

셀릿 | 제작 운영 플랫폼

공동창업자 · CTO | 현재 운영 중

광고 의뢰자와 프리랜서의 기획·촬영·편집 업무를 연결하는 서비스입니다.

[프로젝트 상세 보기](#)

담당 역할

대표·CMO·CTO로 구성된 공동창업팀에서 CTO로 제품 기획, 시스템 아키텍처, UX/UI를 맡았습니다. AI 개발 도구로 프론트엔드·백엔드 대부분을 직접 구현했습니다.

01. 1인 CS 운영에서 접수 개선을 우선

CS를 1명이 담당해 처리 여력을 관리해야 했습니다. 상품 태그를 이해하지 못해 선택 방법을 묻는 문의가 반복됐고, 직접 응대하며 접수 방식의 문제를 확인했습니다. 고객이 필요한 일을 설명하면 제품이 분류하고, 빠진 정보는 추가 질문으로 받는 대화형 접수를 우선했습니다.

02. 제작 역할별 담당자와 인계 조건 설계

기획·촬영·편집의 담당자와 진행 상태를 분리했습니다. 적합한 프리랜서가 작업을 수락하고, 승인·제출 조건에 따라 다음 담당자에게 자료와 작업 안내가 이어지도록 설계·구현했습니다.

03. 반복 검수를 줄이기 위한 AI 사전 검수 · 테스트 중

공동창업자의 영상 제작 경험을 바탕으로, 검수 전에 맞춤법·장면 순서·수정 요청의 반영 여부를 미리 확인하는 AI 기능을 설계·구현했습니다. 기본적인 누락을 사전에 발견해 불필요한 수정 요청과 반복 검수를 줄이는 것이 목표입니다. 현재 테스트 단계이며, 실제 검수 횟수 감소나 정확도 개선 효과는 아직 확인하지 않았습니다.

확인한 결과와 근거 범위

접수 개선 전후의 문의량·추가 확인 비율·응대 시간을 같은 기준으로 비교할 자료는 확인하지 못했습니다. 따라서 접수 개선의 정량 성과는 제시하지 않습니다. 담당자의 회고 추정은 상세 사례의 보조 정보로만 남겼습니다.

다음 검증

사용자 테스트는 미 실시입니다. 의뢰 작성·분류 수정·누락 정보 보완 과업에서 도움 없이 완료한 인원과 막힌 단계를 관찰할 계획입니다.

독립 iOS 앱 | 기획부터 출시까지

제품 기획 · 디자인 · 개발 · 출시 | App Store 출시 · 5개 앱

서로 다른 일상의 과제를 해결하는 iOS 앱 5개를 App Store에 출시했습니다.

[프로젝트 상세 보기](#)

담당 역할과 제품 접근

앱별 문제와 핵심 행동을 정하고 기획·디자인·개발·출시를 수행했습니다. 설정, 실행, 결과 확인으로 이어지는 사용 흐름을 구성하고 제품의 목적에 맞는 기능을 구현했습니다.

TasTimer · 파스타 조리 타이머

면 종류와 익힘 정도에 맞춰 조리 시간을 설정하는 앱입니다. 16가지 면 모양과 익힘 옵션을 제공하고, Live Activity와 완료 알림으로 조리 상태를 확인하도록 구현했습니다.

YoonSTT · 음성 전사와 자막 제작

영상·음성 파일을 가져와 전사하고 내용을 편집하는 앱입니다. 선택 번역과 SRT/VTT 출력을 연결해 전사한 내용을 자막으로 활용하도록 구성했습니다.

BrainBell · 문제 풀이로 해제하는 기상 알람

알람을 무심코 해제하는 행동에 수학 과제를 추가했습니다. 알람별 목표 점수를 설정하고, 문제 풀이를 알람 해제 동작에 연결했습니다.

SwingForge · 골프 스윙 영상 분석

스윙 영상을 느리게 보고 기준선을 더하거나 두 영상을 비교하는 앱을 출시했습니다. 현재는 분석의 근거와 다음 연습을 연결하는 흐름을 개발하고 있습니다.

Mote · 카드로 정리하는 아이디어와 계획

아이디어·목표·할 일을 카드 단위로 정리하는 앱입니다. 카드 모음, 오늘의 계획, 카드 입력, 달력으로 생각과 일정을 정리하도록 구성했습니다.

출시 후 관찰 · 행동 데이터와 고객 이메일

SwingForge 출시 후 Firebase 이용 흐름에서 불편 가능성을 살피고 고객 이메일로 의견을 받았습니다. 행동 데이터의 해석과 고객이 직접 설명한 의견을 함께 검토합니다. 구체적인 의견별 변경 내역과 변경 후 효과는 추가 확인이 필요합니다.

실험에 따른 결정 · 신규 모델 적용 보류

같은 개발 사진 128장에서 공 위치를 12픽셀 이내로 찾는 수가 64→104장인 후보를 확인했습니다. 저장 기록 대조 결과이며, 실제 영상과 사용자 효과가 검증되지 않아 신규 모델의 출시 적용은 보류했습니다. 전체 평가 조건과 한계는 웹 사례에 정리했습니다.

부카루 | 손동작 기반 인터랙티브 동화

공동창업자 · Product Designer | 2024.09 - 2025.03 · 사업 종료

병원 환경의 약 5~8세 뇌병변 아동을 위한 서비스와 프로토타입을 기획·디자인했습니다.

[프로젝트 상세 보기](#)

담당 역할

공동창업자·Product Designer로 서비스와 활동 경험을 기획하고, 동화·놀이·진행 현황 화면 및 프로토타입을 제작했습니다. 약 6개월간 참여했으며, 사업은 엔젤 투자 1회 유치 후 팀 운영상의 사정으로 종료되었습니다.

사용자와 설계 목표

병원에서 의료진이 진행하는 아동 재활 운동을 바탕으로 기획했습니다. 주 사용자는 손동작 인식으로 활동에 참여하는 아동이며, 보호자는 수행 결과를 확인합니다. 아이가 편안하게 동작을 시도하는 경험과 보호자가 진행 현황을 이해하는 경험을 함께 고려했습니다.

01. 실제 피드백을 작은 운동과 반복 경험에 반영

실제 피드백을 바탕으로 작은 운동과 반복 경험을 설계의 우선순위로 삼았습니다. 손동작을 동화 속 미션으로 구성하고, 아이가 이야기에 참여하며 동작을 시도하도록 동화와 활동 화면을 디자인했습니다.

02. 아동의 활동과 보호자의 결과 확인 설계

이야기와 놀이 화면에 더해 활동별 메달과 진행 현황을 보여주는 화면을 구성했습니다. 아이의 참여를 위한 경험과 보호자가 활동 내용을 이해하는 데 필요한 정보를 함께 설계했습니다.

산출물과 결과

손동작 기반 활동 기획, 동화·놀이 화면, 메달·진행 현황 화면, 프로토타입을 제작했습니다. 이 사례의 산출물은 서비스 설계와 프로토타입이며, 재활 효과나 집중력 향상을 측정한 결과는 포함하지 않습니다.

후속 검증 과제

다시 설계한다면 아이가 동작을 시도하지 않은 상황과 손동작 인식에 실패한 상황을 구분하고, 쉬었다 돌아와도 활동을 이어갈 수 있는지 확인하겠습니다.