

유정식

Front-end Engineer

흥미로운 생각과 디자인, 그리고 기술을 수단으로
문제를 해결하고 기억에 남는 사용자 경험을 설계하는 과정에
즐거움을 느끼는 프론트엔드 엔지니어 유정식입니다.

🏠 [jeongsic.xyz](#)

✉ [eatdesignlove@gmail.com](#)

🔗 [github.com/eatdesignlove](#)

React ▪ TypeScript ▪ Next.js ▪ Zustand ▪ Redux ▪ Tanstack-query

SCSS ▪ Styled-components ▪ Vanilla-extract ▪ Storybook

Three.js ▪ Vite ▪ Webpack ▪ Figma ▪ Sketch

업무 경험

브리즘

3D based Digital Fashion Startup

2020.9 - 현재

R&D팀 / 프론트엔드 개발

생성형 AI 기반 서비스 프로토타이핑 (2024.9 - 2025.4)

- 생성형 AI 아이디어 검증을 위해 Framer 및 PWA 기반 프로토타입을 기획 / 설계 / 구현 / 배포
- 초기 단계에서 프리토타입 디자인과 배포 실험을 주도(가짜문 테스트), 사용자 전환 유입 가능성 실험
- 실제 브랜드 대상 실험: 1900개 노출 → 430 브랜드 조회 → 7개 브랜드의 전환
- 실험 결과를 기반으로 MVP 검증 포인트와 서비스 방향성을 도출

제품 개발팀 / 프론트엔드 개발

브리즘 뷰어 2.0 및 관리자 페이지 구축 및 유지보수 (2020.10 -)

- 3D 뷰어와 관리자 페이지를 새로 구축하고 유지보수하며 운영 안정성 확보
- 뷰어 컴포넌트를 패키지(@vrism/react-viewer)화 → Github Packages를 통해 재사용성 강화
- 팀 내 디자이너 부재 상황에서 디자인 토큰 정의 및 Storybook 기반 컴포넌트 표준화 시도 및 운영
- 브랜드 고객의 상황에 맞는 뷰어 통합을 위해 뷰어 SDK(@vrism/viewer-sdk) 구현

패션 브랜드 FILA 커스터마이징, 기획전 페이지 개발 (2021.5 -)

- 신발 커스터마이징 기능에서 특정 영역 클릭 → 시각적 피드백 필요한 상황
- Raycasting으로 Mesh 선택 로직 구현, Camera 업데이트 애니메이션 적용
- Mesh 색상 변경 애니메이션 추가로 사용자 인식성 강화
- 브랜드 고객이 직접 커스터마이징하며 구매할 수 있는 차별화된 경험 제공

SVNT 프로젝트 (2023.2)

- NFT 인트로 화면에서 하나의 모델이 다섯 개 모델로 자연스럽게 변환되는 파티클 애니메이션 요구
- BufferGeometry를 활용해 모델 Vertex 수를 표준화하고 Vertex 애니메이션 로직 구현
- 브랜드 아이덴티티를 강화하는 시각적 효과 안정적으로 구현

인덱스(INDEPS) 프로젝트 (2022.8 - 2023.5)

- Lookbook 기능에서 200개 Mesh가 동시에 렌더링되어 성능 저하 발생
- InstancedMesh 최적화 및 Bloom Effect 적용 환경에서 성능 개선
- Draw Call 173 → 50 감소, 프레임 안정화로 몰입감 있는 3D 경험 제공
- PhotoBooth 기능에서 GLTF 모델 Draco/KTX 압축 적용 → 모델 용량 32MB에서 6MB, GPU Memory 675MB → 84MB로 절감하여 모바일 Safari에서도 구동 가능

기타 R&D / 프로토타입

- Stable Diffusion + Huggingface API 활용 텍스처 생성 프로토타입 구현
- Shader Effect를 적용해 API 응답 지연에 대한 사용자 경험 개선
- 카툰 렌더링 프로토타입: MeshToonMaterial + GradientMap + Outline 처리, 오픈소스 이슈 제기 통해 Shader 이슈 해결

