

OLIVE YOUNG

Define Design System.

Set Standard.

다양한 디바이스별 디자인시스템 구축 · 운영

Toss Place 포스 / 가비아 하이웍스(모바일) / 신한은행 AI Agent 플랫폼(PC)의 디자인 시스템을 구축·운영하며, 다양한 디바이스에서 일관된 경험을 제공하기 위한 시스템을 만들어 왔습니다.

여러 직군과 원활하게 협업하기 위한 공통의 언어

단순히 디자인을 위한 시스템을 만드는 데 그치지 않고, 개발자·기획자·디자이너가 원활하게 소통하고 협업할 수 있는 공통의 시스템과 가이드를 구축했습니다.

Kang seohyun
010 7669 6903
rkdtjs1103@naver.com

Career.

EDUCATION

2021.03 ~ 2025.08

숙명여자대학교

전체평점: 4.23/4.5 전공평점: 4.33/4.5

WORK

2026.06 ~

Toss Place, Design Platform Assistant

- Toss Place 디자인 시스템(TDS-POS) 마이그레이션
- Toss POS Color Strong(고 대비 모드)리서치 · 도입

2026.01 ~ 2026.04

Gabia, UX UI 디자이너 인턴

- 하이웍스 앱 디자인 가이드 · 시스템 마이그레이션
- 하이웍스 홈페이지 개선 제안 작업 및 AI 바이브 코딩
- Google Opal, AI 이미지 생성 자동화

2025.04 ~ 2025.12

R-JAEOB(UX UI 디자인 에이전시)

- 신한은행 AI Agent 플랫폼 UX/UI 디자인
- 신한은행 AI Agent 플랫폼 가이드 · 시스템 구축

ENGLISH

2025 English OPIC: IH (Intermediate High)

AWARDS

- 2025 대한민국 어린이 제품 디자인 공모전 입선
- 2025 숙명여자대학교 졸업성적우등상
- 2024 숙명여자대학교 캡스톤 경진대회 최우수상
- 2024 대한민국 패키징 대전 한국포장기술사회장상
- 2024 UX Design Award New Talent 2024
- 2024 ASIA DESIGN PRIZE 2024, Finalist
- 2023 KIDP 대한민국 디자인 전람회 특선
- 2023 KIDP 한글 원천 아이디어 콘텐츠 공모전 금상
- 2023 LG U+ 고객아이디어 공모전 대상
- 2022 숙명여자대학교 성적 학업우수상
- 2022 한국 장애인 인권포럼 유니버설 공모전 입선

ACTIVITIES

- 2024 34기 SOPT IT 동아리 활동
- 2023 fwd 숙명여자대학교 산업디자인과 리서치 학회
- 2023 체코 오스트라바대학교 시각디자인과 교환학생

PROJECTS

Morib: SaaS형 생산성 서비스 릴리즈

<https://www.morib.in/>

Trabble: 나와의 채팅으로 남기는 여행기록' 앱 릴리즈

<https://apps.apple.com/app/id6745779775>

Contents.

4 PROJECTS

디자인시스템 • AI • UX/UI

01 Toss Place, POS 디자인시스템 마이그레이션

AI / 디자인시스템 / 자동화

02 신한은행, AI Agent 플랫폼 UI/ UX 디자인

AI / B2B / 웹디자인

03 가비아 하이웍스, 디자인시스템 구축

디자인시스템 / 디자인 가이드 / B2B

04 Morib, SaaS형 생산성 서비스 릴리즈

생산성 / 웹디자인

Claude AI 디자인 시스템 자동화

Toss Place, POS 디자인 시스템 마이그레이션



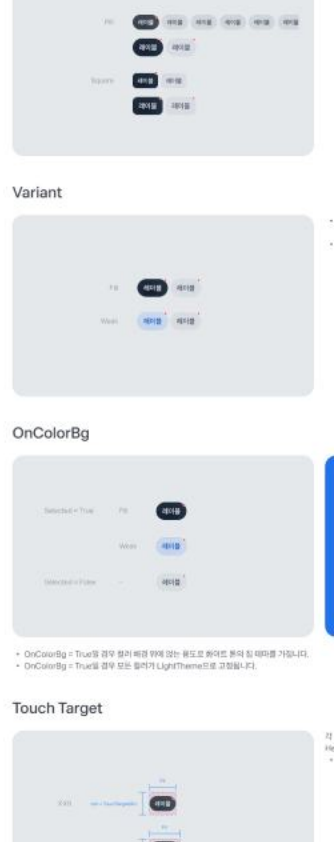
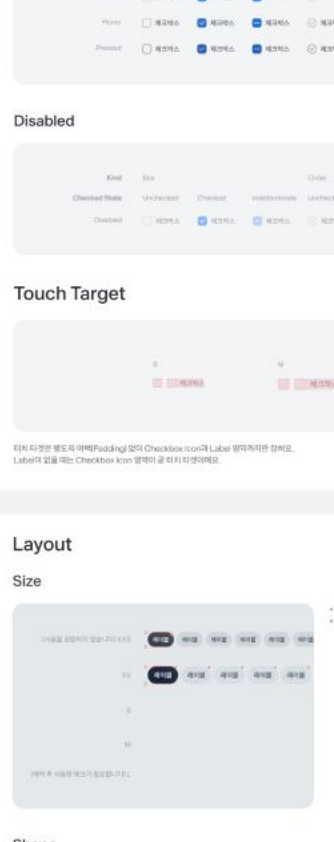
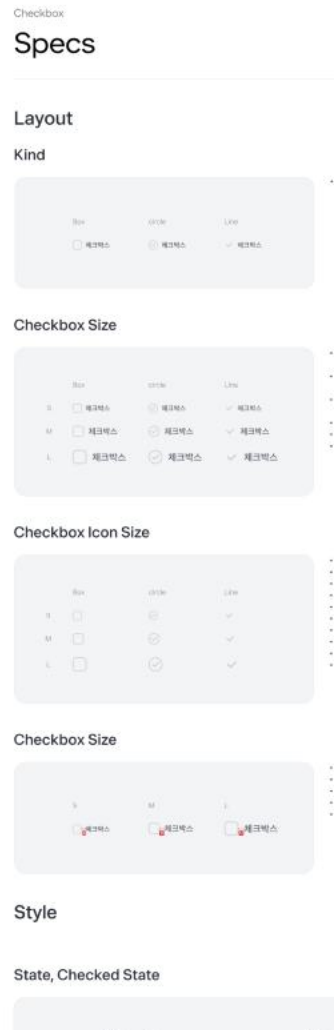
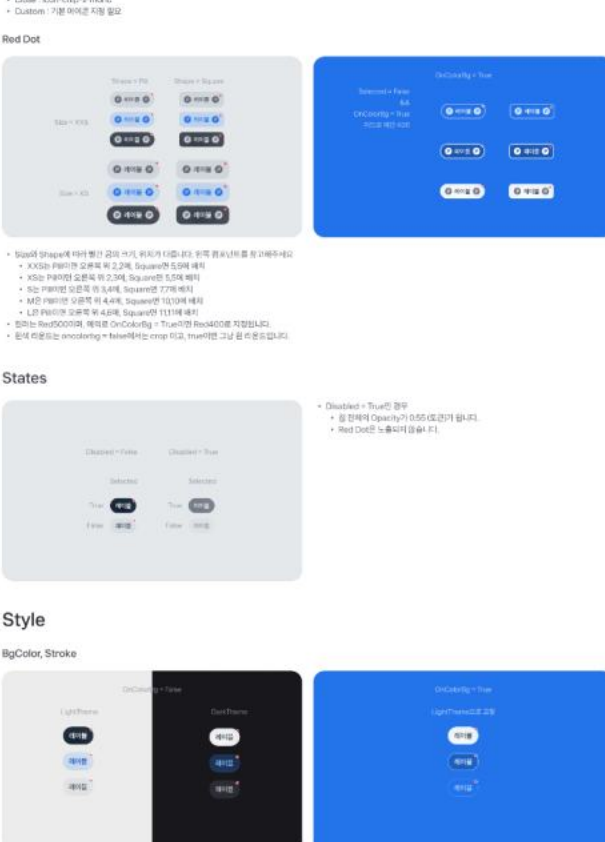
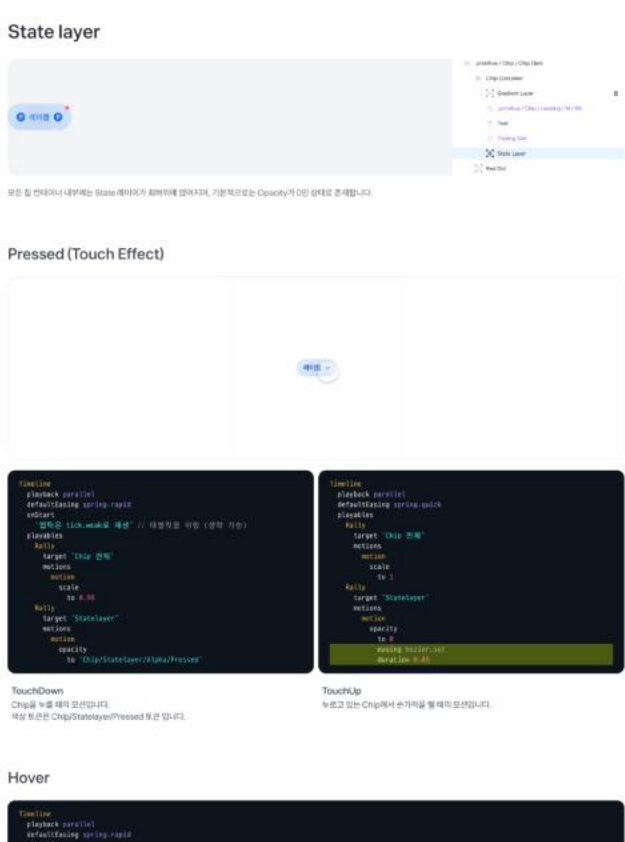
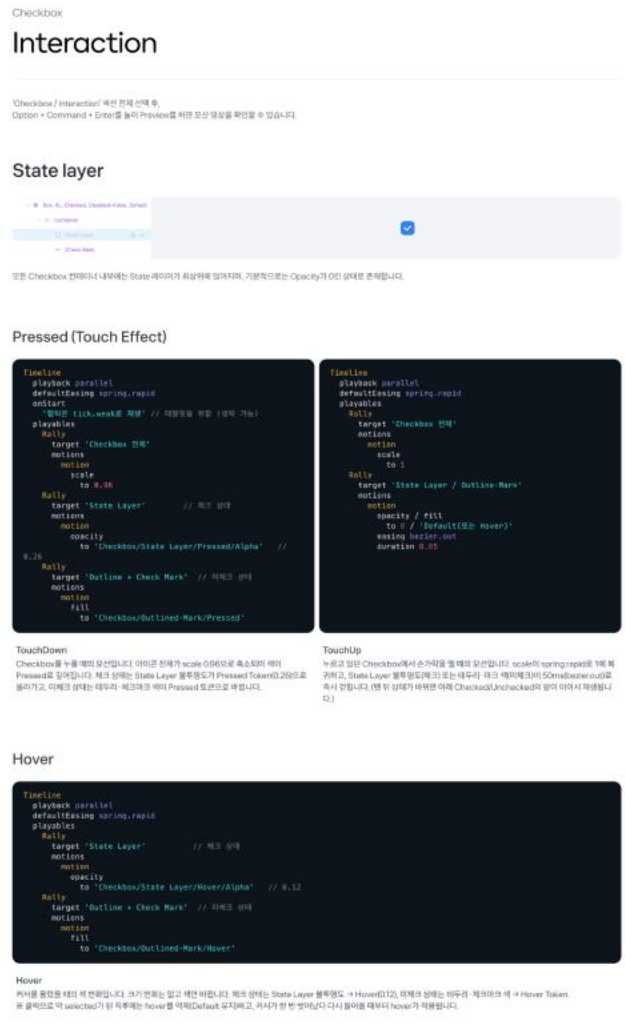
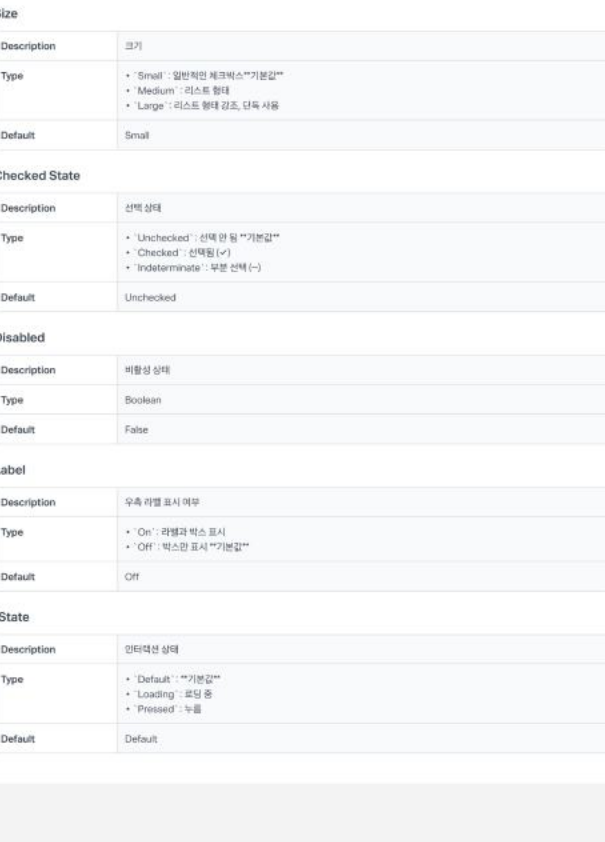
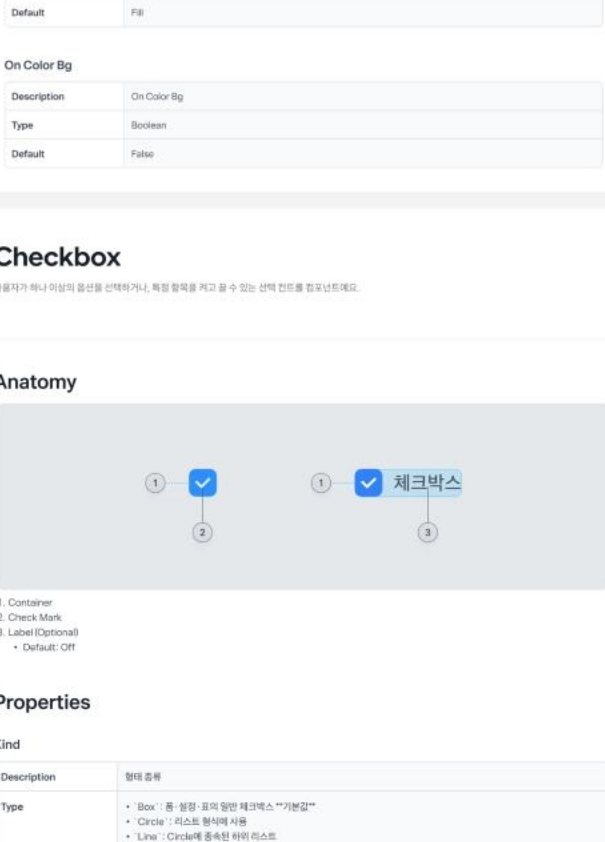
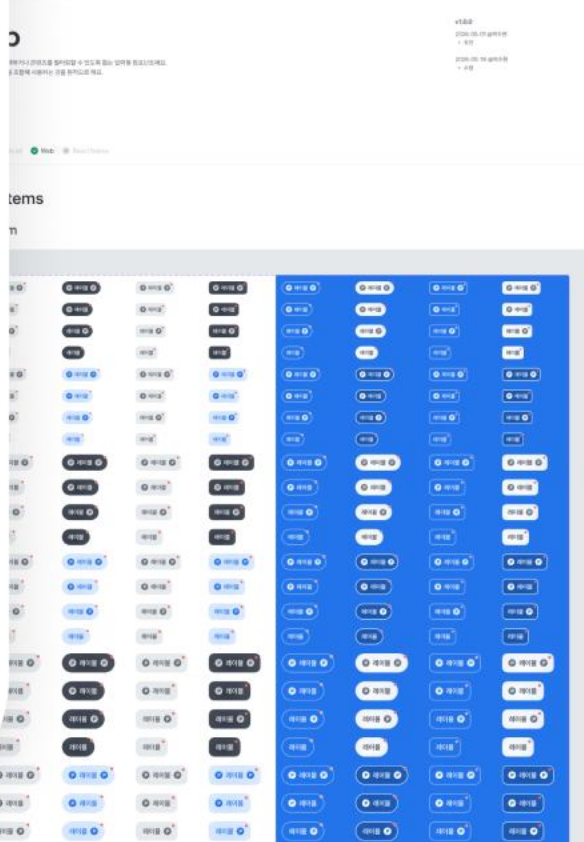
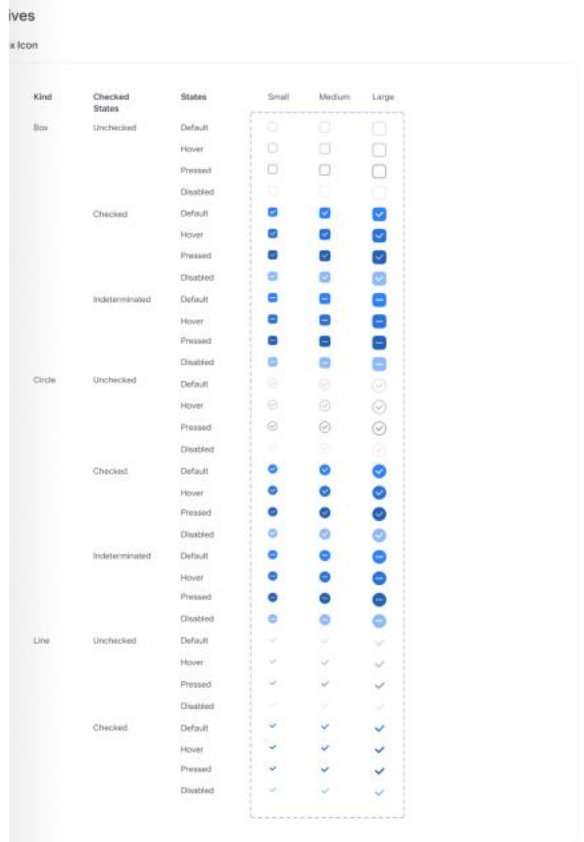
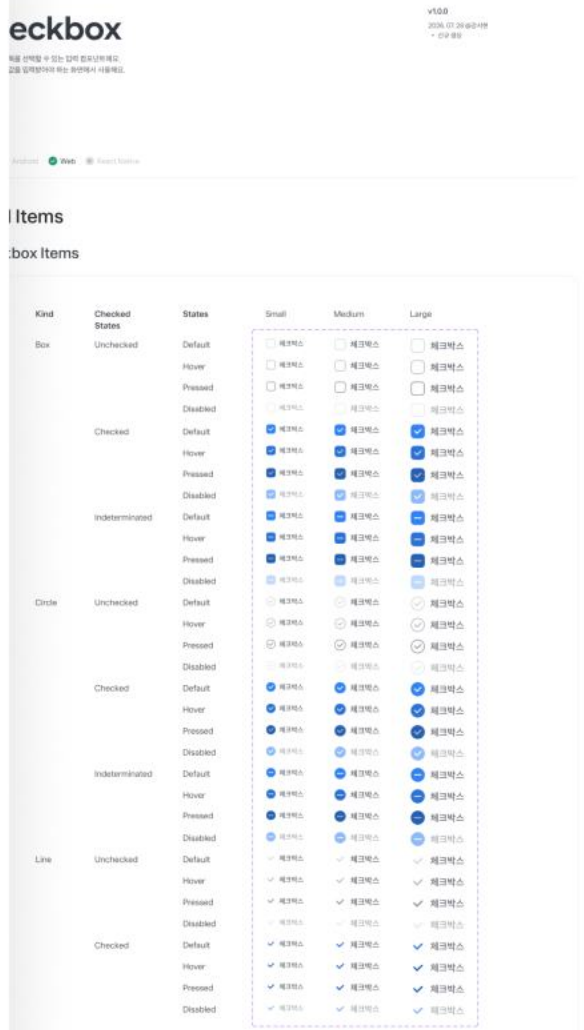
Toss Place에서 제공하는 POS UI에는 세 개의 디자인 시스템을 사용되고 있었습니다.

