

이력서

이호재 남 1992년 (만 34세)

휴대폰 | 010-2873-5581

Email | hjaedesign@gmail.com

주소 | 서울 성동구 응봉동

학력
Art Center College of Design
대학교(4년)
졸업

경력
AND
퇴사
총 6년 6개월

인턴·대외활동 / 해외경험
Flavor TV
미국 해외경험

자격증 / 어학
영어-회화가능

Figma Photoshop UI Adobe XD InDesign Cinema4D Illustrator HTML UX 애프터이펙트
Blender 모션 그래픽 Unity 프로토타입 PBR CG PowerPoint 그래픽 분석력 집중력

학력

2011. 03 ~ 2018. 04 **Art Center College of Design** 디자인과
졸업

경력 총 6년 6개월

2020. 05 ~ 2025. 06 **AND** 영상디자인 프리랜서
5년 2개월
Artists Never Die에서 프리랜서로 뮤직비디오 제작을 담당하며 음악 프로모션 기획, 영상 디자인, 스토리보드 작업에 참여했습니다. 인디 아티스트 AND와 협업해 뮤직비디오 제작 및 프로모션을 진행했으며, G-9 Park 프로젝트에서 VFX, 라이팅, 스토리보드 아티스트로 참여해 뮤직비디오 조회수를 10배 이상 증가시키는 성과를 달성했습니다.
주요직무 | 영상디자이너

2023. 08 ~ 2024. 01 **Really AR** 디자인 사원 팀원
6개월
Universal Pictures, The Walt Disney Company, Marvel Studios, Paramount Pictures 등 글로벌 영화사와 협업하여 Regal 및 Really 앱 내 AR 인터랙션 경험과 수집형 콘텐츠를 기획하고 제작했습니다. AR 무대 세트 콘셉트를 구상하고 UI 디자인 및 3D 모델링을 진행했으며, HTML과 A-Frame을 활용한 Web AR 인터페이스 디자인과 성능 최적화를 담당했습니다. 또한 The Creator AR 필터 프로젝트를 통해 방문자 10만 명을 달성하고 기존 프로젝트를 대비 재방문률을 15%에서 50%까지 향상시켰습니다.
주요직무 | 모바일디자인, UI/UX기획

2021. 10 ~ 2023. 03 **제페토** 디자인 사원 팀원
1년 6개월
ZEPETO 크리에이터 방송 스트리밍 운영 및 세팅을 담당하며 방송용 오버레이, 그래픽, 트랜지션 애니메이션 등 스트리밍 비주얼 콘텐츠를 디자인·제작하고 크리에이터 및 팀원 대상 스트리밍 교육을 기획·운영했습니다. Creator Education 팀을 리드하여 Blender 기반 3D 아이템 제작 튜토리얼과 커리큘럼을 개발했으며, 이를 통해 플랫폼 내 크리에이터의 3D 아이템 제작률을 이전 대비 18% 향상시키는 성과를 달성했습니다.

2021. 06 ~ 2021. 10
5개월

Moviebill 디자인 사원 팀원

Moviebill에서 영화 홍보용 AR 경험을 기획하고 프레젠테이션 제작, AR UI/UX 디자인을 담당했으며 Blender와 Substance Painter를 활용해 Eternals, No Time to Die, Dune, The Addams Family 2 프로젝트의 3D 모델링 및 텍스처링을 진행했습니다. 특히 No Time to Die 빌런 Lyutsifer Safin의 마스크 콘셉트를 활용한 AR 필터와 Eternals AR 콘텐츠를 제작하여 Regal 앱 내 영화 collectible 참여율을 이전 대비 12% 향상시켰으며, SNS 사용자 공유 확산을 통해 영화 마케팅 참여도를 높였습니다.

