

Product Designer

Jaeyong Jung

 +82 10-4764-2731
 mail.jaeyong@gmail.com
 <https://www.linkedin.com/in/jaeyongjung/>

PORTFOLIO

Profile

시스템의 논리를
사용자의 언어로 번역하는
디자이너 정재용입니다

/Education

2019. 03 - 2026. 02 KAIST 전산학부, 산업디자인학과 복수전공

/Capability

Skills

UX/UI Design · Prototyping · 사용자 리서치 · 디자인 시스템

Design

Figma · Adobe Illustrator

/Experience

2026. 01 - 2026. 03
3개월

GMTCK UI 디자이너 인턴십

2025. 11 - 2026. 01
3개월

NH 투자증권 & Next Interface Lab 학부연구생

2024. 12 - 2025. 02
3개월

(주)카이 UXUI 디자이너 인턴십

2024. 06 - 2024. 08
3개월

KAIST Next Interface Lab 개별연구생

2021. 06 - 2021. 08
3개월

(주)엔엑스티모빌리티 UI 디자이너 인턴십

Strength

문제를 정의하고
팀의 언어로 옮깁니다

기획, 디자인, 개발의 언어를 모두 이해하고 조율합니다

협업하는 모두와 그들의 언어로 소통하려 노력합니다.

기획·개발을 한 달간 반복하는 몰입캠프에 참여해 기획자, 개발자, 디자이너 모두의 입장에서 서비스를 만들어냈고 이후 캠프 운영진으로 활동하며 제3자의 입장에서 각 역할을 관찰하고 조율하는 경험을 쌓았습니다.

이런 경험들을 통해 단순히 화면을 그려내는 데 그치지 않고, 그것을 구현하기 위해 어떤 문제를 풀어야 하는지 함께 고민할 수 있는 능력을 길렀습니다.

모호한 상황에서 방향을 정립합니다

문제 정의가 흐릿하거나 프로젝트가 표류할 때, 상황을 방치하지 않고 주도적으로 방향을 다시 잡아 결과까지 끌고 갑니다.

산학협력 UX 프로젝트에서는 표류하던 주제를 PM을 맡아 하나의 방향으로 다시 세워 마무리했고, 인턴십에서는 당시 사내에 부재하던 디자인 시스템을 직접 정리했습니다.

정확한 문제 인식과 명확한 개선 방향이 가진 힘을 믿습니다.

Contents

사용자의 문제를 발견하고
해결하는 과정을 담은 프로젝트들입니다

영화볼지도 - 독립영화관 상영 정보 조회 웹 서비스	5
공동작업(2인), 기획 · UXUI 디자인 · 프론트엔드 개발	
PC, 모바일 웹 🔗 https://영화볼지도.com	

영화볼지도 디자인 시스템 2.0	17
개인 작업(100%), 토큰 설계 · 컴포넌트 · 검사 파이프라인 · 문서 사이트	
검사 가능한 디자인 시스템과 검수 파이프라인 구축 🔗 https://영화볼지도.com/design-system	

시세포착 주문 시나리오 개선 프로젝트	23
공동작업(4인), UXUI 디자인	
 NH투자증권 산학협력	

<https://영화볼지도.com>

영화볼지도

모바일, PC 웹 라이브 서비스
극장 73개에서 하루 약 560+개의 상영 정보 제공

WAU 1,700+,
누적 13,000+ 유저 달성
방문자의 23.5%가 극장 상세정보 탐색

TYPE 개발자 팀원과 2인 팀 프로젝트

PERIOD 2026.04.28 ~ 진행중

TOOL     

Contribution (90%)

- 유저 및 니즈 분석 (100%)
- 서비스 기획 · UX/UI 디자인 (100%)
- 프론트엔드 개발 (90%)
- 데이터 크롤링 어댑터 개발 (80%)



문제 인식

독립·예술영화관의 상영 정보는 파편화되어 있었습니다

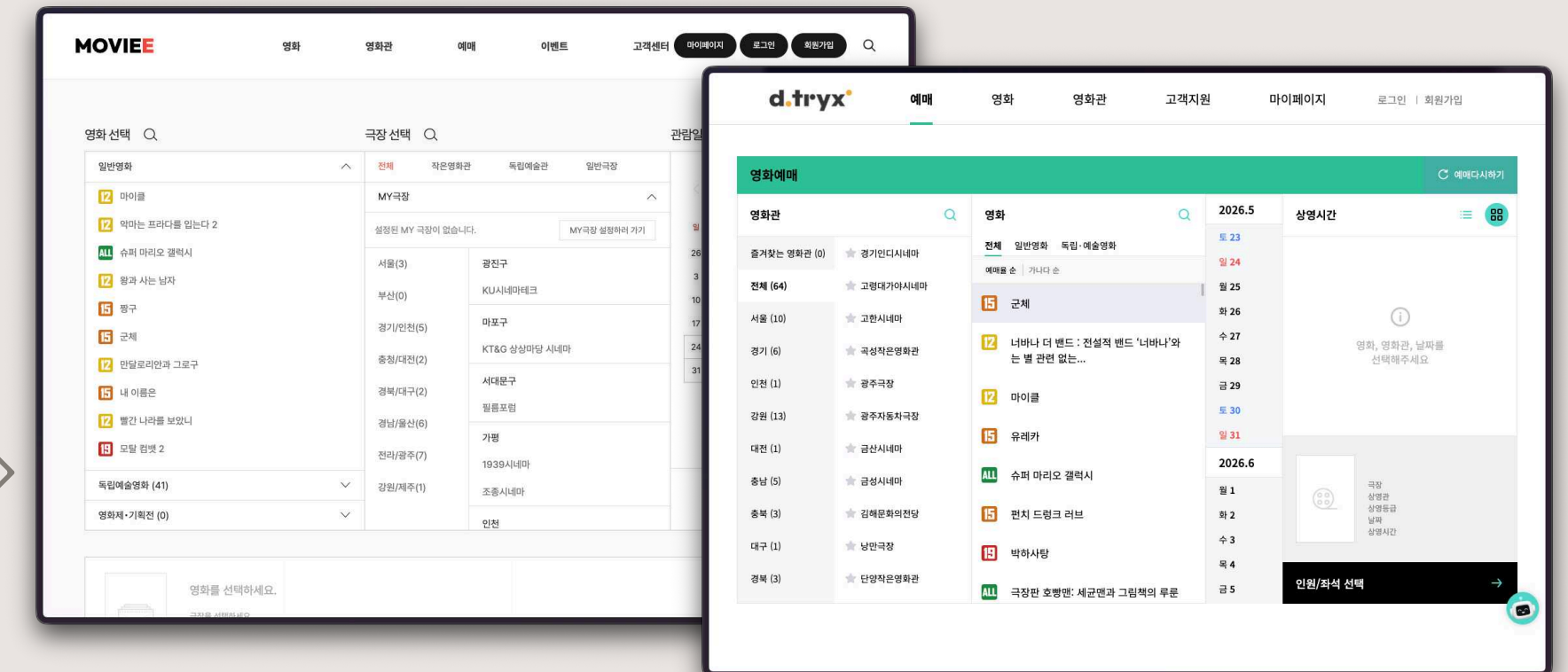
포털 미노출 및 정보 습득의 한계

전국 독립·예술영화관의 상영 정보는 포털에 통합 노출되지 않은 채 파편화되어 있습니다.
일부 극장은 소규모 플랫폼을 통해 정보를 제공하지만, 예매 목적에 치우친 화면 구조 특성상
종합적인 상영 정보를 얻기에는 한계가 있습니다.

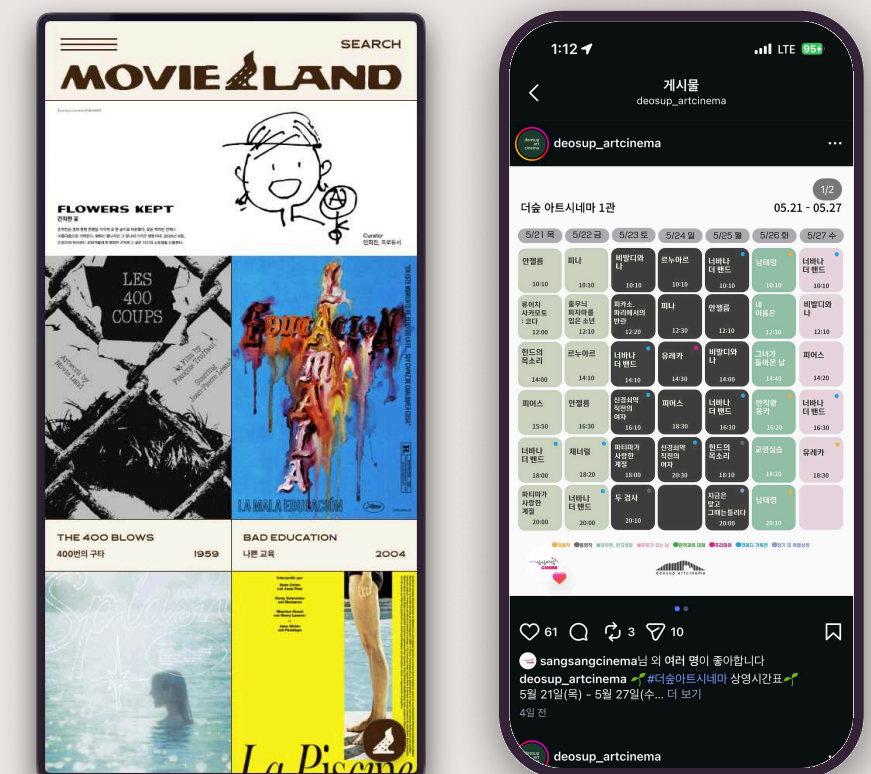
채널 다변화로 인한 사용자 피로

플랫폼에 소속되지 않은 극장들은 개별 웹사이트나 SNS 계정으로 상영작을 따로 공지합니다.
사용자들은 지금 어떤 영화들이 상영 중인지 파악하기 위해 여러 채널을 직접 돌아다녀야 합니다.

흩어진 정보로 인한 실제 탐색 피로도를 확인하고
관객의 실제 정보 수집 행태를 파악하기 위해 사용자 인터뷰를 진행했습니다



소규모 예매 플랫폼에서는 종합 상영 정보를 보기 어려웠습니다



플랫폼을 사용하지 않는 경우, 자체 채널을 통해서만 정보를 제공했습니다

관객들은 흩어진 정보 속에서도
'취향'과 '일정'이 맞는 상영을 찾았습니다

Q1 평소 어떤 방식으로 독립영화의 상영 정보를 탐색하시나요?

Ans 주로 해당 영화관의 SNS나 웹페이지를 참고해요 (5명중 4명)

이외로는 디트릭스 같은 독립영화관 예매 사이트나 포털 검색을 활용해요

Q2 주로 어떨 때 독립영화 관람을 하게 되나요?

Ans 관심 있던 영화가 영화관의 큐레이션으로 소개될 때나
좋아하는 영화관에서 일정에 맞는 상영을 발견할 때입니다.

연 5회 이상 독립영화관을 방문하는 관객들 5명을 대상으로 심층 인터뷰를 진행했습니다

관객들은 좋아하는 공간과 콘텐츠들,
그리고 시간이 교차하는 지점을 찾았습니다

관심 있는 영화들과 좋은 영화관, 일정의
교집합에서 관람이 일어난다

관심 있는 영화관의 SNS를 팔로우하며 새로운 영화 정보를 수집하고,
그중 자신의 갈 수 있는 시간대와 맞을 때 관람을 결정하는 행동 패턴에 기반하였습니다.

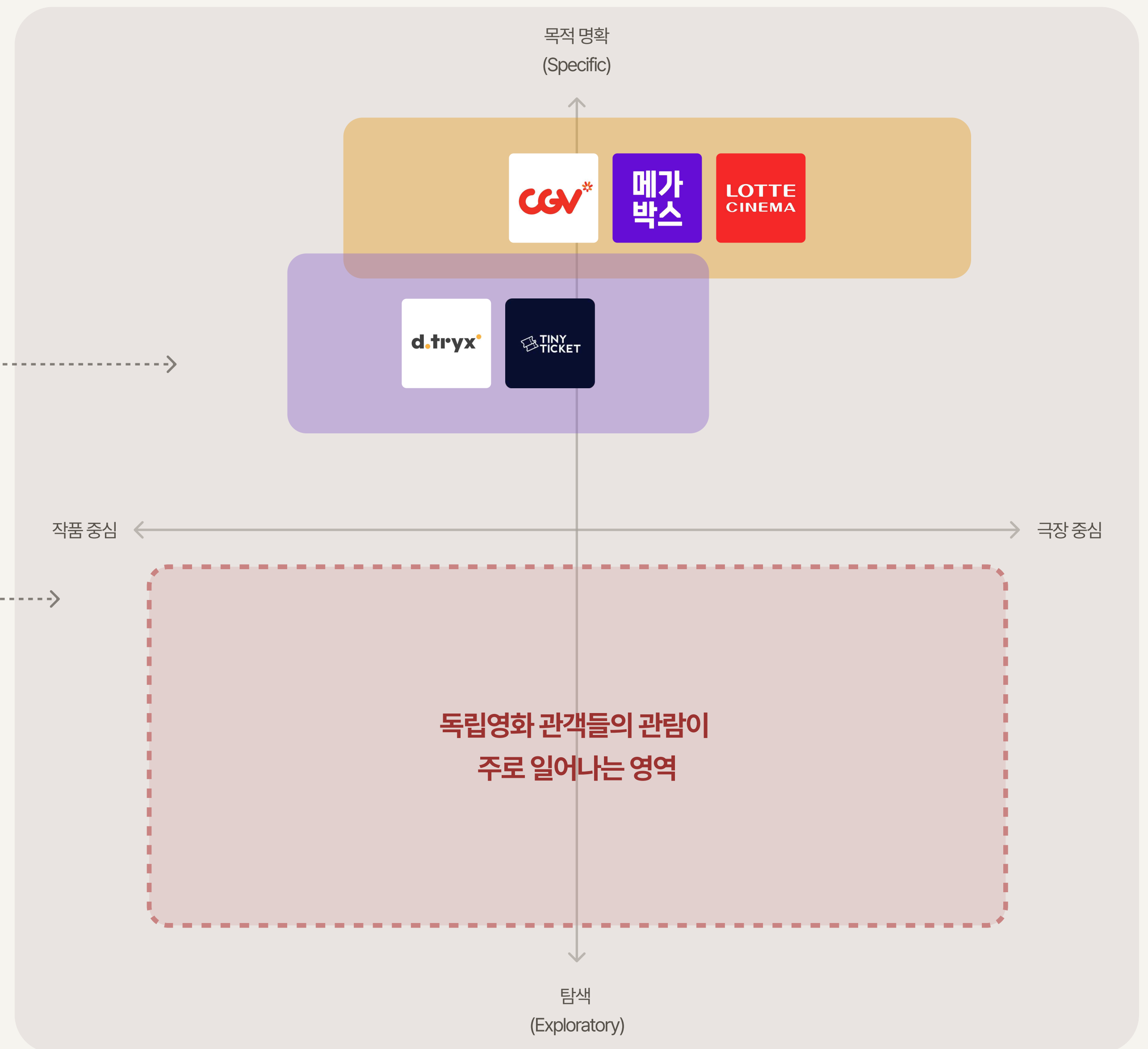
기존 플랫폼들은 극장과 영화를 '탐색'하는 관객들을 만족하지 못합니다

기존 플랫폼은 작품이나 극장이 정해진 채 검색하는
'목적형 예매'에 치중되어 있습니다

많은 독립영화 관객들이 해당되는 취향 기반의 탐색형 관객들의 니즈는
사분면 하단의 Unmet Needs로 남아있습니다



이에 따라 작품도 극장도 명확히 정해지지 않은 관객의
관람 결정 기준을 설계의 출발점으로 삼았습니다



HMW?

어떻게 하면 관객들이 **갈 수 있는, 가고싶은 극장과
보고 싶은 작품을 한 번에 탐색**하게 할 수 있을까?

설계 전략

극장과 작품, 두 가지 탐색을 동시에 지원하는 구조를 설계하려 했습니다

극장 탐색형 유저

내 주변 상영관을 직관적으로 훑어보는 **'지도 탭'**

특정 영화가 아닌 '갈 수 있는 위치'를 먼저 고려하는 관객을 위해, 지도 위에서 내 주변
영화관들의 위치와 상영작 포스터를 한눈에 탐색할 수 있는 캔버스를 제공합니다.



작품 탐색형 유저

관심작이 상영 중인지 빠르게 확인하는 **'상영작 탭'**

평소 리스트업 해둔 영화가 있는지 확인하려는 관객을 위해, 현재 상영 중인 다채로운
독립영화 리스트를 큐레이션하여 보여주고 즉시 상영관을 매칭해 줍니다.

이때 "최종 관람을 결정짓는 1순위 필터는 '내가 갈 수 있는 물리적 범위(접근성)'일 것이다" 라는 가설 아래,
초기 진입 화면을 '지도 탭'으로 설정했습니다.

이는 검증이 필요한 가설이었기에 GA4와 PostHog 이벤트 트래킹을 초기 기획 단계부터 함께 설계했습니다.

Key Screen 1

지도에서 접근성과 작품을 동시에 탐색합니다

극장별 상영작 포스터를 지도 위에 직접 배치했습니다.
유저는 지도를 둘러보는 것만으로 '갈 수 있는 극장'에
'어떤 영화'가 걸려 있는지 직관적으로 파악할 수 있습니다.