기존 UI를 분석해 51개 컴포넌트를 POS 기준으로 다시 정의하고, 반복되던 변수 등록과 문서화는 Figma MCP 기반 Skill로 자동화해 컴포넌트 하나에 8시간 걸리던 정리 작업을 1시간으로 줄였습니다.

기간 | 2026.06 -

프로젝트 참여 인원 | 디자인 2명

디자인 시스템 구축 기여도 | 100%



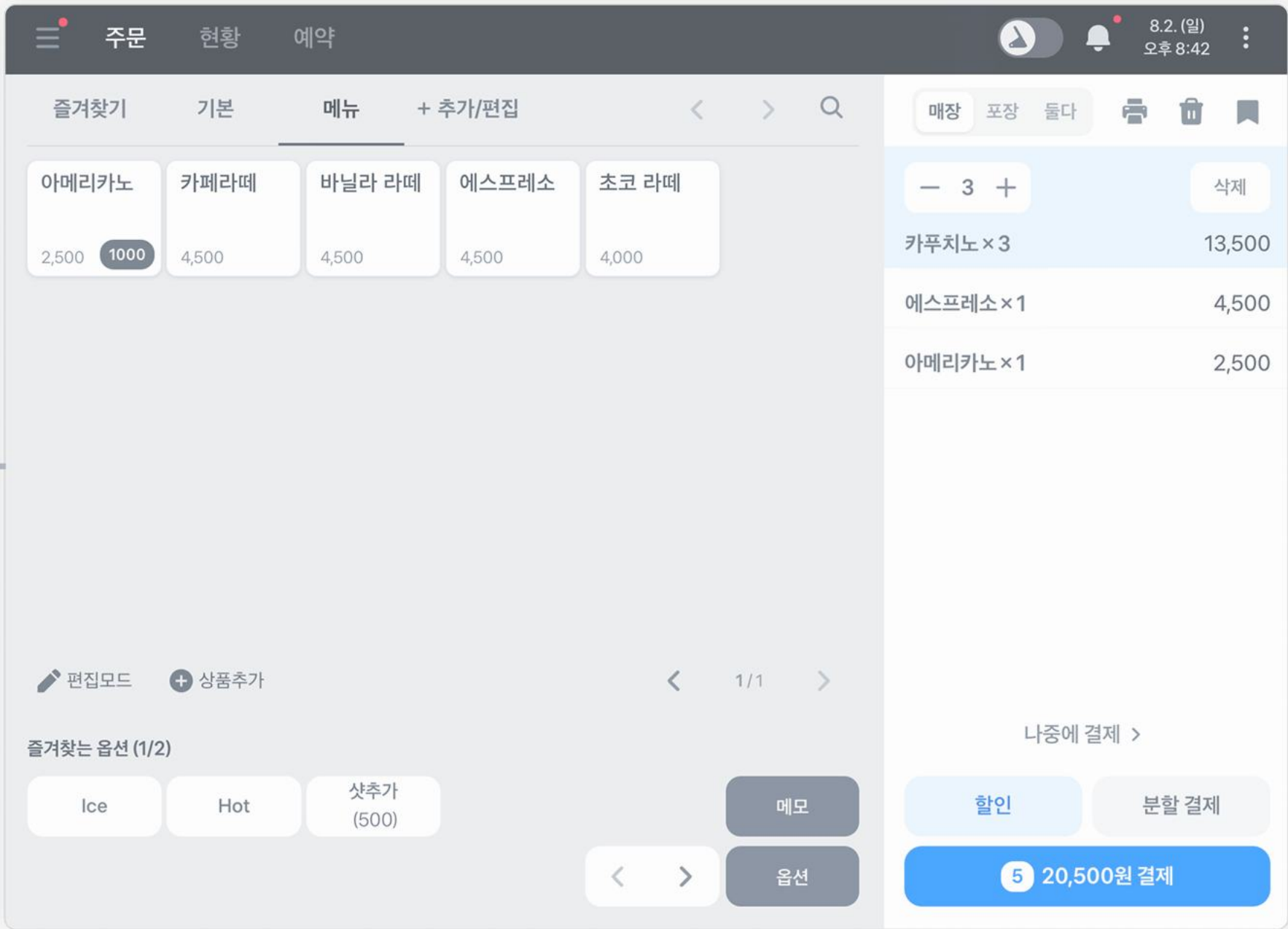
왜 POS만의 시스템이 필요했을까?

하나의 화면에 3가지 디자인시스템이 섞여 있었어요. 기준이 될 수 있는 'toss POS만의 디자인시스템'이 필요했어요.



! 1개의 화면을 구성한 3개의 패키지(디자인시스템)

- @toss/mobile-design system (Mobile 디자인시스템)
- @toss/desktop-trading-design system (증권 디자인시스템)
- @toss/desktop-design system (PC 디자인시스템)



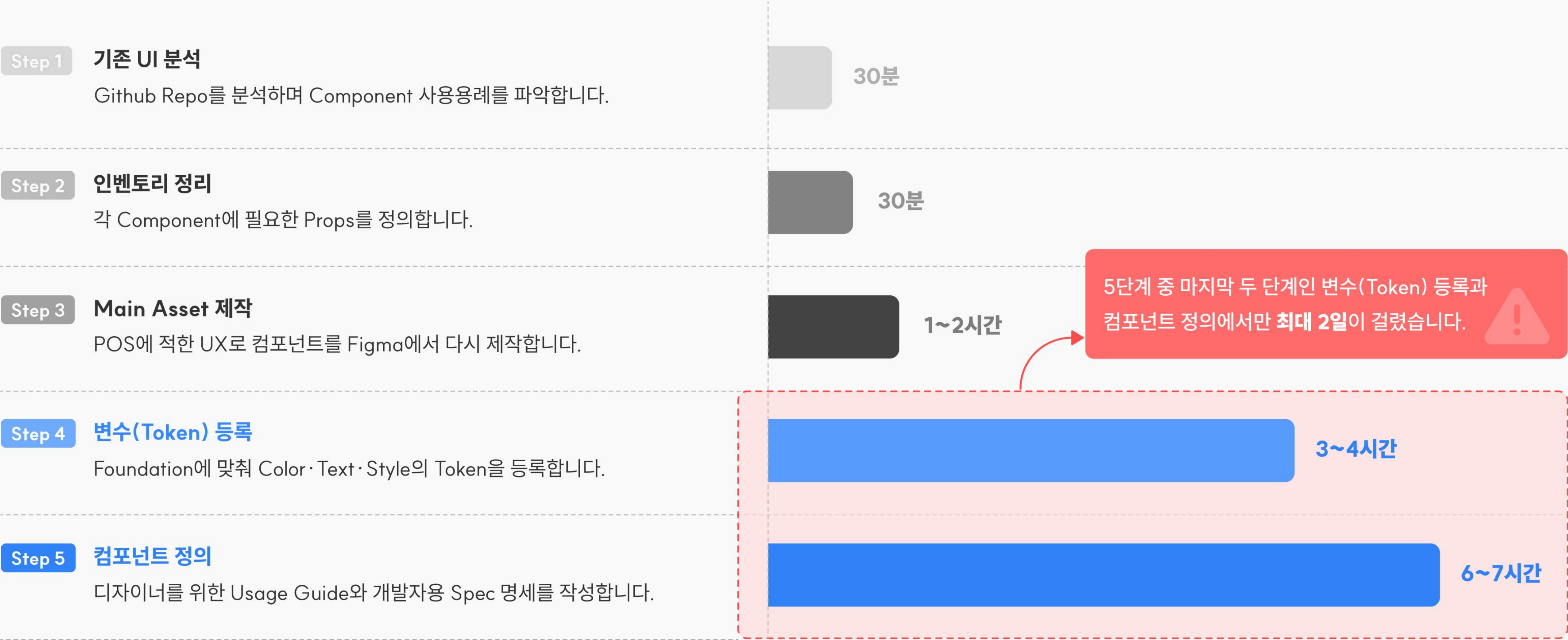
왜 POS만의 시스템이 필요했을까?

3개의 패키지(디자인시스템)를 1개의 패키지로 이동시키는 '시스템 마이그레이션'을 진행했어요.



이런 순서로 컴포넌트를 만들었어요!

기존 UI 분석부터 컴포넌트 정의까지, 5단계로 마이그레이션을 진행했어요.
그런데 에셋을 제작한 후에 '변수 등록'과 '컴포넌트 정의' 두 단계에 많은 시간이 걸렸어요.



시간이 오래 걸리는 문제가 있었어요!

즉 에셋을 만드는 시간보다, 변수를 등록하고 문서를 작성하는데에 더 많은 시간이 걸렸어요.
51개의 컴포넌트 마이그레이션을 위해서는 이 단계를 자동화시켜야 했어요.

AS IS Problem

끝나지 않는 변수 등록

😞 “피그마에서 변수 등록만 3시간째 하고 있어요...”

정의된 규칙에 따라 컴포넌트의 속성마다 변수(Variables)를 하나씩 연결해야 했습니다. 컴포넌트 하나에 많게는 40~50개를 손수 연결하다 보니, 끝내는 데만 3~4시간이 걸렸습니다.



UX Solution

변수 등록과 검수 자동화 Skill.md

AS IS Problem

컴포넌트 제작보다 오래 걸리는 문서 작성

😞 “컴포넌트는 빨리 제작하는데, 가이드 쓰기가 너무 어려워요”

컴포넌트를 만들고 나면 사용 가이드와 스펙을 문서로 작성했습니다. 가이드를 쓸 때마다 토스의 문체와 형식이 맞는지 하나하나 확인해야 했습니다. 작은 컴포넌트도 4~5시간, 상태가 많은 컴포넌트는 2일이 걸렸습니다.



UX Solution

Guide·Spec 문서 작성 자동화 Skill.md

컴포넌트 하나에 변수만 수십 개, 하나씩 등록하다 보면 빠지거나 잘못 연결되는 문제가 있었어요.

Claude에 Figma MCP를 연결해, 하나하나 직접 등록하던 변수(Variables)를 자동으로 등록하고, 검수 리포트까지 보여주는 Skill을 만들었어요



[Claude]

Prompt Checkbox 변수(Variable) 등록해줘.

<https://www.figma.com/design/gwuiFIJgVxx6g2...>

[/tds-pos-component-tokens.skill](#)



[Figma]

Step 1 기존 컴포넌트에 등록된 raw/hex·외부 변수를 읽어요.

Step 2 자동으로 Base > Semantic > Component 3단계 규칙으로 변수를 생성하고 매핑해요.

Step 3 검수 리포트에서 변수 매핑 결과와 규칙에 어긋난 항목 등을 보여줘요.

← 스킬

tds-pos-component-tokens

사용자 제공

TDS-POS Figma 파일(2. TDS - POS 및 그 브랜치)에서 마스터 컴포넌트(Main asset)의 Variables·Style을 규칙에 맞게 생성/적용/점검하는 스킬. 사용자가 Figma 컴포넌트에 "토론 적용", "변수 정리", "스타일 등록", "raw 값/hex 정리", "Semantic 매핑", "규칙에 맞는지 점검/검수"를 요청하...[더 보기](#)

SKILL.md

3 개 파일

TDS-POS 컴포넌트 토큰화 & 점검

TDS-POS 디자인시스템에서 마스터 컴포넌트의 색·크기·타이포 값을 Base → Semantic → Component 3층 토큰 체계로 정리하고, 스타일로 묶어 컴포넌트에 적용한 뒤 검증하는 작업 절차와 규칙.

두 가지 모드

- 토큰화(tokenize): 사용자가 만든 컴포넌트의 raw/hex/원격 값을 규칙에 맞는 로컬 변수·스타일로 교체하고 마무리한다.
- 점검(audit): 위기 전용으로 규칙 위반을 스캔해 리포트만 낸다.

상세 규칙은 [references/rules.md](#) , Figma Plugin API 스크립트 템플릿은 [references/scripts.md](#) 를 읽는다. 아래는 절대 어기면 안 되는 핵심만 요약.

왜 이 구조인가 (배경)

- 최종 목표는 다크모드 원클릭 전환. Figma alias는 특정 모드를 고정 참조 (mode pinning)할 수 없고, 모드별 해석은 같은 컬렉션 안에서만 동작한다. 그래서 원격 라이브러리(0. TDS POS Foundation) 변수를 직접 참조하면 항상 기본 모드(Light)로 풀린다 → 모든 참조는 로컬 변수로 한다 (로컬 복제 원칙).

MCP, 변수 연결

검수 리포트 제출

Variables

Collections

Color523

Effect65

Scale716

Screen8

118N12

Groups

All523

Base138

Semantic53

Component331

Scroll Area6

Button6

Numeric Spinner25

Text Button10

State Layer6

Fill6

Name

Light

Dark

Component / Checkbox / Fill

DefaultSemantic/Fill/BrandSemantic/Fill/Brand

Component / Checkbox / State Layer / Hover

Fill...mantic/State Layer/Default...mantic/State Layer/Default

Alpha...c/State Layer/Alpha/Hover...c/State Layer/Alpha/Hover

Component / Checkbox / State Layer / Pressed

Fill...mantic/State Layer/Default...mantic/State Layer/Default

Alpha...State Layer/Alpha/Pressed...State Layer/Alpha/Pressed

Component / Checkbox / Mark

DefaultSemantic/Icon/UnselectedSemantic/Icon/Unselected

Hover... Opacity/Grey Opacity 400... Opacity/Grey Opacity 400

Pressed... Opacity/Grey Opacity 500... Opacity/Grey Opacity 500

Component / Checkbox / Mark / Brand

Selection colors

Component/Checkbox/Text/Text

Component/Checkbox/Fill/Default

Component/Checkbox/Mark/On Fill B...

_Dummy

Component/Checkbox/State Layer/Pr...

Component/Checkbox/State Layer/H...

Component/Checkbox/Mark/Default

Component/Checkbox/Outlined/Defa...

Component/Checkbox/Outlined/Pres...

Component/Checkbox/Mark/Pressed

Component/Checkbox/Mark/Hover

Component/Checkbox/Outlined/Hover

Component/Checkbox/Mark/Brand/D...

Component/Checkbox/Mark/Brand/Pr...

Component/Checkbox/Mark/Brand/H...

컴포넌트를 만들고 가이드와 스펙 작성하는데에 너무 과도하게 많은 시간이 걸렸어요.

기존 컴포넌트의 문서를 가지고, Guide·Spec 공통 구조를 정리했어요.

컴포넌트를 Claude에 넘기면, Skill이 Guide·Spec 문서를 md 파일로 만들어요.



[Claude]

Prompt Checkbox Guide·Spec 문서 작성해줘.

<https://www.figma.com/design/gwuiFIJgVxx6g2...>

[/tds-pos-component-tokens.skill](#)

← 스킬

tds-component-docs ⓘ

사용자 제공

공유

⋮

Toss Design System(TDS) 기본 컴포넌트 문서 작성 스킬. 컴포넌트 문서 작성, 가이드라인 문서화, 디자인 시스템 문서가 필요할 때 사용해요. 트리거: Button 문서 작성해줘, 컴포넌트 가이드라인 만들어줘, TDS 문서 작성, 디자인 시스템 컴포넌트 문서화

TDS 기본 컴포넌트 문서 작성

프로덕트 디자이너가 컴포넌트를 올바르게 이해하고 사용할 수 있도록 명확하고 간결한 문서를 작성해요.

Writing Style

- 어조: "-해요" 체 사용
- 문장: 간결하고 명확하게
- 포맷: 테이블, 리스트 활용
- 주의: 사람이 읽는 문서이지만 llms.txt로 변환되어 LLM도 참조하므로, 사람과 LLM 모두 쉽게 이해할 수 있는 내용/형식으로 작성
- 작업 언어: 리서치, 계획 수립, 사고 과정은 영어로 진행하되 최종 Output은 한글로 작성하고 Writing Style 준수

Document Structure

1. Introduction

2. Anatomy

3. Usage

4. Behavior

1

Figma에서 컴포넌트 구조·Variant를 읽어요.

2

Skill에 정의된 공통 구조에 맞춰 .md 문서를 작성해요.

3

완성된 .md를 Figma 문서 페이지로 옮겨 배포해요.

Checkbox docs

Checkbox

여러 항목을 동시에 선택하거나, 한 항목을 켜고 끌 수 있게 하는 컴포넌트예요. 선택지가 서로 배타적이지 않고 0개부터 전체까지 자유롭게 고를 수 있을 때 사용해요.

When to use

Use Checkbox:

- 목록에서 여러 항목을 동시에 선택해야 할 때 사용해요. (예: 배달 결제수단 다중 선택, 매출리포트 필터)
- 선택 결과가 바로 적용되지 않고 저장·확인 같은 후속 액션을 거칠 때 사용해요.
- 약관 동의처럼 하나의 항목에 동의/비동의를 표시해야 할 때 사용해요.
- 상위 항목이 하위 항목 전체를 켜고 끄는 전체 선택(부모-자식) 구조를 만들 때 사용해요.
- 테이블-리스트에서 여러 행을 골라 일괄 처리(batch action)할 때 사용해요.

Don't use Checkbox:

- 옵션 중 하나만 선택해야 하는 경우 사용하지 마세요. 대신 **Radio**를 사용해요.
- 선택 즉시 기능이 켜지고 꺼지는 단일 설정에는 사용하지 마세요. 대신 ****Switch(Toggle)****를 사용해요.
- 선택 즉시 화면이 전환되거나 팝업이 뜨는 경우 사용하지 마세요. 그런 선택이 아니라 액션이므로 **Button**을 사용해요.
- 여러 항목을 고르되 선택지가 가로로 나열되는 태그 형태라면 사용하지 마세요. 대신 **Chip**을 검토해요.

Anatomy

1.

Icon (Container): 선택 상태를 표시하는 영역이에요. Kind에 따라 사각형(Box)-원형(Circle)이 되고, Line은 컨테이너 없이 마크만 표시돼요.

사용 규칙

Use Checkbox

- 목록에서 여러 항목을 동시에 선택해야 할 때 사용해요. (예: 배달 결제수단 다중 선택, 매출리포트 필터)
- 선택 결과가 바로 적용되지 않고 저장·확인 같은 후속 액션을 거칠 때 사용해요.
- 약관 동의처럼 하나의 항목에 동의/비동의를 표시해야 할 때 사용해요.
- 상위 항목이 하위 항목 전체를 켜고 끄는 전체 선택(부모-자식) 구조를 만들 때 사용해요.
- 테이블-리스트에서 여러 행을 골라 일괄 처리(batch action)할 때 사용해요.

Kind

- Box: 기본값이에요. 폼·테이블 등 일반적인 선택에 사용해요.
- Circle: 리스트 항목의 선택 표시(indicator)에 사용해요.
- Line: 배경이 있는 영역 위나, 상위 항목에 종속된 하위 목록의 선택 표시에 사용해요.

Label

- Checkbox을 단독으로 사용할 때는 Label을 항상 노출해요. 무엇을 선택하는지 Checkbox 스스로 설명해야 해요.
- List·Table 내부의 선택 표시로 쓸 때만 Label 없이(Label=False) 사용해요. 이때 항목의 이름은 행(List)이 제공해요.
- 체크 박스 단독 사용시에는, 'primitive / Checkbox / Icon'을 사용하는 것이 아닌 'Checkbox'의 Label을 False두고 사용해요.

