

서정후

hello@huhandhow.com · www.huhandhow.com

요약

- 여행·이커머스·통신·B2B SaaS·음악 스트리밍 도메인을 거친 **16년차 프로덕트 디자이너**입니다.
- 데이터 기반 UX 개선 - 구매 플로우 통합으로 **구매율 +9%**, **CS 문의 -17%**, 카테고리 재설계로 **이탈률 -12%**, 가입 플로우 개선으로 **가입률 +28%** (GA 기준, 배포 전후 4주 동일 코호트 비교)
- 디자인 토큰 기반 **디자인 시스템 2회 구축** - 디자이너·개발자가 같은 언어로 일하는 환경을 만들었습니다.
- UX 파트장**으로 스프린트 프로세스·업무 기준·온보딩 체계를 설계해 파트 운영을 리드했습니다.
- AI 워크플로우 도구(슬랙봇 2종)를 직접 개발해 팀에 적용했고, 사이드 프로젝트 스튜디오 **Beside Co.**를 운영하며 앱·웹 서비스를 1인 풀스택으로 출시하고 있습니다. (<https://www.beside-co.com/>)

경력

| 회사명            | 기간                      | 부서/직급          | 직무                  |
|----------------|-------------------------|----------------|---------------------|
| 가제트코리아(주)      | 2024.11.01 ~ 2026.05.29 | 커머스제품개발팀/UX파트장 | UI/UX 디자인, UX 파트 리드 |
| (주)위메프오        | 2021.05.31 ~ 2024.10.25 | 디자인팀/매니저       | UI/UX 디자인, 운영 디자인   |
| (주)소리바다        | 2020.05.11 ~ 2021.05.21 | 디자인실/과장        | UI/UX 디자인           |
| (주)닷커넥트        | 2016.11.08 ~ 2020.02.07 | 사업팀/매니저        | UI/UX, BX 디자인       |
| (주)투어스크랩       | 2014.07.14 ~ 2016.09.30 | 디자인팀/대리        | UI/UX 디자인           |
| (주)더스토리 인스퍼레이션 | 2013.04.01 ~ 2014.06.21 | 디자인팀/대리        | UI/UX, BX 디자인       |
| 모노크롬           | 2010.01.04 ~ 2013.02.28 | 디자인팀/대리        | UI/UX 디자인           |
| (주)다음커뮤니케이션    | 2005.03.02 ~ 2005.08.31 | 로컬서비스팀/인턴      | 서비스 운영, 운영 디자인      |

프로젝트

가제트코리아(주) (2024.11.01 ~ 2026.05.29)

커머스제품개발팀 UX파트장 - 해외 데이터 로밍 플랫폼 '유심사'의 프로덕트 UX 전반을 리드했습니다.

[해외 데이터 로밍 플랫폼 유심사 (App, Web)]

- 상품 소개·구매 옵션이 분리되어 있던 페이지를 하나의 UX 플로우로 통합 - **구매율 9% 향상**, **상품 관련 CS 문의 17% 감소**
- 디자인 토큰 기반 시스템 구축 - 와이어프레임 단계 없이 컴포넌트 조합만으로 플로우·UI 설계가 가능한 작업 구조 확립
- 유심 결제 플로우에 당일택배 옵션을 추가하고 '오늘 도착'을 강조하는 배송 UX 개선
- 여행자보험·주차대행 등 데이터 로밍 외 여행 부가서비스 UX 설계
- 계정통합 프로세스, 항공인 전용 요금제 등록·노출, 해외 전화 서비스 UI 설계
- 기업 대량구매용 유심사 세일즈 파트너스(B2B) 대시보드 개선

[UX 파트 운영]

- Jira 스프린트 구조와 스토리포인트 기준(프로덕트·운영 디자인 분리)을 설계해 파트 업무 프로세스 정립
- Notion 기반 업무 매뉴얼·프로젝트 허브, 신규 입사자 온보딩 가이드(Day 1~5 체크리스트) 구축
- 디자인 시스템 카피 가이드를 학습시킨 UX 라이팅 슬랙봇, 경쟁사 11곳 UX 변화를 매주 자동 분석하는 리포트 봇을 직접 개발해 팀 워크플로우에 적용

### (주)위메프오 (2021.05.31 ~ 2024.10.25)

배달 플랫폼과 프랜차이즈 D2C 솔루션의 UX를 설계하며, 디자인 시스템 기반의 확장 가능한 구조를 만드는 데 집중했습니다.

#### [D2C 자사앱 솔루션 위메프오 플러스 (App)]

- 컴포넌트 기반으로 브랜드별 커스텀이 가능한 홈 화면 구조 설계 - 런칭 후 파트너사 126개 이상 확보, 매장수 4배·평균 거래액 5배 증가 (2023.11 기준)
- 통합/매장별 포인트 프로그램 '포미포인트' 매장용·업주용 양면 UX 설계
- 멤버십·스탬프·구독 기능 신규 설계, 디자인 토큰 기반 디자인 시스템 구축

#### [B2C 배달·할인티켓 플랫폼 위메프오 (App)]

- GA·VOC 데이터를 근거로 카테고리 구조와 콘텐츠를 재정비 - 이탈률 약 12% 감소
- 간편로그인 우선 배치, 이메일 가입 시 순차적 필드 노출 적용 - 가입률 28% 향상
- QR 테이블 오더 서비스, 픽업용 지도 기반 매장 탐색, 사장님용 파트너스(Web)·주문접수 시스템 개선

---

### (주)소리바다 (2020.05.11 ~ 2021.05.21)

음원 스트리밍 서비스 소리바다의 모바일앱 UI/UX 전면 개편을 리드했습니다.

