

당신의 일을, 나의 일처럼!

유상혁

이력서, 자기소개서

다양한 경험보유

다양한 경험을 바탕으로 준비된 기획자.

완벽한 증거수집

주관이 아닌 객관적인 증거와 자료를 바탕으로.

모두와의 소통

과정이 투명해야 좋은결과가 나온다는 자세로.

같이 일하고싶은 기획자

어떤 기획자가 되고싶냐고 묻는다면

01041547672

ush407@naver.com

2p 이력서

3p~6p 자기소개서

7p 포트폴리오



인적사항

이름 유상혁
생년월일 1996.03.25
핸드폰번호 010-4154-7672
이메일 ush407@naver.com
주소 인천광역시 부평구 부평6동

학력

2020.02 계원예술대학교 디지털미디어디자인과 기획전공
졸업예정
2019.03 계원예술대학교 디지털미디어디자인과 기획전공
선택
2018.03 계원예술대학교 디지털미디어디자인과 입학
2015.02 부천 계남고등학교 졸업

근무이력

2019.09~ 웹매거진 Page/n 웹 제작 기획
2019.08~ Crois(여성의류) 웹 관리
2019.07 CRM COMPANY
롯데카드 스토리보드 디자인 대조 검증 직무 경험
2018.03 Kth 이미지검색 프로젝트 참여
2015 아디다스코리아 VMD 어시스턴트 및 매장관리
~ 2016

자격증

2015.01 운전면허 1종보통

수상(★)및 활동경력

2019.11 계원예술대학교 디지털미디어디자인과 졸업작품심사
(사회초년생을 위한 경제/금융 앱 서비스 '씨리얼')
우수작 ★
계원예술대학교 디지털미디어디자인과 졸업작품심사
(사회초년생을 위한 경제/금융 앱 서비스 '씨리얼')
PT우수작 ★
2019.08 광고기획 스테디동아리 활동
2019.08 한국에너지콘텐츠 공익포스터 부분 출품(결과발표 10월)
2019.08 커뮤니케이션디자인 국제 공모전 '특상' 수상 ★
(82 스트릿컬처 플랫폼 앱)
2019.07 나이키 에어맥스워크샵 크리에티브 '대상' ★
2019.03 디지털미디어디자인과 기획동아리(KOC) 활동시작
2018.10 디지털미디어디자인과 졸업전시위원회 홍보팀 활동.
2019.07 '영상디자인'과목 '유니클로' 우수작 선정 연합PT발표 ★
2018.06 계원예술대학교 홍보대사 활동 시작
2018.00 계원예술대학교 성적 우수 장학생 선정 1, 2학기 ★
2014.04 경희대 토론대회 여성가족부 부분 '준우승'수상 ★
2013.07 대한학생회 소속 활동 시작
2013.06 부천시학생회(크레센도)소속 문화체육부 활동 시작
2013.05 계남고등학교 학생회장 선출
2012.09 개인주제 PT대회 '대상' 수상 ★

다양한 경험보유

‘경험’의 차이는 기획자에게 있어서 큰 차이를 보여줍니다.

다양한 프로토타이핑 방법 사용

저의 첫 프로토타이핑 방법은 넷플릭스 웹 개선 프로젝트에서 사용 [웹스토리보드](#)였습니다.

처음 스토리보드 문서를 접하며 [정보구조도](#)를 구성하고 [와이어프레임](#)을 바탕으로 스토리보드제작을 했습니다.

스토리보드 제작의 어려움을 갖고 있었는데 교수님께서 [화면설계 가이드](#)를 제작하여 작업을 하면

더 손쉽게 작업을 할 수 있다는 조언을 해주셨고, 정말 그렇게 작업을 하니 더 쉽고 빠르게 작업을 할 수 있었습니다.

스트릿컬처 플랫폼 '82'에서는 '[마블 프로토타이핑](#)' 프로그램을 사용하여 발표를 할때 기본적인 앱의 진행화면을 시각적으로 보여줌으로써 발표청중의 이해를 도울 수 있었습니다.

Skt Membership앱 무비콘텐츠 개선 프로젝트에서는 [스케치](#)와 [제플린](#)을 배워서 사용했습니다.

스케치를 사용해서 제작한 개선된 화면들을 링크하여서 직접 사용해서 서비스의 플로우를 확인해 볼 수 있었고,

제플린을 통해 드로어메뉴 또는 화면이 나오는 방식을 애니메이션을 통해서 구현할 수 있었습니다.

또 한 좋은 협업툴 사용 적응에 좋은 기회였습니다.