사용시 주의할 점

Checkbox 단독 사용

Don't

Checkbox을 단독으로 배치해 사용하는 것을 지양해요. 터치 타겟이 Icon과 Label 영역뿐이라 최소 터치 타겟(48px)에 미치지 못해요.

Do

단독 사용은 지양하고, 행 전체가 클릭 영역인 List(우측 Checkbox 형태)나 Chip, Toggle으로 대체해서 사용해요.

Line Checkbox

Don't

Line을 단독으로 배치하지 마세요. 배경 면이 없어 선택 요소로 인지되기 어렵고, 선택 여부가 색으로만 구분돼요.

Do

Line은 List 행 내부의 선택 표시나 상위 항목에 종속된 하위 목록처럼, 주변 맥락이 선택 대상을 설명해 주는 곳에서 사용해요. 단독 사용에는 Box를 사용해요.

이렇게 달라졌어요!

Skill 2개로 컴포넌트 제작과 문서화를 자동화하고, 반복 작업이 줄일 수 있었어요.

컴포넌트 개수

재정의 컴포넌트, 51개

- POS 기준으로 재정의한 컴포넌트 51개

소요 시간

컴포넌트 1개, 13시간 > 2시간

- 구조 정리·변수 등록·문서화 등, 컴포넌트 제작 시간

패키지

패키지, 3개 > 1개

- POS만의 1개의 디자인시스템 패키지 제작

채택률

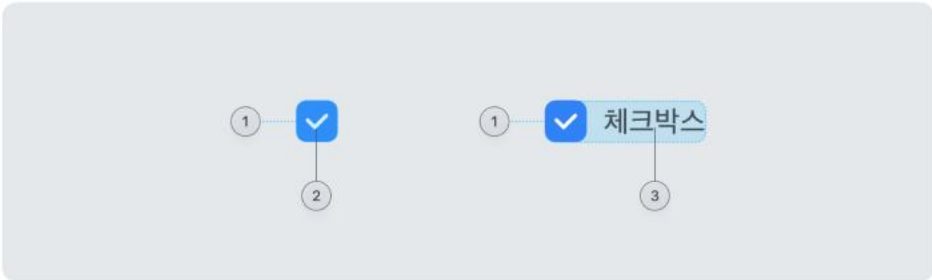
신규 화면의 87%가 POS DS로 구성

- 신규 화면 12개 기준 · 잔여 13%는 예외 케이스

Checkbox

사용자가 하나 이상의 옵션을 선택하거나, 특정 항목을 켜고 끌 수 있는 선택 컨트롤 컴포넌트예요.

Anatomy



1. Container
 2. Check Mark
 3. Label (Optional)
- Default: Off

Properties

Kind	
Description	형태 종류
Type	• 'Box': 폼·설정·표의 일반 체크박스""기본값" • 'Circle': 리스트 형식에 사용 • 'Line': Circle에 종속된 하위 리스트
Default	Box

Size	
Description	크기
Type	• 'Small': 일반적인 체크박스""기본값" • 'Medium': 리스트 형태 • 'Large': 리스트 형태 강조, 단독 사용
Default	Small

Checked State	
Description	선택 상태
Type	• 'Unchecked': 선택 안 됨""기본값" • 'Checked': 선택됨 (✓) • 'Indeterminate': 부분 선택 (-)
Default	Unchecked

Disabled	
Description	비활성 상태
Type	Boolean
Default	False

Label	
Description	무조건 표시 여부

Checkbox

하나 이상의 항목을 선택할 수 있는 입력 컴포넌트예요.

사용자의 선택 값을 입력받아야 하는 화면에서 사용해요.

iOS Android Web React Native

Child Items

Checkbox Items

	Kind	Checked States	States	Small	Medium	Large
Box	Unchecked	Default	Default	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
			Hover	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
			Pressed	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
		Disabled	Default	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
			Hover	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
			Pressed	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
	Checked	Default	Default	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
			Hover	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
			Pressed	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
		Disabled	Default	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
			Hover	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
			Pressed	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
Circle	Unchecked	Default	Default	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
			Hover	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
			Pressed	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
		Disabled	Default	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
			Hover	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
			Pressed	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
	Checked	Default	Default	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
			Hover	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
			Pressed	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
		Disabled	Default	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
			Hover	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
			Pressed	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
Line	Unchecked	Default	Default	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
			Hover	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
			Pressed	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
		Disabled	Default	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
			Hover	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
			Pressed	☐ 체크박스	☐ 체크박스	☐ 체크박스
	Checked	Default	Default	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
			Hover	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
			Pressed	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
		Disabled	Default	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
			Hover	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
			Pressed	☒ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스

Primitives

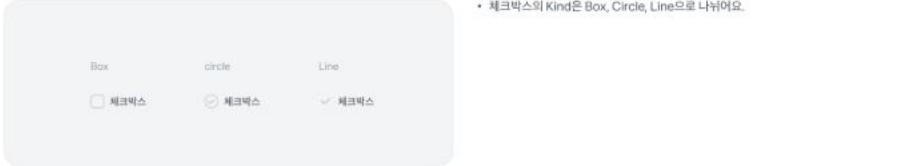
Checkbox Icon

Checkbox

Specs

Layout

Kind



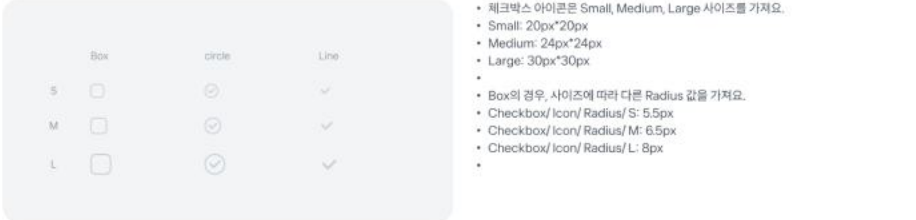
• 체크박스의 Kind은 Box, Circle, Line으로 나뉘어요.

Checkbox Size



- 체크박스는 Small · Medium · Large 사이즈를 가져요.
- Label을 노출할 때는 Checkbox의 Label을 Hug · Hug로 감싸요.
- Label 없이 사용할 때는 내부 Checkbox icon의 크기를 최소값(Min Width × Min Height)으로 가져요
- Checkbox/Min Width · Height/ S: 20px*20px
- Checkbox/Min Width · Height/ M: 24px*24px
- Checkbox/Min Width · Height/ L: 30px*30px

Checkbox Icon Size



- 체크박스 아이콘은 Small, Medium, Large 사이즈를 가져요.
- Small: 20px*20px
- Medium: 24px*24px
- Large: 30px*30px
- Box의 경우 사이드와 따라 다른 Radius 값을 가져요.
- Checkbox/Icon/Radius/ S: 5.5px
- Checkbox/Icon/Radius/ M: 6.5px
- Checkbox/Icon/Radius/ L: 8px

Checkbox Size



- Checkbox icon과 Label 사이의 Gap은 사이드와 따라 다른 값을 가져요.
- Small Gap: 8px
- Medium Gap: 10px
- Large Gap: 12px

Style

State, Checked State

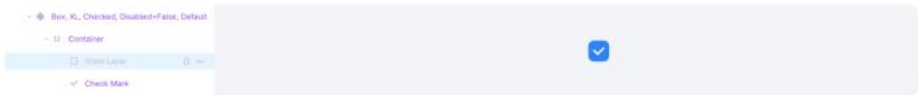
	Kind	Box	Circle	Line
Checked State	Default	☐ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
	Hover	☐ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
	Pressed	☐ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스
	Disabled	☐ 체크박스	☒ 체크박스	☒ 체크박스

Checkbox

Interaction

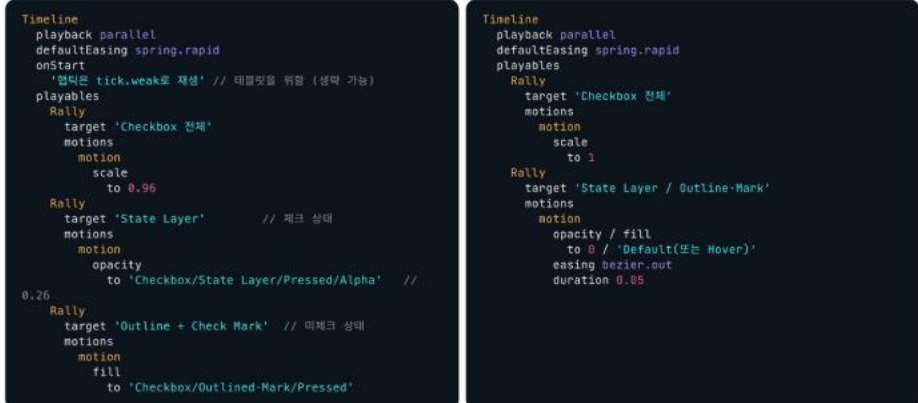
'Checkbox / Interaction' 세션 전체 선택 후,
Option + Command + Enter를 눌러 Preview를 하면 모든 영향을 확인할 수 있습니다.

State layer



모든 Checkbox 전체에서 4부에는 State 레이어가 최상위에 놓여지며, 기본적으로는 Opacity가 0인 상태로 존재합니다.

Pressed (Touch Effect)



TouchDown
Checkbox을 누를 때만 모션입니다. 아이온 전체가 scale 0.95으로 축소50의 색이 Pressed로 들어옵니다. 체크 상태는 State Layer 불투명도가 Pressed Token(0.28)으로 올라가고, 미세크 상태는 데우라·체크마크 색이 Pressed 토큰으로 바뀝니다.

Hover



Hover
커서를 올렸을 때의 색 변화입니다. 크기 변화는 없고 색만 바뀝니다. 체크 상태는 State Layer 불투명도 → Hover(0.12), 미세크 상태는 데우라·체크마크 색 → Hover Token. ※ 움직이지 않고 selected가 된 직후에는 hover를 지체(Default) 유지하고, 커서가 한 번 벗어났다가 다시 올랐을 때부터 hover가 적용됩니다.

Checked, Unchecked

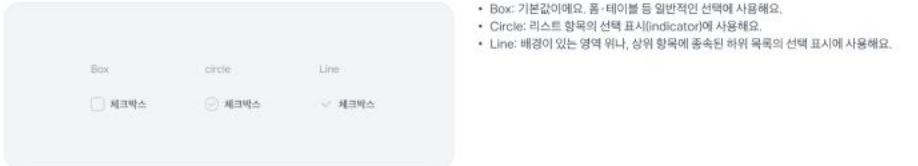


Button

Usage

사용 규칙

Kind



- Box: 기본값이예요. 폼·타이틀 등 일반적인 선택에 사용해요.
- Circle: 리스트 항목의 선택 표시(indicator)에 사용해요.
- Line: 배경이 있는 상태 하나, 상위 항목에 종속된 하위 목록의 선택 표시에 사용해요.

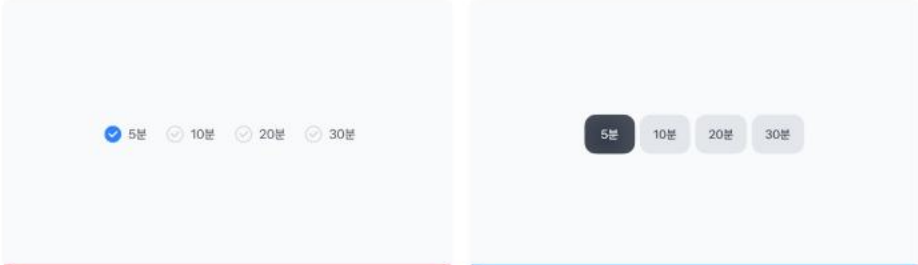
Label



- Checkbox을 단독으로 사용할 때는 Label을 항상 노출해요.
- 무엇을 선택하는지 Checkbox 스스로 설명해야 해요.
- List·Table 내부의 선택 표시로 볼 때만 Label 없이(Label=Label) 사용해요.
- 이때 항목의 이름은 행(List)이 제공해요.
- 체크 박스 단독 사용시에는 'primitive / Checkbox / Icon'을 사용하는 것이 아닌 'Checkbox'의 Label을 False로 사용해요.

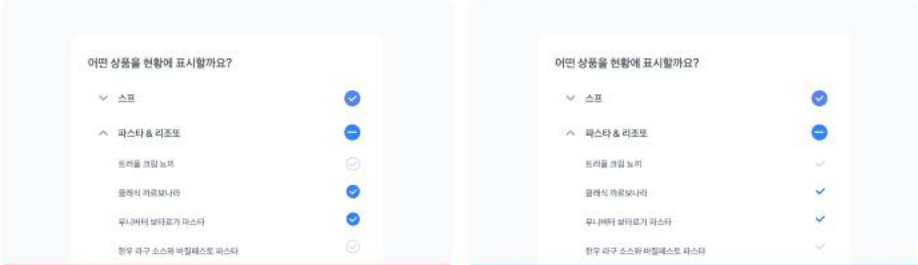
사용시 주의할 점

Checkbox 단독 사용



Don't
Checkbox을 단독으로 배치해 사용하는 것을 지양해요.
타치 타겟이 icon과 Label 양쪽뿐이라 최소 터치 타겟(44px)에 미치지 못해요.

Line Checkbox



Don't
Line을 Line 형태로 배치하지 마세요.
태그 없이 선택 표시 요소로 인식되기 어렵고, 선택 여부가 제대로 구분되지 않아요.

Do
Line은 List 행 내부의 선택 표시나 상위 항목에 종속된 하위 목록에서, 주변 항목이 선택 여부를 설명하는 곳에서만 사용해요. 단독 사용에는 Box를 사용해요.

엔터프라이즈 B2B 디자인 시스템

가비아 하이웍스, 디자인 시스템 구축

하이웍스 디자인 시스템의 Adobe XD와 Figma 파일이 혼재하며 컴포넌트 중복과 컬러 파편화 문제가 누적되고 있었습니다.

