



김준영
Junyoung Kim



CONTACT

jykim0418@gmail.com
+82-10-7480-8874
@zzunyoung

INTEREST

Human-Computer Interaction (HCI)
Human-AI Interaction (HAI)
Extended Reality Product (XR)
User Experience · Interface (UX/UI)

SKILLS

Programming
UX Research
Graphic · Product Design

TOOLS

Figma	●●●	Unity	●●○
Illustrator	●●●	Python	●●○
Photoshop	●●●	C·C++·C#	●●○
Fusion360	●●○	Three.js	●○○

WEBSITE

[Portfolio](#) [Github](#) [LinkedIn](#) [Behance](#)

PROFILE

저는 HCI와 Human-AI Interaction을 연구하며 사람과 기술 사이의 경계면을 설계하는 개발자이자, 콘텐츠를 통해 사람들에게 새로운 경험을 전달하는 디자이너입니다. 누구나 신기술을 활용해 콘텐츠를 쉽게 제작하고 감상할 수 있는 환경을 만들고자 합니다. 모든 사람들의 자신의 상상력을 제한 없이 표현할 수 있도록, 그들과 기술 사이의 연결고리가 되기 위해 노력하겠습니다.

EDUCATION

연세대학교 Yonsei University

2020.3 - 현재

생활과학대학 생활디자인학과 시각디자인 심화전공
Human and Environment Design, Major-in-Depth Visual Design
인공지능융합대학 컴퓨터과학과 복수전공
Computer Science and Engineering, Double Major

WORK EXPERIENCES

Intern | Yonsei Digital Media Laboratory

2024.7 - 2025.2
8 months

실험 설계 보조 및 실험 환경 개발 (2024)

(과제명) Redesigning the Desktop Metaphor in Virtual Reality

- Unity 기반 가상현실 실험 콘텐츠 설계 및 환경 개발
- 연구원 대상 Unity 개발 교육 진행
- International Journal of Human-Computer Interaction 논문 기재

한국콘텐츠진흥원 주관 정부 과제 참여 (2024)

(과제명) 문화기술 연구개발(R&D), 한국콘텐츠진흥원,

XR 공간 반응형 콘텐츠 최적화를 위한 멀티모달 UX 평가 플랫폼 기술 개발

- 모듈1·모듈2 소속 학사연구생으로 참여
- 개발 회사와의 커뮤니케이션 담당
- Unreal 기반 게임 리소스 분석 및 게임 UI (Para-Diegetic) 시안 설계 및 디자인
- VR 게임 내 UI 적용 및 실험 환경 구성

지식재산권 특허 출원 (2025)

(통명칭) 사용자 인터페이스 장치 및 이의 동작 방법 (출원번호) 10-2025-0043513

- 적응형 XR UI (Adaptive XR UI) 설계 보조
- 특허 출원 지분율 10% 보유

EXPERIENCES

UXIM 5-6th Recruiting

2021.3 - 2022.2
11 months

연세대학교 HCI 학회 5-6기 활동

'다이어트 촉진을 위한 푸드 다이어리 앱 개발 프로젝트' 리더

- 서비스 기획 진행
- 브랜딩 및 앱디자인 담당

Open Graphics Club

2021.3 - 2021.7
5 months

연세대학교 시각디자인 소모임 2기 활동

2기 전시회 '열린-시각-놀이터' 전시팀 참여

- 전시회 굿즈 디자인 및 발주 진행
- 전시회 컨셉 기획 및 인스타그램 수정 담당

AWARDS & PUBLICATIONS

[SDGs Design International Awards 2025 : Honorable Mention \(2025\)](#)

[Design for X Enterprise Award : Project MOCOZI \(2025\)](#)

[Yonsei x Korean University Hackathon KeYThon Award - Grand Prize \(2025\)](#)

[S Design Award - Green : Communication Design \(2024\)](#)

[S Design Award - Green : Interactive Media Design \(2024\)](#)

[S Design Award - Green : Interaction Design \(2021\)](#)

[S Design Award - Red : Typography Design \(2021\)](#)

[S Design Award - Green : Basic Visual Design \(2020\)](#)

[Proposal of Para-Diegetic UI in VR FPS Game, Proceedings of HCI Korea, 2025](#)

[From 2D to 3D: Redesigning the Desktop Metaphor in Virtual Reality, IEEE Conference on VRW, 2025](#)

[Beyond Post-WIMP: Rethinking the Desktop Metaphor for 3D Virtual Reality](#)