주요직무 | 디지털디자인, 모션그래픽, 삽화,일러스트, 원화디자인

2020. 08 ~ 2020. 09
2개월

Midnight Sherpa XR 프리랜서

Midnight Sherpa에서 프리랜스 Unreal Artist로 참여하여 Unreal Engine 기반 XR 스테이지 환경을 제작하고 조명 및 렌더링 세팅을 담당했으며, 블루프린트 비주얼 스크립트를 활용해 배경 트랜지션 애니메이션과 인터랙션 요소를 구현했습니다. 해당 XR 스테이지를 통해 **Twilio SIGNAL Conference XR 컨퍼런스를 성공적으로 진행하는 데 기여했습니다.

주요직무 | XR

2020. 02 ~ 2020. 06
5개월

Camera IQ AR Filter 프리랜서

Camera IQ에서 프리랜스 AR Designer로 활동하며 The Weeknd, Sub Urban 등 뮤지션 및 브랜드와 협업한 AR 경험을 제작했습니다. Snapchat과 Instagram용 AR 필터를 Lens Studio와 Spark AR로 디자인·개발했으며, 특히 Blinding Lights 캠페인 AR 필터 프로젝트를 통해 Spotify 연동 소셜 공유 확산으로 약 120만 필터 방문을 기록하며 SNS 바이럴 마케팅 성과를 달성했습니다. 또한 Freak AR 프로젝트에도 참여하여 뮤직 캠페인 인터랙티브 경험 제작에 기여했습니다.

주요직무 | 증강현실

2018. 06 ~ 2019. 06
1년 1개월

yU+co 디자인 사원 팀원

Unity 기반 AR 프로젝트에 참여하여 J. Paul Getty Museum, Verizon, Children's Hospital Los Angeles, The Grove 등과 협업하며 AR UI 디자인, 그래픽 제작, 프레젠테이션을 담당했습니다. Getty Center의 Schlemmer's The Triadic Ballet Web Experience 프로젝트에서는 작품의 안무 특성을 반영한 3D 인터랙티브 웹 경험을 구현하기 위해 배경, 색감, 음악 등 시각적 요소를 설계했습니다.

주요직무 | 증강현실

인턴·대외활동

2016. 05 ~ 2016. 08
4개월

Flavor TV 인턴

Flavor TV 인턴으로 근무하며 Absolut Vodka 프로젝트에 참여해 영상 제작에 필요한 스타일 프레임(룩앤필 가이드)을 제작했습니다.

교육

2026. 02 ~ 2026. 03

UXUI포플/B SBS아카데미컴퓨터아트학원

UX/UI 포트폴리오 반에서는 UX/UI 기초반에서 배운 사용자 중심 설계 프로세스를 기반으로 '틈타' 로보택시 앱을 기획하고 모바일 앱과 **차량 HMI(디스플레이 UI)**까지 통합적으로 디자인했습니다. '이동하는 시간'을 핵심 아이덴티티로 정의하고, 사용자가 이동 중 시티투어영화/음악 감상·데이트 드라이빙 코스 등 목적형 모드를 선택해 시간을 더 가치 있게 쓰도록 사용자 여정과 기능 구조를 설계했습니다. 이후 핵심 플로우(모드 선택/탑승/이동 중 콘텐츠/코스 경험/도착)를 중심으로

로 IA/와이어프레임을 구성하고, Figma로 인터랙션을 포함한 UI와 프로토타입을 제작했습니다.

2026. 01 ~ 2026. 02

UX/UI포폴/A SBS아카데미컴퓨터아트학원

UX/UI 포트폴리오 반에서는 UX/UI 기초반에서 배운 사용자 중심 설계 프로세스를 기반으로 '틈타' 로보택시 앱을 기획하고 모바일 앱과 **차량 HMI(디스플레이 UI)**까지 통합적으로 디자인했습니다. '이동하는 시간'을 핵심 아이덴티티로 정의하고, 사용자가 이동 중 시트투어영화/음악 감상·데이트 드라이빙 코스 등 목적형 모드를 선택해 시간을 더 가치 있게 쓰도록 사용자 여정과 기능 구조를 설계했습니다. 이후 핵심 플로우(모드 선택/탑승/이동 중 콘텐츠/코스 경험/도착)를 중심으로 IA/와이어프레임을 구성하고, Figma로 인터랙션을 포함한 UI와 프로토타입을 제작했습니다.