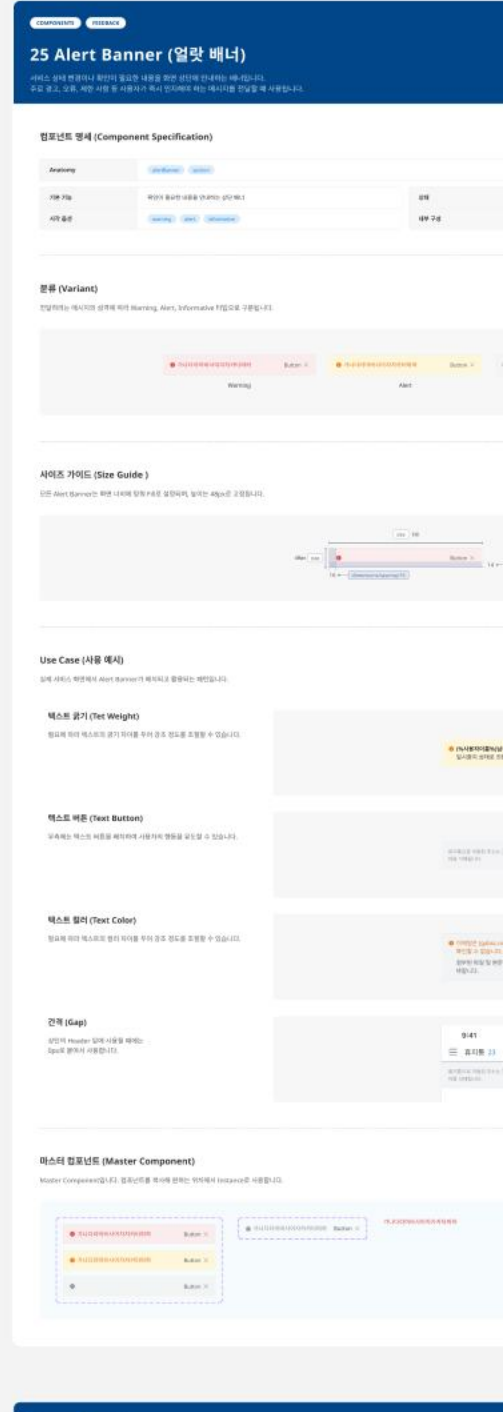
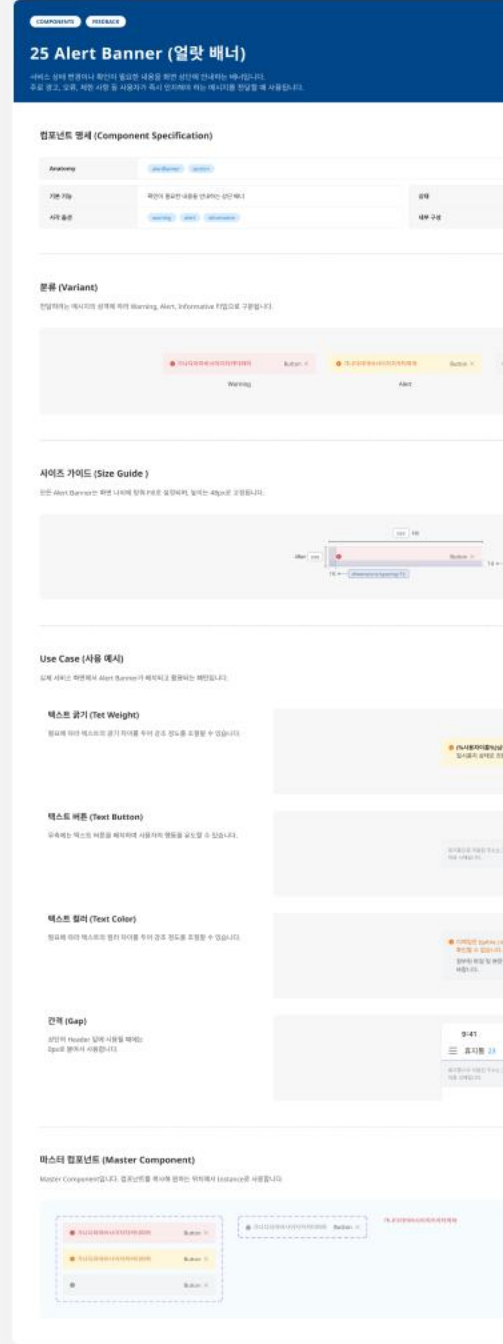
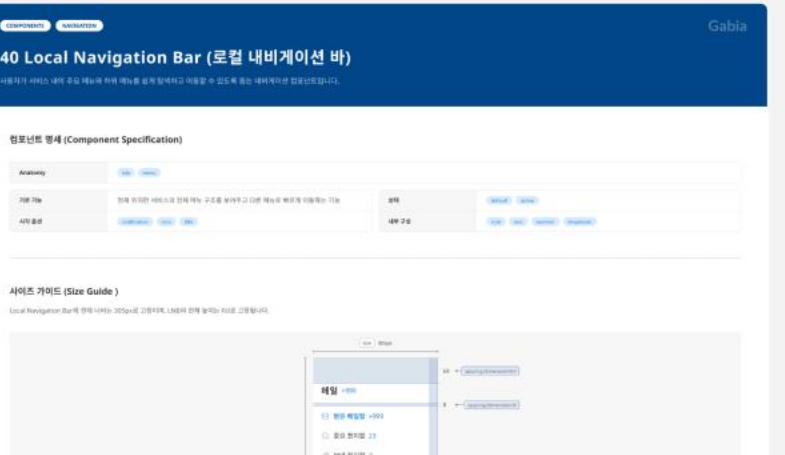
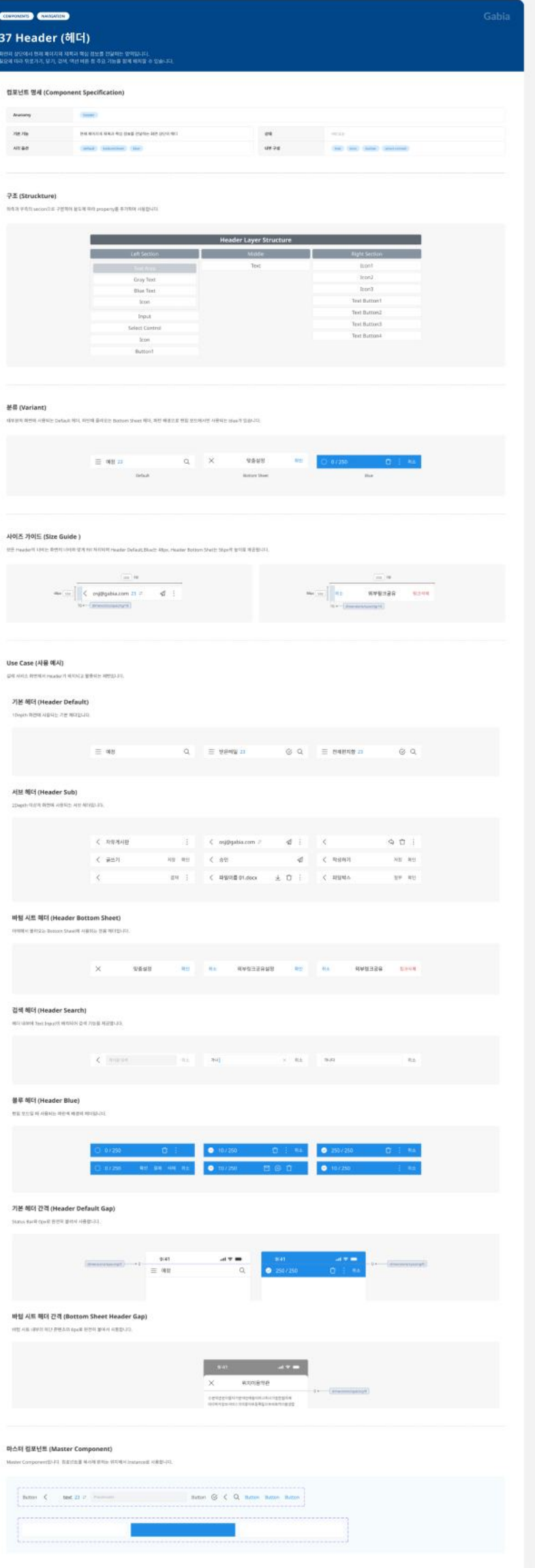
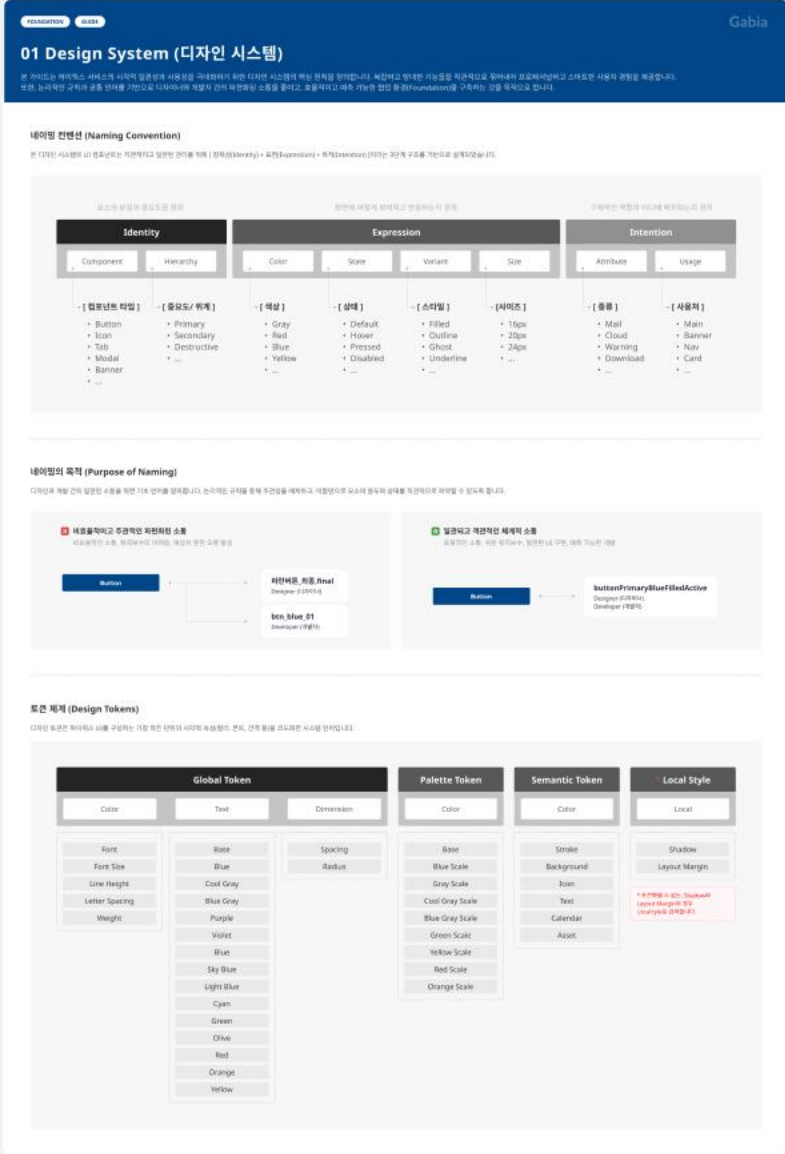
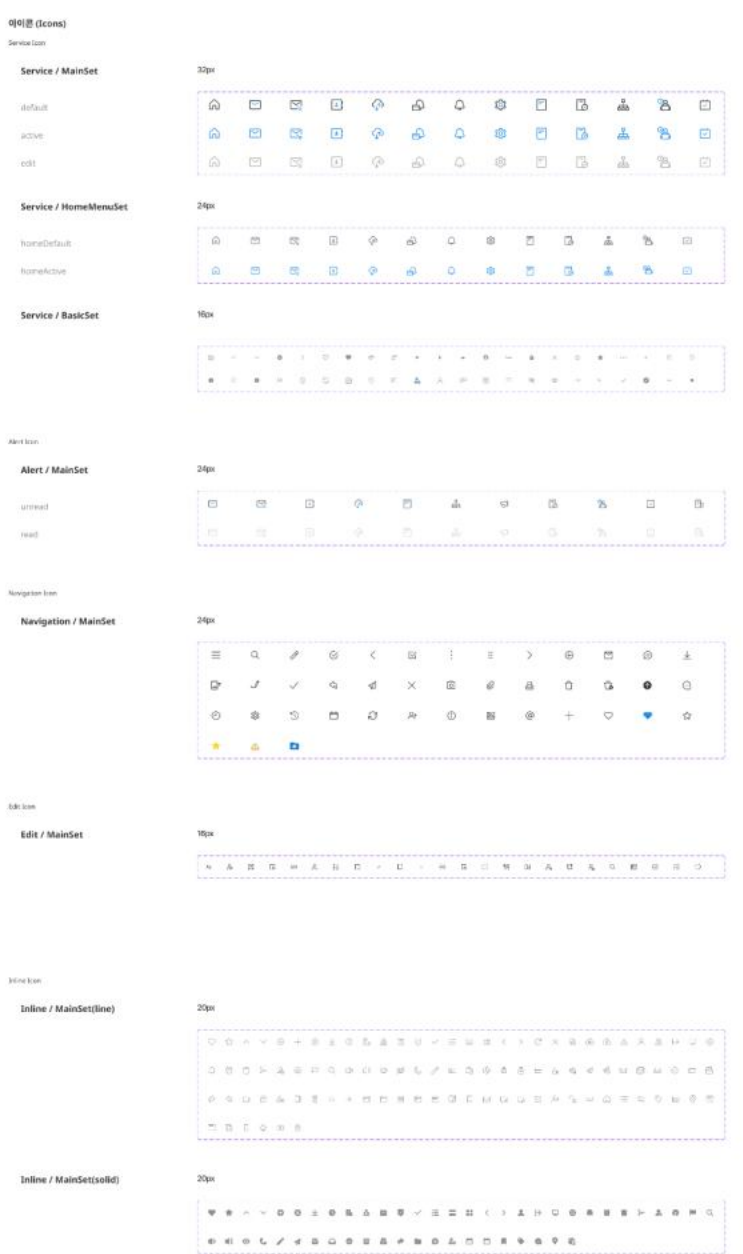
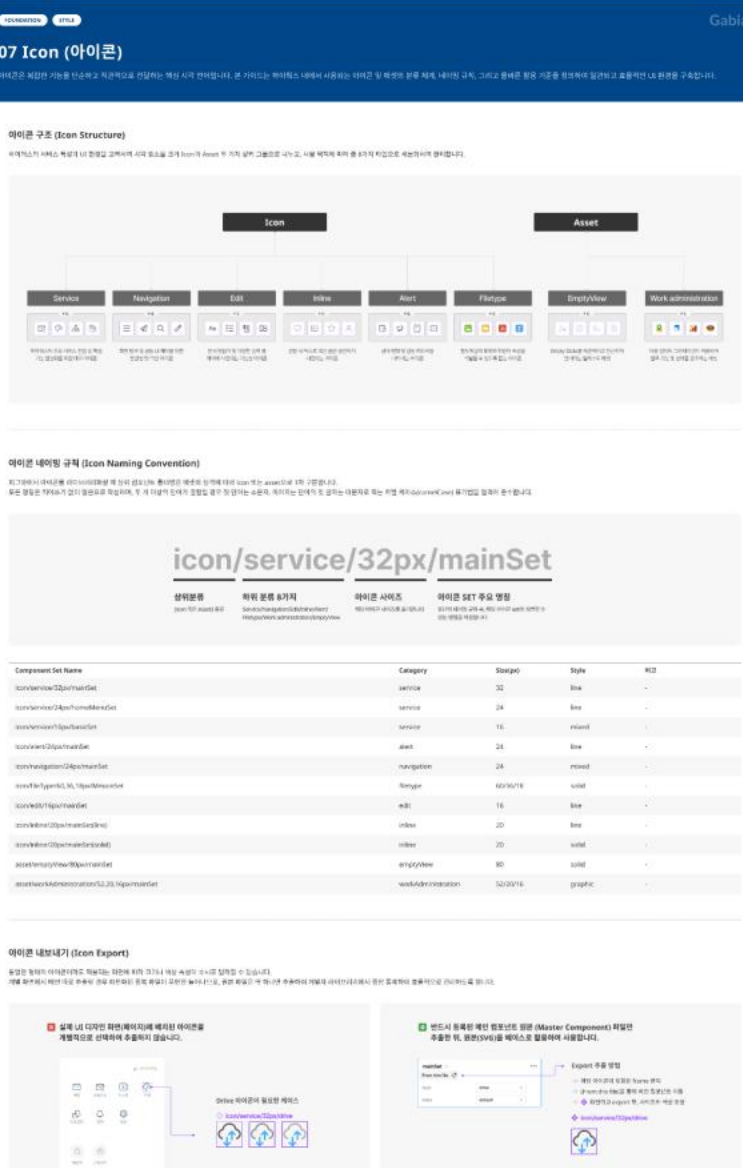
전사 서비스에서 공통으로 사용할 수 있는 **아토믹 기반의 컴포넌트 체계**와 **3단계 컬러 토큰 시스템**을 설계해, 유지보수가 가능한 디자인 시스템으로 개선했습니다.

디자인 시스템 링크 | <https://www.kangseohyun.com/pf/ds/ds>

기간 | 2026.01-2026.03

프로젝트 참여 인원 | 디자인 2명

디자인 시스템 구축 기여도 | 70%

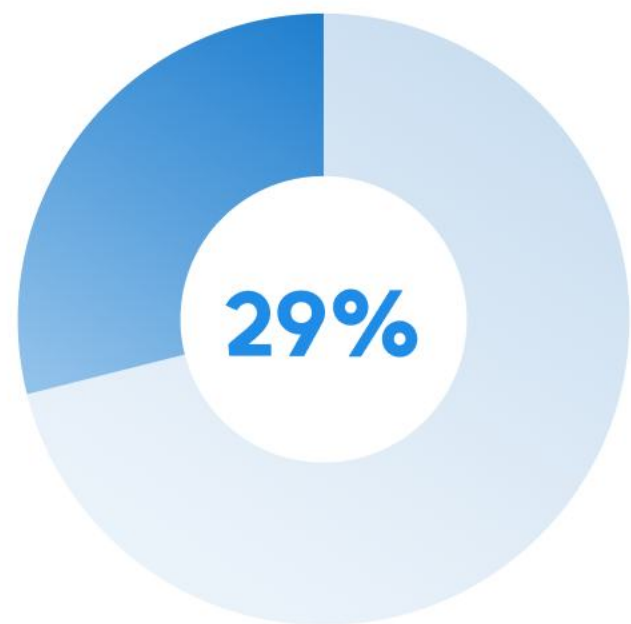


이러한 문제가 있었어요!

9년간 가비아의 서비스(Gabia Hiworks / Domain / Cloud)는 확장되었지만, 디자인 시스템은 관리되지 않고 있었습니다. 다음과 같은 문제가 발견되어 2가지 목표를 가지고 Token 기반의 Atomic 디자인 시스템을 세우고자 했습니다.

문제1

비슷한 컴포넌트가 하나로 정리되지 않고 여러 개로 나뉘어 관리되고 있었습니다.



[컴포넌트 중복율]
전체 72개 중 21개 중복



[중복되는 컴포넌트]
4개의 중복되는 CTA 버튼

문제2

가비아 전사의 각서비스 마다 컬러의 명도·채도가 달랐고, 유사한 색이 중복 사용되었습니다.



[Cloud, Domain 컬러]
전체 78개 중 29개 중복



[Hiworks 컬러]
전체 69개 중 27개 중복

목표1

Atomic 디자인 시스템 기반의 효율적인 컴포넌트 체계를 구축한다.

목표2

컬러를 단순화하고, Token 기반의 전사 공통 컬러 시스템을 구축한다.

이렇게 토큰 체계를 세웠어요!

가비아 전사 토큰(Global Token)-팔레트 토큰(Palette Token)-역할별 토큰(Semantic Token)으로 토큰 체계를 세웠습니다.

Global Token			Palette Token	Semantic Token	Local Style	
Color	Text	Dimension	Color	Color	Text Style	Effect & Layout
Font	Base	Spacing	Base	Stroke	Headline	Shadow
Font Size	Blue		Blue Scale	Background		
Line Height	Cool Gray		Radius	Gray Scale	Icon	Body
Letter Spacing	Blue Gray	Cool Gray Scale		Text		
Weight	Purple	Blue Gray Scale		Calendar	Caption	
	Violet... +9	Green Scale... +3		Asset		

컴포넌트의 분류(Identity)-설명(Expression)-사용의도(Intention)에 따라서 네이밍 컨벤션을 세웠습니다.

Identity		Expression				Intention	
Component	Hierarchy	Color	State	Variant	Size	Attribute	Usage
[컴포넌트 타입] • Button • Icon • Tab • Modal • ...	[중요도/ 위계] • Primary • Secondary • Teritiary • Destructive • ...	[색상] • Gray • Red • Blue • Yellow • ...	[상태] • Default • Hover • Pressed • Disabled • ...	[스타일] • Filled • Outline • Ghost • Underline • ...	[사이즈] • 16px • 20px • 24px • 28px • ...	[종류] • Mail • Cloud • Warning • Download • ...	[사용처] • Main • Banner • Nav • Card • ...

이렇게 토큰 체계를 세웠어요!

4단계[Hex 코드-Global Token-Palette Token-SemanticToken] 컬러 토큰 체계를 세웠습니다.

1 HEX 코드 값

색상의 실제 값(HEX, RGB 등)으로,
시스템에 등록된 기본적인 색상 데이터

#1f8ce8
rgb(31, 140, 232)

Raw Value

#1f8ce8

● 13.46 AAA AA

○ 1.56

2 가비아 전사 컬러 토큰

가비아의 전사 모든 서비스 (HiWorks, 도메인,
클라우드) 에서 공유되어 사용되는 컬러 토큰

#1f8ce8
rgb(31, 140, 232)

Gabia Global Token

v3 color/skyBlue/50

● 13.46 AAA AA

○ 1.56

3 서비스별 컬러 팔레트 토큰

Gabia Global Token으로 매핑한
Hiworks에서만 사용되는 팔레트 컬러 토큰

#1f8ce8
rgb(31, 140, 232)

Hiworks Palette Token

blue/skyBlue/50

● 13.46 AAA AA

○ 1.56

4 역할별 컬러 토큰

Hiworks Palette Toekn으로 매핑한
역할에 따라 분류된 컬러 토큰

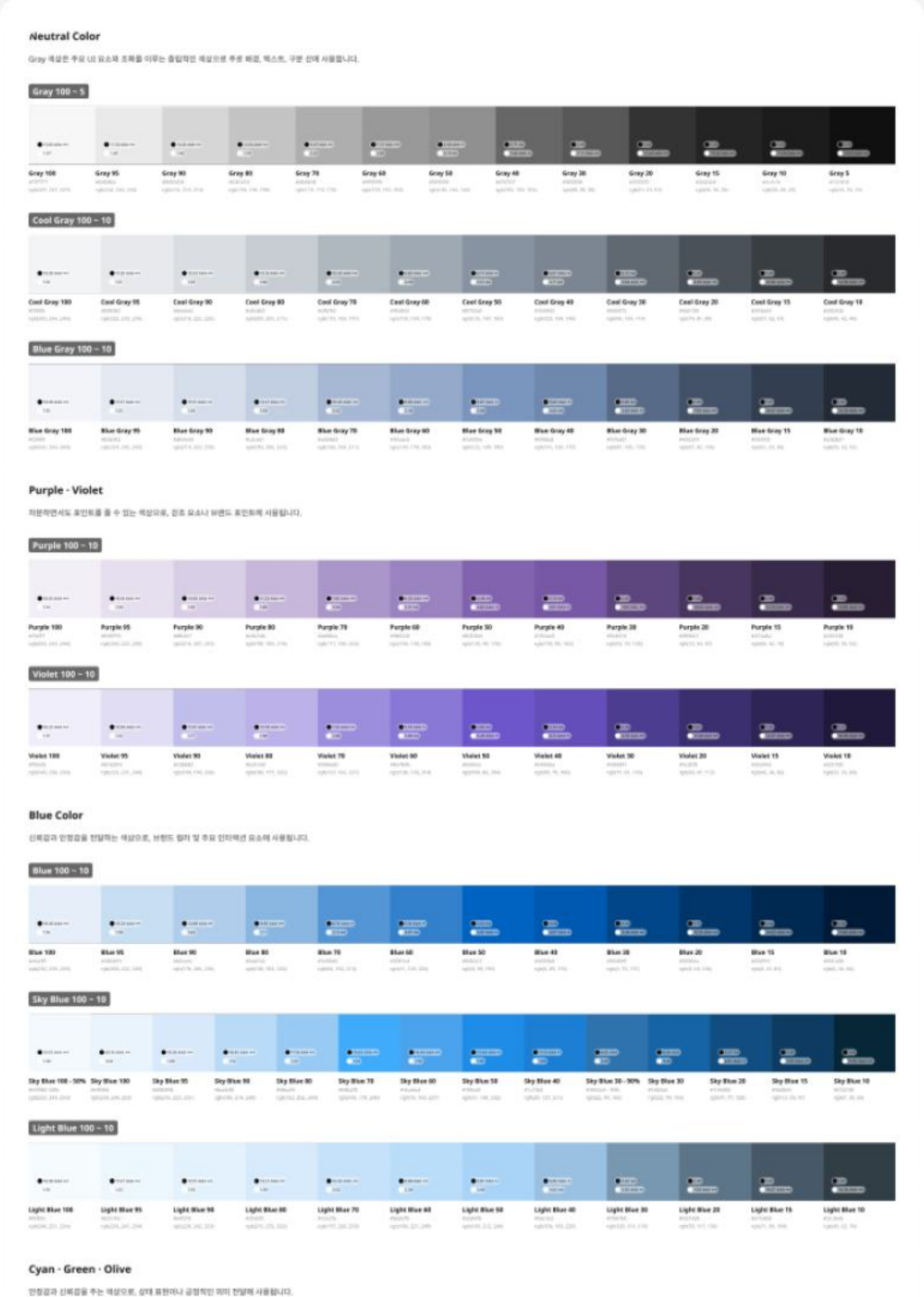
#1f8ce8
rgb(31, 140, 232)