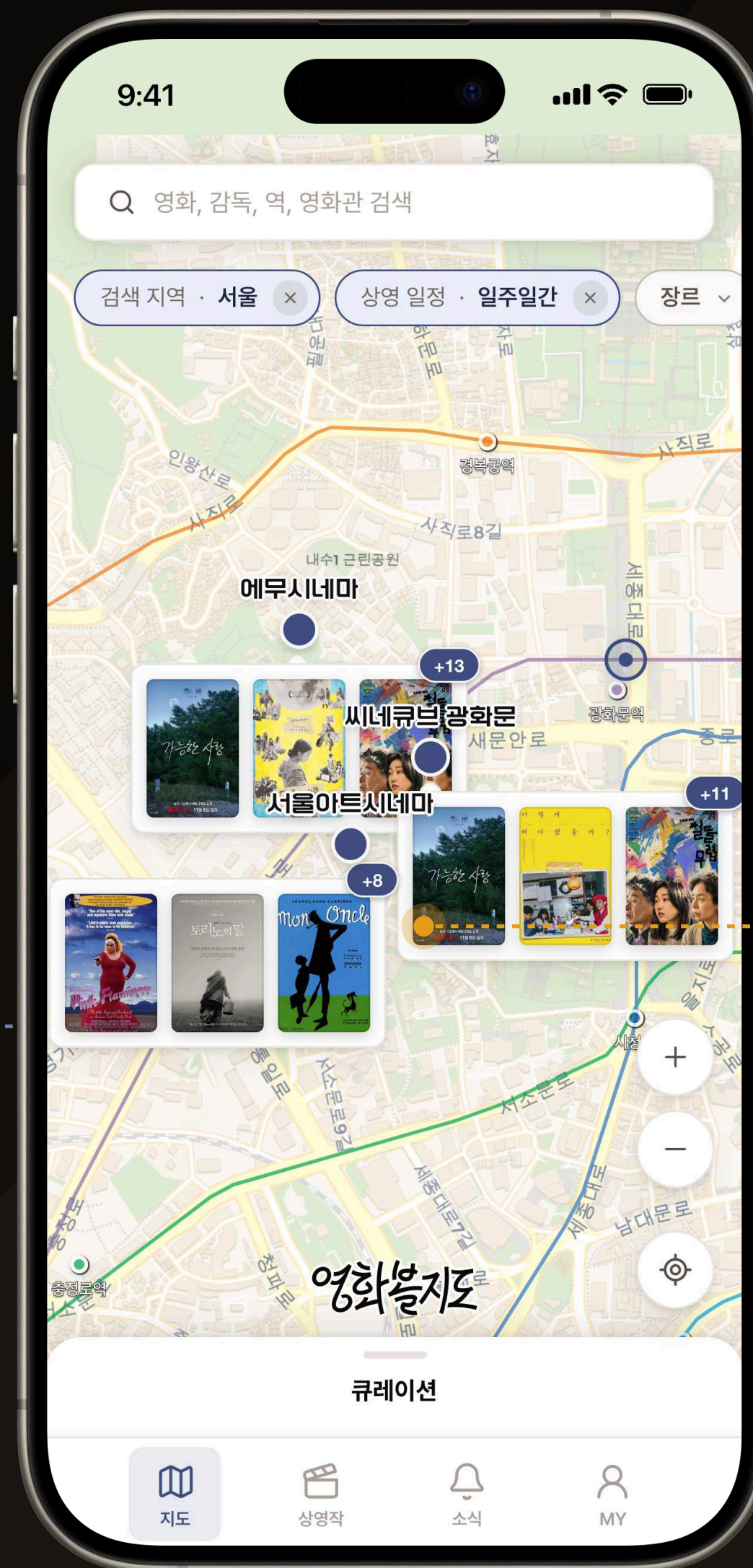
지도가 곧 상영표

개별 극장 사이트를 일일이 방문할 필요 없이,
지도 위 포스터 핀과 극장 패널에서 주변 상영 정보를 확인합니다

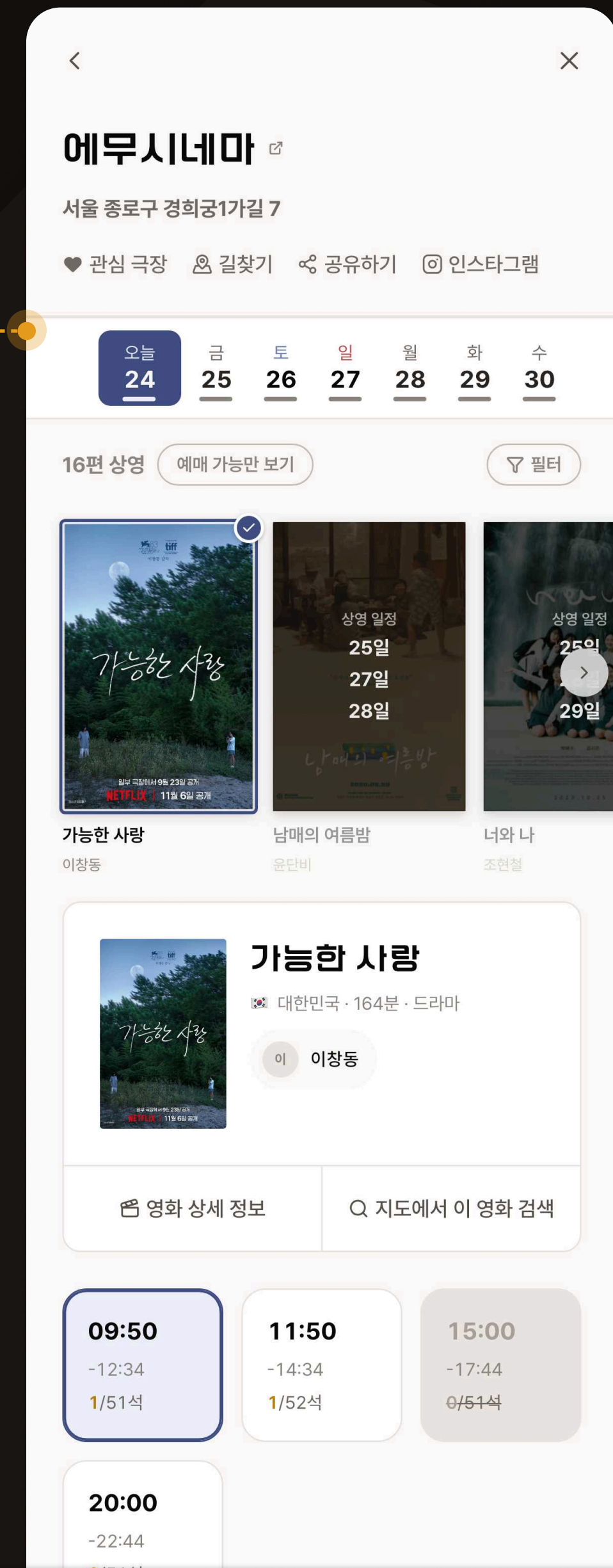
둘러보다가 발견하는 경험

내 주변을 탐색하는 과정에서 몰랐던 독립영화관을 파악하고,
새로운 관심작을 자연스럽게 발견하는 경험을 제공합니다.

지도 탭



극장 상세 시트



Key Screen 2

예매처를 찾아 헤맬 필요 없이 바로 연결합니다

독립영화관마다 흩어져 있던 예매처가
서비스 곳곳에 모여있습니다.
더 이상 예매 사이트를 따로 검색할 필요가 없습니다.

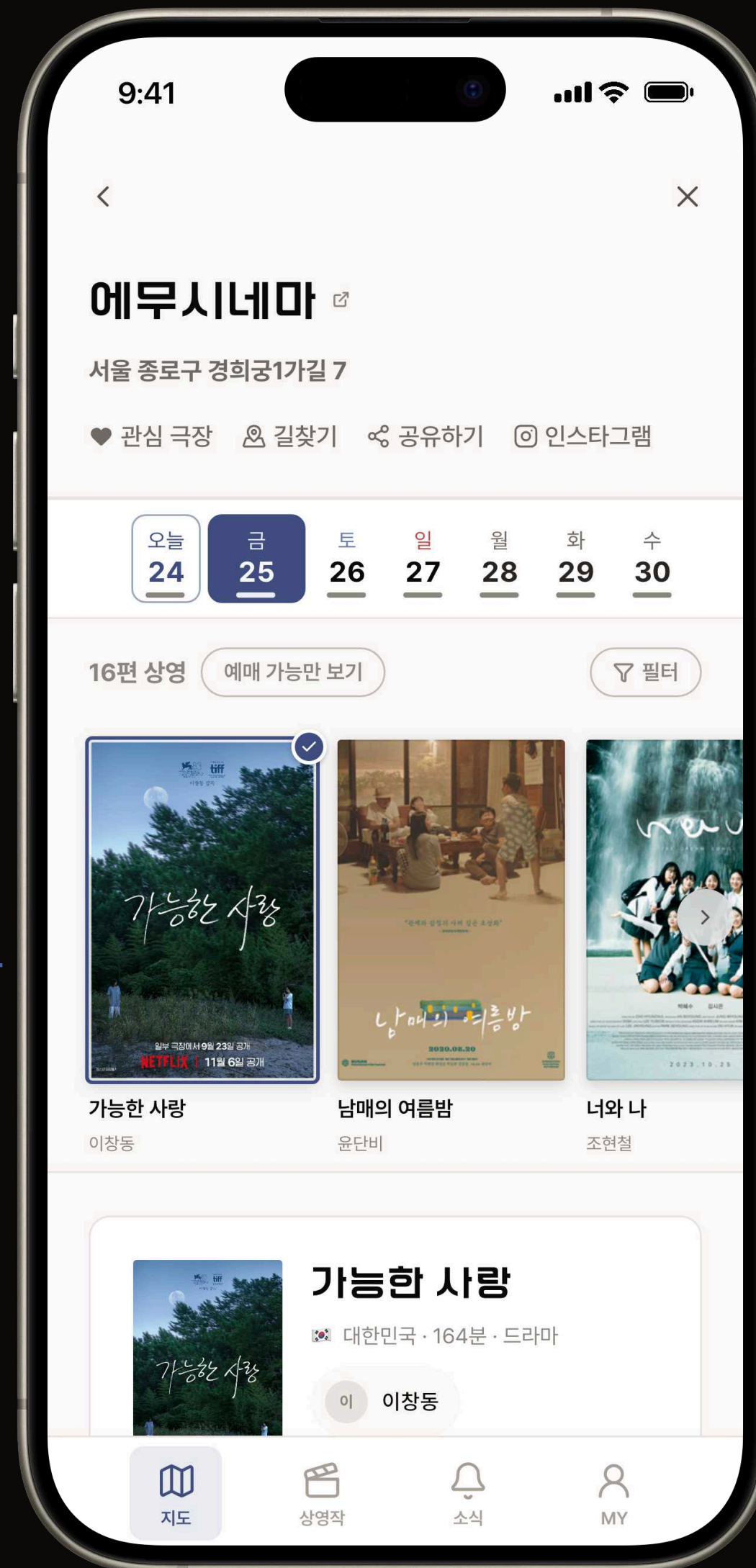
흥미가 이탈로 이어지지 않는 최단 경로

상영작 탭이나 지도에서 극장을 발견하고,
상영시간을 확인하고, 예매까지 자연스럽게 이어집니다

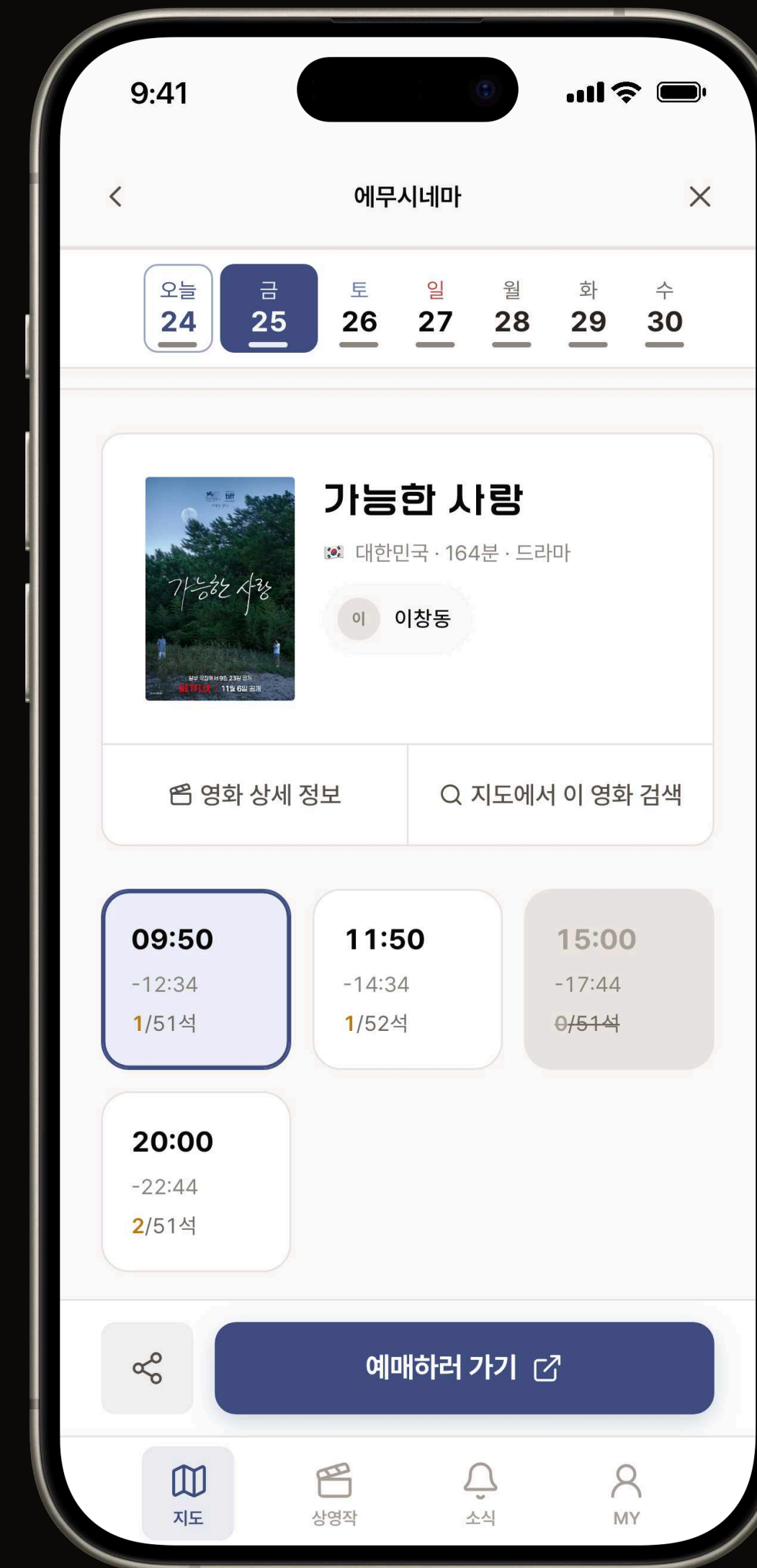
복잡한 예매 플랫폼 통합 매핑

극장마다 각기 다른 예매 플랫폼의 딥링크를 연결하여,
예매 링크가 제공되는 회차에서 해당 예매처로 이동할 수 있습니다.

