

우 종 범

Jong-bum Woo, Ph.D

공학박사

휴대폰: +82 10-9353-5749

이메일: jb.woo.phd@gmail.com

홈페이지: <http://www.jongbumwoo.com>

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/jongbumwoo/>

Summary

AI-3D 기술 기반의 신규 서비스를 기획하고 글로벌 시장에 성공적으로 출시해온 8년 차 Product Owner입니다.

빠른 실험과 데이터 기반 의사결정을 통해 시장의 문제를 정의하고, 제품 가설을 수립·검증하며 고객 중심의 제품을 구체화하는 데 강점을 지니고 있습니다. 기술적 제약과 복잡도를 사용자 경험으로 전환하고, 다양한 이해관계자와의 조율 속에서도 목표를 실현하는 실행 중심의 리더십을 보유하고 있습니다.

- **Tech-driven Product Strategy:** AI 기술과 사용자 경험을 연결하는 제품 기획 역량
- **Market-Fit Hypothesis 검증력:** 정량·정성 데이터를 통합한 문제 정의 및 해결 가설 설계
- **실행형 리더십:** 크로스펑셔널 팀의 속도와 몰입을 이끄는 추진력

경력

RECON Labs (2021 ~ Current)

Chief Product Officer (CPO) & Chief Creative Officer (CCO)

3D 재구성 기술을 활용한 서비스인 3Dpresso와 플리카의 초기 기획부터 출시까지 전 과정을 총괄했습니다. 이러한 성과를 바탕으로 네이버 D2, 카카오벤처스, 롯데벤처스, 한화 등 주요 투자사로부터 시리즈 A 투자를 성공적으로 유치하는 데 기여했습니다.

AI & 3D 제작 뉴미디어 콘텐츠 스튜디오 설립 및 사업화 (2024.09 - 2025.06)

주요 역할 : 자회사 대표직 수행, DXD 스튜디오 총괄, 팀 리딩, 대외협업 주도

- 생성형 AI, 3D 콘텐츠 제작 기술을 활용한 SNS 숏폼 콘텐츠 시장 발굴
- 고객 리드 수집 및 대응 프로세스 및 계약진행 프로세스 자동화를 통한 효율적 인력 활용
- 초기 브랜드 설립부터 시작하여 6개월내 콘텐츠 단가를 2000% 상승시켜 업계 최고 수준으로 사업화 진행
- 자체 시장 발굴을 통한 풀무원, 올리브영, 오레오 등 다수의 대기업과의 협업 프로젝트 성공적 수행

3Dpresso : 글로벌 3D creator 향 AI 기반 3D reconstruction 서비스 기획 운영 총괄 (2023.01 - 2024.08)

주요 역할 : 제품 총괄, 서비스 아이템 발굴부터 시장 론칭까지 End-to-End 프로세스를 주도

- 프리토타입핑(Pretotyping)방법을 기획, 수행하여 CVR 16%로 검증된 3Dpresso 초기 검증하고 서비스화 주도
- 글로벌 마켓 대상 서비스 운영 주도. 3개월 동안 1만 명 사용자 확보. 바이럴을 통한 DAU 120% 상승
- 네이버 Z(제페토) 협업 이벤트 추진, 이벤트 전 대비 가입자 71% 성장
- 성공적인 촬영 앱 출시, 주요 사용자층 10배 성장 및 3D 재구성 실패율 50%감소

PlicAR : 국내 브랜드향 3D 커머스 솔루션 기획 운영 총괄 (2021.08 - 2024.05)

주요 역할 : 제품 총괄, 서비스 아이템 발굴부터 시장 론칭까지 End-to-End 프로세스를 주도

- 안정적인 서비스 운영을 통한 업체 평균 100개 모델을 적용 (22개 업체에 2,200개 모델 공급)
- 원활한 고객 커뮤니케이션 및 서비스 운영을 주도하여 플리카 적용 고객사의 구매 전환율 평균 380% 증가
- 서비스 제작 기술 및 내용을 활용하여 3D 커머스 관련 저널 1편 투고 및 특허 2건 등록

삼성전자 (2018 ~ 2021)

무선사업부 UX 디자인팀, Senior Designer

SmartThings 담당 UX 디자이너로서 사용자 경험 개선 작업을 주도했습니다. 데이터 기반 의사결정 프로세스를 도입하기 위해 노력하며, 데이터 로깅 프로세스를 혁신적으로 개선했습니다.

