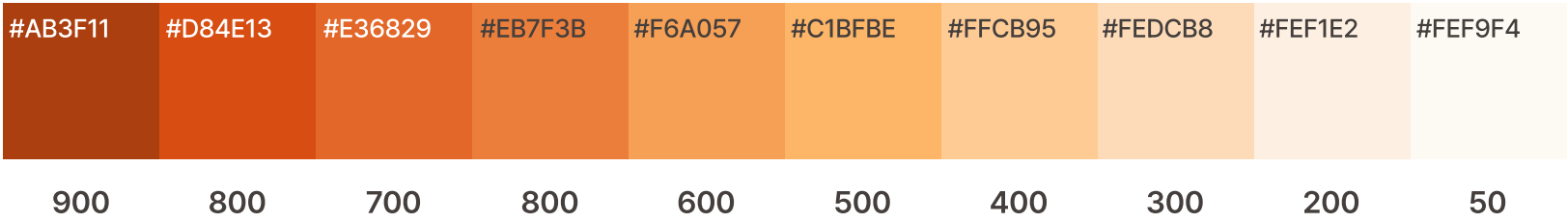
Basic



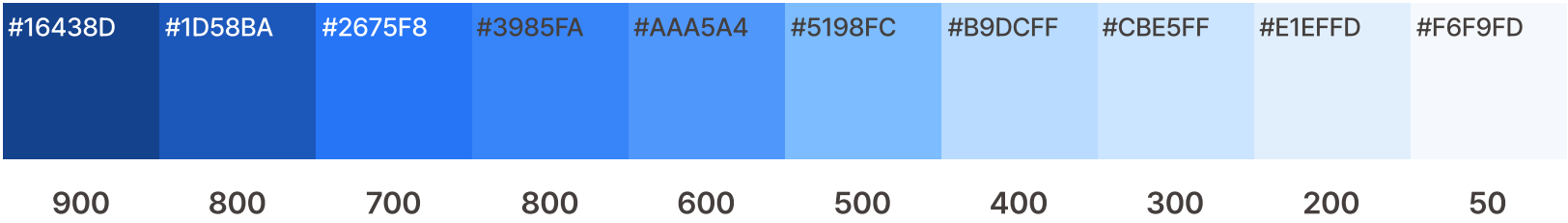
Primary



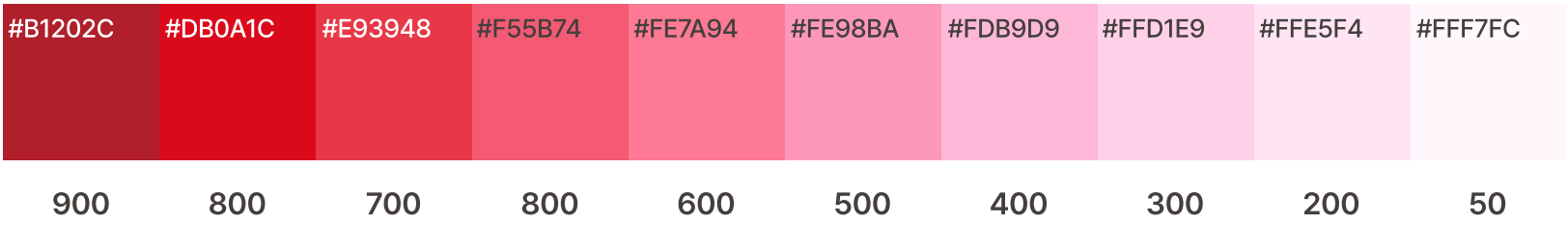
Secondary



Territory



Error



TYPOGRAPHY

Pretendard

Header

자간: -1 | 행간: 140%

H0 Bold 60

H0 Medium 60

H1 Bold 40

H2 Regular 36

H3 Bold 28

H3 Regular 28

H4 Bold 24

H4 Regular 24

H5 Bold 20

H5 Medium 20

H6 Bold 18

H6 Medium 18

Title

자간: -1 | 행간: 140%

Title Bold 16

Title Regular 16

Body

자간: -1 | 행간: 160%

Body1 Semibold 16

Body1 Regular 16

Body2 Semibold 16

Body2 Regular 16

Caption

자간: -1 | 행간: 160%

Caption1 Semibold 12

Caption1 Medium 12

Caption1 Regular 12

효율적이고 일관된 디자인 시스템을 구축했습니다.