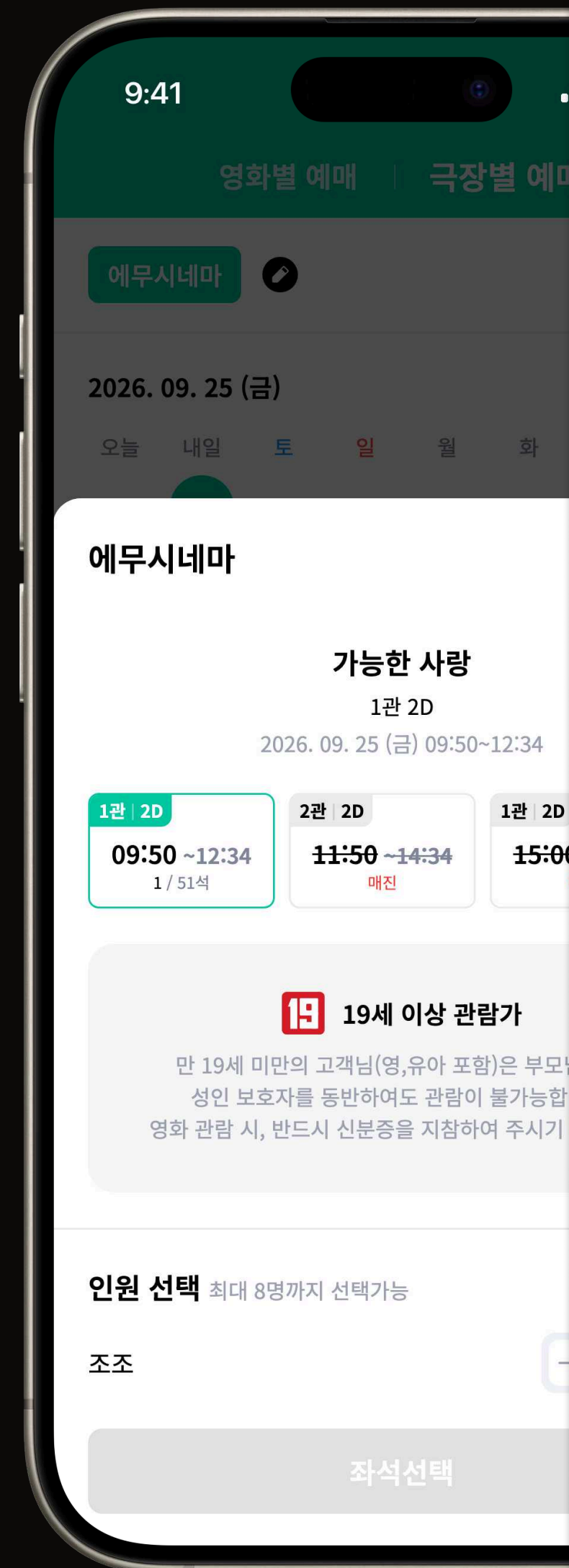
극장 상세 시트



상영 시간표 선택



외부 예매처 이동



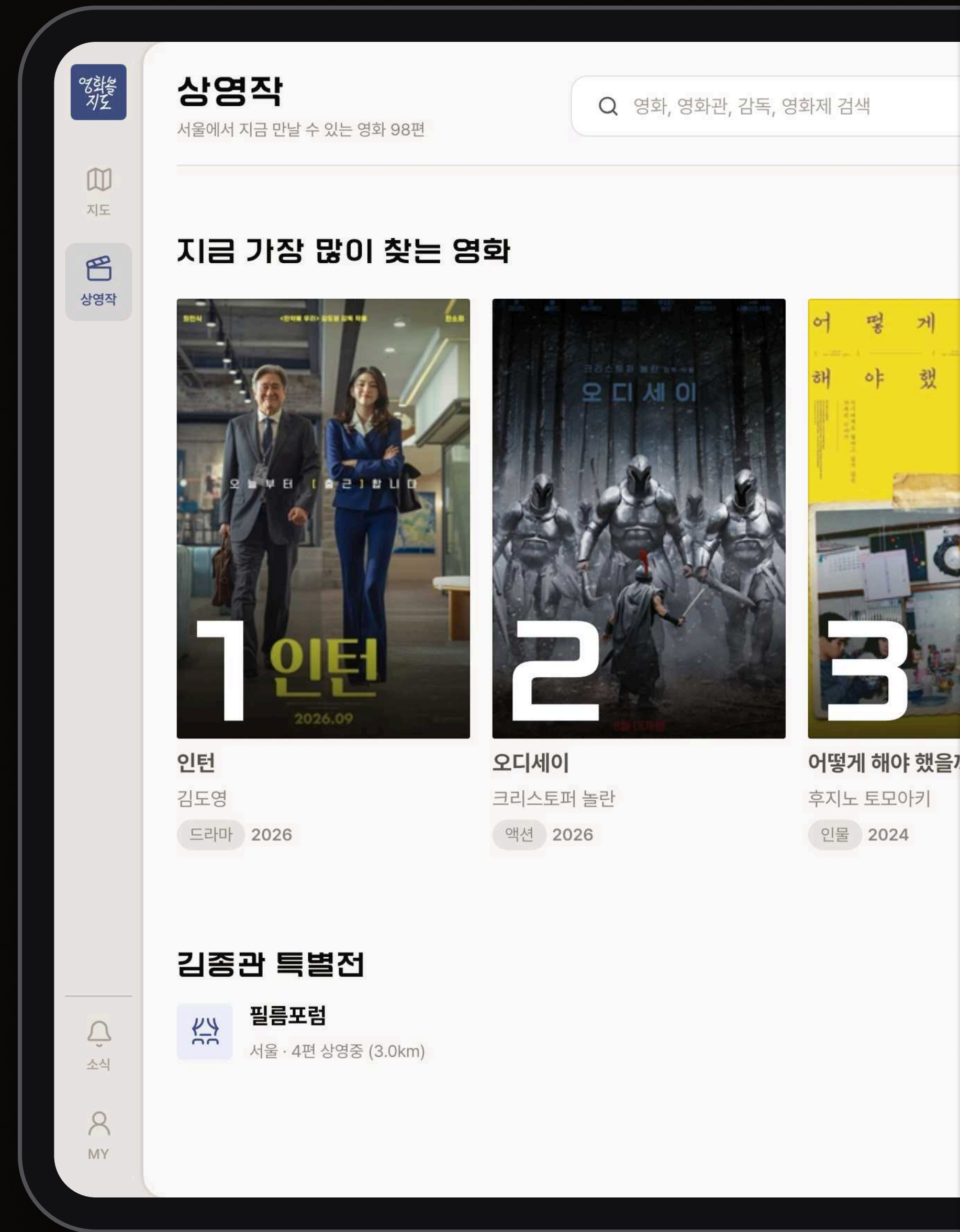
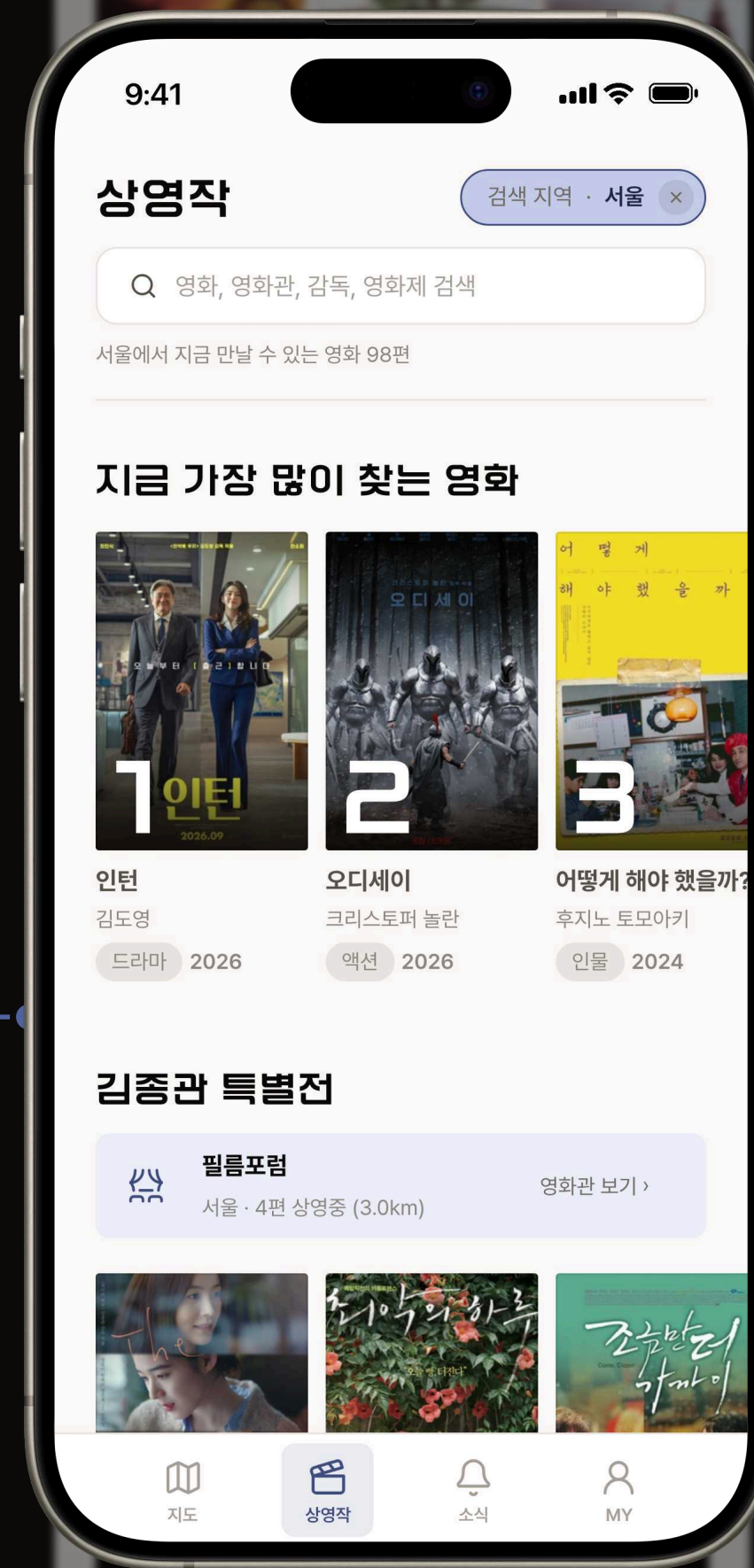
Key Screen 3

독립·예술영화 관객의 맥락에 맞춰 큐레이션합니다

상업영화와 달리 감독이나 기획전 중심으로 영화를
탐색하는 독립영화 관객의 특성을 반영했습니다.
지금 스크린에서 놓치지 말아야 할 보석 같은 작품들을
다채로운 테마로 엮어 제안합니다.

독립영화 관객의 취향을 반영한 상영작 섹션

현재 상영작 탭은 인기작·막바지 상영·감독 특별전을 함께 보여줍니다.
지금 볼 수 있는 작품을 독립 영화관 관객들의 상영 맥락에 따라
쉽게 탐색하도록 돕습니다.



진입 순서를 데이터로 다시 정했습니다

초기엔 접근성이 1순위일 것이라 보고, 지도를 랜딩페이지로 정했습니다

독립영화 관객은 '갈 수 있는 범위'를 먼저 정한 뒤 작품을 고른다고 판단해,
서비스의 첫 진입 화면을 지도 탭으로 설계했습니다.

검증이 필요한 가설이었기에 GA4·PostHog 이벤트를 기획 단계부터 함께 설계했습니다.



하지만, 예매 결정은 상영작 탭에서 더 우세했습니다

랜딩을 상영작 탭으로 바꾼 A/B 테스트에서, 세 지표 모두 상영작 랜딩이 앞섰습니다.

영화 상세 도달률

16.1% vs 24.6%

1.53배

상영 시간표 선택률

3.56% vs 4.17%

1.17배

예매 버튼 클릭률

2.62% vs 3.51%

1.34배

AB 테스트 배정 control 1,065 · test 1,020 (SRM 균형 확인) \ 2026.07.11~08.10

Service IA

초기 Flow
(Control)

● 온보딩 · 위치 권한
첫 진입 시

개선 Flow
(Test)

● 지도

/map

지도 위에서 극장·상영작 탐색

● 상영작

/

첫 진입 · 상영작 큐레이션

● 검색

/search

영화 · 감독 · 극장 · 영화제

● 막바지 상영

곧 내리는 영화

지도는 발견을, 상영작 탭은 결정을 말도록 역할을 나누고
진입 순서만 바꿔 두 탭이 각자 잘하는 구간을 담당하게 했습니다

이탈 지점을 데이터로 찾아 UI를 고치고 전환율을 1.5 배 끌어올렸습니다

언제 볼 수 있는지 한눈에 알 수 없었습니다

특정 영화를 선택해도 그 영화가 어느 날들에 상영되는지 알 수 없어,
날짜 탭을 하나씩 눌러가며 직접 확인해야 했습니다.

선택 이후의 흐름이 때때로 화면 밖에 있었습니다

상영작 수와 기기 화면에 따라 시간표가 첫 화면에 들어오기도, 밀려나기도 했습니다.

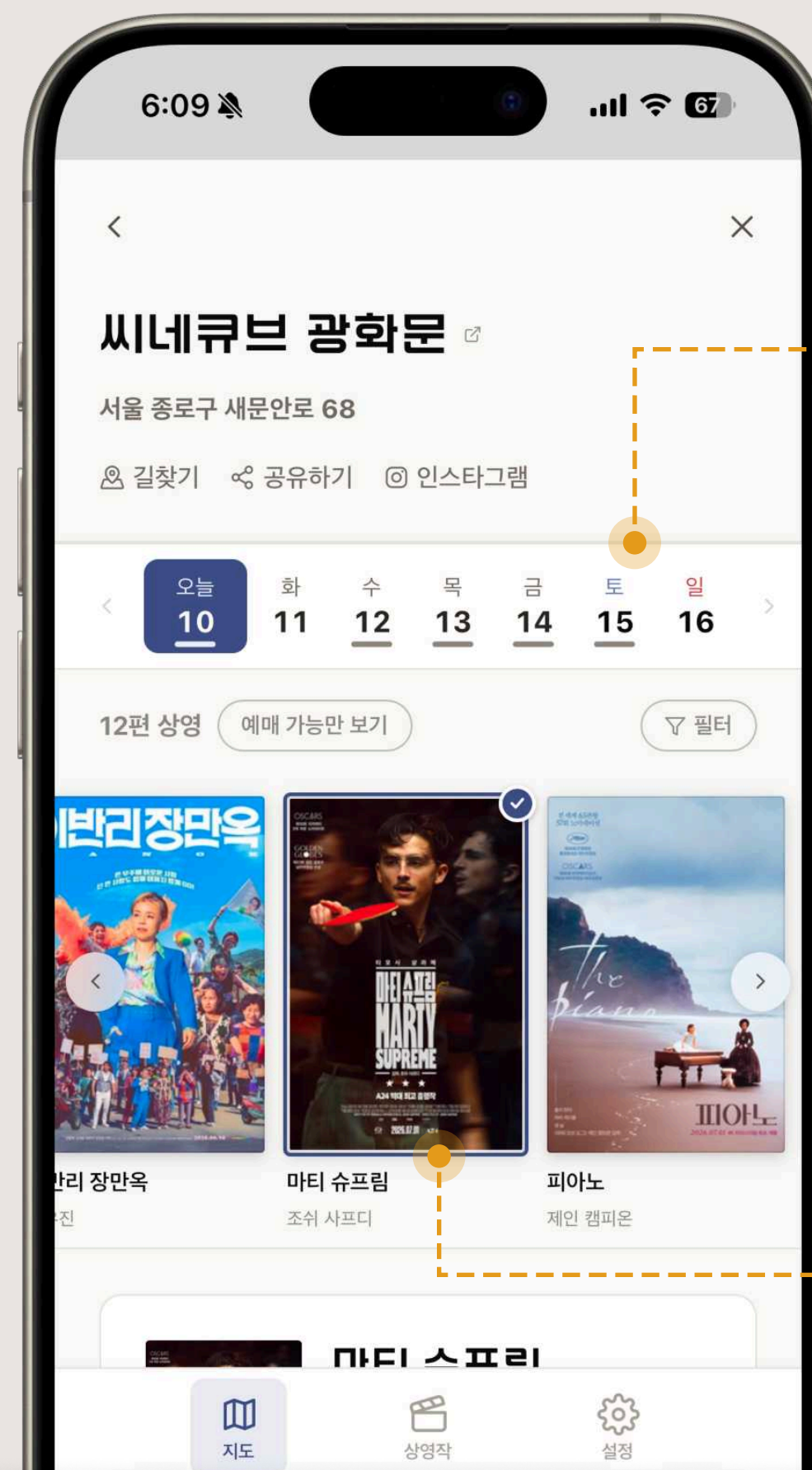
이에 따라 선택 시점에 필요한 정보와 경로를 채우는 방향으로 수정했고,
배포 후 시트에서 예매까지 이어지는 비율이 4.5%에서 6.8%로 개선됐습니다.

시트오픈 후 예매 버튼 클릭률

1.51배 증가

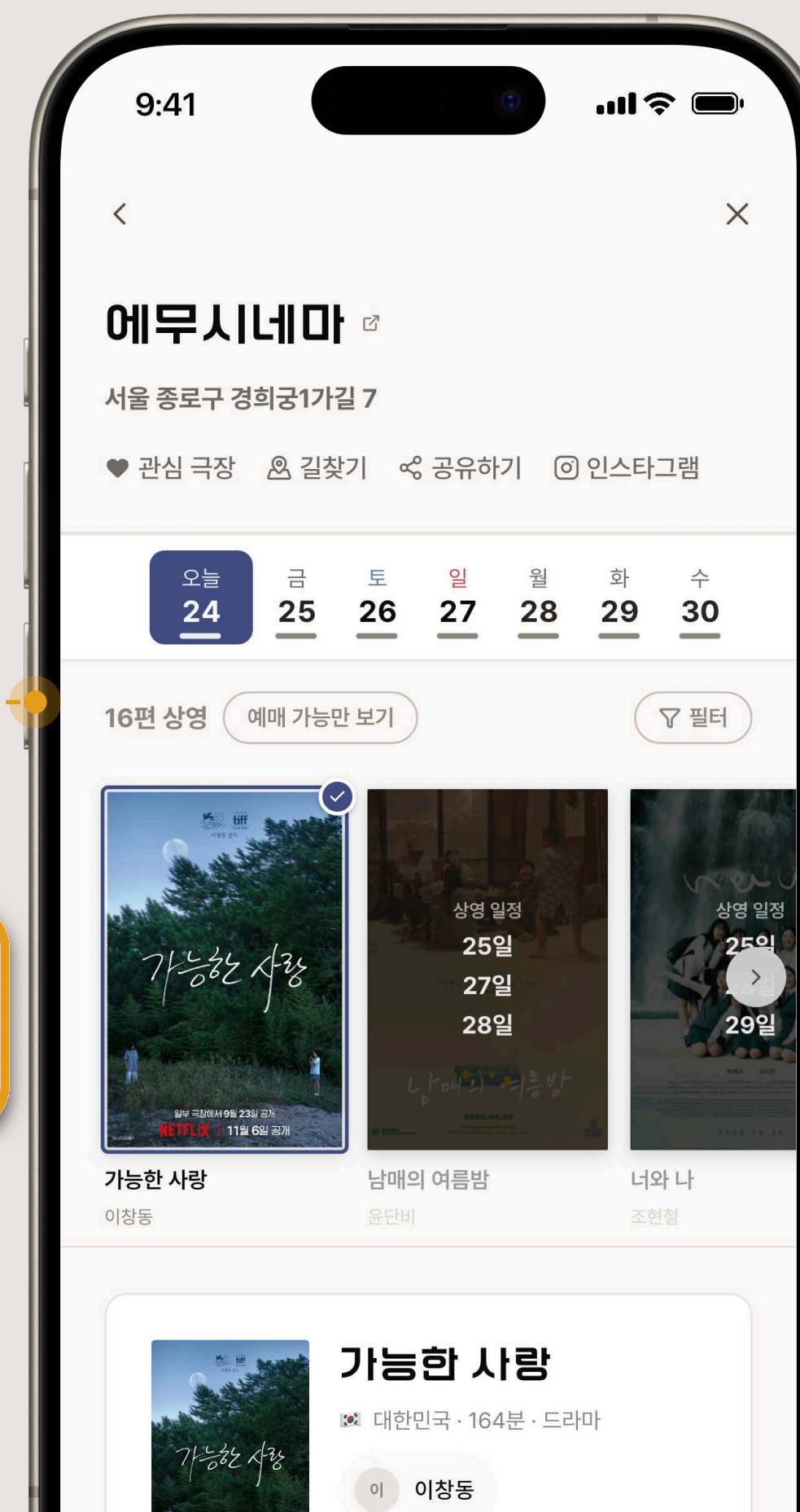
개선 전
4.5%

개선 후
6.8%



상영일을 날짜 바에 표시합니다

영화를 선택하면 그 영화가 상영되는 날에 UI를 추가하여
날짜를 모두 눌러보지 않아도 상영일을 파악할 수 있습니다



포스터를 선택하면 바로 시간표로 이동합니다

스크롤 이동과 함께 해당일의 시간표를 표시합니다.