SmartThings 어플리케이션 디자인 (2018.08 - 2021.08)

주요 역할 : SmartThings UX '기기 추가', '추천 카드' 기능의 UX 설계 및 개선 담당

- CS 내용 분석을 통한 UX 개선 작업을 통한 문의 건수 70% 감소
- UX 디자이너용 데이터 로깅도구를 개발하여 업무 단계를 10 단계에서 3 단계로 축소
- 글로벌 Samsung IoT 데이터 팀 전담 커뮤니케이션, 정기 데이터 분석 리포트 발행
- UX 부서 내 데이터 분석 방법 교육 및 데이터 리터러시 문화 공유

Samsung 5G CPE, Galaxy 5G Mobile Wifi (2020.05 - 2021.08)

주요 역할 : 신규 5G Mobile Wifi 디바이스의 메인 Web UI 및 Device UI 디자인 수행

- 북미 Verizon 향, 일본 KDDI 향 글로벌 신제품 출시
- 2020년 삼성전자 혁신상(5G CPE) 수상

(주)휘플 (2017 ~ 2018)

기술개발본부 본부장

종이로 만든 관 (지관)을 이용해서 하루 만에 제작하는 인테리어 파빌리온인 원데이 인테리어를 제작했습니다. 프로젝트 PM으로서 제품 개발 및 설치 운영을 전반적인 과정에서 주도적으로 프로젝트를 운영했습니다.

지관 활용 모듈러 인테리어 제품 기획, 개발 (2017.04 - 2018.03)

주요 역할 : 지관을 활용한 모듈형 인테리어 제품의 프로젝트 PM 및 기술개발 총괄

- 지관형 인테리어 제품 '원데이' Tipstown 1층 라운지 설치 및 AI 서비스 연동 시스템 구축
- 캐타워 제품 '펫블럭' 텀블벅 프로젝트 런칭 및 110% 성공

Education

박사

KAIST, 산업디자인 (2010~2017)

석박사 통합과정 산업디자인학 전공 (학점 4.02/4.3)

졸업논문: 루틴중심의 Do-it-yourself 스마트홈 디자인 (2017)

지도교수: 임윤경 교수 (younlim@kaist.ac.kr)

학사

KAIST, 산업디자인학과 (2006~2010)

산업디자인 전공, 경영과학 부전공 (학점 3.83/4.3)

졸업작품: 스포이드 메타포를 활용한 블루투스 연결 디자인 (2009)

고등학교

한국과학영재학교 (2003-2006)

성과

특허 (등록)

- 우종범, 김승기, 박소정, "3 차원 모델 카탈로그 생성 방법 및 장치," 등록번호:10-2625304.
- 반성훈, 김승기, 우종범, 윤경원, "3 차원 모델을 이용한 합성 이미지 출력 방법 및 장치," 등록번호:10-26186744.
- 우종범, 임윤경, 배상민, "적외선 모듈을 통하여 동조과정을 가시화하는 동조중계기를 포함하는 블루투스 통신장치," 등록번호:10-2010-0023086.
- 우종범, 임윤경, 김수인, "Input-Output relation setting device (입출력 관계 그래프 설정 장치)" 등록번호: 10-1262018.

수상 경력 (논문 우수상)

- Woo, J. and Lim, Y., "User experience in do-it-yourself style smart homes" Proceedings of Ubicomp2015 Full paper, ACM Press. (Osaka, Japan, Sep 6-10, 2015). (Honorable Mention Award)
- Sohn, B., Yoon, J., Woo, J., Kwak, S, Kim, M., "Am I Pretty? The Intention of a Social Robot by Delayed Nod", RSS 2011 Workshop on human-robot interaction. ACM. (Best paper Award)

장학금 & 펠로우십

- 석박사 모험연구 연구비, KAIST, 2015 (지원금액: 7,000,000 원)
- 마이크로소프트 리서치 아시아 박사 펠로우십 최종 17 위 (Top 17 in Asia), 2013.

