

디자인 디렉터 · 디자이너

김영준

디자인 스튜디오 X-D의 CEO이자 디자인 디렉터로서, 웹사이트와 모바일 앱은 물론 디지털 브랜드 경험 전반에 걸친 다양한 디자인을 선보이고 있습니다. 비즈니스 목표와 사용자 니즈를 깊이 이해하여, 빠르게 변화하는 디지털 환경 속에서 브랜드가 성장할 수 있는 사용자 중심의 임팩트 있는 솔루션을 만들어가고 있습니다. 첫 풀타임 커리어는 뉴욕에 본사를 둔 글로벌 1위 영국계 광고 에이전시 오길비의 한국 지사에서 인터랙션 디자이너로 시작하였으며, 이후 런던 예술대학교 산하 런던 커뮤니케이션 대학교에서 인터랙션 디자인 커뮤니케이션 석사 학위를 취득하였습니다. 졸업 후 핀테크 스타트업 핀다, 헬스케어 AI 스타트업 에이아이트릭스, 블록체인 거래소 코인원, D2C 푸드테크 정육각, 라이프스타일 이커머스 29CM, 무신사에서 프로덕트 디자이너 및 프로덕트 디자인 리드로 근무하며 폭넓은 경험과 글로벌 감각을 쌓았습니다.

전문 분야

사용자 경험 디자인 (UX), 유저 인터페이스 (UI), 서비스 기획, 디자인 시스템, 유저 리서치
콘텐츠 디자인, 콘텐츠 매니지먼트 시스템 (CMS), 브랜드 경험 디자인 (BX)

디자인 외 관심 분야

비즈니스 모델, 데이터 중심 결정, 웹·앱 환경, 팀 빌딩, 팀 매니지먼트, 조직문화, 목적조직, 커뮤니케이션, AI 톨 기반 업무 효율

포트폴리오

jayyoungjun-kim.github.io

이메일

jayyoungjunkim@gmail.com

링크드인

linkedin.com/in/jayyoungjunkim

경력

X-D (엑스디)

2025.05 - 현재

파운더, 디자인 디렉터

디자인 스튜디오 엑스디의 CEO이자 디자인 디렉터로서, 온라인 매체 전반에 걸친 다양한 디자인을 선보이고 있습니다. 웹사이트와 모바일 앱은 물론, 디지털 브랜드 경험까지 아우르며, 비즈니스 목표와 사용자 니즈를 깊이 이해하고 디자인합니다. 빠르게 변화하는 디지털 환경 속에서 브랜드가 성장할 수 있도록, 사용자 중심의 임팩트 있는 솔루션을 만들어가고 있습니다.

29CM, MUSINSA

2023.01 - 2025.04 (2년 4개월)

프로덕트 디자인 리드 @프로덕트디자인팀

무신사가 운영하는 29CM의 프로덕트 디자인 팀에서 팀장으로 일하며, 프로덕트 디자인 매니지먼트, 팀 빌딩, 그리고 피플 매니지먼트에 집중하여 팀을 운영했습니다. 각 팀원이 자신만의 업무 환경에서 제품의 성공을 위해 노력하며 디자인 업무에 온전히 집중할 수 있도록 생산적이고 협력적인 환경을 조성하는 것이 최우선 목표였습니다.

- 팀 빌딩 (프로덕트 디자인팀에 속한 모든 직군의 채용 HM, 일하는 방식 체계화, R&R 수립, 업무 프로세스, 디자인 프로세스 등)
- 디자인 팀 매니지먼트 (1on1, 데일리 스크럼, 위클리 팀 미팅, 멘슬리 팀 미팅, 디자인 이슈 지원, 디자인 피드백/멘토링 등)
- 업무 환경 설정 (피그마 마스터 페이지 운영, 프로젝트 구조, 폴더 구조, 파일 관리 정책, 노션/위키/지라 등 운영 가이드 수립 등)
- 플랫폼 디자인 업무 지원 (디자인 시스템 업무 지원, 디자인 가이드 템플릿, 그레이/공통 영역 디자인 업무 지원 등)
- 주요 프로젝트 디자인 실무 (아구위크 브랜드팝업, 룩북 기반 온보딩 프로그램, 선물하기 홈 경험 개선, 홈 피드 개선 등)

정육각

2022.01 - 2022.12 (1년)

프로덕트 디자인 총괄 @프로덕트디자인팀

프로덕트 디자인팀 소속으로 정육각의 사업에 필요한 앱/웹 기반의 서비스 설계 및 디자인을 총괄했습니다. 팀원들이 각 서비스의 목표를 달성하기 위해 다양한 관점에 대해서 심도 있게 고민하고 완성도 있는 디자인을 구현할 수 있도록 끌어주고 밀어주었고, 한 번의 배포가 끝이 아닌, 서비스를 지속적으로 고도화할 수 있도록, 데이터를 보고, 리서치를 하며, 논의하고, 디자인을 진행했습니다.