핵심 성과

관객들이 단순 관람을 넘어 능동적으로 정보를 비교·탐색했습니다

지도 핀 열람 유저 1인당 평균 4.09회를 기록하며 단순 방문을 넘어
실제 상영 정보를 적극적으로 탐색하는 유저층을 확보했습니다.

누적 사용자

서비스 오픈 후 방문한
순 사용자 수

13,000명+

일정 계획 탐색

단순 조회를 넘어 날짜를 바꿔가며
관람 일정을 계획한 횟수

1,355회

극장 시트 열람률

전체 유저 중 상세 상영 정보를
확인한 비율

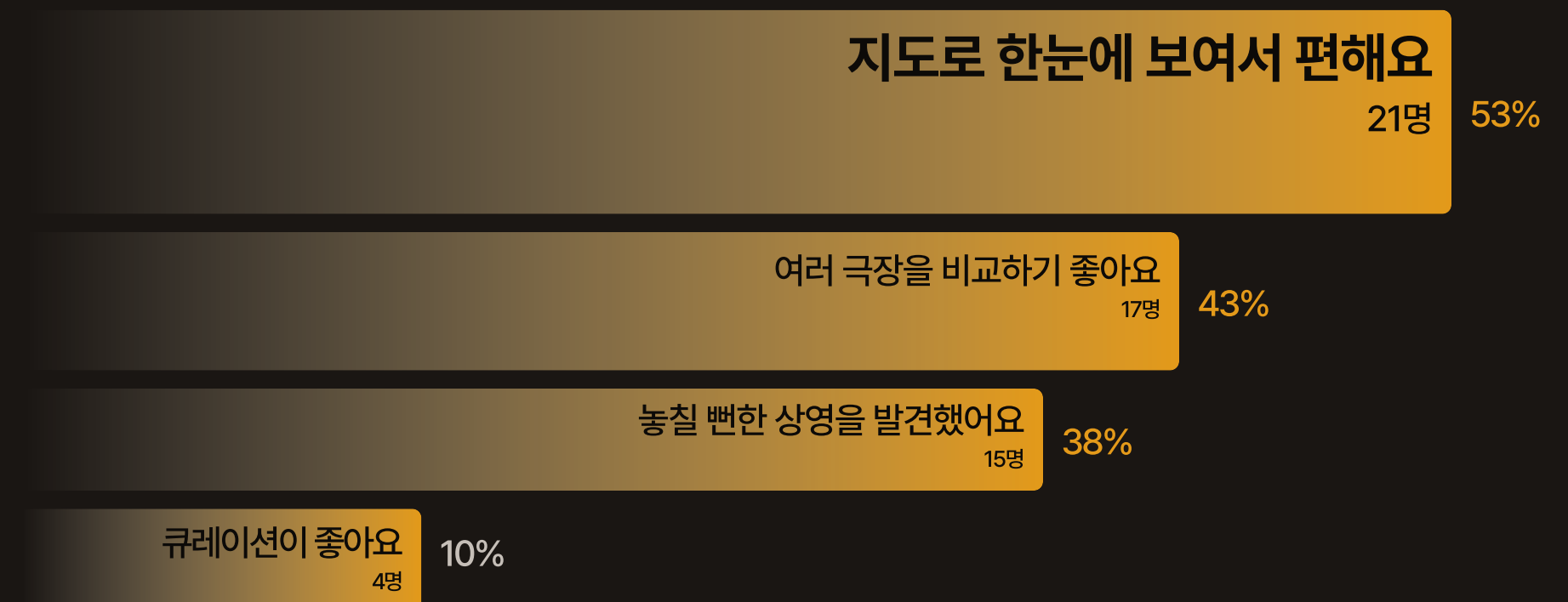
21.3%

사용자 피드백

재방문 유저의 대부분이 탐색 경험의 개선을 강점으로 뽑았습니다

2회 이상 방문한 핵심 유저 대상 인앱 설문 조사 결과,
서비스를 다시 찾는 가장 큰 이유는 파편화된 극장 정보를 지도와 리스트 형태로
직관적으로 비교·발견할 수 있다는 점이었습니다.

서비스에서 특히 어떤 점이 좋았나요?



재방문자 39명 대상 설문, 중복선택 가능

Lessons

초기 직관이 실제 유저의 데이터와 다를 수 있음을 몸소 확인했습니다.

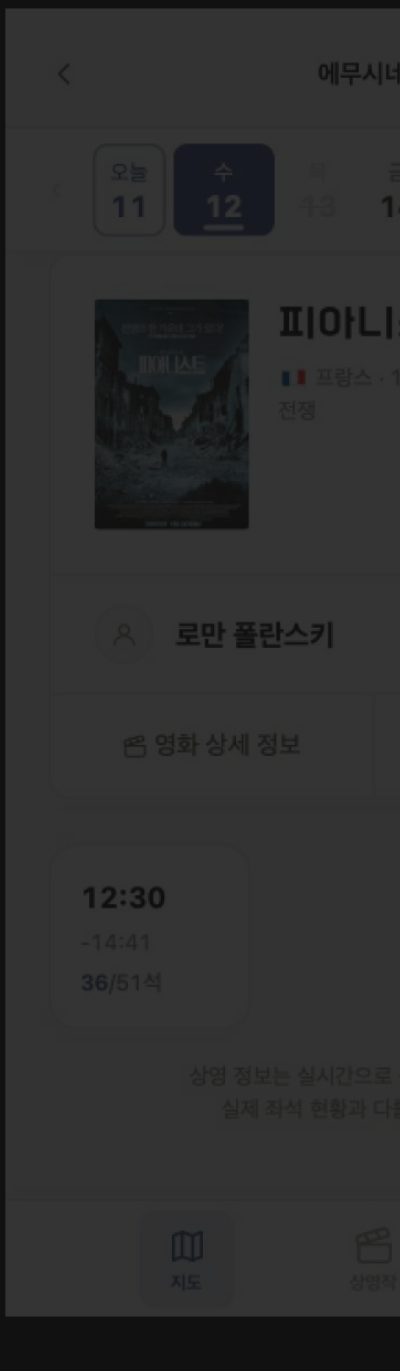
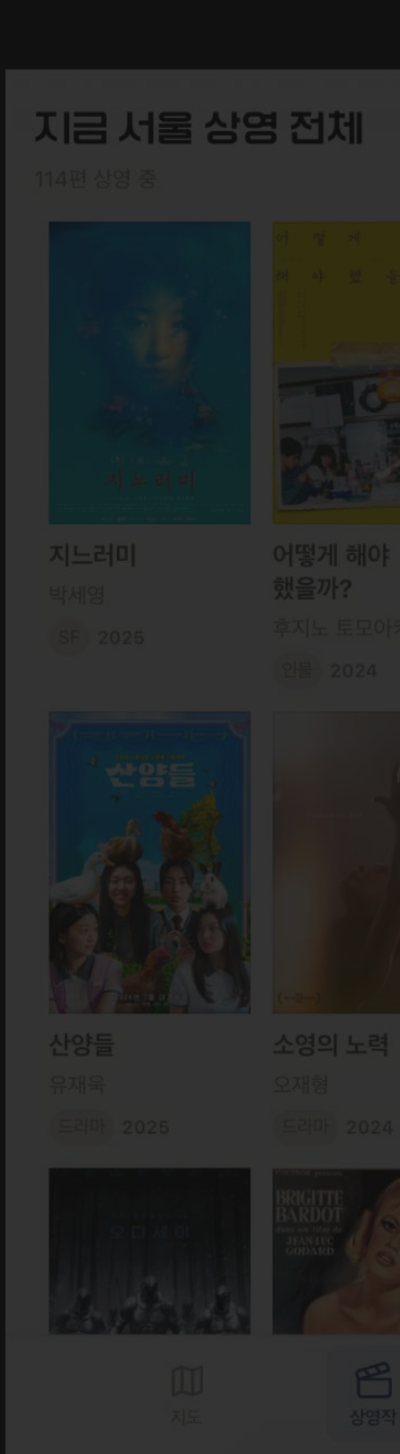
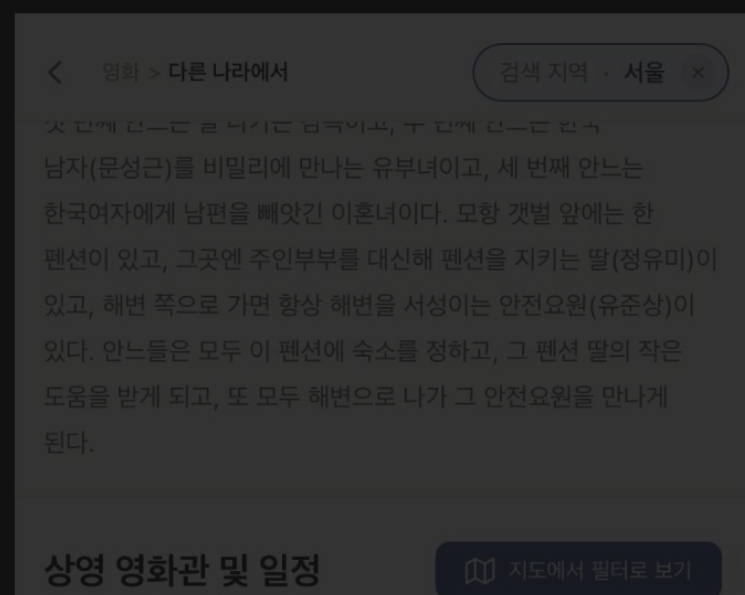
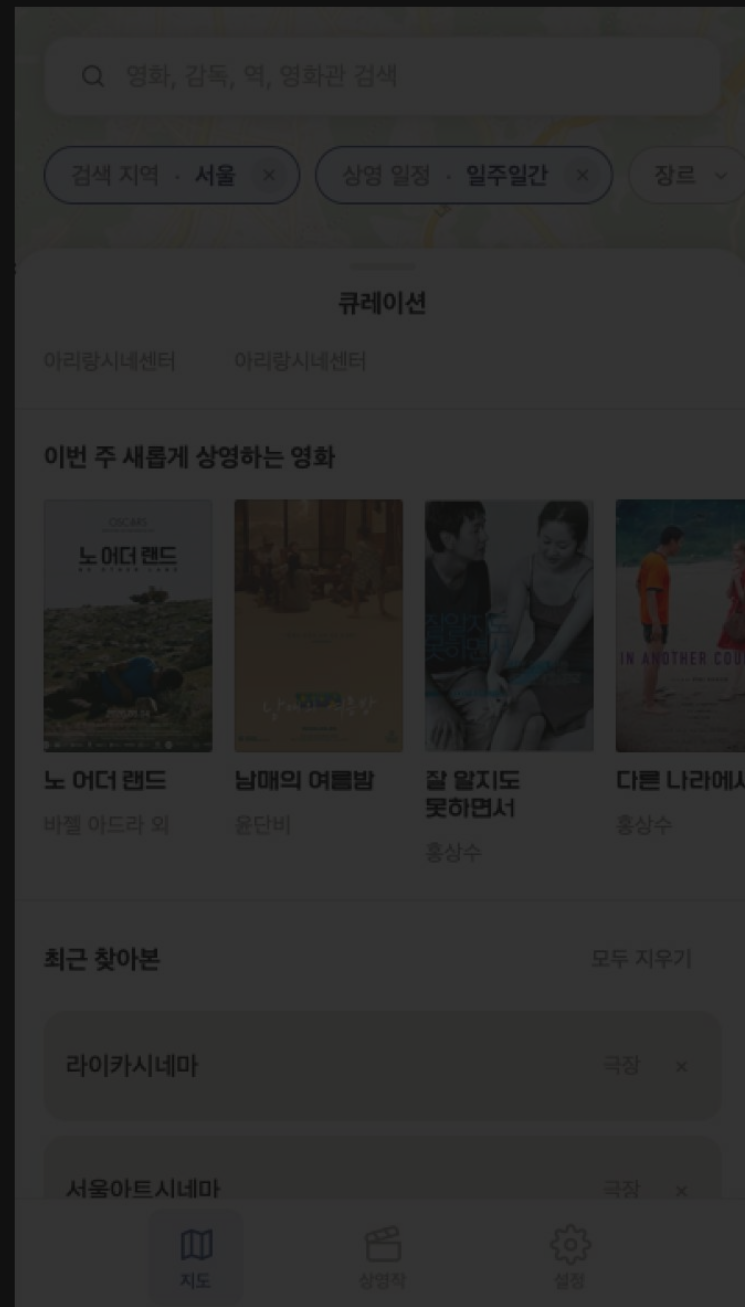
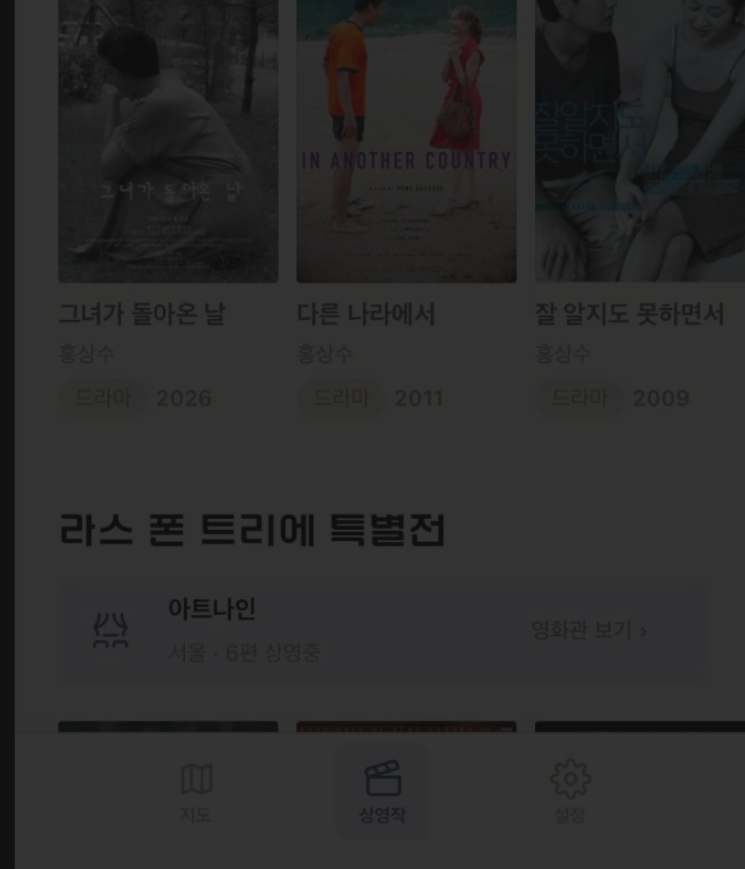
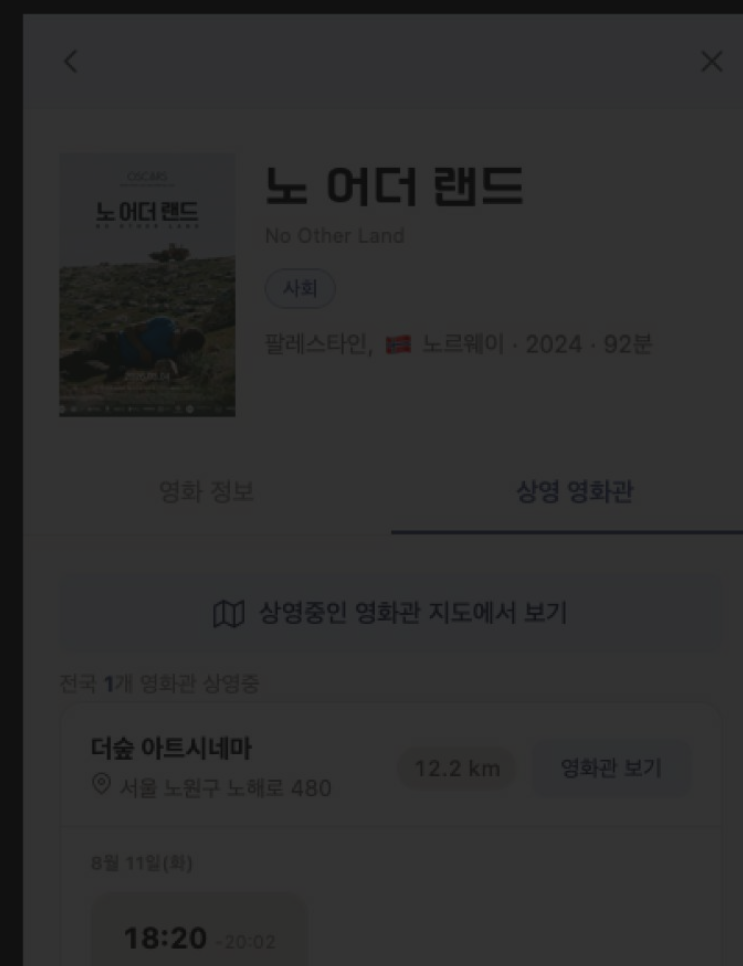
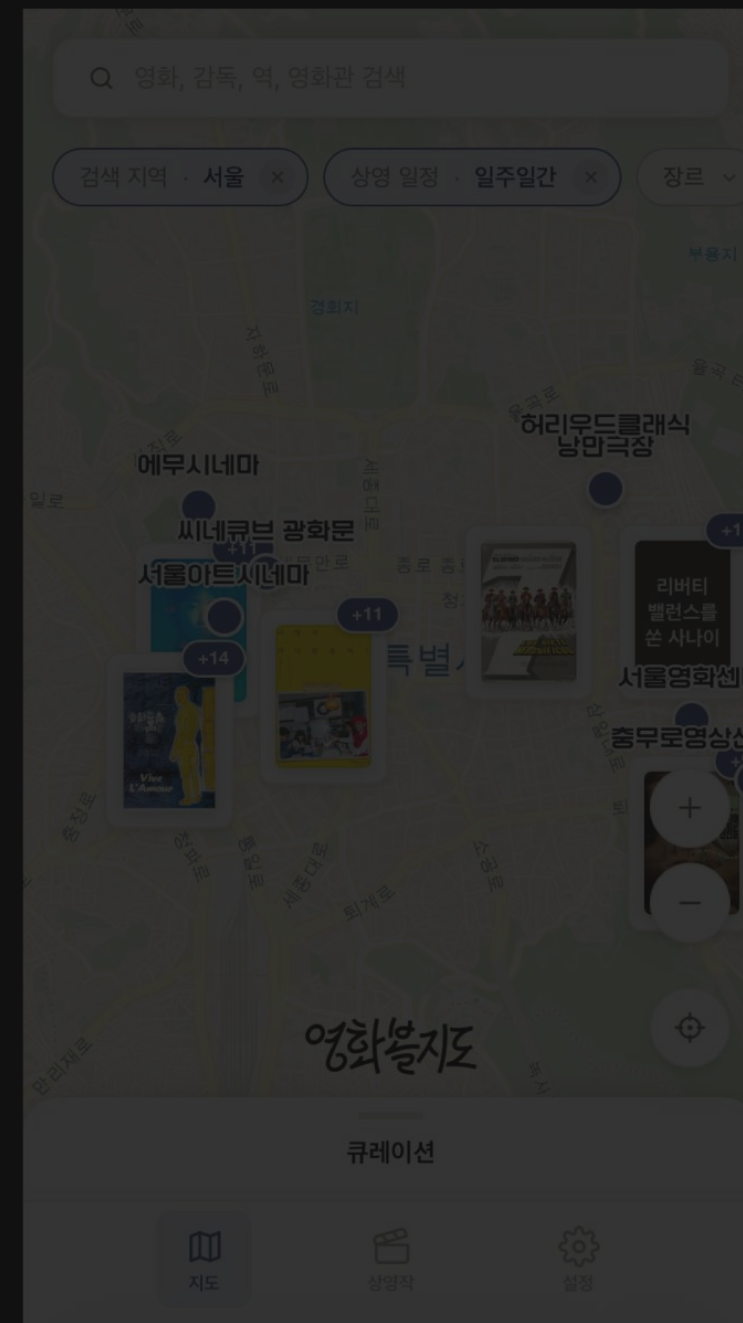
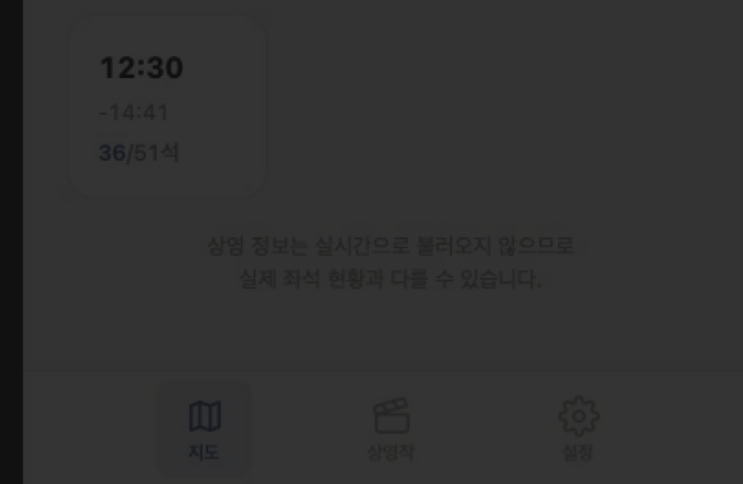
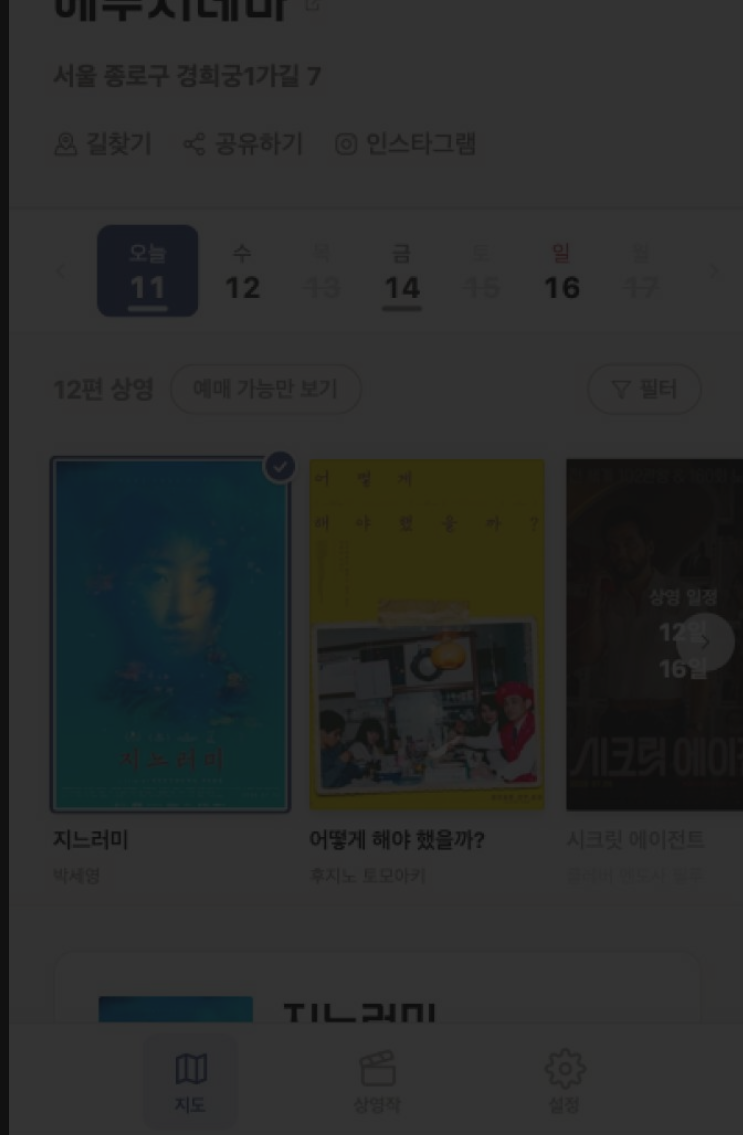
설립한 가설을 수정하고 곧바로 A/B 테스트를 설계하며
직관이 아닌 데이터 기반으로 프로덕트의 궤도를 수정하는 과정을 습득했습니다.