- 글로벌 박사 펠로우십, 한국연구재단 2014~2011, (지원 금액: 90,000,000 원)
- 대통령 과학장학생, 한국연구재단, 2010~2006 (지원 금액: 40,000,000 원)
- KAIST 산업디자인학과 학과 우수 장학생, 2010~2007 (지원 금액: 6,000,000 원)

학술 활동

연구분야

Design for Smart & Ubiquitous Home, Interactive Product and Media Art, Qualitative Study, Do-it-Yourself (DIY), Internet-of-Things (IoT), Design methodology, Human-Computer Interaction (HCI), Data-driven Design.

국제 저널 논문

- Kim, H., Woo, J., & Hyun, K. H. (2022). PlicAR: Enhancing Online Product Evaluation and Shopping Experience through an Augmented Reality Based 3D Model Visualization Service. Archives of Design Research, 35 (3), 181-195.
- ★ Woo, J., and Lim, Y. (2020). Routinoscope: collaborative routine reflection for routine-driven do-it-yourself smart homes. International Journal of Design, 14(3), 19-36. [SCIE][SSCI][A&HCI][Scopus]
- Lim, Y., Kim, D., Jo, J., and Woo, J., "Discovery-Driven Prototyping for User-Driven Creativity in Ubiquitous Computing," IEEE Pervasive Computing, 12(3) (Sep. 2013) pp.74-80, 2013[SCIE]

국내 저널 논문

- 하정수, 우종범 and 김한중. (2023). 가상현실 쇼룸에서 3D 모델의 사실성이 소비자 반응 요인에 미치는 영향. 커뮤니케이션디자인학연구, 85, 391-407.

국제 학회 논문

- ★ Woo, J. and Lim, Y., "User experience in do-it-yourself style smart homes" Proceedings of the 2015 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing (UbiComp 2015), ACM Press. (Osaka, Japan, Sep 6-10, 2015). (Honorable Mention Award)
- Lee, W., Lee, Y., Woo, J., Seok, J., Shin, I., Lim, Y., "Tools for Effective Communication about Technologies of Domestic Ubiquitous Computing Systems in User-Centered Design," Design Research Society's 2014 conference (DRS2014). (Umeå, Sweden, June 16-19)
- Seok, J., Woo, J., Lim, Y., "Non-finito products: a new design space of user creativity for personal user experience," Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI) 2014, ACM Press. (Toronto, Canada, April 26-May 1, 2014)
- Woo, J., Suk, H., Kim, H. and Lim, Y., "Touch or remote: comparing touch-and remote-type interfaces for short distance wireless device connection," Extended Abstracts on

Human Factors in Computing Systems (CHI) 2013, ACM Press. (Paris, France, April 27-May 2, 2013), pp. 1221-1226.

- ★ Woo, J. and Lim, Y., "Clipoid: an augmentable short-distance wireless toolkit for 'accidentally smart home' environments," Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI) 2012, ACM Press. (Texas, US, May 5-10, 2012), pp. 1751-1754.
- Woo, J., Kim, D., Kim, S., Jo, J., and Lim, Y., "Interactivity Sketcher: Crafting and Experiencing Interactivity Qualities," Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI) 2011, ACM Press. (Vancouver, Canada, May 7-12, 2011), pp. 1429-1434.
- Woo, J. and Lim, Y., "Contact-and-Connect: Designing New Pairing Interface for Short Distance Wireless Devices," Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI) 2009, ACM Press, (Boston, US, April 4-9, 2009), pp.3655-3660.