빠른 메인화면

편의 강화와 동기부여에 최적화된 홈화면으로 사용자의 경험을 더욱 간편하게 만듭니다.

빠른 학습

고민하지 말고 빠르게 학습 할 수 있는 퀵 메뉴

학습 현황

학습현황을 보여줌으로써 목표설정과 동기부여 강화

진행중인 학습

중단된 학습을 이어할 수 있도록 편의 제공

Toping

130

토픽대왕님, 반가워요

오늘 목표 달성까지 5문제 남았어요

오늘의 문제풀이 >

학습 현황

시험일: 2024.02.01

D - 37

내 목표 등급 5급까지

88.4%

연속 학습, 2일째 성공!

진행 중인 학습

읽기 TOPIK2 제 91회 8번

문장 순서 배열하기

90% (45/50)

오늘의 추천단어

자주 틀리는 단어

(명사) 사과, 배의 상위어

새로운 단어

(형용사) 'Com●●icated'

복잡하다

같은 문제, 다른 답?

고수는 이렇게 풀었다.

만점 답안 보러가기 >

저장한 문제

듣기 TOPIK2 제 91회 8번

문장 순서 배열하기

난이도 ●○○○○

읽기 TOPIK2 제 91회 8번

문장 순서 배열하기

난이도 ●○○○○

추천 단어

매일 단어 추천으로 다양한 단어에 익숙하게 만들며 새로고침 시 더 많은 학습 가능

풀이 공유

남이 공유한 풀이를 보며 자신의 풀이를 더욱 업그레이드

문제 저장

저장해둔 문제유형을 바로 학습함으로써 편의 강화

홈

단어학습

문제풀이

쓰기학습

커뮤니티

12/16

도전과제

성취감 UP, 미션을 통한 앱 정착과정의 로드맵 가시화.