실제 유저 행동을 추적하여 예상치 못한 문제를 진단하고 해결했습니다.

정량적 데이터와 세션 리플레이를 이용해 이전에 놓쳤던 실제 패턴을 발견했습니다.
병목 구간의 원인을 파악하고 빠른 수정을 통해 사용성을 개선할 수 있었습니다.

AI와 함께한 워크플로우가 더 많은 UX 기획, 검증의 반복을 가능하게 했습니다.

기획, 디자인, 개발 전 과정에 AI를 적극 도입하여 1인 PM 체제에서도
'설계-구현-테스트-수정' 사이클을 빠르게 반복할 수 있었습니다.



영화불지도

Design System 2.0

1인 운영 프로젝트를 위한
디자인 시스템 및 검수 파이프라인 구현

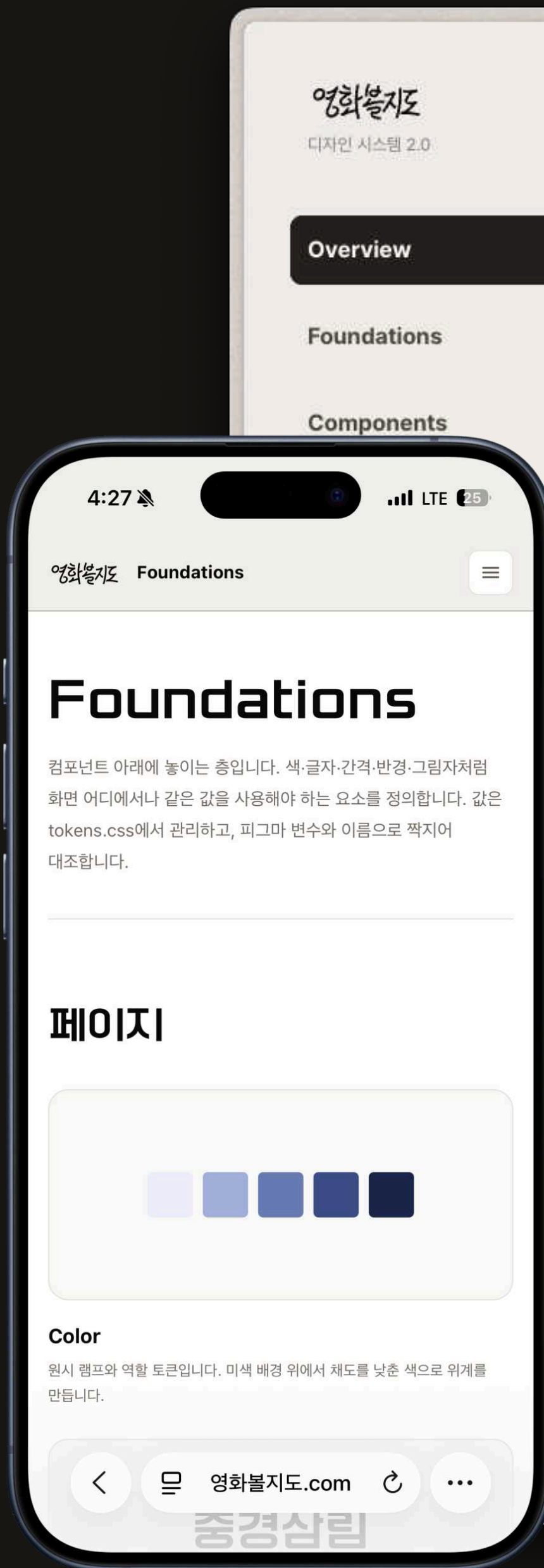
TYPE 개인 프로젝트 — 영화불지도 디자인 시스템 개선

PERIOD 2026.08 ~ 진행중

TOOL  

Contribution (100%)

- 프리미티브·시멘틱 토큰 레이어 설계
- 프리미티브 컴포넌트 22종 구성
- 코드↔피그마 정합성 검사 파이프라인 구축
- UI Audit CI 구축
- 디자인 시스템 문서 사이트 구현



영화불지도 디자인 시스템

전국 독립·예술영화관의 상영 정보를 지도에서 안내하는 서비스, 영화불지도의 디자인 시스템입니다. 미색 배경 위에 흰 카드를 올리고 하이라이트 컬러 한 가지를 선택하는 행동을 가리키는 원칙 위에 세워져 있습니다. 이 문서의 값은 코드와 피그마에서 생성됩니다.

현황

182	14	22	22/22	1
코드 토큰	텍스트 스타일	프리미티브	피그마 연결	코드↔피그마 차이

토큰 3계층

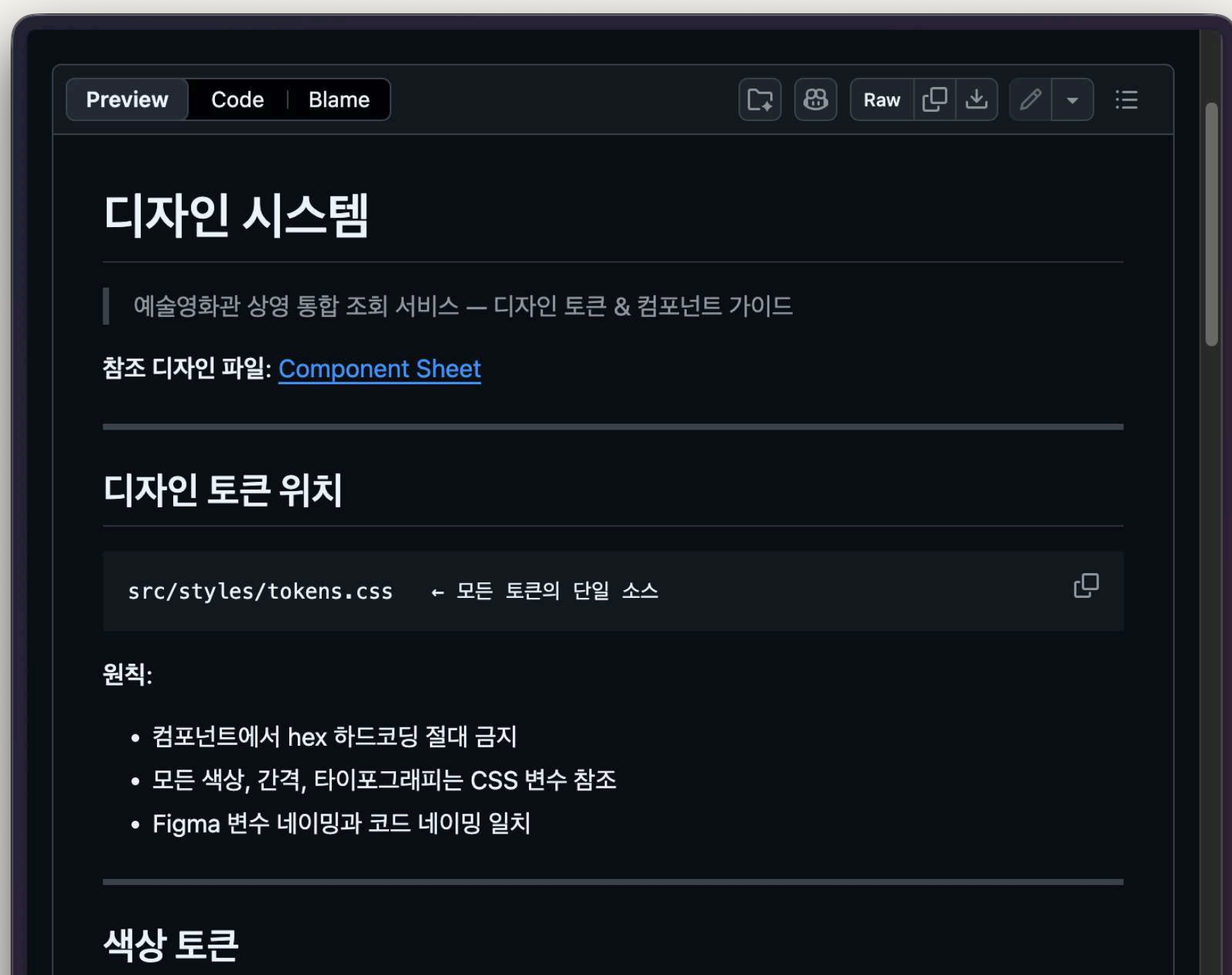
컴포넌트는 2계층(역할)을 사용합니다. 수정시 한 곳만 수정할 수 있도록 합니다.

1·원시값	<code>--color-neutral-900</code> · 피그마 “영화불지도 색상 - 2.0” — 의미를 담지 않은 순수한 값입니다.
2·역할	<code>--color-text-primary</code> · 피그마 “영화불지도 시멘틱 - 2.0” — 역할에 이름을 붙인 층입니다.
3·컴포넌트	<code>--comp-btn-px-md</code> — 컴포넌트 전용 값입니다.

