

UX 연구자 가 되는 법

- 1) 호기심을 갖고 새로운 걸 배운다
- 2) 배운 것을 요리조리 섞어 본다
- 3) 섞은 것을 실무에 적용해 본다
- 4) 대학원에 도전한다
- 5) 계속 계속 연구한다

2016년 4월, 장수은 씀.

1) 호기심을 갖고 새로운 걸 배운다



2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학

ENTERTAINMENT TECHNOLOGY

- 대학수학
- C언어
- 엔터테인먼트테크놀로지
- 아트앤테크놀로지특강
- 기초컴퓨터그래픽스
- 디지털미디어아트워크샵
- 모바일프로그래밍
- 미디어알고리즘
- 게임프로그래밍
- 실감형콘텐츠프로젝트
- 피지컬컴퓨팅

INTERACTIVE ART

- 창의예술개론
- 문화콘텐츠기획및개발론
- 인문학과창의성
- 아트앤디자인
- 스토리텔링디자인
- 영상기획및제작워크샵
- 애니메이션의원리와제작
- 3D모델링및텍스처링
- UI/UX디자인
- 신화론과서사학
- 인터랙티브스토리텔링
- 한국문화와역사
- 비주얼스토리

2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학

ENTERTAINMENT TECHNOLOGY

- 대학수학
- C언어
- 엔터테인먼트테크놀로지
- 아트앤테크놀로지특강
- 기초컴퓨터그래픽스
- 디지털미디어아트워크샵
- 모바일프로그래밍
- 미디어알고리즘
- 게임프로그래밍
- 실감형콘텐츠프로젝트
- 피지컬컴퓨팅

INTERACTIVE ART

- 창의예술개론
- 문화콘텐츠기획및개발론
- 인문학과창의성
- 아트앤디자인
- 스토리텔링디자인
- 영상기획및제작워크샵
- 애니메이션의원리와제작
- 3D모델링및텍스처링
- UI/UX디자인
- 신화론과서사학
- 인터랙티브스토리텔링
- 한국문화와역사
- 비주얼스토리

2) 배운 것을 요리조리 섞어 본다

2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학

ENTERTAINMENT TECHNOLOGY

- 대학수학
- C언어
- 엔터테인먼트테크놀로지
- 아트애펬테크놀로지특강
- 기초컴퓨터그래픽스
- 디지털미디어아트워크샵
- 모바일프로그래밍
- 미디어알고리즘
- 게임프로그래밍
- 실감형콘텐츠프로젝트
- 피지컬컴퓨팅

INTERACTIVE ART

- 창의예술개론
- 문화콘텐츠기획및개발론
- 인문학과창의성
- 아트앤디자인
- 스토리텔링디자인
- 영상기획및제작워크샵
- 애니메이션의원리와제작
- 3D모델링및텍스처링
- UI/UX디자인
- 신화론과서사학
- 인터랙티브스토리텔링
- 한국문화와역사
- 비주얼스토리

2013년
1월-4월

2) 배운 것을 요리조리 섞어 본다

2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학

ENTERTAINMENT TECHNOLOGY

- 대학수학
- C언어
- 엔터테인먼트테크놀로지
- 아트앤테크놀로지특강
- 기초컴퓨터그래픽스
- 디지털미디어아트워크샵
- 모바일프로그래밍
- 미디어알고리즘
- 게임프로그래밍
- 실감형콘텐츠프로젝트
- 피지컬컴퓨팅

INTERACTIVE ART

- 창의예술개론
- 문화콘텐츠기획및개발론
- 인문학과창의성
- 아트앤디자인
- **스토리텔링디자인**
- **영상기획및제작워크샵**
- **애니메이션의원리와제작**
- **3D모델링및텍스처링**
- UI/UX디자인
- **신화론과서사학**
- **인터랙티브스토리텔링**
- 한국문화와역사
- **비주얼스토리**

2014년
2월-12월

2014년
3월-6월

2016년
2월-현재

2) 배운 것을 요리조리 섞어 본다

2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학

ENTERTAINMENT TECHNOLOGY

- 대학수학
- C언어
- 엔터테인먼트테크놀로지
- 아트앤테크놀로지특강
- 기초컴퓨터그래픽스
- 디지털미디어아트워크샵
- 모바일프로그래밍
- 미디어알고리즘
- 게임프로그래밍
- 실감형콘텐츠프로젝트
- 피지컬컴퓨팅

INTERACTIVE ART

- 창의예술개론
- 문화콘텐츠기획및개발론
- 인문학과창의성
- 아트앤디자인
- 스토리텔링디자인
- 영상기획및제작워크샵
- 애니메이션의원리와제작
- 3D모델링및텍스처링
- UI/UX디자인
- 신화론과서사학
- 인터랙티브스토리텔링
- 한국문화와역사
- 비주얼스토리

2014년
3월-6월

2) 배운 것을 요리조리 섞어 본다

2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학

ENTERTAINMENT TECHNOLOGY

- 대학수학
- C언어
- 엔터테인먼트테크놀로지
- 아트애펬테크놀로지특강
- 기초컴퓨터그래픽스
- 디지털미디어아트워크샵
- 모바일프로그래밍
- 미디어알고리즘
- 게임프로그래밍
- 실감형콘텐츠프로젝트
- 피지컬컴퓨팅

INTERACTIVE ART

- 창의예술개론
- 문화콘텐츠기획및개발론
- 인문학과창의성
- 아트앤디자인
- 스토리텔링디자인
- 영상기획및제작워크샵
- 애니메이션의원리와제작
- 3D모델링및텍스처링
- UI/UX디자인
- 신화론과서사학
- 인터랙티브스토리텔링
- 한국문화와역사
- 비주얼스토리

2014년
8월-12월

2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학

ENTERTAINMENT TECHNOLOGY

- 대학수학
- C언어
- 엔터테인먼트테크놀로지
- 아트애펬테크놀로지특강
- 기초컴퓨터그래픽스
- 디지털미디어아트워크샵
- 모바일프로그래밍
- 미디어알고리즘
- 게임프로그래밍
- 실감형콘텐츠프로젝트
- 피지컬컴퓨팅

INTERACTIVE ART

- 창의예술개론
- 문화콘텐츠기획및개발론
- 인문학과창의성
- 아트앤디자인
- 스토리텔링디자인
- 영상기획및제작워크샵
- 애니메이션의원리와제작
- 3D모델링및텍스처링
- UI/UX디자인
- 신화론과서사학
- 인터랙티브스토리텔링
- 한국문화와역사
- 비주얼스토리

2012년 3월-6월

2013년 9월-10월

2013년 10월-12월

4) 대학원에 도전한다



2012년 3월, 서강대학교 Art&Technology전공 입학

2015년 5월-10월, LG전자 웨어러블 디바이스 인터랙션 연구 프로젝트

2016년 2월-5월, 조선일보 디지털뉴스본부 전략팀 인턴

2016년 9월, 서울대학교 인지과학협동과정 입학.

: 산발적인 흥미 분야 구체화, 좀 더 넓은 스펙트럼의 사람들을 연구하기 위한 준비.



5) 계속 계속 연구한다!

읽어주셔서 감사합니다.