STEP 01

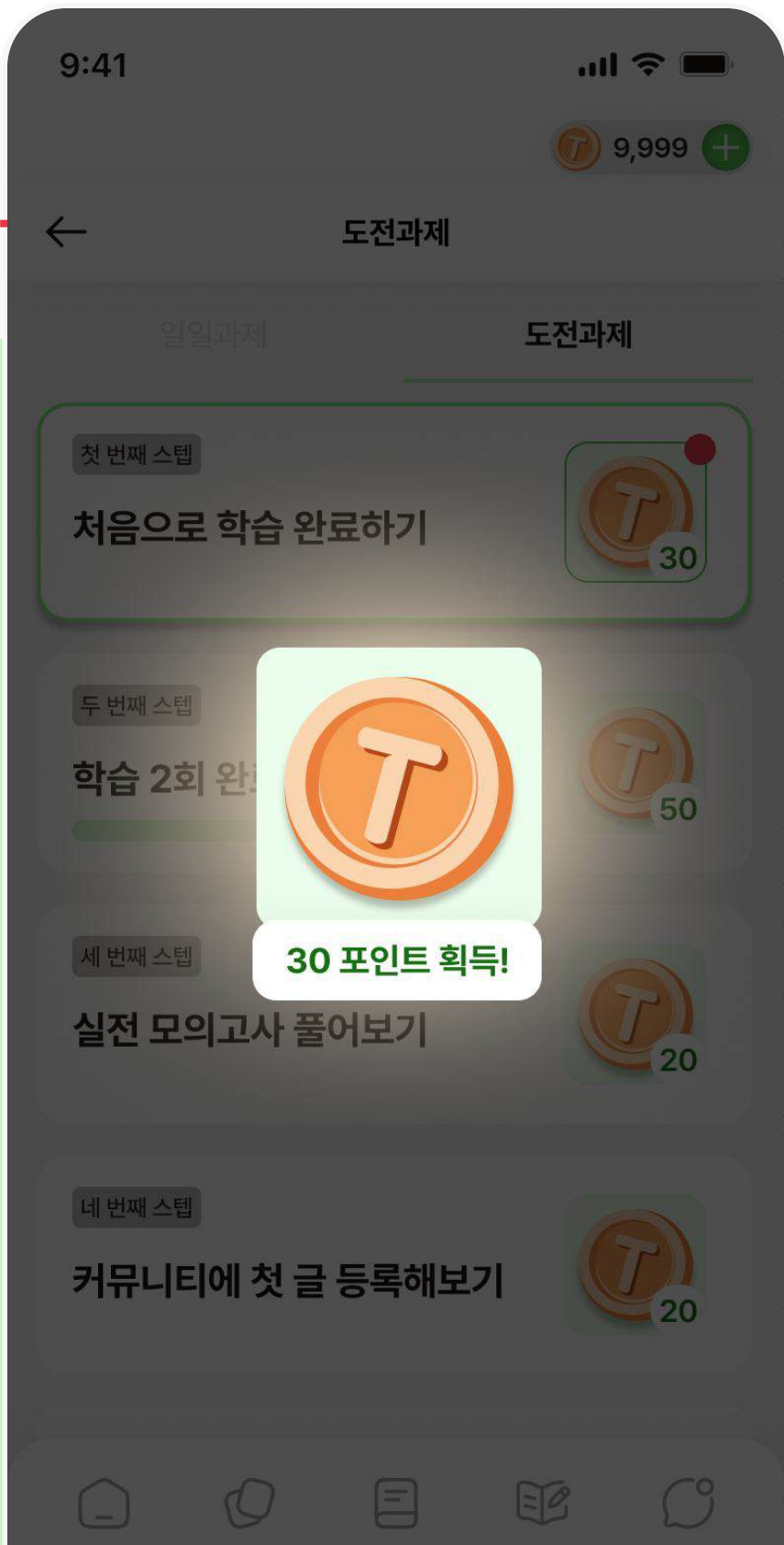
성취감 요소

포인트 지급으로
성취감 UP

STEP 02