Sementlc Token

bg/default/brand/Primary

● 13.46 AAA AA

○ 1.56



Variables		Q Search		
Collections		Name	Value	
global	223	v3 color / base		
palette	33	 white	 FFFFFFFF	
semantic	136	 black	 000000	
Groups		v3 color / gray		
All	223			
text	22			
font	1	 100	 F7F7F7	
size	9	 95	 EAEAEA	
weight	2	 90	 D6D6D6	
lineHeight	8	 80	 C4C4C4	
lineSpacing	2	 70	 AEAEAE	
v3 color	173	 60	 999999	
base	2	 50	 909090	
gray	13	 40	 676767	
coolGray	12	 30	 585858	
blueGray	12	 20	 333333	
purple	12	 15	 242424	
violet	12			
blue	12			
skyBlue	14			

palette		Search			
Name	Light	Dark			
base					
white	Hiworks v3 color/base/white	Hiworks v3 color/base/black			
black	Hiworks v3 color/base/black	Hiworks v3 color/base/white			
blackOpacity	2B2B2B 33 %	272727 45 %			
blue					
lightBlue100	...orks v3 color/lightBlue/100	...orks v3 color/lightBlue/100			
lightBlue95	...orks v3 color/lightBlue/95	...orks v3 color/lightBlue/100			
lightBlue80	...orks v3 color/lightBlue/80	...orks v3 color/lightBlue/20			
lightBlue60	...orks v3 color/lightBlue/60	...orks v3 color/lightBlue/30			
skyBlue80	...works v3 color/skyBlue/80	...works v3 color/skyBlue/40			
skyBlue70	Hiworks v3 color/skyBlue/70	Hiworks v3 color/skyBlue/70			
skyBlue50	...works v3 color/skyBlue/50	...works v3 color/skyBlue/90			
skyBlue40	...works v3 color/skyBlue/40	...works v3 color/skyBlue/90			
blue30	Hiworks v3 color/blue/30	Hiworks v3 color/blue/100			
gray					
gray90	...orks v3 color/gray/90	Hiworks v3 color/gray/10			

semantic		Search			
Name	Light	Dark			
dim	base/blackOpacity	base/blackOpacity			
Icon / default / neutral					
strong	gray/gray20	coolGray/coolGray100			
normal	gray/gray30	coolGray/coolGray95			
subtle	gray/gray50	coolGray/coolGray100			
muted	gray/gray70	gray/gray70			
faint	base/white	base/black			
Icon / default / brand					
strong	blue/skyBlue40	blue/skyBlue80			
normal	blue/skyBlue50	blue/skyBlue70			
subtle	blue/skyBlue70	blue/skyBlue40			
Icon / default / positive					
normal	blue/skyBlue50	blue/skyBlue70			
Icon / default / warning					
normal	red/red50	FD6766			

이렇게 토큰 체계를 세웠어요!

일관성과 유지보수를 위해 데스크탑에 최적화된 텍스트, R값, 여백값을 토큰으로 등록했습니다.

T 텍스트 토큰 등록

서체 크기, 행간, 자간 값을 토큰 등록 후, Headline·Body·Caption으로 분류해 토큰을 속성값으로 참조했습니다.

Name	Font size	Line height	Weight
Headline/Display	22pt	32px	
Headline/Display	22pt	32px	
Headline/Title	20pt	28px	
Headline/Title	20pt	28px	
Headline/Default	18pt	26px	
Headline/Default	18pt	26px	0px Regular
Body/Default	16pt	24px	0px Bold
Body/Default	16pt	24px	0px Regular
Body/Emphasis	15pt	22px	0px Bold
Body/Emphasis	15pt	22px	0px Regular
Body/Supporting	14pt	20px	0px Bold
Body/Supporting	14pt	20px	0px Regular
Caption/Default	13pt	20px	0px Bold
Caption/Default	13pt	20px	0px Regular

Edit text style

Rag 123

Name

bold

Description

가장 높은 위계의 메시지나 화면의 핵심 제목을 표현할 때 사용하는 헤드라인 스타일입니다.

Properties

T

text/font/Noto Sans

T

text/weight/Bold22

A

32

|A|

0

Radius 값, Spacing 값 토큰 등록

컴포넌트의 Radius·Spacing 값을 토큰으로 등록해, 형태와 여백 기준을 통일했습니다.

Token	Rem	Size(px)	Example
Radius 0	0rem	0	
Radius 2	0.0625rem	2	
Radius 4	0.125rem	4	
Radius 6	0.25rem	6	
Radius 8	0.375rem	8	
Radius 10	0.5rem	10	
Radius 12	0.625rem	12	
Radius 14	0.75rem	14	
Radius 16	0.875rem	16	
max 100	1rem	100	

Token	Rem	Size(px)	Example
Spacing 0	0rem	0px	
Spacing 1	0.0625rem	1px	
Spacing 2	0.125rem	2px	
Spacing 4	0.25rem	4px	
Spacing 6	0.375rem	6px	
Spacing 8	0.5rem	8px	
Spacing 10	0.625rem	10px	
Spacing 12	0.75rem	12px	
Spacing 14	0.875rem	14px	
Spacing 16	1rem	16px	
Spacing 20	1.25rem	20px	
Spacing 24	1.5rem	24px	
Spacing 32	2rem	32px	
Spacing 36	2.25rem	36px	
Spacing 40	2.5rem	40px	
Spacing 64	4rem	64px	

각 상태별로 다양한 Variant의 컴포넌트를 등록했어요!

Input을 크기와 상태별로 나누어서 Asset 등록을 했습니다.

Type	Empty	Default	Typing	Activated
Solid / Small	Placeholder	Placeholder	Placeholder	Placeholder
L / Medium / Button	Placeholder	Placeholder	Placeholder	Placeholder
L / Medium / Icon	Placeholder	Placeholder	Placeholder	Placeholder
L / Medium / Icon	Placeholder	Placeholder	Placeholder	Placeholder
L / Large	Placeholder	Placeholder	Placeholder	Placeholder
Line / Dropdown	text	text	text	text
L / Title / Label	title	title	title	title
L / Title / Bold	title	title	title	title
L / Title / Reg	title	title	title	title
L / Title / Bold / Icon	title	title	title	title
L / Title / Reg / Select	title	title	title	title

Input label

From this file

labelCount4

stateerror

leftSide

leftSide/subtitle

leftSide/dropd...

rightSide

rightSide/icon

errorText

icon/inline/20px/MainSet(line)

typechevron...

Input solid

From this file

heightlarge

stateempty

errorText

button

caret

icon

scroll

textPlaceholder

icon/service/16px/BasicSet

typebigClose

Input large

From this file

weightbold

statedefault

leftSide

leftSide/icon

leftSide/dropd...

leftSide/label

rightSide

rightSide/icon

title

title/asta

errorText

rightSide/select

rightSide/unit

각 상태별로 다양한 Variant의 컴포넌트를 등록했어요!

Button과 Label의 크기, 상태별로 구분해서 Asset 등록을 했습니다.

Button

Type	Default	Press	Disabled
Blue / Large	Button	Button	Button
Blue / Medium	Button	Button	Button
Blue / Small	Button	Button	Button
Gray / Large	Button	Button	Button
Gray / Medium	Button	Button	Button
Gray / Small	Button	Button	Button
Line / Large	Button	Button	Button
Line / Medium	Button	Button	Button
Line / Small	Button	Button	Button
Text / Gray / Large	Button	Button	Button
Text / Gray / Medium	Button	Button	Button
Text / Gray / Small	Button	Button	Button
Text / Blue / Large	Button	Button	Button
Text / Blue / Medium	Button	Button	Button
Text / Blue / Small	Button	Button	Button

Variants

Button

Brand Solid

Button

Neutral Solid

Button

Outline

Button

Neutral Solid

Button

Neutral Ghost

Button

Outline

32px

32px size

14

spacing/dimension/14

6

spacing/dimension/6

36px

36px size

24

spacing/dimension/24

8

spacing/dimension/8

42px

42px size

24

spacing/dimension/32

10

spacing/dimension/12

Label

BG, Text Color	Gray	Balck	Red	Blue
White	text	text	text	text
Gray	text	text	text	text
No BG	text	text	text	text
Blue	text	text	text	text
Gray / Round	text	text	text	text
Gray / Round	⊗ text	⊗ text	⊗ text	⊗ text

BG, Size	M/Round	M/Edge	S/Round	S/Edge
Green	text	text	text	text
Red	text	text	text	text
Yellow	text	text	text	text
Blue	text	text	text	text
Gray	text	text	text	text
Line / Gray	text	text	text	text

Color	Gray	Blue	Navy	Navy 2
Number	0	0	0	00

32px

32px size

8

spacing/dimension/8

3

3px

22px

22px size

8

spacing/dimension/8

2

spacing/dimension/2

16px

16px size

5

5px

0

0px

Label small

From this file

radius pill

bgColor yellow

text

text2 text

Label medium

From this file

bgColor blue

stroke

textColor blue

radius rounded

text

text2 text

Button

From this file

Size Large

Style Brand S...

Disabled

Icon Left

Icon Right

Swap Icon 24px Main...

Text Button

icon/navigation/24px/MainSet type info

icon/navigation/24px/MainSet type info

각 Section별로 구분해서 컴포넌트를 등록했어요!

List처럼 복잡한 컴포넌트는 각 섹션별로 나누어, 아토믹 기반으로 Asset 등록을 했습니다.

아토믹 기반의 에셋 등록

Head·Body·Caption 각각의 섹션으로 나누어 에셋을 등록했습니다.
필요한 속성만 조합해 다양한 게시판 유형에 유연하게 사용합니다.

Head

Body

Caption

자유게시판

첨부파일 받아주세요.
요청하신 자료를 첨부파일로 전달드립니다. 파일 확인 후 이
상이 있거나 추가로 필요한 자료가 있으면 말씀해 주세요....

자료1.pdf (000KB)

김길동 20:00 조회 120 00

Head

Body

Caption

타이틀과 아이콘으로 게시판 유형을 표시합니다.
[내용] title / icon

Body

제목·본문·투표·첨부파일 속성을 조합해 게시글 내용을
구성합니다.
[속성값] title / mainBody / vote / file

Caption

좌측에 프로필·작성시간, 우측에 조회수·좋아요를
배치해 부가 정보를 표시합니다.
[속성값] left(profile / time) / right(time / view / like)

List board

From this file

stateimportant

caption

body

head

head

typehead

body

typebody

title

mainBody

vote

file

caption

typecaption

left

right

profile

time

view

like

Default

Important

자유게시판

첨부파일 받아주세요.
요청하신 자료를 첨부파일로 전달드립니다. 파일 확인 후 이
상이 있거나 추가로 필요한 자료가 있으면 말씀해 주세요....

자료1.pdf (000KB)

김길동 20:00 조회 120 00

자유게시판

첨부파일 받아주세요.
요청하신 자료를 첨부파일로 전달드립니다. 파일 확인 후 이
상이 있거나 추가로 필요한 자료가 있으면 말씀해 주세요....

자료1.pdf (000KB)

김길동 20:00 조회 120 00

spacing/dimension/16

16

size

Fill

spacing/dimension/16

16

spacing/dimension/10

10

spacing/dimension/8

8

spacing/dimension/8

8

spacing/dimension/10

10

spacing/dimension/8

8

8

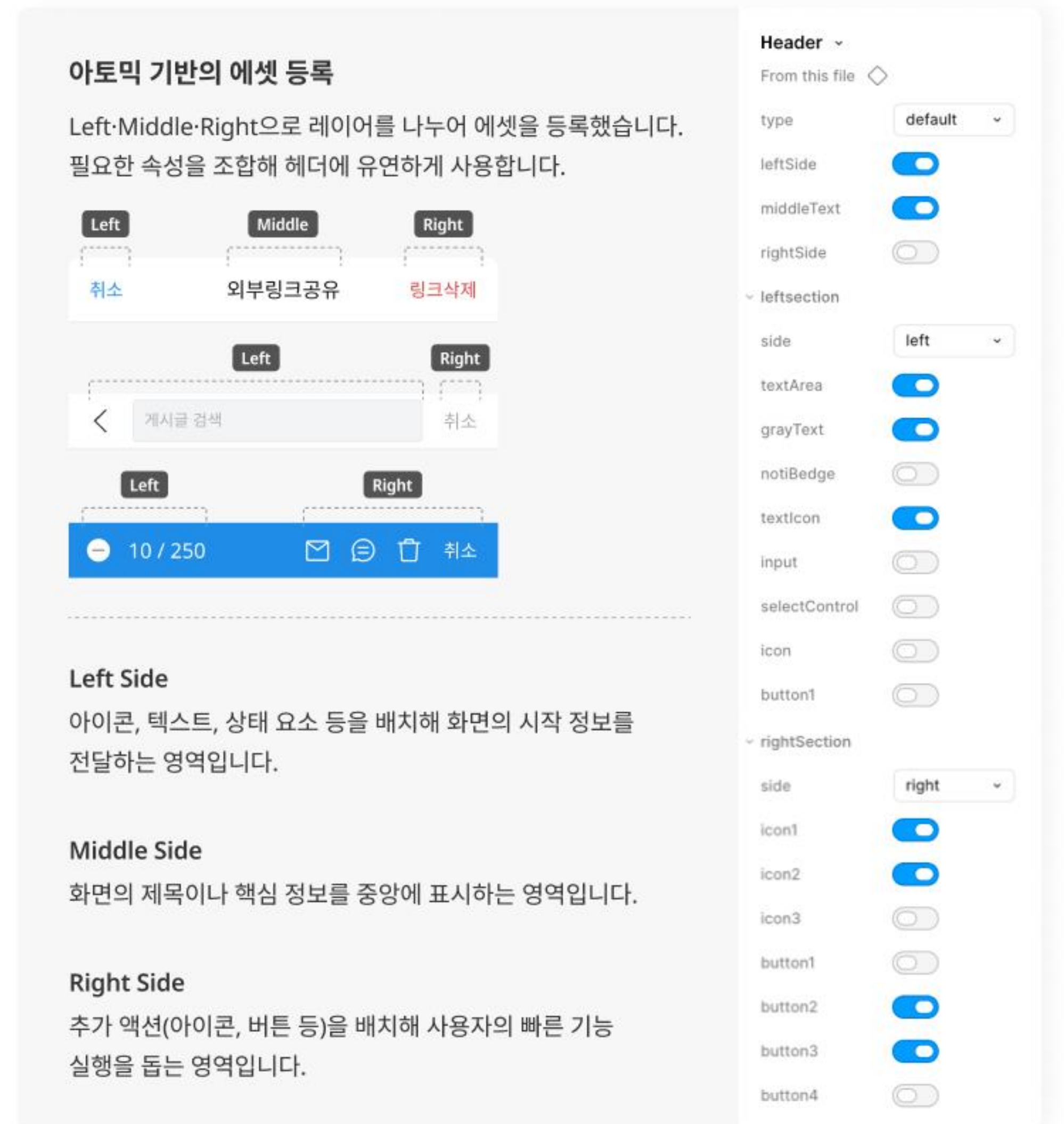
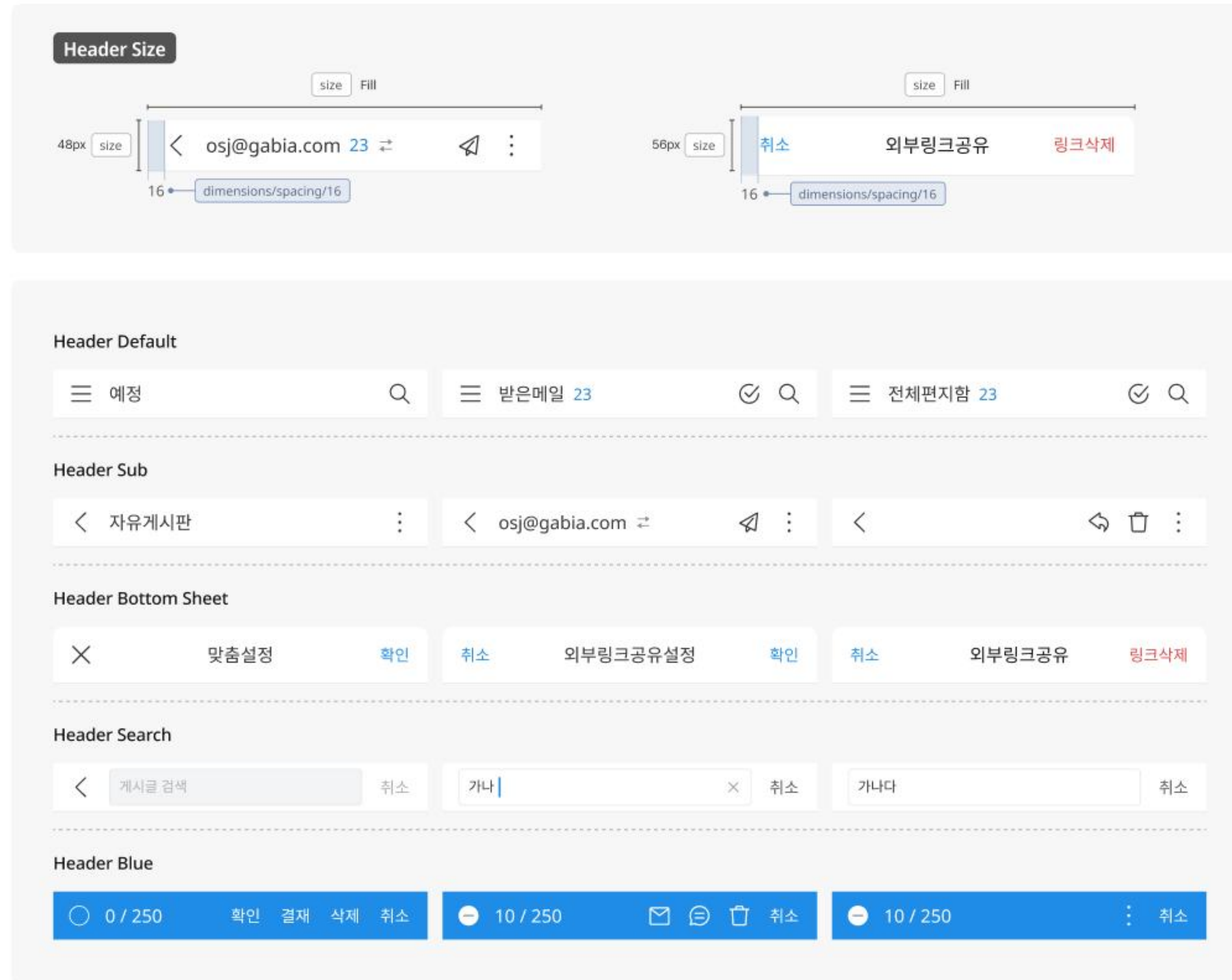
8

Hug

size

각 Section별로 구분해서 컴포넌트를 등록했어요!

Header처럼 복잡한 컴포넌트는 각 섹션별로 나누어, 아토믹 기반으로 Asset 등록을 했습니다.