- 프로덕트 팀의 일하는 방식 정립 (조직 구조, 업무 프로세스, 기획-디자인 오너십, 기획-디자인 프로세스, 디자인 프로세스)
- 디자인 팀 매니지먼트 (1on1, 디자인 퀄리티 체크, 위클리 팀미팅, 인텐시브 팀미팅, 디자인 이슈 지원 등)
- 피그마 업무 환경 설정 (프로젝트 구조, 폴더 구조, 파일 관리 정책 등)
- 팀 노션 구축 및 관리 (팀 소개, 업무 범위, R&R, 온보딩 프로세스, 파일 관리 등 다양한 자료 및 정보 업데이트 및 관리)
- 디자인 시스템 구축 (기초 시스템, 개별 컴포넌트 시스템, 통합 시스템 등)
- 디자인 시스템 운영 협의체 구성 (디자인 시스템 구축에 필요한 협의사항 체크 및 조율, 정기미팅 모더레이터)
- 연간, 분기, 월간 OKR 설정 (OKR에 따른 Initiative / action item list 설정 및 매니징)

리드 디자이너 @이커머스, 로지스틱스, IoT, 직거래 플랫폼

정육각에서 운영하는 다양한 서비스들의 디자인을 총괄했습니다. 이커머스, 로지스틱스 (배송), IoT 서비스 (에어프라이어), 직거래 플랫폼 등 다양한 플랫폼이 정육각이 추구하는 가치를 소비자에게 극대화하여 전달할 수 있도록 서비스를 구축하고 개선하는 작업을 진행했습니다.

- 정육각 온라인 서비스 리뉴얼 프로젝트 디자인 총괄
- 정육각 온라인 서비스 리뉴얼 프로젝트 홈 화면 디자인 담당
- 정육각 온라인 서비스 리뉴얼 프로젝트 상품 리스트 디자인 담당
- 정육각 온라인 배달 서비스 개선 1.n

29CM

2021.03 - 2021.12 (10개월)

프로덕트 디자인 리드 @프로덕트디자인팀

프로덕트디자인팀에서 프로덕트 디자인 리드로 재직하며, 기능 조직의 특성상 각 스쿼드에서 진행되는 프로젝트에 대한 디자인 지원과 더불어, 스쿼드 외부의 그레이존에서 발생하는 디자인 업무를 해결하는 것을 주요 목표로 삼았습니다. 이와 함께 서비스 전반에 영향을 미치는 다양한 디자인 과제를 식별하고, 이를 체계적으로 해결하기 위해 TF 팀을 구성하고 리딩했습니다.

- 각 스쿼드의 프로젝트 킥오프, 디자인 진행, QA 단계 참여 및 리드
- 그레이존 내 발생하는 디자인 외 업무 조율 및 해결
- 디자인 시스템 고도화 및 운영 체계 정비
- 팀 빌딩 및 디자인 조직 내 협업 구조 개선

리드 디자이너 @발견 스쿼드

프로덕트 조직은 각자의 목표 달성을 위한 목적 조직으로 구성되어 있으며, 리드 디자이너로서 발견 스쿼드에 속해 실무도 함께 진행했습니다. 발견 스쿼드는 사용자가 원하는 콘텐츠를 더욱 쉽게 발견할 수 있도록 돕는 것을 목표로 하며, OKR과 데이터 분석을 기반으로 서비스의 핵심 기능을 지속적으로 개선하는 데 집중했습니다.