2025. 12 ~ 2026. 01

UX/UI포폴/B SBS아카데미컴퓨터아트학원

UX/UI 포트폴리오 반에서는 UX/UI 기초반에서 학습한 사용자 조사?문제 정의?정보구조?와이어프레임?프로토타이핑 흐름을 바탕으로, '펫팅' 반려동물 친구 매칭 앱을 기획하고 디자인했습니다. 타깃 사용자와 사용 시나리오를 설정해 핵심 기능(프로필, 매칭/필터, 채팅, 약속 잡기 등)을 정의하고 사용자 여정을 설계했으며, Figma로 화면 설계와 컴포넌트 기반 UI를 제작해 인터랙티브 프로토타입까지 완성했습니다.

2025. 12 ~ 2026. 01

웹3 SBS아카데미컴퓨터아트학원

반응형 웹 설계 과정에서 모바일?태블릿?데스크톱 화면에 맞춰 레이아웃이 자연스럽게 변하도록 Breakpoint 전략을 세우고, Media Query로 해상도별 UI를 조정하는 방법을 익혔습니다. 또한 시맨틱 HTML 구조화(header/nav/main/section/footer), 접근성을 고려한 마크업(alt, label, heading hierarchy)과 함께, CSS의 박스 모델·우선순위, Flexbox/Grid 기반 레이아웃, 상대 단위(rem, %, vw/vh) 활용, 이미지/텍스트의 유동 크기 처리, 그리고 Hover/Transition 등 인터랙션 스타일링까지 실습하며 실무형 HTML-CSS 구현 역량을 강화했습니다.

2025. 11 ~ 2025. 12

UX/UI포폴/A SBS아카데미컴퓨터아트학원

UX/UI 포트폴리오 반에서는 UX/UI 기초반에서 학습한 사용자 조사?문제 정의?정보구조?와이어프레임?프로토타이핑 흐름을 바탕으로, '펫팅' 반려동물 친구 매칭 앱을 기획하고 디자인했습니다. 타깃 사용자와 사용 시나리오를 설정해 핵심 기능(프로필, 매칭/필터, 채팅, 약속 잡기 등)을 정의하고 사용자 여정을 설계했으며, Figma로 화면 설계와 컴포넌트 기반 UI를 제작해 인터랙티브 프로토타입까지 완성했습니다.

2025. 11 ~ 2025. 12

웹2 SBS아카데미컴퓨터아트학원

반응형 디자인(media query), 타이포그래피, 컬러·간단한 애니메이션/트랜지션까지 학습하며 실제 웹 화면을 구현하는 기본기를 다졌습니다.

2025. 10 ~ 2025. 11

웹1 SBS아카데미컴퓨터아트학원

HTML/CSS 기초 과정을 통해 시맨틱 태그 구조(header/nav/main/section/footer)로 페이지를 구성하는 방법을 익혔고, 폼·이미지·링크 등 기본 요소를 올바르게 마크업하는 실습을 진행했습니다. 또한 CSS 선택자/우선순위와 박스 모델(margin/padding/border), 레이아웃(Flexbox, Grid)을 배웠습니다.

2025. 09 ~ 2025. 10

UX/UI2 SBS아카데미컴퓨터아트학원

UX/UI 디자인 기초 과정을 통해 사용자 중심 설계의 기본 개념(사용자 조사, 페르소나, 사용자 여정, 정보구조)을 학습하고, 와이어프레임·프로토타입을 제작하며 화면 설계 흐름을 익혔습니다. 또한 Figma를 활용해 컴포넌트/오토레이아웃 기반 UI를 구성하고, 그리드·타이포그래피·컬러 등 디자인 시스템의 기초와 협업을 위한 파일 구조/버전 관리까지 실습했습니다.