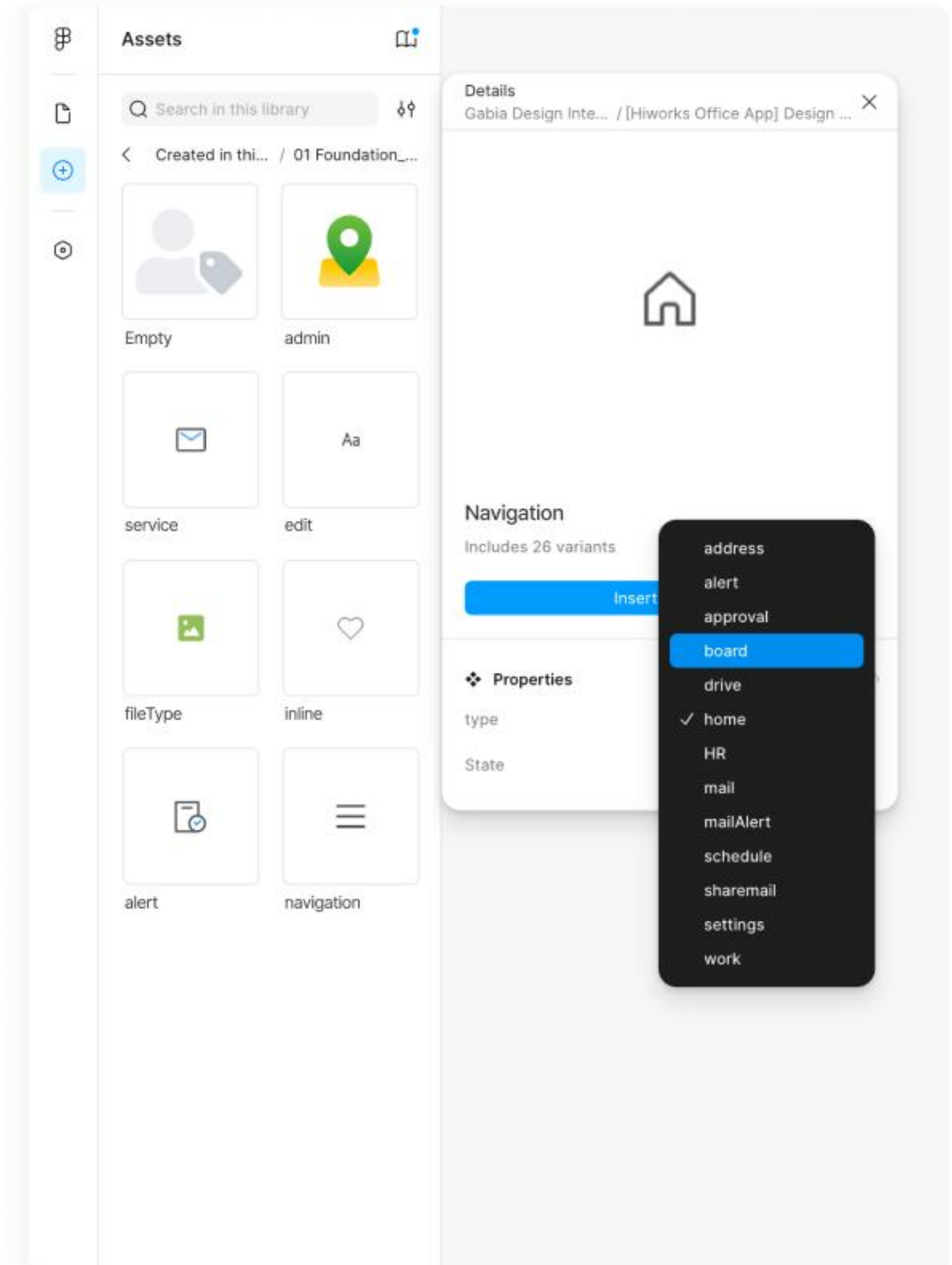
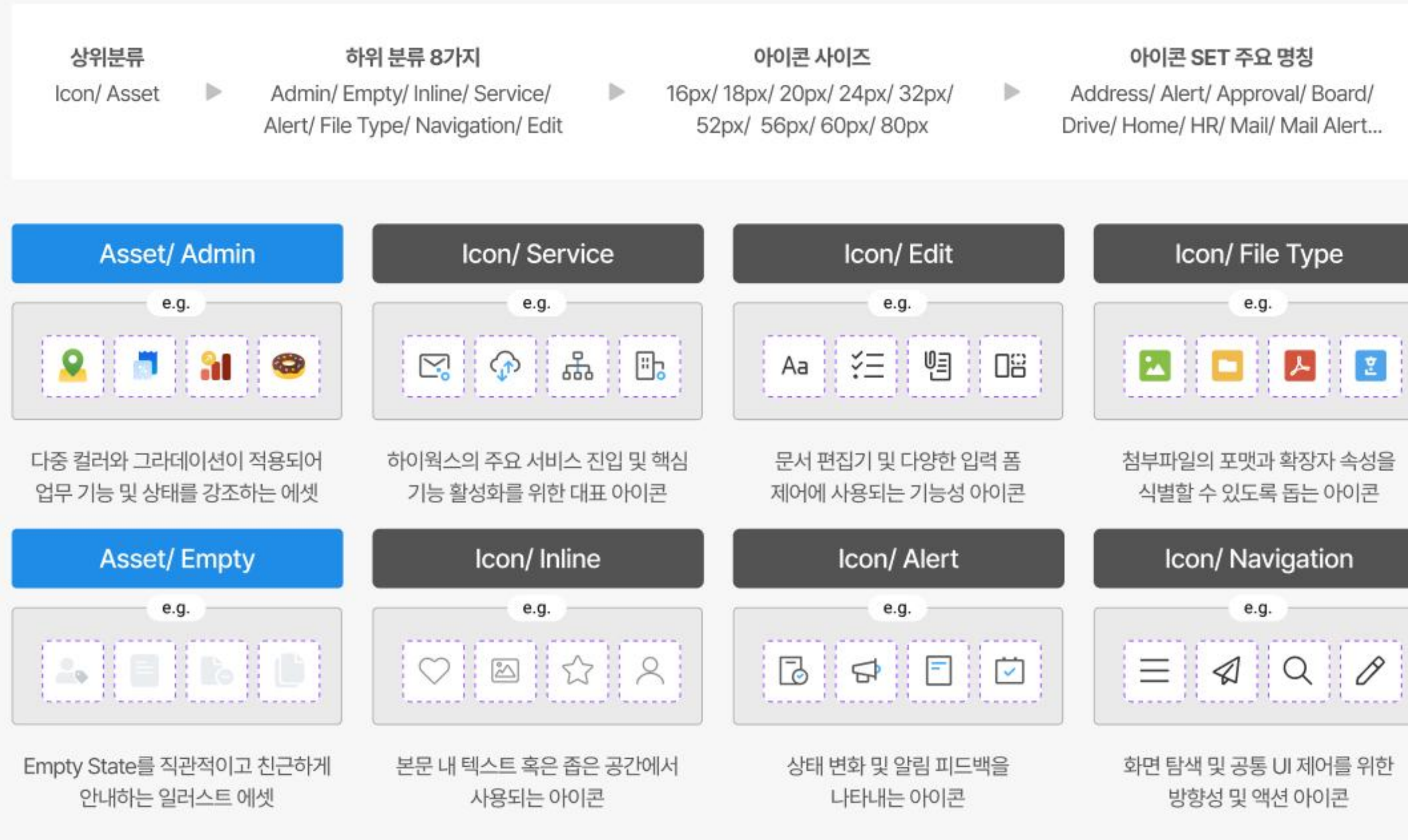
아이콘과 에셋도 분류해서 에셋화했어요!

체계적인 분류 체계로 효율적으로 아이콘과 에셋을 찾아서 사용할 수 있습니다.

체계적인 분류 체계

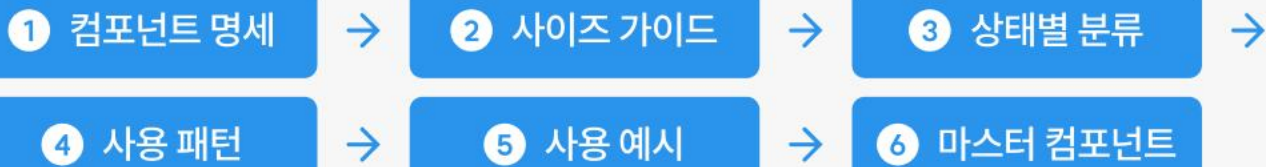
다음과 같은 네이밍컨벤션과 폴더트리를 가지고 아이콘과 에셋을 분류했습니다.

사용자는 네이밍만 보고 좌측 Aeet패널에서 필요한 아이콘과 에셋을 찾아 사용할 수 있습니다.



이렇게 가이드를 작성했어요!

명세, 가이드, 분류, 예시, 메인 에셋까지 순서대로 사용 가이드를 작성했습니다.



COMPONENTS

CALENDAR

43 Schedule Calendar (일정관리 캘린더)

일정과 할 일을 날짜 기준으로 확인하고 관리할 수 있는 캘린더 컴포넌트입니다.
반복 일정, 태그, 상태 정보 등 일정과 관련된 내용을 함께 보여줄 때 사용됩니다.

Gabia

컴포넌트 명세 (Component Specification)

1 컴포넌트 명세

Anatomy	ScheduleCalendar	상태	DefaultActiveInactive
기본 기능	스케줄을 관리하고 확인할 수 있는 캘린더 컴포넌트	내부 구성	YearMonth
시각 표현	HeaderListHeaderItemHeaderItemHeaderItem		

사이즈 가이드 (Size Guide)

2 사이즈 가이드

해당 날짜의 선택 여부에 따라 Default, Active, Inactive 상태로 구분됩니다.

0000

active

0000

Header

Tag

7891011

1213141516171819

2021222324252627

분류 (Variant)

3 상태별 분류

Schedule Canlendar의 다양한 분류 기준입니다.

요일 (Day of the Week)

캘린더의 제일 상단에 사용하는 요일입니다.

요일

일월화수목금토

Day of the week

아이템 분류 (Item Variant)

근무 관리 캘린더에 사용되는 아이템 분류입니다. 초기값은 red, 연차는 blue, 추가근무는 red Solid, 휴일근무는 olive solid를 사용합니다.

DefaultUncaringEarly LeavePartial LeaveOver TimeHoliday

AccentStickSoft

StartMiddleEnd



3 상태별 분류

분류 (Variant)

Schedule Canlendar의 다양한 분류 기준입니다.

요일 (Day of the Week)

캘린더의 제일 상단에 사용하는 요일입니다.

요일

일월화수목금토

Day of the week

아이템 분류 (Item Variant)

근무 관리 캘린더에 사용되는 아이템 분류입니다. 초기값은 red, 연차는 blue, 추가근무는 red Solid, 휴일근무는 olive solid를 사용합니다.

DefaultUncaringEarly LeavePartial LeaveOver TimeHoliday

솔리드형 태그 분류 (Solid Accent Variant)

일정 관리 캘린더에 사용되는 태그입니다. 정보의 강조 정도와 표현 방식에 따라 Accent, Line, Soft 타입으로 구분됩니다.

AccentStickSoft

솔리드형 태그 순서 (Solid Accent Align)

일정 관리 캘린더에 사용되는 태그입니다. 하루 단위가 아닌 기간 일정의 경우, Start-Middle-End 순으로 연결해 기간 정보임을 명확하게 보여줍니다.

StartMiddleEnd

4 사용 패턴

사용 패턴 (Use Pattern)

실제 서비스 화면에서 Schedule Canlendar가 배치되고 활용되는 패턴입니다.

근무 관리 (HR Management)

인사 매뉴의 근무 관리에서 사용되는 예시입니다. 주로 하루 근무 현황을 날짜별로 확인할 때 사용됩니다.

HR Management

일정 관리 (Schedule Management)

일정 관리에서 사용되는 캘린더 예시입니다. 태그를 통해 사내 공유 일정과 개인 일정을 구분해 확인하고 관리할 수 있습니다.

Schedule Management

5 사용 예시

사용 예시 (Use Case)

실제 서비스 화면에서 Schedule Canlendar가 배치되고 활용되는 패턴입니다. 상단 헤더와 완전히 붙여서 사용합니다.

일정 관리 (Schedule Management)

일정 관리에서 사용되는 캘린더 예시입니다. 태그를 통해 사내 공유 일정과 개인 일정을 구분해 확인하고 관리할 수 있습니다.

Schedule Management

5 사용 예시

사용 예시 (Use Case)

실제 서비스 화면에서 Schedule Canlendar가 배치되고 활용되는 패턴입니다. 상단 헤더와 완전히 붙여서 사용됩니다.

6 마스터 컴포넌트

마스터 컴포넌트 (Master Component)

Master Component입니다. 컴포넌트를 복사해 원하는 위치에서 Instance로 사용합니다.

디자인 시스템 웹페이지를 직접 빌드했어요!

디자인 시스템 가이드를 웹페이지로 구현해 팀 내 접근성과 관리 효율을 높였습니다.

! 디자인 시스템은 아래 링크에서 더 자세하게 확인하실 수 있습니다.

디자인시스템 웹페이지 바로가기 | <https://www.kangseohyun.com/pf/ds/ds>

디자인시스템 Figma 바로가기 | <https://buly.kr/H6jsGqp>

- Design System
- Foundation
 - Color
 - Text
 - Icon
 - Dimension
- Buttons
- Control
- Display
- Feedback
- Layout
- Navigation
- Calendar

Typography

타이포그래피는 정보를 효과적으로 전달하고 일관된 사용자 경험을 제공하는 데 필수적인 요소입니다. 글꼴, 크기, 두께, 간격, 계층 구조를 정의하여 가독성을 높이고, 내용을 중요도에 따라 시각적으로 표현합니다. 가이드에 맞춘 타이포그래피는 명확한 정보 전달을 가능하게 하며, 다양한 화면에서도 일관된 경험을 제공합니다.

글로벌 토큰 (Global Token)

Global Text Token은 letter spacing, line height, font size, style, weight과 같은 기본 타이포그래피 속성을 정의하는 토큰입니다. 이러한 토큰을 조합하여 Text Style을 구성하고, 전반적인 텍스트 스타일을 일관되게 관리할 수 있도록 합니다.

Global Token				
Font	Font Size	Line Height	Letter Spacing	Font Weight
Noto Sans	22pt	32px	-1	Bold
	20pt	28px	0	Regular
	18pt	26px		
	16pt	24px		
...				

Headline

헤드라인(Headline)은 화면에서 가장 큰 텍스트로 주로 헤드나 임포넌트에 내 타이틀을 올립니다. 자유롭게 변형할 수 있으나 과도한 크기 사용은 지양합니다.

Headline 1	울인원 입무 플랫폼 하이웁스 1AI@#
Headline 2	울인원 입무 플랫폼 하이웁스 1AI@#
Headline 3	울인원 입무 플랫폼 하이웁스 1AI@#

Headline 1	울인원 입무 플랫폼 하이웁스 1AI@#
Headline 2	울인원 입무 플랫폼 하이웁스 1AI@#
Headline 3	울인원 입무 플랫폼 하이웁스 1AI@#

Name	Font size	Line height	Letter Spacing	Font weight
Headline 1	22pt	32px	0px	Bold
Headline 2	20pt	28px	0px	Bold
Headline 3	18pt	26px	0px	Bold

Name	Font size	Line height	Letter Spacing	Font weight
Headline 1	22pt	32px	0px	Regular
Headline 2	20pt	28px	0px	Regular
Headline 3	18pt	26px	0px	Regular

Body

바디(Body)는 화면 전반에 사용되는 기본 텍스트 스타일입니다. Bold는 강조나 단락을 식별하는 중요한 정보를 강조할 때 사용하며, Regular는 일반적인 본문 텍스트에 사용됩니다.

Body 1	울인원 입무 플랫폼 하이웁스 1AI@#
Body 2	울인원 입무 플랫폼 하이웁스 1AI@#
Body 3	울인원 입무 플랫폼 하이웁스 1AI@#
Body 4	울인원 입무 플랫폼 하이웁스 1AI@#

Body 1	울인원 입무 플랫폼 하이웁스 1AI@#
Body 2	울인원 입무 플랫폼 하이웁스 1AI@#
Body 3	울인원 입무 플랫폼 하이웁스 1AI@#
Body 4	울인원 입무 플랫폼 하이웁스 1AI@#

Name	Font size	Line height	Letter Spacing	Font weight
Body 1	16pt	24px	0px	Bold
Body 2	15pt	22px	0px	Bold
Body 3	14pt	20px	0px	Bold
Body 2	13pt	20px	0px	Bold

Name	Font size	Line height	Letter Spacing	Font weight
Body 1	16pt	24px	0px	Regular
Body 2	15pt	22px	0px	Regular
Body 3	14pt	20px	0px	Regular
Body 2	13pt	20px	0px	Regular

Caption

Caption은 보조적인 정보를 전달하기 위한 작은 텍스트 스타일입니다. 주로 사진, 날짜, 라벨과 같은 부가 정보나 설명이 필요한 영역에 사용됩니다.

Design System

- Foundation
 - Color
 - Text
 - Icon
 - Dimension
 - Buttons
 - Control
 - Display
- Feedback
- Layout
- Navigation

Color

색상은 정보 전달과 시각적 경험을 결정하는 중요한 요소입니다. 색상은 사용자의 주의를 유도하고, 기능이나 메시지를 명확히 하여 직관적인 사용자 경험을 제공합니다. 색상 체계는 기본 이미지와 일관된 시각적 경험을 유지하기 위해 체계적으로 구성되며, 정보의 계층과 우선순위를 시각적으로 구분하는 역할을 합니다.

토큰 체계 (Token Structure)



팔레트 토큰 (Global Token)

팔레트 토큰의 기본 컬러 값을 정의하는 토큰으로, 디자인 시스템의 색상 기준이 됩니다.

Color Palette		
Gray100 ~5	Blue 100 ~ 10	Olive 100 ~ 10
Cool Gray 100 ~ 10	Sky Blue 100 ~ 10	Red 100 ~ 10
Blue Gray 100 ~ 10	Light Blue 100 ~ 10	Orange 100 ~ 10
Purple 100 ~ 10	Cyan 100 ~ 10	Yellow 100 ~ 10
Violet 100 ~ 10	Green 100 ~ 10	

역할별 토큰 (Sementic Token)

색상의 역할과 의미에 따라 Global Token을 매핑하여 실제 UI에 사용되는 토큰입니다.

Property	State	Role	Palette color name
Icon	Default	Brand	Gray100 ~5
Text	Disabled	Neutral	Cool Gray 100 ~ 10
BG (Background)		Positive	Blue Gray 100 ~10
Stroke	State 2	Warning	Purple 100 ~ 10
	Active	Informative	Violet 100 ~ 10
	Inactive	Utility	...

Neutral Color

Gray 색상은 주요 UI 요소와 조화를 이루는 중립적인 색상으로 주로 배경, 텍스트, 구분 선에 사용됩니다.