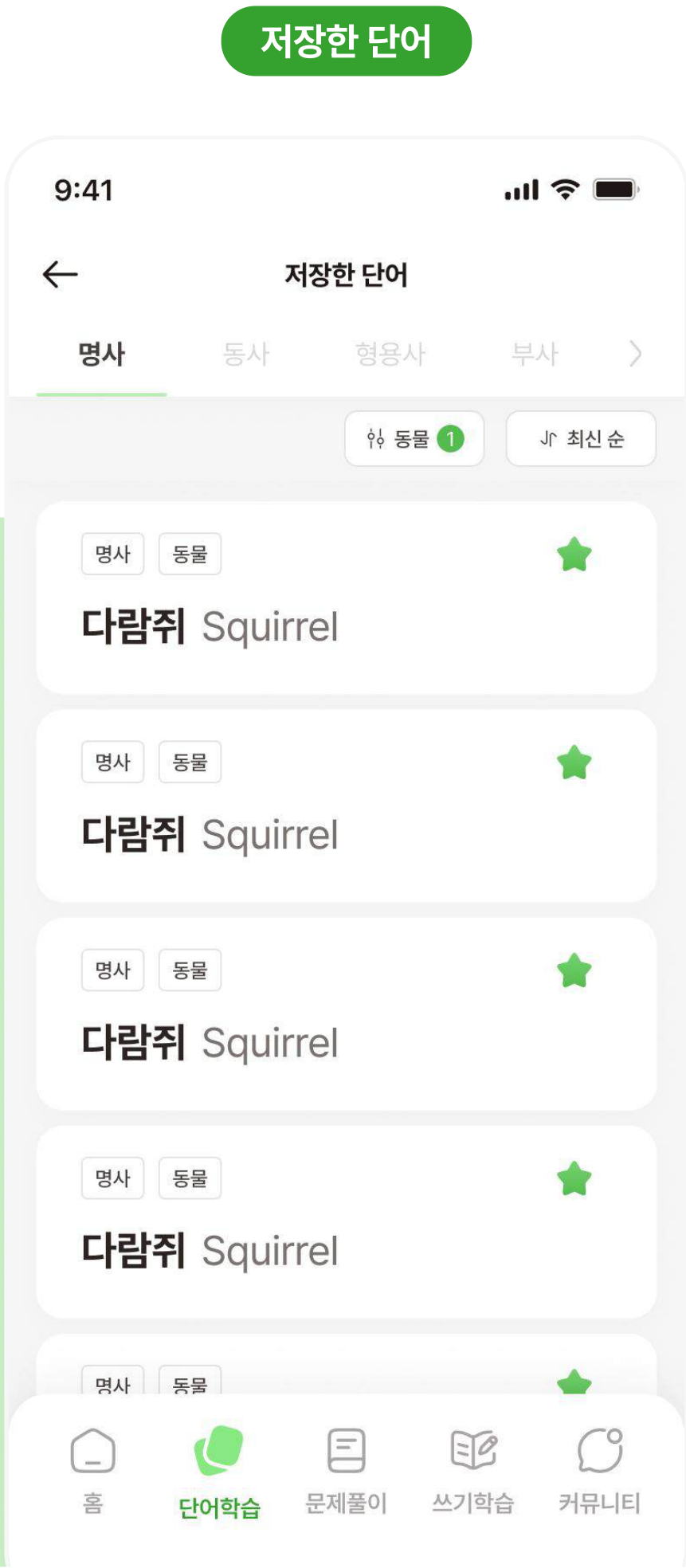
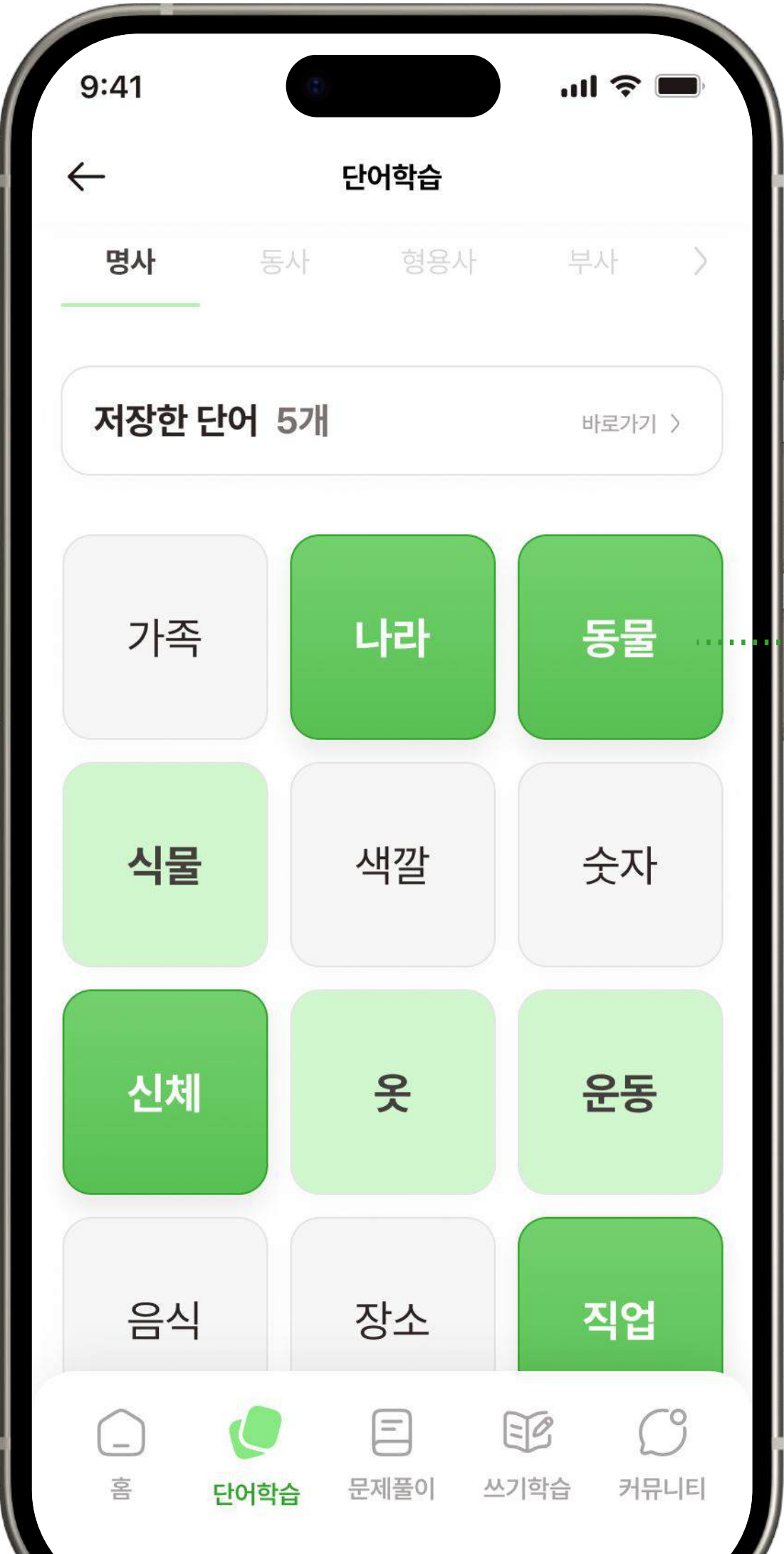
사용방향 유도