- 모바일앱 UI/UX 전면 개편 - iF Design Award 2021 Communication 부문 수상 ([수상작 보기](#))

---

### (주)닷커넥트 (2016.11.08 ~ 2020.02.07)

기획 단계부터 참여하며 B2B 커뮤니케이션 솔루션의 BX와 iOS·Android·웹 전 플랫폼 UX를 설계했습니다.

- 팀 커뮤니케이션 서비스 '차오' - 단순 채팅을 채널·다이렉트 메시지 분리 구조로 전환, 웹폰을 스레드 방식으로 전면 개편, 관리자 대시보드·BX 수립
- GE헬스케어 근태관리 앱 - 주 52시간 정책 대응, 엔지니어·매니저 역할별 일정·근태·통계 UI 설계
- B2B 커뮤니케이션 서비스 '세종 스마트비즈' 유지보수 및 브랜드 사이트 설계

---

### (주)투어스크랩 (2014.07.14 ~ 2016.09.30)

여행 일정 서비스에서 콘텐츠 플랫폼으로 피보팅하는 과정에서 소셜 여행미디어 '위시빈'의 웹·앱 UX를 새로 설계했습니다.

- Drag & Drop 일정 작성 UX, 블로그형 여행기 콘텐츠 UI, 커머스 연동(Native AD·상품 CTA), GPS 기반 지도 스팟 탐색 설계

---

### 이전 경력 (2005 ~ 2014)

- (주)더스토리 인스퍼레이션 - 웹에이전시. 철제 가구 브랜드 '더펍팩토리' BX·커머스 구축, 롯데카드 등 앱·웹 UI/UX 설계
- 모노크롬 - 웹에이전시. 대검찰청, LG하우시스 등 웹·모바일 UI/UX 및 삼성전자 등 마케팅 디자인
- (주)다음커뮤니케이션 - 지역정보 서비스 '시티N' 운영 및 마케팅 디자인 (인턴)

## Beside Co. - 1인 앱 스튜디오 · 2026 ~

기획부터 디자인, 개발, 출시, 수익화까지 전 과정을 혼자 수행합니다. App Store와 Play Store에 앱을 출시하고 운영하고 있습니다.

### 심장길 (Heart Way) - 의료 동행 앱 [서비스 바로가기](#)

- 심장질환 환자와 보호자가 발견→진단→준비→수술→입원→회복 6단계를 한 흐름으로 관리하는 앱.  
직접 겪은 대동맥근부확장으로 인한 심장관련 수술 및 환자 경험에서 출발했습니다
- 6단계 환자 여정 프레임워크 설계 - 단계에 따라 UX가 자동 분기되는 구조
- 일일 건강 기록, 복약 관리, 추이 차트, 외래 리포트 PDF, 보호자 공유 기능 구현

### tem. - 물건 아카이빙 앱 [서비스 바로가기](#)

- 소비 기록이 가계부에서는 죄책감으로, SNS에서는 과시로 소비되는 문제를 '소장'이라는 제3의 프레임으로 재정의했습니다.
- 사진 한 장으로 물건을 액자에 담아 선반에 진열하고, 구매 이유와 월별 지출을 함께 기록하는 구조로 설계했습니다.

### baton. - 집중력 타이머 앱 [서비스 바로가기](#)

- 집중력이 아니라 작업 재진입이 문제라는 관찰에서 출발해, 세션 종료 시 남긴 한 줄 메모가 다음 시작점이 되는 타이머를 만들었습니다.
- 투두, 스트릭, 리텐션 알람을 의도적으로 제외하고 계정과 서버 없이 로컬에만 기록을 남기는 구조로 설계했습니다.

## 학력

---

- 계원디자인예술대학 멀티미디어디자인과 전문학사 (2004.03 ~ 2010.02, 3.9/4.3) - 재학 중 병역 이행
- 부명정보산업고등학교 웹디자인학과 (2001.03 ~ 2004.02)

## 스킬

---

- **디자인**: Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Lottie · 디자인 토큰 기반 시스템 구축, 프로토타이핑
- **개발 이해**: React Native(Expo), Flutter, Supabase - 모바일 앱 6종 직접 개발·출시
- **AI 워크플로우**: Claude Code 기반 개발, 멀티 LLM 폴백 체인 슬랙봇 설계·운영, GitHub Actions 자동화 파이프라인

## 자기소개

---

여행, 이커머스, 통신, B2B SaaS, 음악 스트리밍까지 다양한 도메인을 거치며 프로덕트 디자이너로 일해왔습니다.

도메인이 바뀔 때마다 같은 질문을 되짚게 되었습니다. 이 서비스는 왜 이렇게 복잡한가.

그 질문에서 출발해 사용자가 멈추는 지점을 찾고, 흐름을 단순하게 다시 짜는 작업을 반복해왔습니다.

판단의 근거는 데이터에 둡니다. GA와 VOC로 문제를 정의하고, 배포 전후를 같은 조건에서 비교해 개선을 검증합니다.

일관성은 디자인 시스템으로 만듭니다. 두 차례 시스템을 구축하며 디자이너와 개발자가 같은 언어로 일하는 환경을 갖췄고,

와이어프레임 없이 컴포넌트 조합만으로 화면을 설계하는 작업 방식까지 다듬었습니다.

최근에는 AI를 디자인 실무의 동료로 쓰고 있습니다.

카피 가이드를 기억해두고, 경쟁사를 모니터링하고, 코드를 함께 짜는 도구를 직접 만들어 팀에 적용했습니다.

도구가 할 수 있는 일은 도구에 맡기고, 사람은 판단과 결정에 더 시간을 쓰는 방향으로 일하고 있습니다.