프로젝트 '씨리얼'에서는 팀 디자이너들과의 협업이 중요했습니다.

스케치같은 경우는 전에도 사용해본 경험이 있기때문에 다양한 협업툴 경험을 기르고자

[어도비Xd](#)를 협업툴로 정하였습니다.

스토리보드를 피피티로 작성하고 이를 바탕으로 어도비Xd에 화면을 제작해서 디자이너 친구들에게 공유하니

디자이너 친구들이 작업하기 훨씬 수월했다고 합니다.

다양한 프로토타이핑 방법을 사용해본 경험이 있기에 경험에서 있어 큰 차이를 만들어가려고 노력하는

기획자 유상혁입니다.

완벽한 증거수집

주관이 아닌 객관적인 증거와 자료를 바탕으로 상대방의 입장에서 생각해라

상대방의 입장, 상황, 환경을 생각하지 않고 기획한 프로젝트는 결코 훌륭한 기획이 될 수 없다고 생각합니다.

앱 서비스 기획을 했던 프로젝트 '**집놀**'(**집에서 놀아라**)은 급증하고 있는 홈족 또는 집에서 즐길 수 있는 재밌는 거리들을 찾는 사람들을 위한 놀거리 대여 및 렌탈 앱 서비스입니다.

이 프로젝트의 관건은 얼마나 사용자들의 불편함과 니즈를 파악해 서비스화할 수 있느냐는 것이었습니다.

우선 서비스 할 수 있는 범위를 정하기 위해서 **마인드 맵핑**을 통해서

What, Where, Who, How라는 범위를 정하고 도출된 결과들을 바탕으로 아이디어화 시킬 수 있었습니다.

또 한 **User Story**를 통해서 사용자가 주어진 상황에서 어떤 니즈를 갖고 어떤 행동을 취하는지

기본적인 사용자의 행동 결과를 파악하여 서비스 기초를 다졌습니다.

이 후 저희가 미처 생각하지 못했던 사용자들의 상황과 행동을 파악하기 위해서

더 심층적인 사용자 연구를 하기로 했습니다. **에스노그래피** 방법중 주 타겟인 사용자에게 **유저다이어리**와

심층인터뷰(Focus Group Interview)를 통해서 사용자를 바탕으로 더욱 서비스를 발전 시킬 수 있었습니다.

'**SKT Membership 어플리케이션 무비콘텐츠 부분 서비스 사용성 향상**' 프로젝트에서는

사용자들이 어떻게 서비스를 사용하고 있는지 객관적이고 정확한 데이터를 얻기 위해서

사용성테스트 및 **아이트래킹**을 진행했습니다.

과학적인 방법과 그로 얻어진 데이터를 사용하기에 사용성 개선 및 향상을 위해서

어떤 부분을 개선해야 할지 빠르게 알 수 있었고,

사용자들이 어떤 부분에서 불편해 하는지 알 수 있었습니다.

특히 장비를 직접 사용해보고 데이터 결과를 바탕으로 결론을 도출 해 볼 수 있었던

아이트래킹 테스트 경험은

계원예술대학교 디지털미디어디자인과에서만 할 수 있었던 특별한 경험이었습니다.

모두와의 소통

과정이 투명해야 좋은결과가 나온다는 자세로. 대화하고, 대화하고, 대화하라

대화하는것을 좋아합니다 그리고 해야만합니다.

저의 큰 장점은 의사소통능력이라고 생각합니다.

프로젝트 진행에 있어 팀원들과의 의사소통 그리고 고객 넓게는 사용자와의 원활하고 훌륭한 의사소통은 프로젝트 진행을 수월하고 쉽게 그리고 모두가 만족할 수 있는 결과물을 도출해낼 수 있다고 생각합니다.

팀원들과의 의사소통이 수월하다면 공간과 시간의 제약없이

우리는 디지털속에서도 충분히 프로젝트를 순항시킬 수 있습니다.

고객 그리고 사용자와 의소소통이 수월하다면 그들의 니즈를 정확하게 파악할 수 있고,

처해진 상황의 문제점들을 빠르게 파악하여 만족할 수 있는 작업물을 만들어 낼 수 있습니다.

그렇기에 저는 ‘**친절한소통 기획자**’가 되려고 노력합니다.

보고 듣는 사람의 이해를 돕기위해서 그에 맞는 수준의 정보를 제공하고 **예시를 만들어** 보여주어서 시각적으로 이해를 도우려고 합니다.