Design.md 한 장으로는 서비스 전체의 일관성을 지킬 수 없었습니다

Design.md 파일 사용

초기에는 빠른 기능 구현을 위해 단순 문서로 규격을 관리했습니다.
주요 색과 타이포그래피, 원칙 등을 문서로 작성하였으나
구현 화면 수가 늘어남에 따라 이 패턴을 벗어난 디자인이 생겨났습니다.



토큰과 원칙을 적어뒀는데도 지켜지지 않는 곳이 더 많았습니다

토큰 60여 개, 'hex 금지' 원칙까지 문서화했지만 화면에는 적용되지 않았습니다.
버튼·입력 요소 중 공통 컴포넌트를 가져다 쓴 건 2.8% 뿐이었습니다.

화면이 늘어나면서 어긋난 곳을 찾아낼 손이 없었습니다

1인 운영에 AI를 활용하며 화면과 기능은 빠르게 늘었지만, 그 화면이 정의해둔
규칙에 맞는지 확인하는 방법은 여전히 눈으로 훑는 것이었습니다.



문서로 적어두는 것만으로는 지켜지지 않았고, 지켜지지 않은 만큼 다음 화면이 비싸졌습니다.

**한 번 정한 규격을 모든 화면이 가져다 쓰고,
어긋나면 바로 드러나는 구조가 필요했습니다.**

기준 정의

어떤 인상으로, 어떻게 만들고, 어떤 기준을 지킬지 먼저 정했습니다

영화가 주인공, UI는 종이처럼 물러납니다

화면에는 늘 포스터 수십 장이 올라오고 그 색과 인상이 제각각입니다.
그래서 UI는 포스터를 받치는 종이처럼 물러나 있기로 했습니다.

속도는 유지하고 정확성을 높입니다

속도가 일관성을 깨지 않도록 검사를 자동화하고 결정을 문서로 남기기로 했습니다.
사람 눈 대신 스크립트가 어긋남을 찾습니다.

새로 만들어도 이 다섯은 흔들리지 않습니다

같은 역할은 같은 모양으로, 피그마와 코드는 같은 값으로,
누구나 읽을 수 있게, 틀리지 않게, 눌렀으면 반응하게 화면을 구성해야 합니다.

영화플지도



Character — 어떤 인상이어야 하는가

인쇄물

절제

발견

조용한

여백

Practice — 어떻게 만들 것인가

빠른 실행

데이터 기반

자동 감사

문서화

Fundamentals — 무엇이 깨지면 안 되는가

일관성

정합성

접근성

정확성

피드백

프리미티브 구성

기준을 값으로 옮기고, 값을 컴포넌트로 묶었습니다

정한 방향이 화면까지 닿도록, 색·간격·글자를 토큰으로 정의하고 같은 역할의 요소를 컴포넌트로 묶었습니다.

Step 1 · 토큰

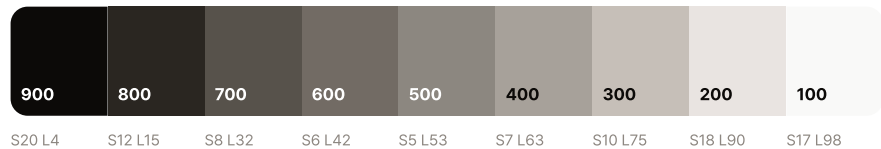
프리미티브 토큰 & 시멘틱 레이어 구축

색상을 HSL 기반으로 재설계해, 39개 프리미티브 토큰을 정립했습니다.

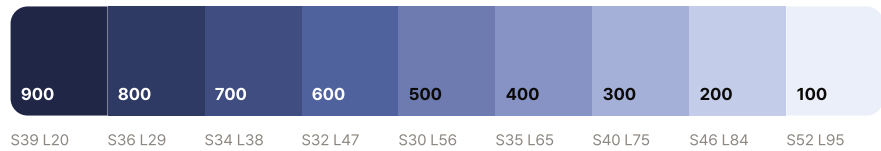
시멘틱 레이어를 구성해 컴포넌트가 컬러 값을 직접 참조하지 않고 역할 단위로 유연하게 대응하도록 설계했습니다.

Color

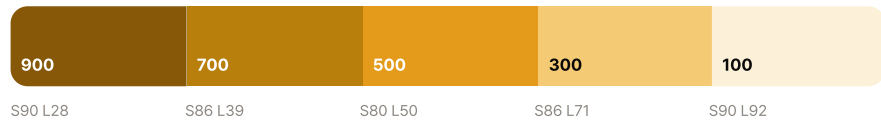
Neutral



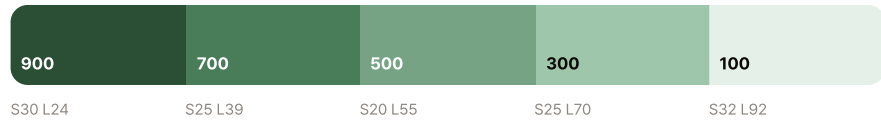
Primary



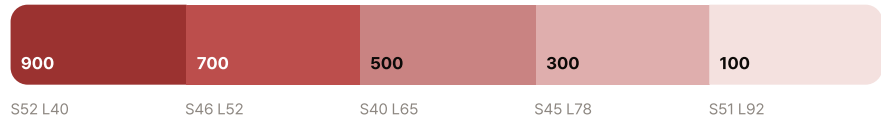
Warning



Success



Error



Icon

Typography

KIMM은 간판 전용 · 본문은 Pretendard

영화볼지도

display/h1 · KIMM 24

오늘 뭐 볼까

display/h2 · KIMM 20

괴인 · 이정홍

body · Pretendard 14

19:30 상영 후 · 잔여 12석

meta · Pretendard 12

GV · 매진 임박

label · Pretendard 10

Spacing

n = px ÷ 4 · 인접 차 ≥ 33% · 20/40 삭제(16·24/32·48로 수렴)

- spacing/1 · 4px 칠판지 내부, 아이문·글자 사이
- spacing/2 · 8px 요소 간 기본 간격
- spacing/3 · 12px 카드 내부 요소 사이
- spacing/4 · 16px 카드 패딩, 거터
- spacing/5 · 24px 카드 내부 그룹 사이

Step 2 · 컴포넌트

컴포넌트 조합 및 모듈화

화면을 매번 새로 그리지 않고 쌓아 올릴 수 있도록 버튼, 칩, 배지 등 19종의 프리미티브 컴포넌트를 정의했습니다.

2.0/Button

적용하기

지도에서 보기

적용하기

지도에서 보기

적용하기

지도에서 보기

더보기

삭제

더보기

삭제

더보기

삭제

2.0/ShowtimeCell

20:10

-21:51

82/120석

21:40

-23:21

6/90석

23:10

-00:51

45/90석

20:10

-21:51

지금 상영중

19:30

-21:11

매진

11:20

-13:01

상영 완료

2.0/BookingCTA

스파이더맨: 브랜즈 뉴 데이

16:00 · 잔여 69석

예매하러 가기

×

2.0/PosterPin

+11

괴인

괴인

너와 나

+9

세기말

의 사랑

Workflow

판단은 사람이, 구현은 AI가, 검사는 코드가 맡았습니다

Step 1 · 판단

방향과 기준에 대한 판단은 직접 합니다

어떤 인상이어야 하는지, 무엇이 깨지면 안 되는지는 사람이 정합니다.

이를 바탕으로 컴포넌트와 페이지들을 빠르게 설계합니다.

필요한 기능들, 위치와 순서를 직접 정한 뒤 구현으로 넘어갑니다

Step 2 · 구현

사람이 쓴 규칙을 보고 AI가 작업합니다

디자인 원칙과 작업 규칙을 AI가 참고하는 문서들에 작성합니다.

새 화면은 이 문서를 기준으로 작업하며, 구현 중 판단해야 할 내용은

사람이 개입하여 수정합니다.

새롭게 디자인되어야 하는 화면이 있다면 코드로 먼저 구현한 뒤,

피그마로 그대로 옮겨 검수하며 협업합니다.

Step 3 · 검사

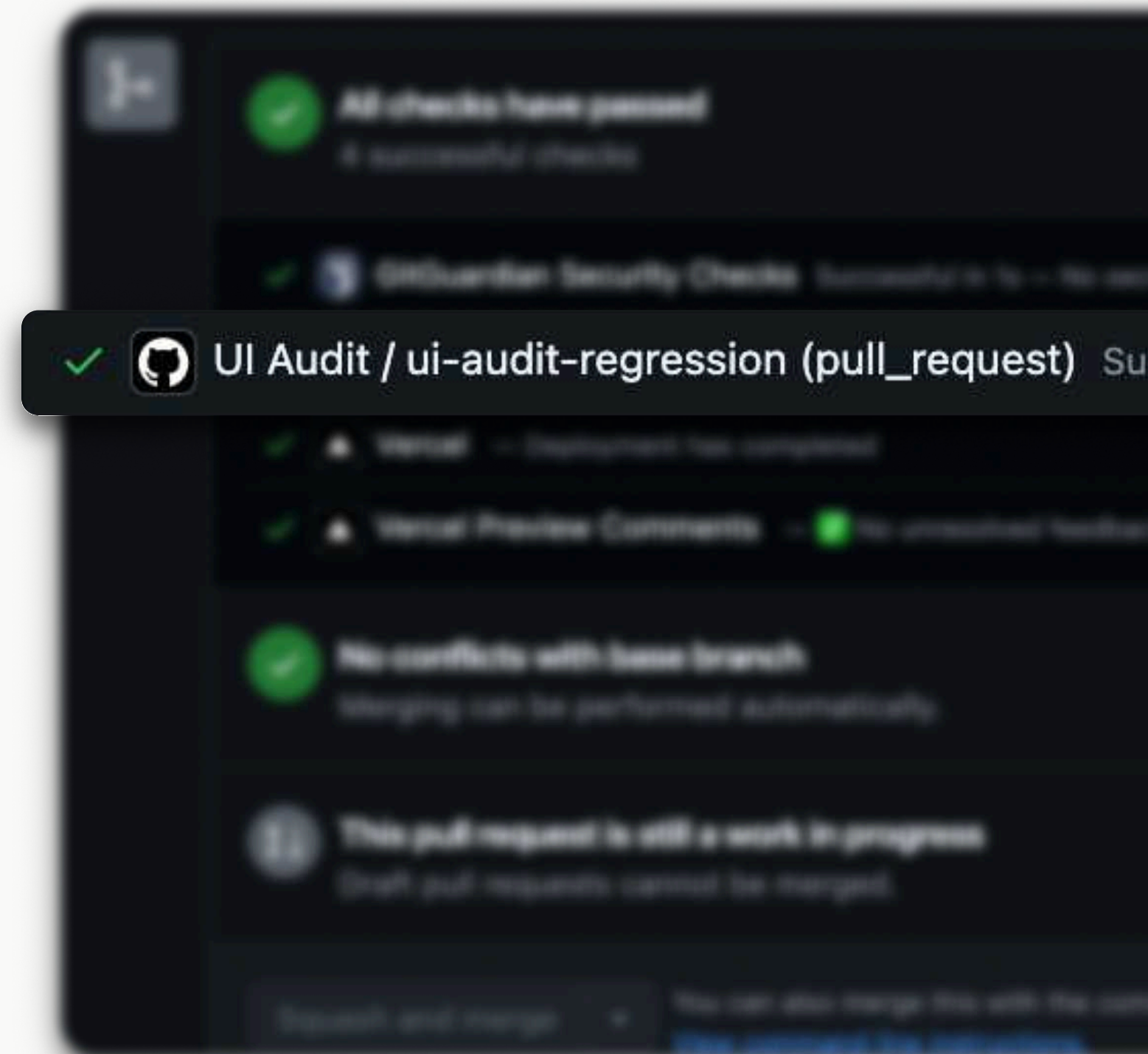
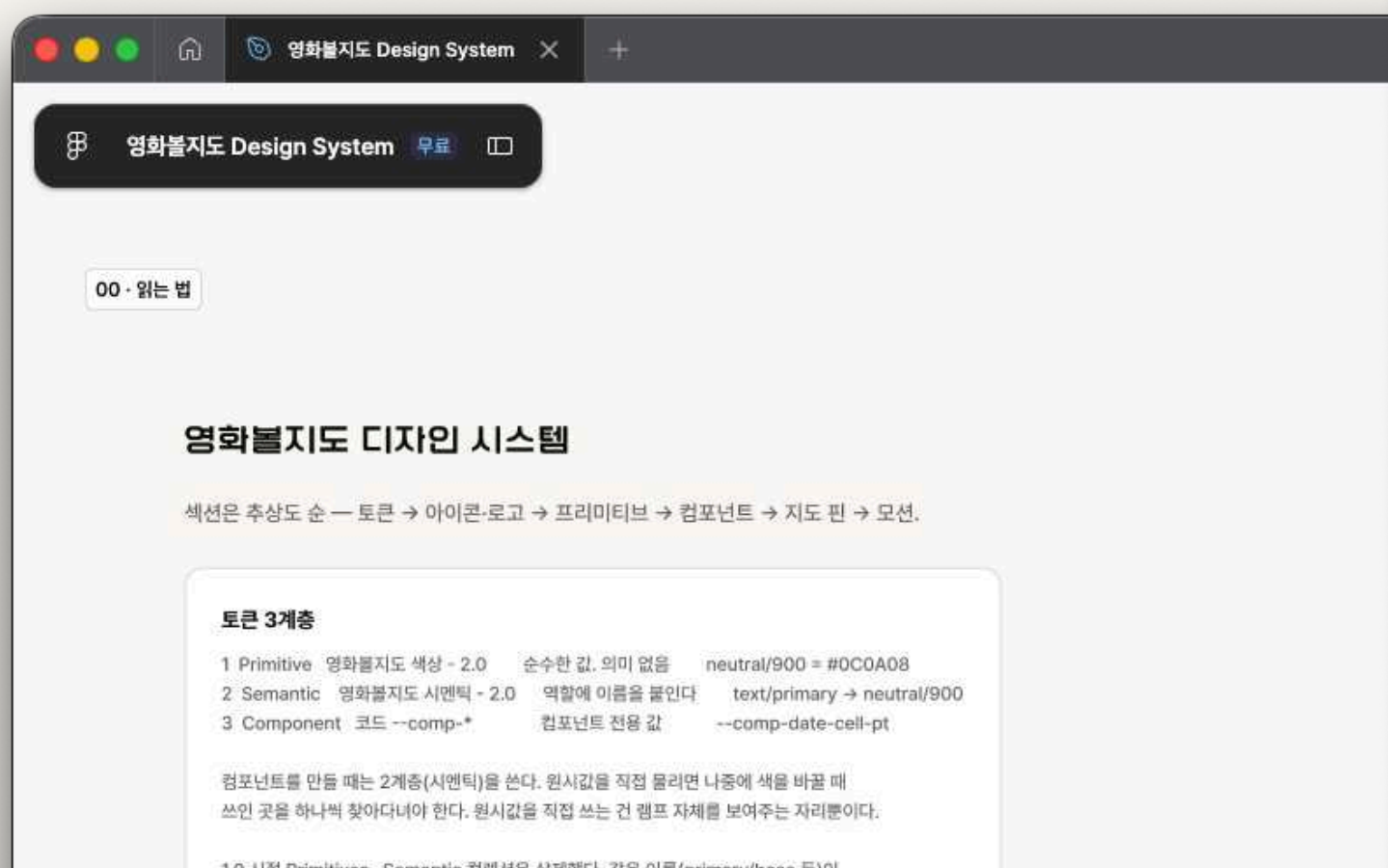
코드를 이용해 자동으로 검수합니다

하드코딩 수치를 감지하는 CI 검사 스크립트를 적용,

이전보다 수치가 나빠지면 PR 생성을 차단하며 정합성을 관리합니다.

피그마는 파일 상태를 JSON으로 불러와 코드와

정기적으로 대조하여 불일치를 즉시 파악하도록 구축했습니다.



Lessons

AI에게 '예쁘게'는 전달되지 않는다는 걸 배웠습니다.

문장으로 적어둔 원칙은 사람도 AI도 지키지 않았습니다.

지켜졌는지 판정할 수 있는 형태로 바꾸고 나서야 규칙이 화면에 닿았습니다.

규칙은 결국 좋은 경험이라는 판단을 옮겨 적은 것이었습니다.

'hex 금지'도 '색은 상태와 행동에만'도 포스터가 주인공이라는 판단에서 나왔습니다.

판단이 흐리면 그 흐린 상태가 복제되고, 분명하면 같은 속도로 좋은 결과가 쌓였습니다.

🔗 영화볼지도 Design System 2.0 ----->

피그마에 정의된 컴포넌트들을 읽고 코드와의 불일치를 검수하며

정의된 컴포넌트들을 보여주는 디자인 시스템 페이지입니다.

이를 통해 현재 컴포넌트의 상태를 확인하며, LLM이 참조할 컴포넌트 목록을 제공합니다.

영화볼지도

디자인 시스템 2.0

Overview

Foundations



Components



Maintenance



생성 2026-08-19

피그마 링크 2026-08-19

영화볼지도 디자인 시스템

전국 독립·예술영화관의 상영 정보를 지도에서 안내하는 서비스, 영화볼지도의 디자인 시스템입니다.

행동을 가리키는 원칙 위에 세워져 있습니다. 이 문서의 값은 코드와 피그마에서 생성됩니다.

현황

182

코드 토큰

14

텍스트 스타일

22

프레이티브

토큰 3계층

컴포넌트는 2계층(역할)을 사용합니다. 수정시 한 곳만 수정할 수 있도록 합니다.