와디즈 Crowdfunding Platform 서비스 디자인팀 / 프론트엔드 개발	2017.9 - 2020.4 와디즈 디자인 시스템 TF (2020.1 - 2020.3) - 서비스 전반 디자인 일관성 부족으로 협업 / 유지보수 비효율 발생 - 디자이너와 함께 Color, Spacing, Typography, Breakpoint 등 디자인 토큰 정의 - Storybook 기반 컴포넌트 표준화 및 프로토타입 제작 → 디자인 결정 지원 - 디자인 시스템 도입 필요성을 C레벨에 공유, 실제 도입으로 이어짐 와디즈 서비스 프론트엔드 개발 및 유지보수 - jQuery 기반 레거시 코드를 React로 리팩토링하며 사용자 동선 개선 - 메이커 대시보드, 메이커 스튜디오 등 핵심 서비스 UI 신규 개발 - 와디즈 어워즈 2019: Canvas 기반 모션을 활용해 브랜드 경험 강화
패스트 캠퍼스 Education Startup 서비스 디자인팀 / 프론트엔드 개발	2016.10 - 2017.09 패스트 캠퍼스 신규 웹사이트 UI 구현 (2017.9) - 기존 워드프레스 기반 웹사이트가 비즈니스 확장에 따라 운영 효율 저하 → 신규 웹페이지 제작 프로젝트에 프론트엔드 개발자로 참여 - Webpack, ES6 문법을 프로젝트에 도입해 빌드 환경과 코드 품질 개선 - Carousel 등 필요한 UI 컴포넌트를 직접 제작하여 기능 구현 - Grid/Baseline 기반 디자인을 디자이너에게 선제 제안 → 불필요한 커뮤니케이션 비용 절감 및 퍼블리싱 효율성 향상 패스트 캠퍼스 스쿨 서비스 및 관리자 페이지 UI 개발(Angular 기반). - 스쿨 비즈니스 확장을 지원하기 위해 신규 웹사이트 및 관리자 페이지 개발 및 디자인에 참여 - Django 기반 RESTful API와 AngularJS를 활용해 관리자 페이지 구현 - 이력서 작성 페이지 등 DOM 조작이 많은 영역은 AngularJS 양방향 바인딩으로 구현 → 사용자 입력 효율 개선 - CSS 프레임워크 없이 직접 제작한 레이아웃 시스템과 컴포넌트를 활용 → 플랫폼으로서의 완성도 및 운영 효율 강화
학교종이 Education Startup 개발팀 / UI 디자이너 & 프론트엔드 개발	2016.3 - 2016.6 앱 서비스 UI 디자인 및 댓글 기능 구현(Ionic, Angular) - 스승의 날 이벤트 기능으로 댓글 기능 개발 → 130여 개 사용자 참여 댓글 확보 랜딩 페이지 UI 디자인 및 개발. - 학부모용 교육 업무환경 개선 솔루션 학교종이 서비스의 프론트엔드 개발과 UI 디자인 담당 - Bootstrap + AngularJS 기반 프로토타입을 디자인적으로 개선하여 퍼블리싱 - 린스타트업 / 그로스해킹 관련 지식을 팀에 공유하며 팀 내 문화와 서비스 운영에 기여

사이드 프로젝트

INDEPS SpaceEditor (2023.1)

- 인덱스 프로젝트 진행 중 Blender 환경과 웹의 3D 환경의 시각적인 차이가 발생하여, 이를 보정하기 위한 작업 공수가 많이 들어나는 상황에 대해 문제의식을 가짐
- 모델러가 3D 모델을 직접 배치·조명·환경을 제어하며 최종 웹뷰어와 유사한 환경에서 결과를 검증할 수 있도록 구현
- 이를 통해 모델러-개발자 간 시각적 싱크 불일치 문제를 줄이고 협업 효율성을 향상시켰으며, 실제 운영에 적용해 신규 모델 업데이트 속도를 개선

브리즘 메일 서명 생성기 (2020.9)

- 신규 입사자마다 수작업으로 메일 서명 이미지를 제작하던 비효율을 해결하기 위해 제작.
- 이름 / 직함 / 연락처 입력만으로 즉시 서명 이미지를 생성할 수 있는 React 기반 웹앱을 구현하여 사내에 배포, 온보딩 프로세스에 기여

진국이(와디즈 캐릭터) 화면보호기 (2020.2)

- 와디즈 사내 달력 속 캐릭터 진국을 활용해, 동료들의 자리를 채워주는 시계형 화면보호기 제작
- Screensaver.js 오픈소스를 기반으로 React 앱을 빌드하여 Windows 화면보호기로 배포
- 배포 이후 동료들의 실제 사용과 호응을 얻으며, 작은 아이디어와 공감 기반의 가치를 전달할 수 있음을 체감
- 기술 난이도가 높지 않더라도, 실행력과 사용자 공감이 더 큰 임팩트를 만든다는 교훈을 얻은 프로젝트

오픈소스

pqoqubbw/icons (애니메이션 아이콘 라이브러리) 에 추가 아이콘 PR 기여

<https://github.com/pqoqubbw/icons/pull/31>

React-Video-Timestone

- 영상 기반 인터랙티브 스토리텔링을 위한 React 라이브러리.
정방향/역방향 재생, 마커 기반 이벤트 제어, 멀티 타임라인 구성 등을 지원하며 npm에 배포.

<https://www.npmjs.com/package/react-video-timestone>

교육

- 더모션 아카데미 - Blender 3D 기초과정 수료 (2022.08)
- 패스트캠퍼스 - 모션 그래픽 디자인 14기 수료 (2019.11.06 - 2019.12.14)
- 패스트캠퍼스 - 모바일 앱 UX/UI 디자인 10기 수료 (2018.01 - 2018.04)
- 충남대학교 언론정보학과 (2008.03 - 2016.02)