- 인박스 알림 시스템 구축 및 페이지 설계 및 디자인
- 좋아요 페이지 상품 리스트 구조 개선
- 좋아요 클릭을 개선을 위한 상품 리스트 컴포넌트 고도화
- 콘텐츠 진입을 개선을 위한 홈 피드 개선
- 구매 전환을 개선을 위한 네비게이션 바 개선

코인원

2019.06 - 2021.02 (1년 9개월)

시니어 프로덕트 디자이너 @플래닝 셀

코인원의 전사 서비스를 기획하고 디자인하는 플래닝 셀에서 시니어 프로덕트 디자이너로 근무했습니다. 질적, 양적 데이터를 기반으로 사용자 경험을 개선하는 데 집중했으며, 혁신적인 서비스 설계를 통해 사용자들이 건강하고 지속 가능한 투자 경험을 할 수 있도록 기여했습니다.

- 자금 세탁 방지를 위한 회원가입 개편 2.0
- 거래소 개선 2.n
- 간편구매 (간편거래) 신규 서비스 1.0 - 2.0
- 거래소 시장가 기능 신규 서비스
- 플러스 (스테이킹 서비스) 개편 2.0
- 리퍼럴 (리워드) 신규 서비스 1.0
- 코인정보 (정보 게시판) 개편 2.0
- 홈 화면 개편 2.0 / 홈 화면 개선 2.1 - 2.2
- 이용약관 및 규정 시스템 개선 2.0
- 디자인 팀 매니저먼트 / 디자인 스프린트 도입 및 운영 / 채용 담당
- 각 서비스 별 KPI 설정 / 데이터 설계, 수집, 분석

에이아이트릭스

2018.02 - 2019.05 (1년 4개월)

프로덕트 디자인 리드 @프로덕트팀

데이터 기반 건강 인텔리전스에 초점을 맞춘 디지털 애플리케이션을 만드는 회사에서 제품 디자인 리드로 일했습니다. 존재하지 않는 혁신적인 제품을 만들기 위해 다양한 리서치를 진행하였고 제품 기획과 디자인을 주도했습니다. 또한, 회사 브랜드 리뉴얼과 각 제품의 브랜딩을 진행했습니다. 회사의 가치와 회사에서 진행중인 다양한 프로젝트를 효과적으로 보여주기 위해 공식 웹 사이트를 기획 및 디자인했습니다.

- 바이탈 케이 (병원 내 환자들의 위험 예측 솔루션) 1.0
- 리스크 케어 (주요 만성질환의 미래 발병 확률 예측 솔루션) 1.0
- 필 스캐너 개편 2.0
- 필 스캐너 (이미지 인식 기반 알약 검색 솔루션) 신규 서비스 1.0
- 필 스캐너 for 임상연구 (임상연구 복용 관리 솔루션) 1.0
- 각 프로덕트의 브랜딩 & 프로모션 디자인
- 회사 공식 웹사이트 2.0
- 회사 브랜딩 2.0

핀다

2017.03 - 2018.02 (1년)

프로덕트 디자이너 @프로덕트 팀

금융 상품 추천 서비스에서 신용대출, 모기지론, 신용카드, P2P 투자, 금융 계산기 등의 서비스를 기획하고 디자인했습니다.

- 핀다 (금융 상품 추천 어플리케이션) 1.0
- 신용대출 큐레이션 챗봇 신규 서비스 1.0
- 신용카드 테마 별 추천 신규 서비스 1.0
- 신용카드 테마 별 추천 신규 서비스 installed in 토스, 블라인드 1.0
- 신용/주택담보대출 검색 서비스 개편 2.0
- 투자 (P2P) 검색 서비스 개편 2.0
- 서비스 상세 페이지 개편 (카드, 대출, 투자, 보험) 2.0
- 브랜드관 (시티은행, 농협, 어니스트펀드, 피플펀드 등) 개편 2.0
- 대출/투자 계산기 서비스 개편 2.0
- 금융 서비스 디자인 세미나 디자인 & 연사

오길비 코리아

2011.01 - 2012.12 (2년)

인터랙션 디자이너 @디지털프로덕트팀

IBM, Dove, Qualcomm, LEO Pharma와 같은 글로벌 클라이언트와 함께 일하는 광고 기반의 프로덕트 디자이너로 일했습니다. EDM (Email Direct Marketing)을 기획하고 디자인하였고, 제품 프로모션을 위해 APP와 e-Book을 제작했습니다.