워크샵 논문

- Woo, J. and Lim, Y., "Routine as resource: do-it-yourself style smart home", CHI2015 Workshop, Smart for Life: Designing Smart Home Technologies that Evolve with Users.
- Sohn, B., Yoon, J., Woo, J., Kwak, S., Kim, M., "Am I Pretty? The Intention of a Social Robot by Delayed Nod", RSS 2011 Workshop on human-robot interaction. (Best paper award)

국내 학회 논문

- Woo, J. and Lim, Y., "Design Guideline for End-user Smart home Creation Platform," Korea Society of Design Science (KSDS) 2012. (May 18~19, 2012)
- Kim, C., Woo, J., Lim, Y., "Usability evaluation and suggestion of list selection methods", Korea HCI conference. 2012. (Jan, 11~13, 2012.)
- Woo, J. and Lim, Y., "Comparative Analysis of a User Model and a System Model of Bluetooth Music Player and Headset Synchronization," Korea Society of Design Science 2008. (Received Third prize in undergraduate research competition)

저서

- (챕터 저술 참여) 사회적 도시경험 디자인 (Nam, T., Hall, A.), Part 1 챕터 8. 산업디자인학과 디자인 튜터들의 소고, ISBN: 9788996869733, mkc, 2013.
- (챕터 저술 참여) 국가대표 공학도에게 진로를 묻다. Young Engineering Honor Society (YEHS) (Kang, H, Woo, J. et al 37 others), 산업디자인학과 챕터, ISBN: 9788984980105, 생각의 나무, 2009.

연구원 활동

- 교환 연구원, Mixed Reality Lab, 영국 노팅엄 대학, 2013.02 ~ 2013.03
- 학과 수업 조교(Teaching Assistant), 산업디자인학과, KAIST, 2010~2014

- 2014. 가을. 디자인 방법론
- 2012. 가을. 제품 디자인 프로그램, KAIST 리디자인 프로젝트
- 2012. 봄. 제품 디자인 시스템, 동대문 리뉴얼 프로젝트, 영국왕립예술학교(RCA) 참여
- 2011. 가을 발상과 표현
- 2010. 가을. 제품 디자인 프로그램
- 디자인 연구원 (Research Assistant), 산업디자인학과, KAIST, 2009~2016
 - 2015. 사용자 라이프스타일 맞춤형 차량 음성 인터페이스 UX 컨셉 개발, 현대자동차 (Project Manager)
 - 2015. Self-routine reflection 을 활용한 DIY 스마트홈 프로토타입 개발, 석박사모험연구, KAIST
 - 2014. Dr.M (유비쿼터스 모바일 헬스케어 서비스) 프로젝트, KAIST
 - 2010. 발견중심 사용자 조사 방법 개발. 한국연구재단 (NRF)
 - 2009. 편재컴퓨팅 시나리오개발을 위한 휴먼액티비티 모델 개발, 한국전자통신연구원 (ETRI)
 - 2008. 차량 디지털 계기판 디자인, 폭스바겐 (Volkswagen)
 - 2008. 카이스트 산업디자인학과 건물 리모델링 참여, 카이스트 산업디자인학과
 - 2008. 토이로봇 디자인 프로젝트 참여, 유진로봇

대외 활동

강연 및 발표

- AI 특강. 'AI 가 바꾸는 크리에이티브 산업의 미래' 비주얼프리즘매거진 특강, 성신여자대학교, 성균관대학교, 연세대학교 2025.
- Gaussian Splating 표준화 세션 발표. Gaussian Splating 산업 활용 사례 소개. MPEG 뉴미디어포럼, 한국방송미디어공학회 실감형미디어 워크숍, 2025
- 'UX 융합특론'특강. 서울여자대학교. '디자인연구, 스타트업, 대기업에서의 IoT UX 디자인' 2020~2024
- 성수 AI day, 'Create 3D with AI', Thingsflow 사옥, 2023
- 'HCI 개론 수업.' 특강. KAIST 'Career after HCI research" 2022
- '인터랙션디자인 수업.'특강. 성신여자대학교 'AR commerce and Design research" 2022
- Data-driven UX design for IoT (강사), 삼성전자 사내 스터디 조직, 2020
- UX 논문리뷰 (강사), 삼성전자 사내 스터디 조직, 2020
- 한국전자통신연구원 (ETRI)., "루틴 중심의 DIY 스마트홈 디자인". 2017
- 한국영재학교 선배 소개 및 심포지움 2013, 2014, 2017.