2019년

해커톤 세미 파이널리스트 Children Hospital LA

Children's Hospital Companion은 소아 환자와 가족이 병원 방문 전·중·후 전 과정에서 보다 안정적으로 경험을 준비할 수 있도록 돕는 증강현실(AR) 기반 챗봇 및 환자 경험 애플리케이션입니다. 병원 방문에 대한 불안감을 줄이고, CHLA 내 환자 여정 전반의 이해와 동선 탐색을 지원하는 데 초점을 맞췄습니다

2019년

어도비 Design Achievement 대회 세미 파이널리스트 어도비

Commercial 부문 ? Web / App / Game Design

MetaSpace

증강현실(AR)을 활용해 사용자가 가상의 시각적 공간을 소유하고 접근할 수 있는 가능성을 제안한 프로젝트입니다. 현실 공간 위에 개인의 가상 콘텐츠를 배치하고 전시할 수 있는 경험을 설계하여, 디지털 자산과 공간의 개념을 새로운 방식으로 확장했습니다. 본 프로젝트는 웹, 앱, 게임 디자인 요소를 결합해 AR 기반의 가상 공간을 직관적으로 소유·표현할 수 있도록 구성했으며, 상업적 활용 가능성과 사용자 경험 측면에서의 확장성을 인정받아 Commercial 부문 세미파이널리스트로 선정되었습니다

2018년

어도비 Design Achievement 대회 세미 파이널리스트 어도비

Commercial 부문 ? Web / App / Game Design

Cacty

Cacty는 멸종 위기에 처한 선인장에 대한 인식을 높이기 위해 설계된 몰입형 마이크로 환경(immersive microenvironment) 기반의 인터랙티브 경험 프로젝트입니다. 게임 디자인 요소를 결합하여 사용자가 가상의 공간을 탐험하며 선인장의 생태와 가치를 자연스럽게 인지할 수 있도록 구성했습니다. 특히 꽃이 피어나는 인터랙션을 통해 단순한 정보 전달을 넘어 즐거운 경험과 학습이 동시에 이루어지는 구조를 구현했으며, 상업적 디자인 영역 안에서 환경 보호 메시지를 효과적으로 전달한 점을 인정받아 Commercial 부문 세미파이널리스트로 선정되었습니다.

2018년

어도비 Design Achievement 대회 세미 파이널리스트 어도비

Social Impact 부문 ? Video Editing / Post-Production / Animation / Motion Graphics

VCation

비행 공포증(Aviophobia)과 같은 개인의 두려움을 극복하는 데 가상현실(VR)이 어떻게 도움을 줄 수 있는지를 주제로 한 프로젝트입니다. VR의 몰입감과 환경 제어 기능을 활용해, 실제 비행기를 타는 상황이 아닌 새로운 가상 공간으로 진입하는 경험을 설계함으로써 사용자가 점진적으로 두려움에 적응할 수 있는 대안을 제시했습니다. 본 프로젝트에서는 VR 환경을 통해 공포의 대상에 직접 노출되는 대신, 심리적 부담을 낮춘 안전한 가상 경험을 제공하는 데 초점을 맞췄으며, 영상 편집, 후반 작업, 애니메이션 및 모션 그래픽 전반을 담당했습니다. 기술을 활용한 사회적 문제 해결 가능성을 시각적으로 설득력 있게 표현한 점을 인정받아 Social Impact 부문 세미파이널리스트로 선정되었습니다.

2018년

어도비 Design Achievement 대회 세미 파이널리스트 어도비

Social Impact 부문 ? Video Editing / Post-Production / Animation / Motion Graphics

Adidas와 Parley의 협업을 주제로, 해양 플라스틱 폐기물 문제 해결을 위한 캠페인 영상 프로젝트에 참여하였습니다. 본 프로젝트는 바다에서 수거한 플라스틱 폐기물을 재활용해 3D 프린터로 신발 미드솔을 제작하는 Adidas의 미래형 제조 방식 (Futurecraft)을 시각적으로 표현하는 데 중점을 두었습니다. 스타일 프레임에서는 심해를 연상시키는 콘셉트의 클로즈업 샷을 통해 어망으로 플라스틱 폐기물을 수거하는 장면을 연출하고, 신발을 하나의 '선박'처럼 묘사한 에스태블리싱 샷을 통해 환경 보호 메시지를 전달했습니다. 스타일 프레임 전반을 담당하며 사회적 메시지를 효과적으로 시각화한 점에서 높은 평가를 받아 세미파이널리스트로 선정되었습니다.