피드백을 주거나 스토리보드를 전달할때는 이해하기 어려운 말에는 주석을 달아

추가적으로 설명하고 최대한 디테일하게 설명은 전달합니다.

많은 자료와 정보들을 효율적으로 사용하기위해서 그리고 팀원들과의 자료 공유가 원활하게 될 수 있도록 엔드라이브, 구글드라이브와같은 **공유프로그램을 팀내 도입**하였습니다.

파일을 받기 위해서 연락하고, 기다리는 과정을 생략함으로써

결과적으로 팀 프로젝트 진행과정에 큰 기여를 할 수 있었습니다.

그러므로 우리는대화하고, 대화하고, 대화해야합니다.

같이 일하고 싶은 기획자

어떤 기획자고 되고싶냐고 묻는다면

어떤 기획자가 되고싶냐고 물어본다면 저는 당연히 **같이 일하고 싶은 기획자**가 되고싶다고 말하겠습니다.

좋은 기획자는 하루아침에 만들어지는게 아니라고 생각합니다.

2년동안 전공 공부를 하면서 기획자가 되기위한 실무적인 훈련을 했다고 생각합니다.

하지만 기획자 즉 사람의 그릇은 오래전부터 만들어 와야한다고 생각합니다.

저는 깨달음을 좋아합니다. 깨달음을 통해서 남에게 없는 나만의 다양한 인사이트를 얻는 것을 좋아하기 때문입니다.

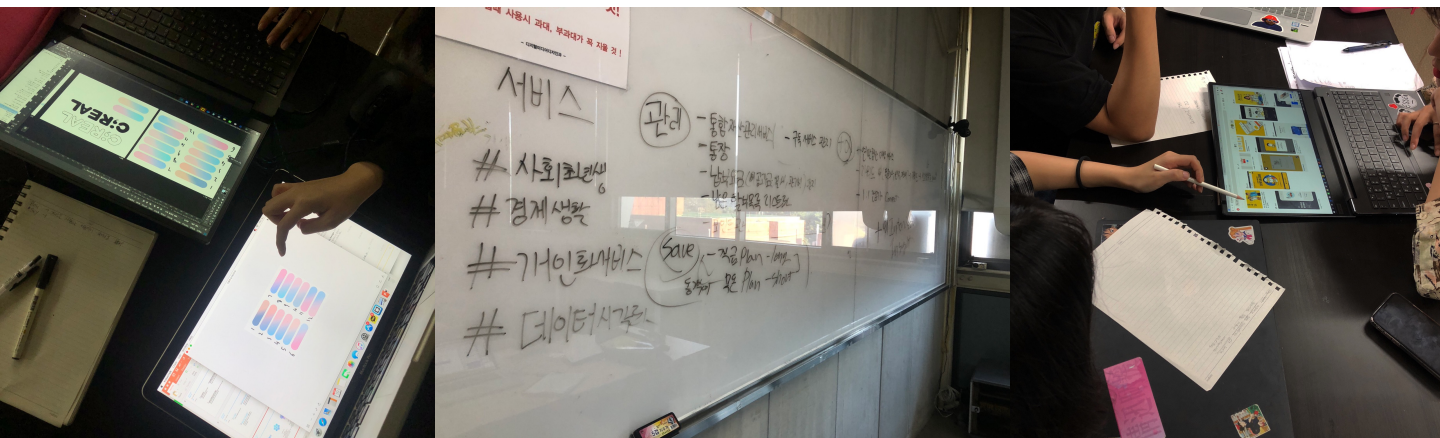
그래서 책을 읽는것을 좋아하고 영화를 보는것을 좋아하며 전시를 보러다니고 경험하는 것을 좋아합니다.

다양한 경험을 해보는것도 두려워하지 않습니다. 그렇게 본인의 그릇을 넓혀왔습니다.

그렇기 때문에 어떤 경험을 하게되든 어떤 피드백을 받게되든 본인의 인사이트로 체화시킬 자신이 있습니다.

잘 준비된 자세로 자신있게 프로젝트에 임하고 싶습니다. 그리고 솔직한 마음으로 팀원들과 소통하겠습니다.

- 프로젝트 과정중 본인이 직접 찍은 사진들입니다.





+

포트폴리오

<https://yourworkmywork.wixsite.com/domybest>

프로젝트(기획서, 스토리보드, 제안서)를 확인할 수 있는 포트폴리오 웹사이트입니다.

PC열람을 권장합니다!

유상혁

이력서, 자기소개서

UXUI PLANNER

01041547672

ush407@naver.com

같이 일하고싶은 기획자가 꼭 되겠습니다!