Gray 100 ~ 5											
Gray 100	Gray 95	Gray 90	Gray 85	Gray 80	Gray 75	Gray 70	Gray 65	Gray 60	Gray 55	Gray 50	Gray 45
HEX: #F0F0F0	HEX: #E0E0E0	HEX: #D0D0D0	HEX: #C0C0C0	HEX: #B0B0B0	HEX: #A0A0A0	HEX: #909090	HEX: #808080	HEX: #707070	HEX: #606060	HEX: #505050	HEX: #404040
RGB: (255, 255, 255)	RGB: (229, 229, 229)	RGB: (204, 204, 204)	RGB: (179, 179, 179)	RGB: (154, 154, 154)	RGB: (129, 129, 129)	RGB: (104, 104, 104)	RGB: (79, 79, 79)	RGB: (54, 54, 54)	RGB: (29, 29, 29)	RGB: (4, 4, 4)	RGB: (0, 0, 0)

Cool Gray 100 ~ 10											
Cool Gray 100	Cool Gray 95	Cool Gray 90	Cool Gray 85	Cool Gray 80	Cool Gray 75	Cool Gray 70	Cool Gray 65	Cool Gray 60	Cool Gray 55	Cool Gray 50	Cool Gray 45
HEX: #E0E0E0	HEX: #D0D0D0	HEX: #C0C0C0	HEX: #B0B0B0	HEX: #A0A0A0	HEX: #909090	HEX: #808080	HEX: #707070	HEX: #606060	HEX: #505050	HEX: #404040	HEX: #303030
RGB: (229, 229, 229)	RGB: (204, 204, 204)	RGB: (179, 179, 179)	RGB: (154, 154, 154)	RGB: (129, 129, 129)	RGB: (104, 104, 104)	RGB: (79, 79, 79)	RGB: (54, 54, 54)	RGB: (29, 29, 29)	RGB: (4, 4, 4)	RGB: (0, 0, 0)	RGB: (0, 0, 0)

Blue Gray 100 ~ 10											
Blue Gray 100	Blue Gray 95	Blue Gray 90	Blue Gray 85	Blue Gray 80	Blue Gray 75	Blue Gray 70	Blue Gray 65	Blue Gray 60	Blue Gray 55	Blue Gray 50	Blue Gray 45
HEX: #A0C0D0	HEX: #80B0C0	HEX: #60A0B0	HEX: #4090A0	HEX: #208090	HEX: #007080	HEX: #006070	HEX: #005060	HEX: #004050	HEX: #003040	HEX: #002030	HEX: #001020
RGB: (160, 192, 208)	RGB: (128, 176, 192)	RGB: (96, 160, 176)	RGB: (64, 144, 160)	RGB: (32, 128, 144)	RGB: (0, 112, 128)	RGB: (0, 96, 112)	RGB: (0, 80, 96)	RGB: (0, 64, 80)	RGB: (0, 48, 64)	RGB: (0, 32, 48)	RGB: (0, 16, 32)

Purple · Violet

차분하면서도 포인트를 줄 수 있는 색상으로, 강조 요소나 브랜드 포인트에 사용됩니다.

Purple 100 ~ 10											
Purple 100	Purple 95	Purple 90	Purple 85	Purple 80	Purple 75	Purple 70	Purple 65	Purple 60	Purple 55	Purple 50	Purple 45
HEX: #800080	HEX: #660066	HEX: #4D004D	HEX: #330033	HEX: #1A001A	HEX: #000000	HEX: #000000	HEX: #000000	HEX: #000000	HEX: #000000	HEX: #000000	HEX: #000000
RGB: (128, 0, 128)	RGB: (102, 0, 102)	RGB: (77, 0, 77)	RGB: (51, 0, 51)	RGB: (26, 0, 26)	RGB: (0, 0, 0)	RGB: (0, 0, 0)	RGB: (0, 0, 0)	RGB: (0, 0, 0)	RGB: (0, 0, 0)	RGB: (0, 0, 0)	RGB: (0, 0, 0)

Violet 100 ~ 10											
Violet 100	Violet 95	Violet 90	Violet 85	Violet 80	Violet 75	Violet 70	Violet 65	Violet 60	Violet 55	Violet 50	Violet 45
HEX: #800080	HEX: #660066	HEX: #4D004D	HEX: #330033	HEX: #1A001A	HEX: #000000	HEX: #000000	HEX: #000000	HEX: #000000	HEX: #000000	HEX: #000000	HEX: #000000
RGB: (128, 0, 128)	RGB: (102, 0, 102)	RGB: (77, 0, 77)	RGB: (51, 0, 51)	RGB: (26, 0, 26)	RGB: (0, 0, 0)	RGB: (0, 0, 0)	RGB: (0, 0, 0)	RGB: (0, 0, 0)	RGB: (0, 0, 0)	RGB: (0, 0, 0)	RGB: (0, 0, 0)

Blue Color

신뢰감과 안정감을 전달하는 색상으로, 브랜드 및 주요 인터렉션 요소에 사용됩니다.

Blue 100 ~ 10											
Blue 100	Blue 95	Blue 90	Blue 85	Blue 80	Blue 75	Blue 70	Blue 65	Blue 60	Blue 55	Blue 50	Blue 45
HEX: #0000FF	HEX: #0000FF	HEX: #0000FF	HEX: #0000FF	HEX: #0000FF	HEX: #0000FF	HEX: #0000FF	HEX: #0000FF	HEX: #0000FF	HEX: #0000FF	HEX: #0000FF	HEX: #0000FF
RGB: (0, 0, 255)	RGB: (0, 0, 255)	RGB: (0, 0, 255)	RGB: (0, 0, 255)	RGB: (0, 0, 255)	RGB: (0, 0, 255)	RGB: (0, 0, 255)	RGB: (0, 0, 255)	RGB: (0, 0, 255)	RGB: (0, 0, 255)	RGB: (0, 0, 255)	RGB: (0, 0, 255)

Sky Blue 100 ~ 10											
Sky Blue 100	Sky Blue 95	Sky Blue 90	Sky Blue 85	Sky Blue 80	Sky Blue 75	Sky Blue 70	Sky Blue 65	Sky Blue 60	Sky Blue 55	Sky Blue 50	Sky Blue 45
HEX: #87CEFA	HEX: #66B3FF	HEX: #4DAEFF	HEX: #33A0FF	HEX: #1A87FF	HEX: #0070FF	HEX: #005EFF	HEX: #0045FF	HEX: #0030FF	HEX: #001DFF	HEX: #0008FF	HEX: #0000FF
RGB: (135, 206, 255)	RGB: (102, 179, 255)	RGB: (77, 174, 255)	RGB: (51, 163, 255)	RGB: (26, 138, 255)	RGB: (0, 112, 255)	RGB: (0, 94, 255)	RGB: (0, 69, 255)	RGB: (0, 44, 255)	RGB: (0, 29, 255)	RGB: (0, 14, 255)	RGB: (0, 0, 255)

Design System

- Foundation
 - Color
 - Buttons
 - Control
 - Display
 - Feedback
 - Layout
 - Navigation
- Bottom Navigation
- Header
- Tab
- Control Bar
- Navigation Bar
- Breadcrumb
- Calendar

Bottom Navigation

앱의 주요 메뉴를 화면 하단에 배치하여 주요 기능 간 빠른 이동을 돕는 네비게이션 컴포넌트입니다. 사용자가 필요한 메뉴를 키스킬할 수 있으며, 한 손 사용이 쉬운 모바일 환경에서 접근성을 높이기 위해 사용됩니다.

컴포넌트 명세 (Component Specification)

Anatomy	bottomnavigation	section
기본 기능	메이저를 이동할 수 있는 하단에 고정된 네비게이션	상태
시각 옵션	toggle, link	내부 구성
		icon, disabled, link

하단 네비게이션 섹션 (Section)

하단 네비게이션의 한 영역을 지정하는 섹션입니다. 자주 찾는 메뉴로 빠르게 이동할 수 있습니다.

Section	Inactive	Active
Default	characters1	characters2
characters1		
characters2		

솔루션 버튼 사용자화 (Solution Button Menu)

사용자의 선호에 따라 솔루션 버튼을 최적 또는 무효화 설정할 수 있습니다.

Right	Left
characters1	characters2
characters2	characters1

솔루션 버튼 활성화 (Solution Button Active)

솔루션 버튼을 활성화하면 전체 메뉴를 빠르게 확인할 수 있습니다.

Active	Inactive
characters1	characters2
characters2	characters1

메뉴 편집 (Menu Edit)

하단 네비게이션의 메뉴는 편집할 수 있습니다. 사용자의 필요에 따라 메뉴부터 최대 용까지 설정할 수 있습니다.

Count: 0	Count: 1
characters1	characters2
characters2	characters1

Count: 2	Count: 3
characters1	characters2
characters2	characters1

Count: 4	Count: max
characters1	characters2
characters2	characters1

Use Case (사용 예시)

하단 Home Indicator 영역과 겹치지 않도록 기존에 배치하며, Indicator 위쪽 레이아웃에 위치하도록 사용합니다.

characters1	characters2
characters2	characters1

마스터 컴포넌트 (Master Component)

Master Component입니다. 컴포넌트를 복사해 원하는 위치에서 Instance로 사용합니다.

characters1	characters2
characters2	characters1

characters1	characters2
characters2	characters1

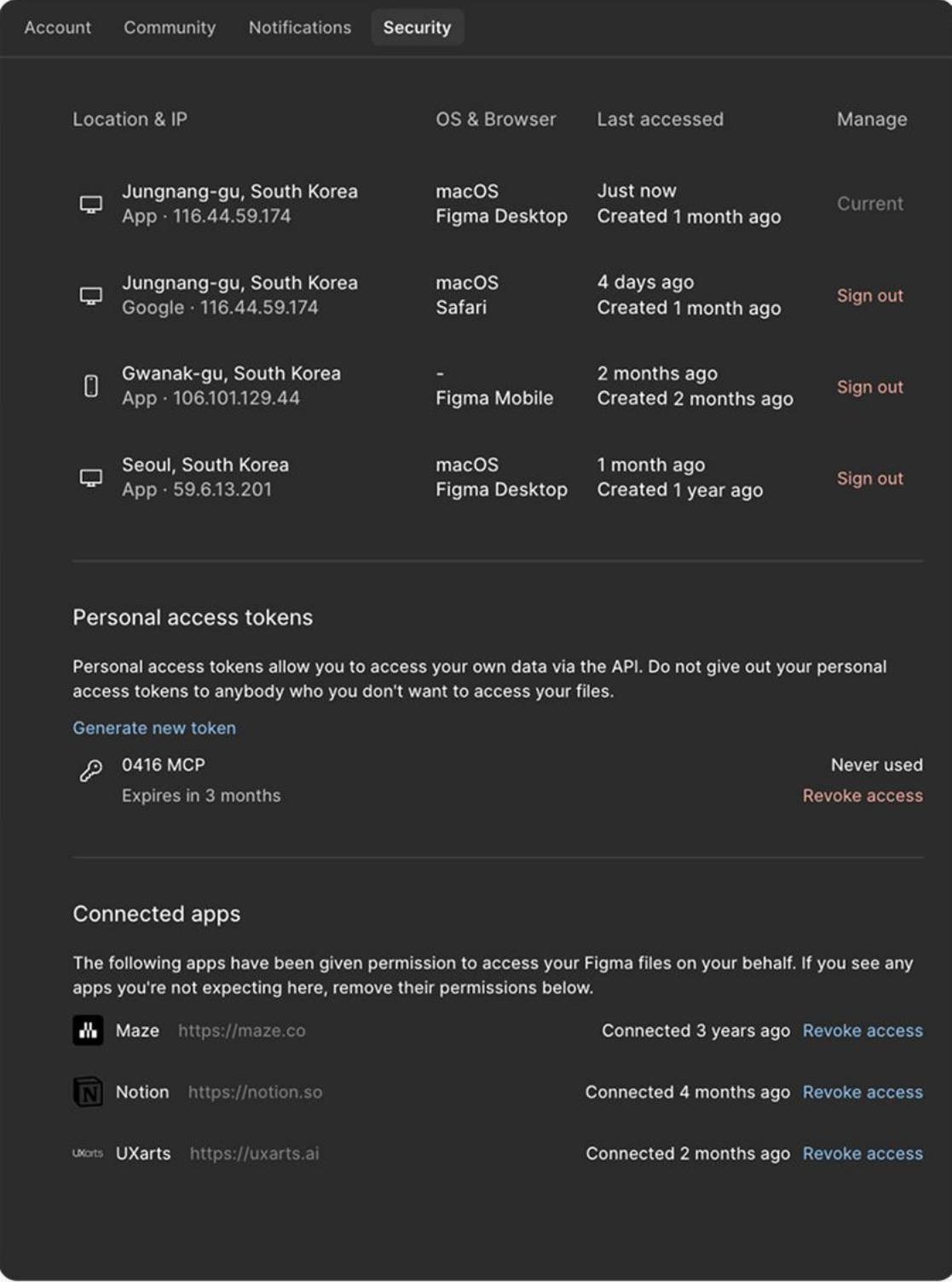
characters1	characters2
characters2	characters1

Claude AI와 연결해 코드까지 자동화했어요!

이후 AI-Native Design Workflow까지 구축했습니다.

Figma MCP와 Claude Code를 연결해 디자인 시스템을 코드를 자동 추출할 수 있습니다.

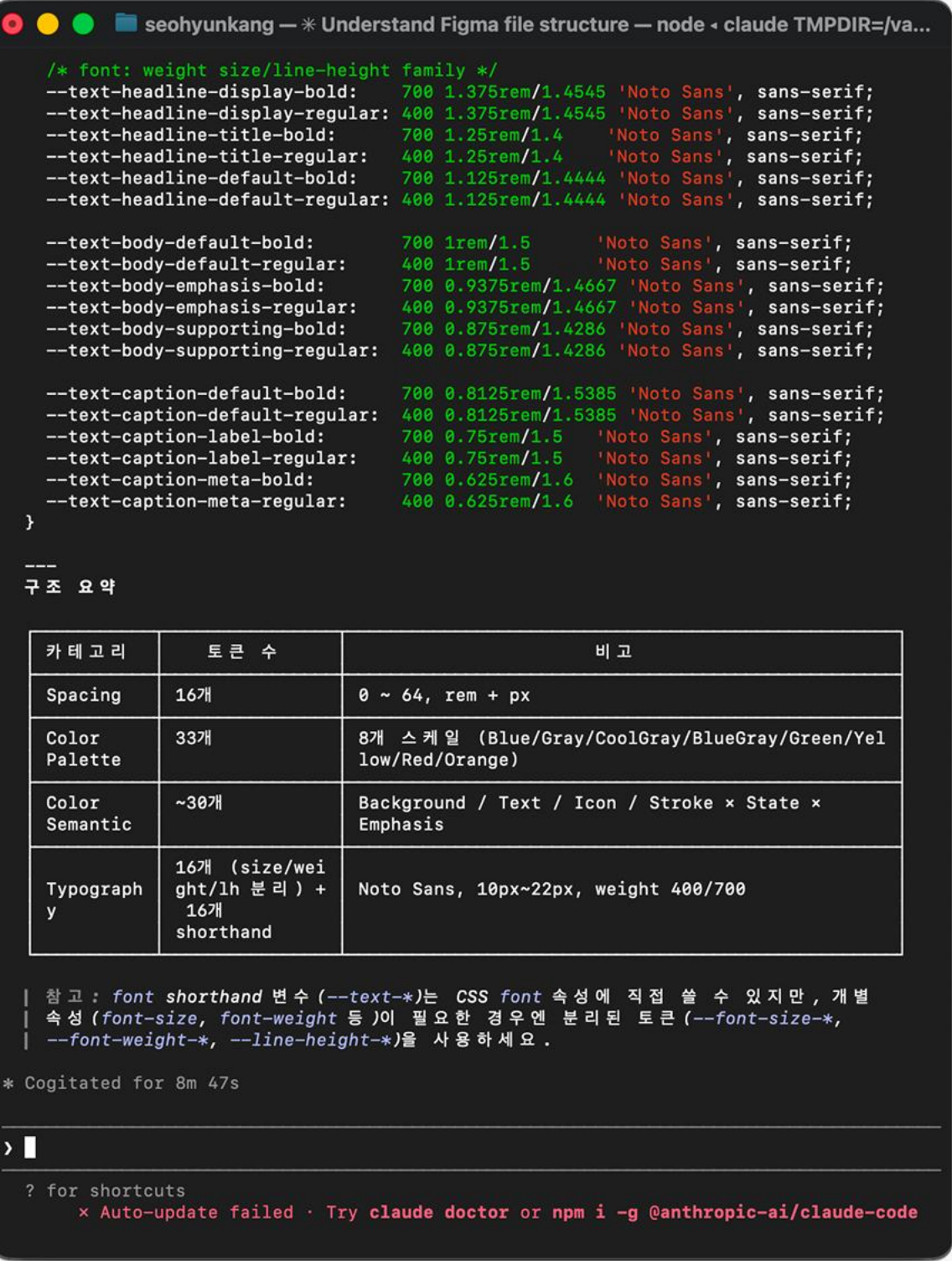
1 Figma API 발급



2 Claude Code MCP 연결



3 Claude Code: Design system 토큰 추출



4 Claude Code: Component 코드 생성



개선 후 이런 효과가 있었어요!

중복된 컴포넌트와 컬러를 통합해 운영 효율을 높였으며, 현재 9명의 디자이너가 3개월간 실무에 적용해 사용하고 있습니다.

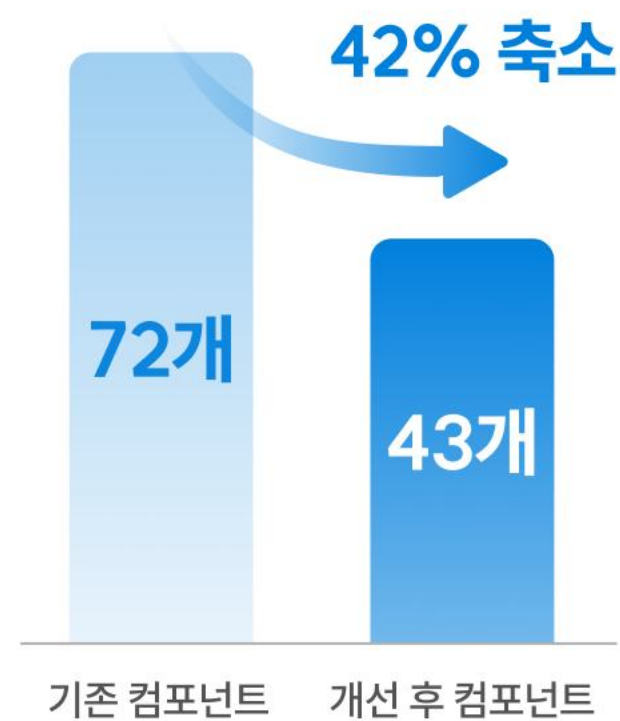
❗ 디자인 시스템은 아래 링크에서 더 자세하게 확인하실 수 있습니다.