1 · 원시값

--color-neutral-900 · 피그마 “영화볼지도 색상 - 2.0

2 · 역할

--color-text-primary · 피그마 “영화볼지도 시맨틱 -

3 · 컴포넌트

--comp-btn-px-md — 컴포넌트 전용 값입니다.

NH 나무증권 시세포착 주문

UX/UI 개선 산학협력 프로젝트

파편화된 주문 로직을 문장형 카드 UI로 구조화,
실제 서비스 적용 수준의 개선안 도출

TYPE	4인 팀 프로젝트 - PM 담당
PERIOD	2026.01 - 2026.03 (3개월)
TOOL	
Contribution (35%)	프로젝트 방향성 정립 (60%) 자사·경쟁사 서비스 분석 (30%) 핵심 UX 전략 제안 (80%) GUI 제작 (35%)



프로젝트 개요

NH 나무증권 앱의 시세포착 주문 화면 UX·UI 개선하기

배경

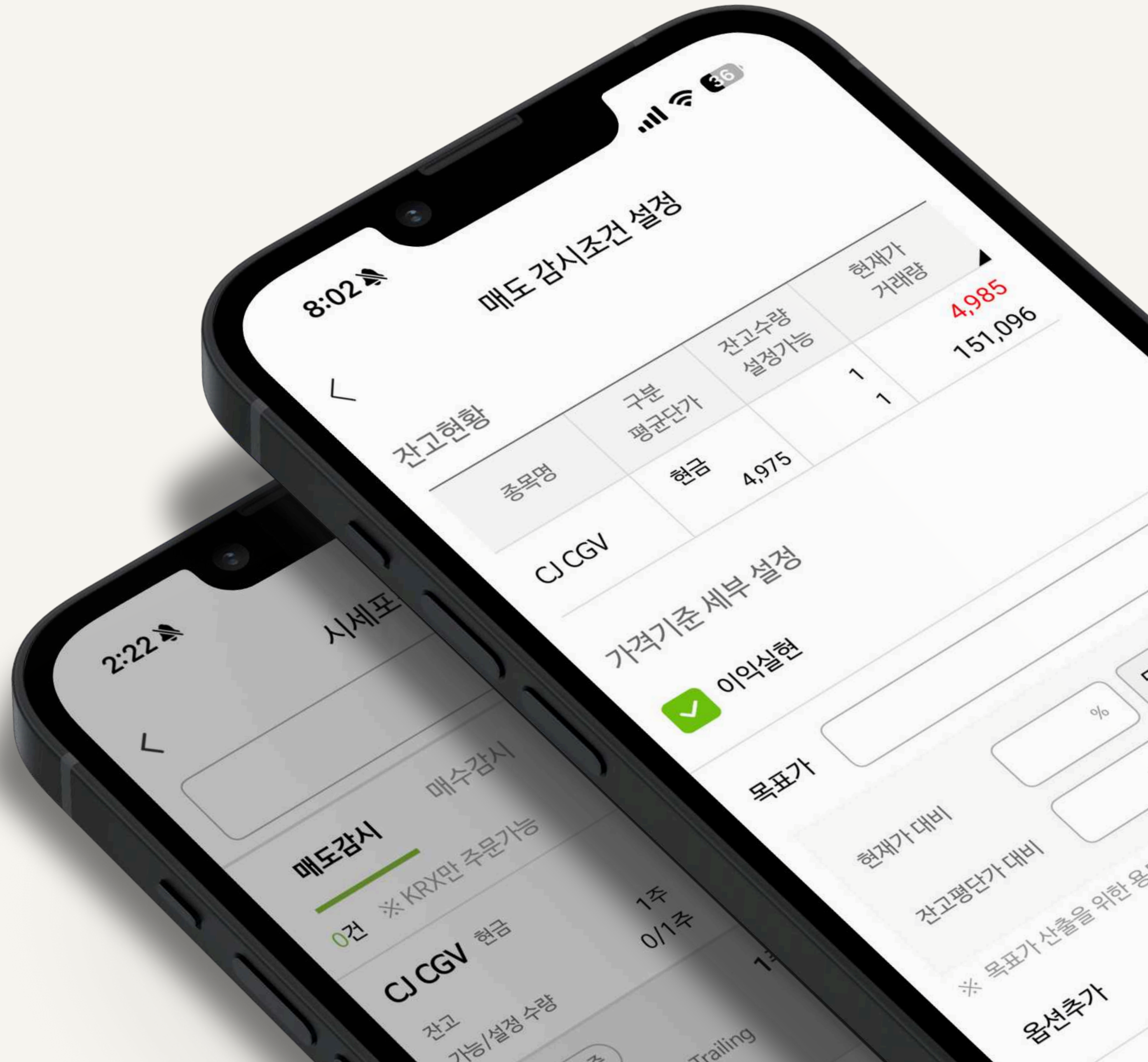
시세포착 주문은 월평균 10만 건 이상 이용되는 주요 기능이지만,
개발 당시 UI/UX 고려가 미흡한 채 빠르게 개발되어 사용자 불편이 컸습니다.

과제

자사·경쟁사 분석을 통해 사용성을 극대화하고,
전 고객이 쉽게 사용할 수 있는 사용자 중심 개선안을 도출합니다.

진행

현재 화면 사용성 평가 → 타사 사례 연구 → 개선안 제안
(11주 · NH × KAIST 산학 프로젝트)



시세포착 주문 기능은 화면만으로 쓸 수 없는 기능이었습니다

인터페이스만 보고는 이해할 수 없었습니다

자동 매수시에 현재가,시장가,매수호가,매도호가..찾아봐도 감이안와
어떤걸로 지정들 하시고 하는지?(또는 자동 매도시에는 당최 멀리설정들..
하아 내가 맨날 쳐다볼 조건이 되면 이런걱정 안한다요)



아니 지정가 매도 했는데 왜 현재가격으로 팔리는거야?

시세포착 주문의 문제는 화면만으로 과정과 결과를 예측할 수 없다는 점이었습니다.
많은 사용자가 기능의 의미를 직관적으로 파악하지 못해 사용법을 문의하고 있었으며,
별도의 유튜브 튜토리얼을 찾아봐야 할 만큼 높은 진입장벽을 형성하고 있었습니다.

'학습'이 따로 필요 없는 화면으로 개선

시스템의 복잡함이 인터페이스의 복잡함으로 이어져서는 안 됩니다.
사용자가 기능을 쓰기 위해 별도로 공부해야 하는 현재 상황을 탈피하고,
"쓸 줄 아는 사람만 쓰는 기능"을 "화면만 봐도 이해되는 기능"으로 재설계하고자 했습니다.

문제 상황



현재의 해결



핵심 과제

작동 방식을 예측하기 어려워 발생하는 커뮤니티 질문들

사용자가 인터페이스의 의미를 직관적으로 파악하지 못하고 실행 결과를 오해하여,
사용법을 묻는 질문이 다수 발생하고 있습니다.

별도의 학습을 요구하는 튜토리얼 콘텐츠

공식 유튜브 채널부터 개인 크리에이터까지 수많은 사용법 영상이 존재하며,
이는 기능을 온전히 활용하기 위해 사용자의 추가적인 학습이 강제되고 있음을 시사합니다



**"쓸 줄 아는 사람만 쓰는 기능"을
"화면만 봐도 이해되는 기능"으로 개선할 필요가 있습니다.**

사용성 테스트

숙련도와 무관하게 동작을 확신할 수 없었습니다

초보자와 경험자 모두가 겪는 기능 인지의 한계

사용성 테스트 결과, 배경지식과 무관하게 파편화된 UI와 난해한 용어가 공통된 장벽으로 작용했습니다. 조건을 만들 때도, 만든 뒤에도 확신이 서지 않아 실행을 주저하는 패턴이 관찰되었습니다.

타사에선 됐는데 여기서 그 기능이 어디 있는지, 여기서 뭐라고 부르는지 찾지 못했어요
조건주문 경험자

이 조건을 저장하면 뭐가 실행되는 건지 확신이 안 서요
증권 앱 노비스

확실히 거래가 되는 것인지 아닌지 파악하기 어려웠고
설정해두었던 주문 내용을 한눈에 파악하기가 어려웠어요
증권앱 주식 거래 경험자

참여 6명 · NH 나무 시세포착 주문 화면 첫 사용 관찰 · 1회 인터뷰
증권 앱 노비스 1인 / 단순 매매 경험자 3인 / 조건주문 경험자 2인 대상

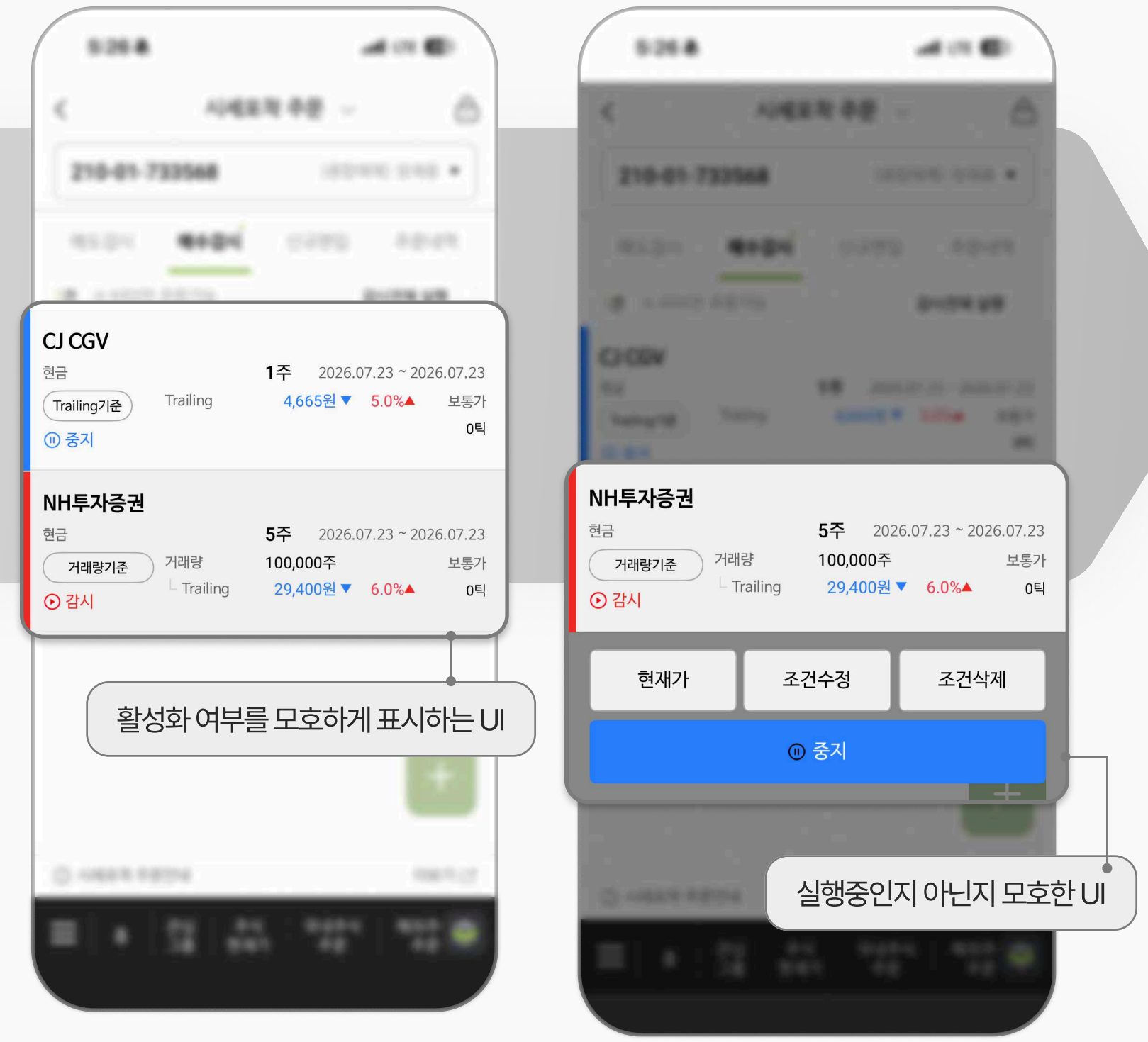
설정 단계

동작을 예측할 수 없는 난해한 용어와 UI



관리 단계

상태도, 내용을 확신할 수 없는 주문 목록



경쟁사 분석

시장의 해결 방식을 관찰하고, NH투자증권의 포지션에 맞게 선별했습니다

NH의 전문 기능은 온전히 유지하되, 입문자도 화면을 직관적으로 이해할 수 있어야 한다는 기준을 세웠습니다.
우리가 개선할 화면에서 응용할 특징들을 확인했습니다.



토스 증권

친절한 라이팅과 단순화된 기능 구조



미래에셋증권

다양한 기능을 단계별 플로우로 명확히 체계화



한국투자증권

상세한 정보와 기능을 다루는 전문가 중심 설계

얼마가 되면 주문을 할까요?

내 평균 4,419원

구매할 가격

4,774원

\$3.25

현재가보다 -3.0% 내 평균보다 +8.0%

- +



판매할 가격

4,917원

\$3.35

구매가보다 +2.9% 내 평균보다 +11.2%

- +

쉬운 단어와 문답형 라이팅을 통해
기능과 목적을 직관적으로 전달

1 감시조건 설정

1/3

복잡한 플로우를 단계별로 분리

자동주문 1건 감시중

KRX 현금

삼성전자

주문수량

5 주

유효기간

2026.01.02

주문가격

현재가

처리상태

감시중

감시조건 [현재가 97,000 이하], [현재가 110,000 이상], [70,50...

상세보기

수정

삭제

기능의 작동 상태를 명확히 표시

복잡한 주문 로직을
명확히 요약 제시하여 설정 오류 방지

감시조건

조건1 손실이 10% 이상

조건2 또는 이익이 10% 이상

조건3 또는 이익이 15% 이상,
고점대비 5% 하락

주문가격

시장가로

주문수량

100%에 해당하는 수량 1주를 현금매도합니다.

감시기간

2025월 11월 28일 까지

서비스 개선 목표 정의

이를 바탕으로 개선된 화면이 만족해야 할 5가지 기준을 정의했습니다

추가적인 학습이 강제되던 기존의 불투명한 주문 흐름을 개선해
누구나 확신을 갖고 실행할 수 있도록 5가지 원칙을 세웠습니다

설정 단계

직관적으로

진입 즉시 기능의 목적을 이해할 수 있게

단계적으로

기능 사용 과정에서 길을 잃지 않게

예측 가능하게

실행 전 결과를 미리 확인할 수 있게

관리 단계

되짚으며

설정된 조건의 의미를 계속 상기할 수 있게

안심하고

실패, 오작동에 대한 불안 없이 사용할 수 있게

이 원칙들을 바탕으로 파편화된 흐름을 통합하고
설정부터 관리까지 직관적인 문장형 카드 UI로 재구성했습니다

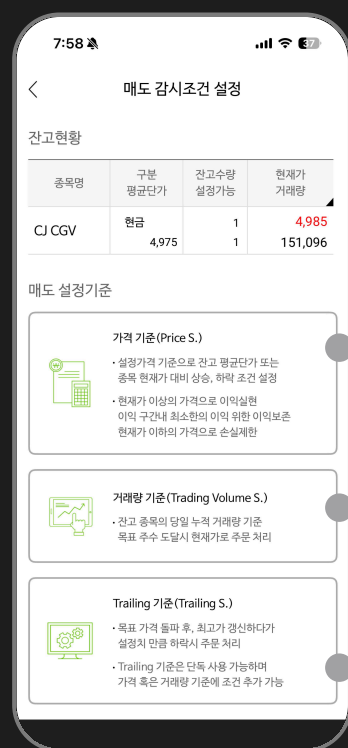
복잡한 플로우를 통합하고 조건들이 문장들로 읽히도록 다시 썼습니다

직관적으로, 예측 가능하게 사용할 수 있도록 페이지를 개선하였습니다

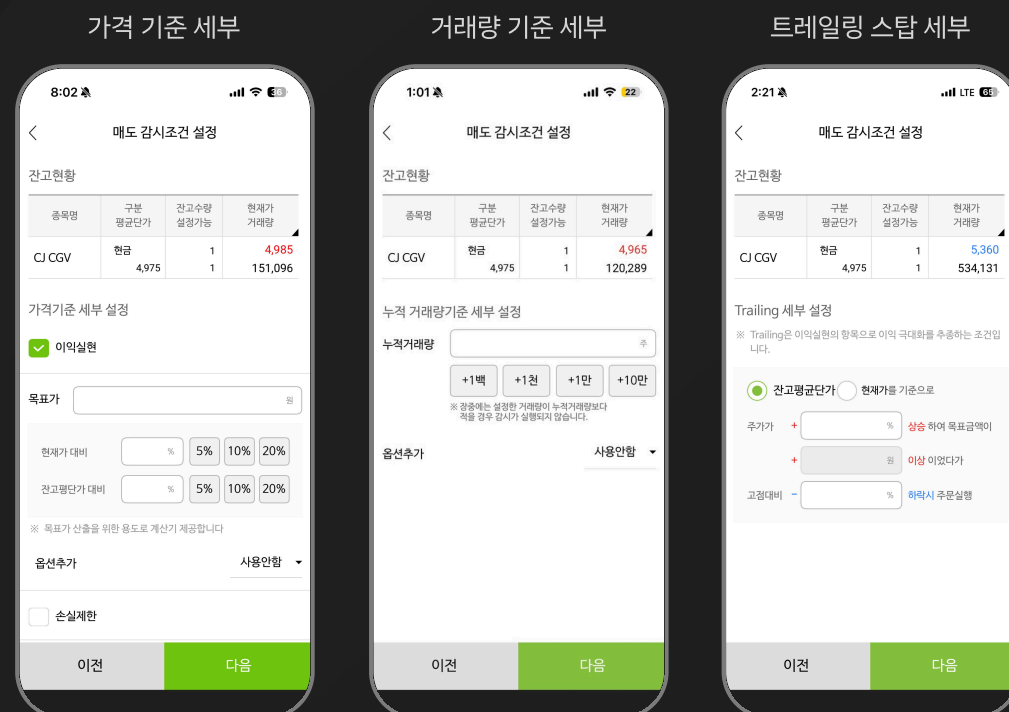
먼저 복잡한 조건별 분기를 단일 페이지로 통합하여 한번에 볼 수 있도록 하였습니다