도전과제를 통해
앱의 사용 방향을 유도합니다



가벼운 반복학습 단어장

컬러로 학습 진도를 시각화 하는 단어장, 원하는 단어를 저장하는 즐겨찾기 기능



단계별 개발 로드맵



프로젝트 회고

“리텐션 관점의 기획, UX 설계 우수상이라는 결과로까지 입증한 프로젝트”

Q 프로젝트 배경

목표: 외국인 학습자의 '중도 이탈' 방지

나의 전략: 기능 부족이 아닌 '집중력 유지 실패'로 문제정의 후 게이미피케이션 도입

✓ 잘했던 점

- 유지(Retention)설계: 집중력 향상을 목표로 게이미피케이션·포인트·도전과제 구조 제안
- 설득력 확보: 학습 몰입과 연관된 연구 근거를 바탕으로 브랜드 컬러(그린) 제안
- 협업효율: Notion 정리, 8px 디자인 디자인 시스템 추천으로 협업효율 상승

⚠ 아쉬웠던 점

- 아이디어 수렴: Notion 툴을 To-do 리스트 정리, 리마인드를 통해 프로젝트의 일관성을 유지하려 했으나 완벽하진 못했다. 디자인 프로세스의 확산 뿐 아니라 수렴의 과정 또한 매우 중요함을 깨닫게 되었다

🚀 배운 점

- 논리의 힘: 설득력 있는 기획이 디자인 퀄리티와 좋은 평가(수상)로 이어짐
- 단계별 출시: 목표 기능이 너무 많다면 Series 별로 계획을 나누는 것도 오히려 클라이언트를 설득시키기 좋은 방법

“복잡한 내용이 명확하게 전달될 수 있도록 라이팅하는 능력이 뛰어나다(황gpt)” “문제 발생시 신속하게 핵심을 파악하고 해결책을 제시한다” “소통과 협업능력이 뛰어나다”

THANK YOU FOR WATCHING

포트폴리오 홈페이지 바로가기→