해외경험

2008. 07 ~ 2025. 06
17년

미국

해외 이민 후 미국 중고대 졸업, 현지에서 6년간 디자이너로 근무하며 다문화 협업 경험을 쌓았습니다.

어학

영어

회화 능력 : 원어민 수준

자기소개서

핵심역량 및 대표성과

저는 AR/VR 기반 인터랙티브 콘텐츠와 UI/UX를 중심으로, 엔터테인먼트·브랜드·문화기관 프로젝트를 미국 현지에서 수행해 온 크리에이티브 디자이너입니다. Unity-UnrealWebAR(A-Frame)-Lens Studio/Spark AR 등 다양한 툴과 파이프라인을 빠르게 학습해 프로젝트에 적용해 왔고, 직무가 바뀌거나 새로운 업무가 주어져도 두려움보다 "먼저 해보자"는 태도로 성과를 만들어 왔습니다.

저의 강점은 프로젝트를 이해하고 결과를 분석해 다음 성공으로 연결하는 능력입니다. Getty Center 프로젝트에서는 3D 인터랙티브 웹 경험을 구축해 런칭 당일 10만+ 방문을 이끌었고, The Weeknd 'Blinding Lights' AR 필터는 하루 128만 사용을 기록하며 바이럴 확산에 기여했습니다. 또한 Regal/Really 기반 AR 프로젝트에서는 사용자 참여 데이터를 바탕으로 개선점을 반영해 재방문률을 15%에서 50%+ 까지 끌어올렸습니다. 실패한 프로젝트조차 원인과 변수를 끝까지 분해하고, 다음 프로젝트에서 동일한 실수를 반복하지 않도록 프로세스를 정교화하는 것이 제 업무 방식입니다.

미국에서 다문화 환경의 팀과 클라이언트(Verizon, Getty, CHLA 등)와 협업하며 커뮤니케이션과 실행력을 쌓아 왔습니다. 문화적 배경이 다른 이해관계자 사이에서 목표와 언어를 정리해 합의점을 만드는 데 강점이 있고, 해외 시장을 확장하는 조직이라면 현지 감각과 협업 경험을 바탕으로 빠르게 기여할 자신이 있습니다.

취업우대사항

보훈대상 여부	-	취업보호대상 여부	-	고용지원금대상 여부	-
병역사항	[군필] 2013. 03 ~ 2014. 12 육군 병장 제대		장애여부	-	

희망근무조건

고용형태	정규직, 계약직, 인턴
희망근무지	서울 강남구, 서울 성동구, 서울 동대문구

희망연봉	면접 후 결정
지원분야	직무 웹기획 > UI·UX기획 그래픽디자이너 > Sign디자인 광고디자이너 > 브랜드디자인, 전단지디자인, 현수막디자인 UI·UX디자이너 > GUI, UI·UX기획, 모바일디자인 산업 모바일APP > 아이폰, 증강현실, 모바일, 모바일App, 안드로이드

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 이호재

이 이력서는 2026년 03월 06일 (금)에 최종 수정된 이력서입니다.
위조된 문서를 등록하여 취업활동에 이용 시 법적 책임을 지게 될 수 있습니다.
웍스피어(유)는 구직자가 등록 한 문서에 대해 보증하거나 별도의 책임을 지지 않으며
첨부된 문서를 신뢰하여 발생한 법적 분쟁에 책임을 지지 않습니다.
또한 구인/구직 목적 외 다른 목적으로 이용시 이력서 삭제 혹은 비공개 조치가 될 수 있습니다.