또, 각 항목을 **행동 중심의 문장형 라이팅**으로 재구성해 용어를 몰라도 읽어보는 것만으로
어떤 동작이 일어나는지 즉시 파악할 수 있도록 개선하였습니다

AS-IS



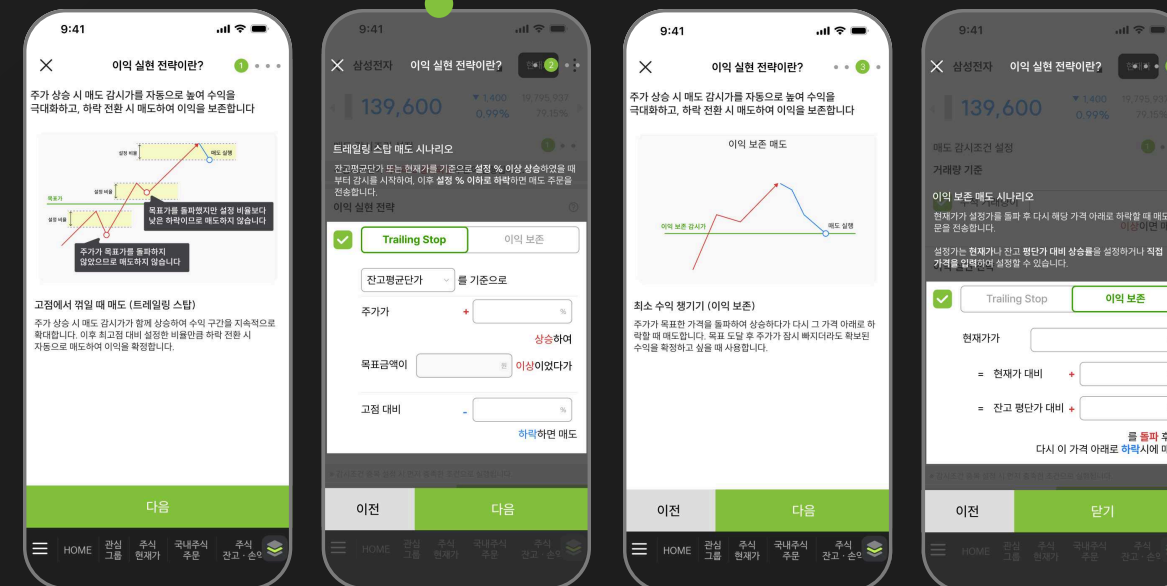
조건 설정 기준 선택 스크린



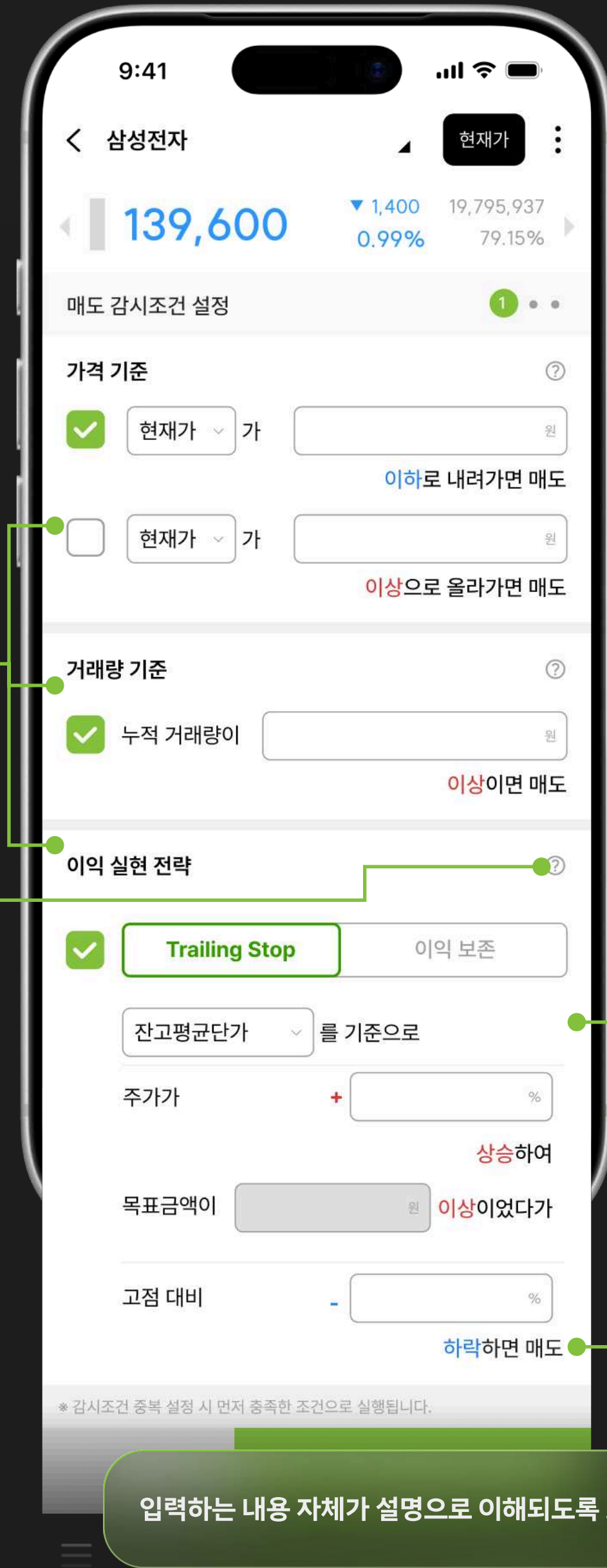
기존에는 주문 방식별로 플로우를 분리했으나
실제로는 모든 조건의 상호 추가가 가능하여 단계 구분이 무의미한 구조였습니다.
또한, 기능 설명이 부족해 사용자가 외부 학습(유튜브 등)에 의존해야만
서비스를 이해할 수 있는 높은 진입장벽이 존재했습니다

분리되어 있던 조건 설정 방식을 한 페이지에서
한번에 설정하는 흐름으로 수정하였습니다

입력 영역 외에 추가로, 각 주문 조건에 대한 상세 설명과 예시를
제공하여 그 의미와 사용법을 이해할 수 있도록 돕습니다



이익 실현 전략 상세 설명



입력하는 내용 자체가 설명으로 이해되도록 고쳐 작성하였습니다

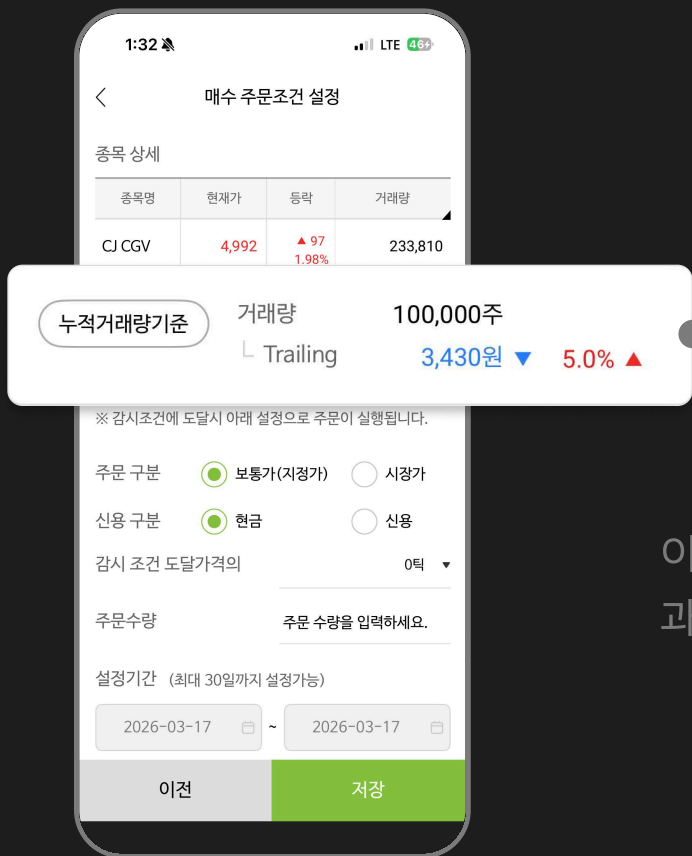
천천히 되짚으며 주문을 완성하도록, 완성한 주문에 확신을 가질 수 있도록 했습니다

단계적으로, 되짚으며 사용할 수 있도록 페이지를 개선하였습니다

이전에 문장 형태로 작성한 주문 내용을 단계적으로 카드에 표시하였습니다

카드에 표시된 내용을 기반으로 자신이 설정한 주문 조건을 명확히 인지하고
카드 형태의 주문을 완성, 바로 실행할 수 있도록 하였습니다

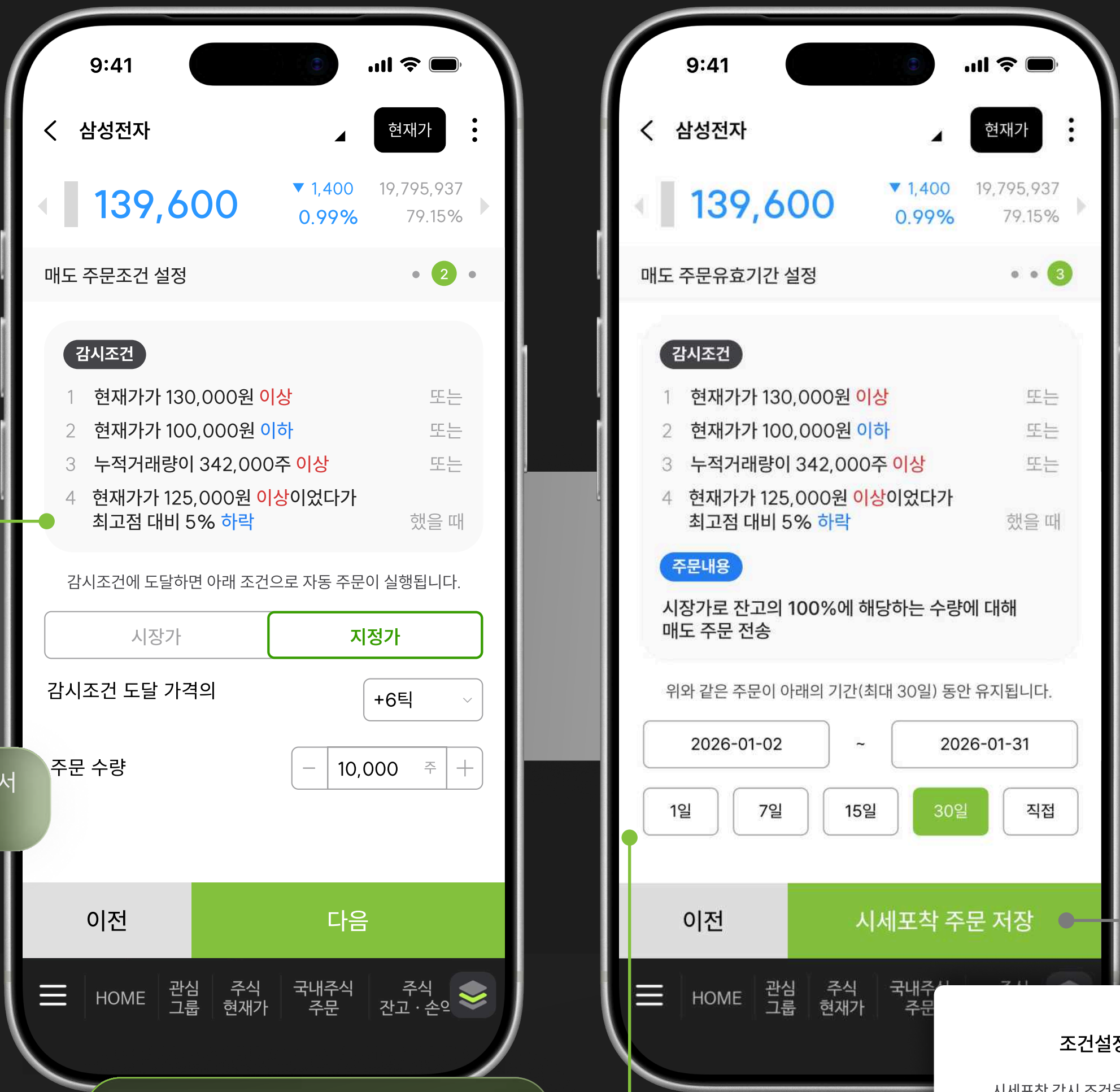
AS-IS



주문 조건 설정 스크린

이전까지 설정한 주문 내용을 표시하나
과도하게 단순하게 작성되어 이해할 수 없음

TO-BE



앞에서 완성한 감시조건을 카드 형태로 리뷰하면서
해당 조건 달성시 주문 내용을 설정합니다

완성된 감시조건과 주문조건을 확인하며
주문이 유지될 기간을 설정하고 저장합니다

조건설정 확인

시세포착 감시 조건을 저장하였습니다.
바로 실행하시겠습니까?

나중에 실행

바로 실행

주문 실행 상태를 명확히 구분하고 상세 내역을 쉽게 파악할 수 있도록 개선했습니다

되짚으며, 안심하고 사용할 수 있도록 페이지를 개선하였습니다
각 주문을 펼쳐 상세 주문 내용을 쉽게 확인할 수 있도록 하였습니다
이전보다 감시중, 대기중 상태를 명확히 표시하여
사용자가 상태를 의심하거나 혼동하지 않도록 수정하였습니다

● TO-BE



감시중인 조건과 그렇지 않은 조건을
이전보다 명확하게 표시하도록 하였습니다

주문 내용을 펼쳐 이전에 작성했던 주문 내용을
상세하게 확인할 수 있게 변경하였습니다

○ AS-IS



상세한 주문 내용을
한눈에 확인하기 어려움
실행중인지 대기중인지 혼동됨

주문 조건 설정 스크린

주문 조건 설정 스크린

Lessons / Results

복잡한 기능은 기능 단순화가 아니라 잘 '읽히는 구조'로 풀어야 했습니다.

전문 기능을 덜어내면 쉬워지지만 NH의 강점을 잃습니다.
기능은 그대로 두고 표현 방식을 바꿔,
전문성과 이해도를 동시에 확보하는 방법을 찾았습니다.

PM으로서 **흠어진 판단을 하나의 기준으로 모으는 일**이 핵심이었습니다.

팀원마다 개선 방향이 달랐기에 **5가지 기준을 먼저 정의**했고,
이후 모든 화면 의사결정을 그 기준에 비추어 판단하며 논의 비용을 줄였습니다.

프로젝트 산출물

최종 보고 발표 후, 아래 산출물을 정리해 NH투자증권 측에 전달했습니다.

1. 개선 화면 라이브러리

매수·매도·도움말 전 시나리오의 스크린 플로우

2. 리서치 및 분석 자료

사용성 테스트 결과와 타사 기능 비교 정리

3. 향후 개선 과제

이번에 해결하지 못한 영역과 추가 개선 제안

실무 적용 가능성

NH 실무진·지도교수 전원으로부터
즉시 적용 가능한 수준의 UI라는 평가

“바로 적용 가능할 정도로
현실적인 솔루션을 도출한 점이 인상적입니다”
KAIST 이OO 교수

“감시/조건 설정 구조를 각각 한 플로우로
통합한 점이 매우 적절했습니다”
NH 이OO 주임

“영수증 형태로 결과를 예측할 수 있게 보여주는 기능은
실제로 적용된다면 유용하게 사용할 것 같네요”
NH 양OO 대리님



README

기술과 도구가 사람들의 삶을 어떻게 바꾸는지 유심히 지켜봐 왔습니다.
AI가 가져온 거대한 변화에 항상 관심을 가졌던것도 이때문입니다.

새로운 도구들 덕분에 아이디어를 실물로 만들어보는 주기는 훨씬 짧아졌고,
이제는 무엇을 만들고 무엇을 남길지 고르는 일이 더 어려워졌다고 느낍니다.

좋은 관점을 가진 동료들과 함께, 무엇을 만들 가치가 있는지 함께 고민하며
일하고 싶습니다.

이 포트폴리오로 저를 조금이나마 알게 되셨기를 바랍니다.
좋은 기회로 이야기 나눌 수 있기를 기대합니다.



Jaeyong Jung
Product Designer
2026 Portfolio

 +82 10-4764-2731
 mail.jaeyong@gmail.com
 <https://www.linkedin.com/in/jaeyongjung/>

끝까지 읽어주셔서 감사합니다
디자이너 정재용이었습니다