국제 학술대회 참여

- ACM UbiComp2015, 오사카, 일본, 구두발표
- ACM SIGCHI2015, 서울, 한국, 워크샵참여, 프로그램 커미티(Program Committee)미팅 학생자원봉사자
- ACM SIGCHI2013, 파리, 프랑스, 포스터발표
- ACM SIGCHI2012, 텍사스, 미국, 구두발표
- ACM SIGCHI2011, 벤쿠버, 캐나다, 포스터발표
- ACM SIGCHI2009, 보스턴, 미국, 포스터발표, 학생자원봉사자

국내 학술대회 참여

- 한국 HCI 학회 2015, 서울
- 한국 디자인학회 2012, 인천
- 한국 HCI 학회 2012, 평창
- 한국 디자인학회 2008, 김해

연구 워크샵 참여

- "Smart for life", ACM CHI2015 워크샵, 2015, 서울, 한국
- "Light & Illusion", 아이디어이션 워크샵 with Prof. Alavaro Cassinelli, 2013, 대전, 한국
- "사회적경험디자인", "고글로벌"프로젝트 with 영국왕립예술학교(Royal College of Art), 2012, 대전, 한국
- "노년층을 위한 소셜 네트워크 서비스" with 도쿄대 i-school, 2011, 대전, 한국
- "주변국가 음식 문화탐방" with 도쿄대 i-school, 2010, 도쿄, 일본
- "Sharing Experience" with MIT 미디어랩, 기술도우미 및 참석자, 2009, 서울, 한국,
- 한국 디자인학회 2008, 김해, 한국

학술대회 리뷰

- HCI 2021, TEI 2016

학술 회원

- ACM (SIGCHI), 한국 디자인 학회(KSDS)
- 한국공학한림원 산하 '전국 공과 대학 차세대 리더들의 모임 정회원 (YEHS)

전시

- Viva Technology "Immersive Lookbook, May 22-25, , May Paris, France
- 대통령 녹턴 "가상현실 스펙터클", May 6-June 4, 경주, Korea, 2023
- CES2022 Eureka Park "RECON Labs", Jan 4-7, Las Vegas, USA, 2022
- 대구 미디어파사드 페스티벌 "Color Splash", August 13-15, 대구, Korea, 2015
- Between 전, "Integral media dmedia", July. 8-14, 갤러리 IS, 서울, Korea, 2015
- 벚꽃축제, "환상 벚꽃", April.4-7, KAIST, 대전, Korea, 2014
- Mind Dimension, "환상 진자" Mar.3-7, KAIST, 대전, Korea, 2014
- 카이스트인의 밤, Carillon 2012, Nov 30, KAIST 대전, Korea 2012
- 100% Design Tokyo Exhibition, "Clipoid", Sep.30~Nov.3, Tokyo, Japan, 2009

방송 활동

- OnStyle, 프로젝트 런웨이 코리아 S4E8 "미래의 런웨이 디자인, March 17, 2012
- KBS1 과학카페, "21세기 다빈치 되기", April 17, 2010

보유 기술

사용자 조사 방법론 및 프로토타이핑 방법에 대해 전문 교육을 받음.

디자인 방법론

Affinity diagram, Contextual Inquiry, Cultural Probe, Design ethnography, Diary study, Discovery-driven prototyping, Focus Group Interview (FGI), In-the-wild study, Rapid prototyping, Wizard of Oz.

AI Tool

ChatGPT, Midjourney, Claude, Genimi, Flux, Kling, Veo, Higgsfield, Luma, Runway, Suno, 3Dpresso, Postshot

디자인 툴

Figma, Sketch, Illustrator, Photoshop, Premiere, Aftereffect, InDesign, Microsoft Offices, (Experienced in Solidworks3D, Rhino, 3DMAX, Keyshot, CSS, HTML)

프로그래밍 언어

Arduino and Processing. (Experienced in Python)

데이터 추적 및 분석 도구

Amplitude, Tableau, Hotjar, SPSS, (Experienced in Facebook Pixel, Google Analytics)

외국어

Native Korean, Fluent in English

참고인

김승기 (Seungki Kim)

Creative Advisor, 리콘랩스

artmankim@gmail.com

윤재식(Jaesik Yun)

Sr. PO / Product Lead, 해치랩스

anaunser12@naver.com

임윤경 (Youn-kyung Lim)

Professor, Department of Industrial Design, KAIST.

Director of Creative Interaction Design Lab.

younlim@kaist.ac.kr.