



SooaChoo.com

+1 514 568 5893

choosua@gmail.com

[Linkedin.com/in/sooa-choo](https://www.linkedin.com/in/sooa-choo)

SKILLS

DESIGN

- Prototyping
- Info. Architecture
- Wireframing
- Visual Graphics
- Illustration
- Variety of genres and platforms; including mobile, PC and Console games

RESEARCH

- Usability Testing
- User interview
- Survey

TOOLS

- Figma, XD, Protopie
- Photoshop, Illustrator
- Unity, Unreal
- Jira, Confluence
- Powerpoint, Excel

LANGUAGES

- 영어 - 중상
- 한국어 - 원어민

EDUCATION

시각디자인 학사

홍익대학교

2010 - 2015 | 대한민국 서울

경력

Activision Beenox | Expert UX Designer

2020 1월 - 현재 | 캐나다 몬트리올

콜 오브 듀티: 워존 모바일

- 모바일 UI 패턴과 고려해야하는 인적 요소 조사
- 디자인 시스템 내 컴포넌트 가이드라인 작성
- 퍼소나 및 유저 저니맵 진행 설계

넥슨코리아 - 인텔리전스 랩스 | UX 디자이너 · UX 리서처

2020 1월 - 2022 6월 | 대한민국 서울

게임UX분석팀

- 넥슨 내 다양한 장르, 플랫폼의 F2P 게임 리서치 (UT, IDI, UX워크샵, 설문조사 등)
- 정량 & 정성 데이터 분석 및 UI/UX를 위한 솔루션 제안
- 메이플스토리M 전체 UI/UX 리디자인, 60% 반영
게임 숙련도 별 플레이어 UT 및 주요 피쳐 문제점 분석, UI/UX 개선
업데이트 이후 한국 매출 순위가 일주일 동안 상승 및 유지에 영향
(21.1) 안드로이드 10th → 5th / 앱스토어 10th → 1th
- 피파 모바일 전반 UI/UX 개선 제안 프로젝트
게임 숙련도 별 플레이어 UT 후, 이를 기반으로 각 퍼소나 모델링 및
유저 플로우 개선과 주요 피쳐 별 페인포인트 분석 및 UI/UX 개선
- 내부 UX분석 툴의 구조 디자인 및 제안

넥슨코리아 - 데브캣 스튜디오 | UX 디자이너

2019 3월 - 2019 12월 | 대한민국 서울

드래곤 하운드 (PC MORPG) - Canceled

- 게임 디자이너와 협업하여 게임 전체의 UI/UX 플로우 및 구조 설계 후 프로토타이핑
- 게임 디자이너, 컨셉 아티스트, 프로그래머들과 협업 및 커뮤니케이션
- 언리얼4 UMG를 활용하여 레이아웃, BP 제작 및 UI 애니메이션 연출
- 아이콘을 포함한 UI 에셋 제작

넥슨코리아 - 왓! 스튜디오 | UI · UX 디자이너

2017 1월 - 2019 3월 | 대한민국 서울

듀랑고: 야생의 땅 (Mobile MMORPG)

- 게임 디자이너, 컨셉 아티스트, 프로그래머들과 협업 및 커뮤니케이션
- UX 플로우 설계 및 UI 디자인; 상점, 동물, 메일, 지도, 감정표현을 포함한 인게임 피쳐
- 월드젠 (듀랑고 섬 제작 내부 툴)을 다양한 팀원들이 사용할 수 있도록 UX/UI 재설계
- UI 메인 스타일의 유지 및 폴리싱
- Unity NGUI를 활용하여 레이아웃, 프리팹 제작 및 UI 애니메이션 연출
- 아이콘, 상점 배너, 이벤트 로고 등을 포함한 최종 UI 에셋 제작
- 왓! 스튜디오의 BI 상품 디자인

Netmarble | UI Designer

Mar 2016 - Mar 2017 | 대한민국 서울

Knight of night (Mobile MORPG)

- 새로운 피쳐를 위한 와이어프레임 설계 및 UI 그래픽 디자인
- UI 메인 스타일의 유지 및 폴리싱
- 아이콘, 로딩팁과 같은 최종 UI 에셋 제작
- Unity NGUI를 활용하여 레이아웃, 프리팹 제작 및 UI 애니메이션 연출