- 자미올 (xamiol) LEO Pharma e-브로슈어 tablet

- 아이비엠 (IBM) XiV e-브로슈어 tablet
- 프리베나 13 (prevenar 13) 예방 접종 관리
- 도브 매드 (dove med) 프로모션 웹사이트
- 스냅드래곤, 퀄컴 배너 시스템 in 네이버, 다음, 모비잡 Web-based AD
- 아이비엠 (IBM) 이메일 다이렉트 마케팅 디자인

프리랜스 디자이너

(총 합계, 3년 이상)

프로덕트 디자이너 @프로덕트 팀

총 합산 기간 3년 이상을 프리랜스 디자이너로 일했습니다. 주요 클라이언트는 SK D&D, 스카이라이프TV, 오길비 코리아였고, 크고 작은 다양한 회사들과 브랜딩 디자인과 디지털 플랫폼 기반 광고 디자인을 진행했습니다.

주요 프로젝트

- 할리데이스, 브랜드/프로덕트 디자이너, 2021.06 - 2021.08 (3개월)
- WE-AR, 프로덕트 디자이너, 2020.07 - 2020.09 (3개월)
- 에피소드 121, SK D&D, 그래픽 디자이너, 2020.04 - 2020.06 (3개월)
- 마리나 힐 제주, 브랜드 디자이너, 2017.04-05 (2개월)
- 오길비 코리아, 디지털 프로덕트 팀, 인터랙션 디자이너, 2013.09 - 2015.01 (1년 6개월)
- 스카이라이프티비, OMS 제작사업 팀, KT 올레티비 광고 그래픽 디자이너, 2012.01 - 2012.06 (6개월)

교육

런던 예술대학교, 런던 컬리지 오브 커뮤니케이션, 인터랙션 디자인, 석사 졸업

2015.07 - 2016.12 (1년 6개월 과정)

관심 연구 : 인터랙션 디자인의 이론과 기술, 연구 실습과 디자인 방법론, 추측에 근거한 비평적 디자인

<논문> Kim, Y.J. 2016. "For points of compromise between privacy and surveillance, a proposition of a rational system design for surveillance drone policing" [Online] Available at: jayyoungjun-kim.github.io/points-of-compromise.html

국민대학교, 시각디자인학과, 석사 졸업

2010.03 - 2012.08 (2년 6개월 과정)

관심 연구 : 한글 글꼴 개발, 디자인 리서치 방법론, 조형적 타이포그래피, 디자인 비즈니스, 그래픽 디자인 방법론, 정보 디자인 <논문> Kim, Y.J. 2012. "제목용 서체로서 굴림체의 가치 재발견 및 개발" [Online] Available at: riss.kr/link?id=T12869439

연세대학교, 시각디자인학과, 학사 졸업

2003.03 - 2010.02 (4년 과정)

그 외 경험

인프런 밋업, 디자인 프로세스 제로투원 (150명)

2025.06

한국디자인진흥원, 코리아디자인멤버십 멘토링

2025.04

디자인 스펙트럼, 디자인 테이블 시즌4 EP05 인터뷰

2025.01

여기어때 사내 강연 (50명)

2024.10

INFCON 2024 컨퍼런스 발표 (300명)

2024.08

연세대학교 디자인예술학부 졸업작품워크샵 특강 (50명)

2024.03

연세대학교 디자인예술학부 전공의밤 특강 (50명)

2023.12

사소하지만 디자인계에 도움이 될 만한 31개 질문들, 월간 디자인, 인터뷰

2018.10

엔젤핵 해커톤, 멘토

2018.06

한국인터넷전문가협회, 콘텐츠 품질 평가위원

2018

핀다 웹사이트 리뉴얼, 디지털미디어 부문, 월간디자인, 한국 디자인 연감 수록

2017.12

디자인 컨퍼런스 금융을 디자인하다, 연사

2017.09

Speculative Design as Tactics for Socio-technical Interfaces, 연사

2016.09

툴

Design

Figma, Framer, Sketch, Illustrator, Photoshop, After Effects, Premiere Pro

Data-driven

Amplitude, GA, Google Tag Manager, Firebase, Hotjar, Beusable

Communication

Slack, Notion, Atlassian Jira, Wiki, Asana, Google Applications

Development

HTML, CSS, Github, OS Environment Understanding (iOS, AOS, Web)

Visual Studio Code, Github Desktop, Framer, Webflow

ChatGPT, Perplexity, Claude