디자인시스템 웹페이지 바로가기 | <https://www.kangseohyun.com/pf/ds/ds>

디자인시스템 Figma 바로가기 | <https://buly.kr/H6jsGqp>

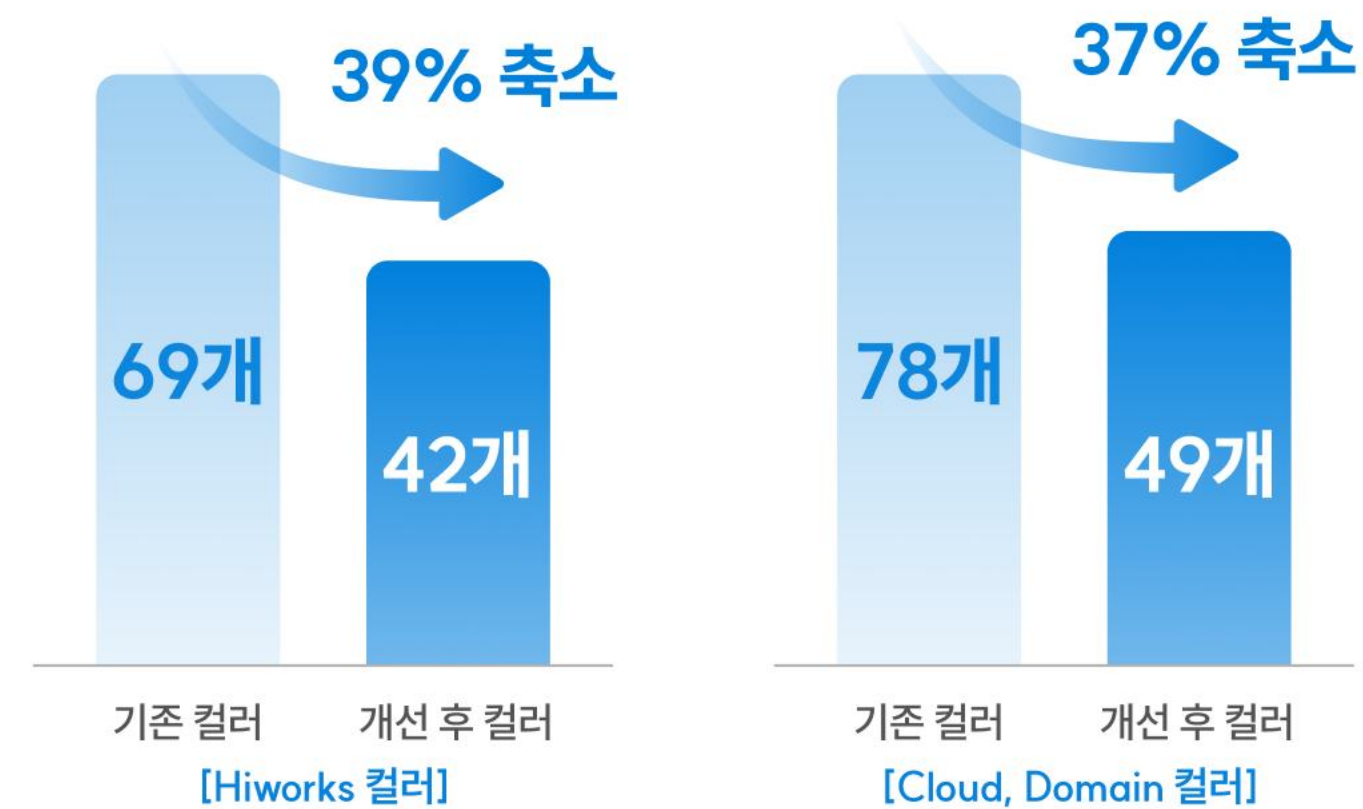
효과1

컴포넌트는 **42% 통합·축소**하여 운영 효율과 유지보수 편의성을 높였습니다.



효과2

HiWorks 컬러는 **39%**, Cloud/Domain은 **37%** 축소해 일관성을 높였습니다.



효과3

3개월간 9명의 디자이너가 실제 업무에 적용하며, 정식 디자인 시스템으로 자리 잡았습니다.



엔터프라이즈 B2B 금융

신한은행, AI Agent 플랫폼 UI/ UX 디자인

신한은행의 AI Agent 플랫폼의 UI/UX를 디자인했습니다.
파일럿 단계에 도입된 기술 베이스만 갖춰진 플랫폼을 바탕으로
인터뷰와 사용성 테스트를 진행하고, 신한은행 행원에게 적합한
UX로 개선했습니다.

기간 | 2025.06-2025.12
프로젝트 참여 인원 | 총 35명(디자인 3명, 기획 11명, 개발 21명)
디자인 기여도 | 50%



파일럿 단계에 도입된 기존 AI Agent 플랫폼은 개발자 중심으로 설계되어, 실제 사용자인 행원들에게는 적합하지 않았습니다.

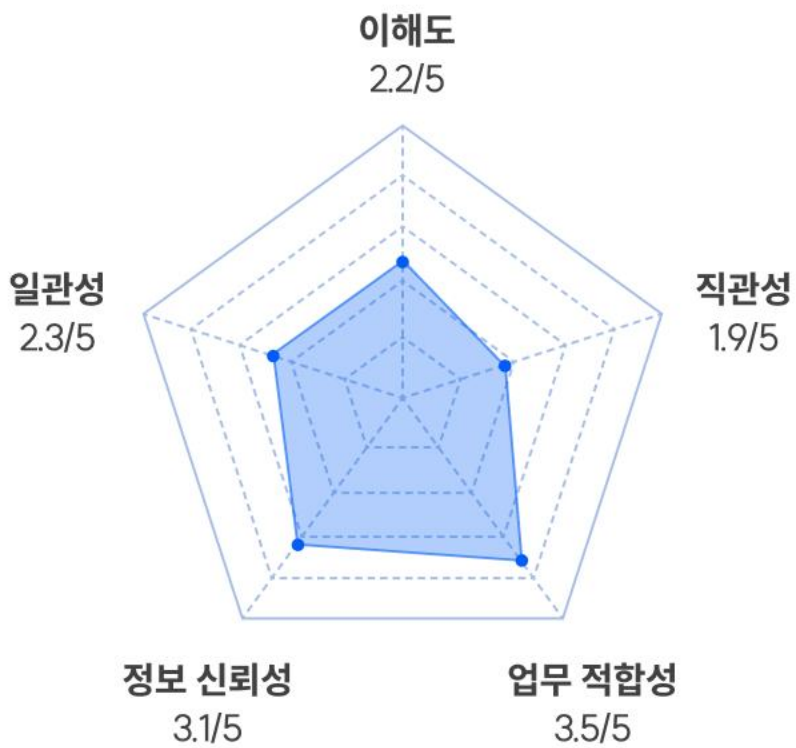
파일럿 단계에 도입된 기존 AI Agent 플랫폼은 무엇이 문제였을까?

기술 베이스만 갖춰진 SKαx 플랫폼을 신한은행 사내에서 파일럿 단계의 테스트로 먼저 사용하고 있었습니다. 이때 사용 경험이 있는 행원들을 대상으로, 사용성 테스트와 인터뷰를 진행했습니다. 실사용자의 시선에서 기존 플랫폼의 문제를 확인하고 개선 방향성을 설정했습니다.

사용성 테스트 · 인터뷰

리서치 방식 사용성 테스트 · 인터뷰
리서치 대상 신한은행 행원 5명
리서치 시기 파일럿 도입 단계
리서치 기간 2025년 7월 · 3일 동안 진행

-  “개발자가 아니다 보니, AI 플랫폼이 막연히 복잡하게만 느껴져요.”
-  “정보들이 너무 많아서, 부담스러워요.”
-  “팀원이랑 같이 해야 하는데, 어떻게 공유하는지 몰랐어요.”



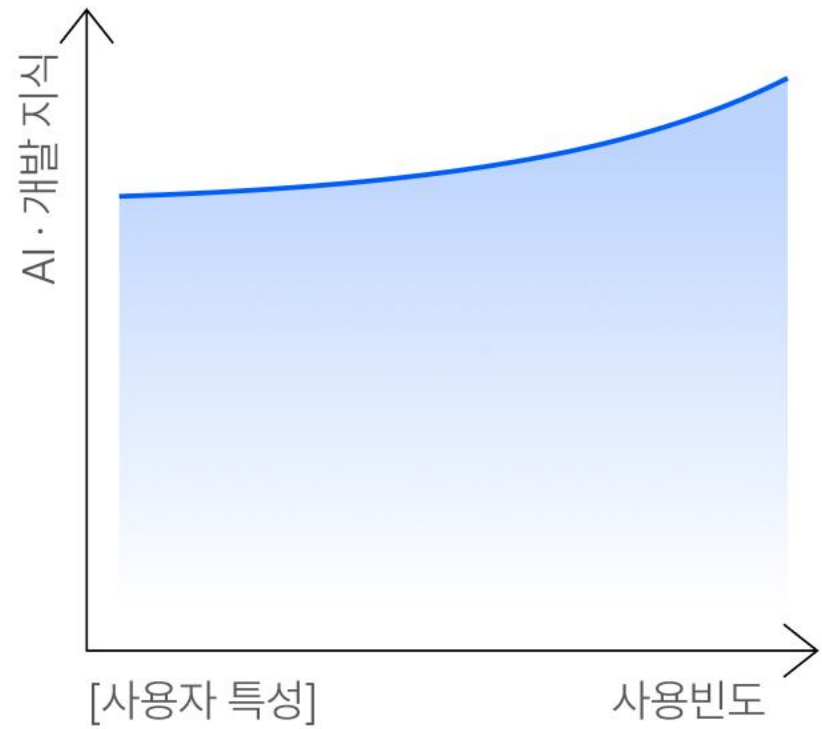
평가 항목	설문 항목
이해도	01 화면에서 제공되는 정보가 한눈에 이해되도록 배치되어 있다고 느끼십니까?
일관성	02 원하는 기능을 수행하기까지 불필요한 단계 없이 자연스럽게 이어진다고 느끼십니까?
직관성	03 버튼, 메뉴 등 인터페이스를 별도 설명 없이도 쉽게 사용할 수 있었습니까?
정보 신뢰성	04 화면에 제공되는 정보가 업무 판단에 도움이 될 만큼 정확하다고 느끼십니까?
업무 적합성	05 기능과 정보들이 실제 업무 수행에 필요한 내용과 맞닿아 있다고 느끼십니까?
단계	사용성 테스트 미션
프로젝트 생성	01 사내 프로젝트를 생성해주세요.
데이터 세트 생성	02 신규 대출 상품 안내를 위한 데이터 세트를 생성해주세요. 03 데이터 세트의 중복 데이터를 제거해주세요.
모델 배포	04 대출금리 조회 모델을 배포해주세요. 05 지정된 모델의 배포 성공 여부와 사용 로그를 확인해주세요. 06 플레이그라운드에서 모델별 응답을 비교해주세요.
프롬프트 등록	07 ‘대출금리 조회 고객 상담용’ 시스템 프롬프트를 등록해주세요.
AI 에이전트 배포	08 대출금리 조회 AI 챗봇 에이전트를 빌드해주세요. 09 신한은행 대출금리 조회 API를 연동한 에이전트 도구를 만들고, 에이전트에 연결해주세요. 10 추론 프롬프트를 에이전트에 연결해주세요.
세이프티 필터 등록	11 배포한 에이전트의 금지어(고객 식별 정보)를 설정해주세요.

기존 플랫폼과 신한은행이 필요로 하는 플랫폼은 사용 목적과 타겟 사용자가 달랐습니다.
그 차이를 명확히 파악하고, 행원들이 어디서 어떻게 어려움을 겪는지 분석이 필요했습니다.

기존 플랫폼은 어떤 방향으로 디자인되었을까?

- # 개발자 중심의 구조와 용어
- # 온보딩 없는 시작
- # 기술 개발 지식 기반의 UX

기존 SKax 플랫폼은 개발자와 AI 관련 직무 등 기술적 배경을 가진 사용자를 중심으로 설계되어, SK 내부에서도 전문 지식이 있는 인원이 주로 사용했습니다.



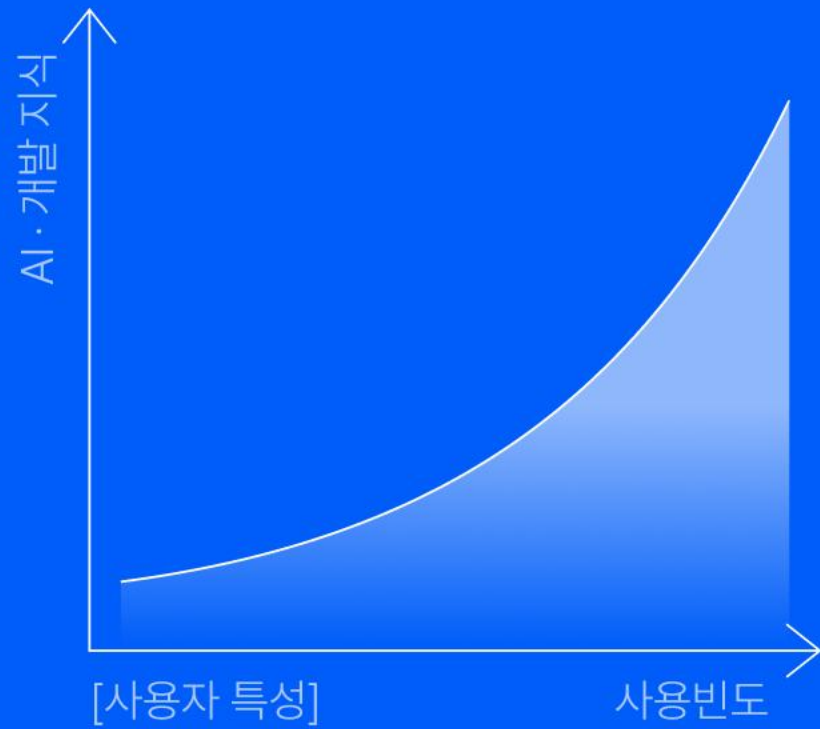
AS IS 플랫폼 대상·환경

- 주 사용자 개발자
- 프로젝트 단위 개인 단위
- 초기 AI 이해도 이해도 높음
- 정보 구조 기술적 정보 위주

어떤 방향성을 가지고 디자인해야 할까?

- # 실무 중심의 구조와 쉬운 용어
- # 쉽고 빠른 온보딩 단계
- # 누구나 한눈에 파악할 수 있는 UX

신한은행의 AI Agent 플랫폼은 쉽고 직관적이어야 했습니다. 실제 행원들을 인터뷰한 결과, 대부분 AI에 대한 이해도가 낮았고 개인이 아닌 팀 단위로 업무를 수행하는 환경이었습니다.



TO BE 플랫폼 대상·환경

- 주 사용자 신한은행 행원
- 프로젝트 단위 단체 단위
- 초기 AI 이해도 이해도 낮음
- 정보 구조 업무 흐름 위주

인터뷰와 사용자 분석을 바탕으로,
신한은행의 행원에게 적합한 플랫폼을 만들기 위해 3가지 문제를 정의하고 UX 솔루션을 도출했습니다.

AS IS Problem

단순 나열형 UI

☹️

“정보들이 너무 많아서, 부담스러워요.”

LNB의 메뉴는 **기능 유형별로** 나열되어 있어, 어디부터 어떻게 시작해야 하는지 알 수 없었습니다. 또한 대부분의 데이터가 **테이블 형태**로만 제공되어, 정보량이 많아 한눈에 파악하기 어려웠습니다.

↓

UX Solution

LNB 업무 흐름 기준 재구조화
카드형 데이터 뷰 추가

AS IS Problem

불친절한 UX

☹️

“개발자가 아니다 보니, AI 플랫폼이 복잡하게만 느껴져요.”

시스템 로그는 코드 형태로만 제공되어, 사용량·트래픽·오류 현황을 **개발자가 아니라면 읽을 수 없었습니다**. 또한, 가이드 없이 처음부터 에이전트를 직접 만들어야 하는 구조로, **비개발자인 행원에게는 부담**으로 느껴졌습니다.

↓

UX Solution

시각화된 트래픽 모니터링 및 실시간 사용량 제공
실무 중심 에이전트 템플릿 제공

AS IS Problem

통합 관리의 부재

☹️

“팀원이랑 같이 해야 하는데, 어떻게 공유하는지 몰랐어요.”

작업 현황, 공지사항, 사용량을 한눈에 확인할 수 있는 화면이 없었습니다. 플랫폼이 개인 단위로 설계되어 있어, 팀 단위로 협업하고 프로젝트를 **공동 관리하는 구조가 없었습니다**.

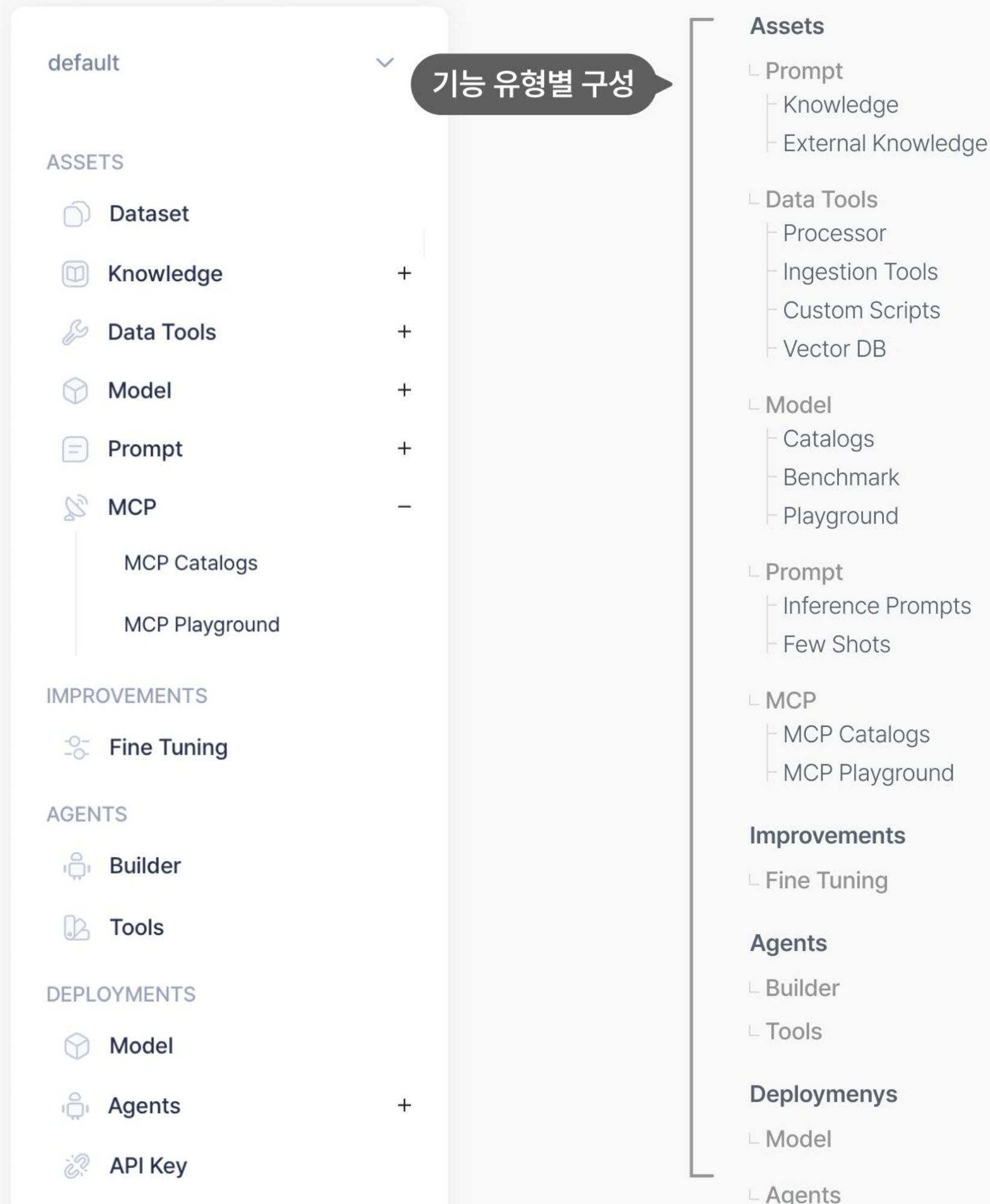
↓

UX Solution

홈 대시보드 신설
프로젝트별 팀 단위 관리 구조로 전환

AS IS

기존 LNB는 기능 유형별로 묶여 있으며, AI Agent를 만드는 흐름과는 무관하게 나열되어 있었습니다.



Solution

AI Agent를 만드는 실제 작업 순서에 따라 LNB를 재구성해, 다음 단계를 자연스럽게 예측할 수 있습니다.



① 문제: 단순 나열형 UI → 해결: 카드형 데이터 뷰 추가

AS IS

F 패턴의 테이블뷰만 제공: 가로 폭이 넓은 테이블 형태로 데이터가 제공되며 직관적으로 파악이 어렵습니다.

Fine Tuning / Fine-tuning enables users to build customized models to meet their specific business needs, enabling them to achieve greater accuracy and efficiency. Improvements > Fine Tuning

Search catalog

Filters

Metrics View

Create

	Fine Tuning Name	Description	Progress	Status	
	cli-training-v2-1761104198	수정된 설명 - 2025-10-22 12:36:46		Initialized	
	cli-training-v2-1761103502	수정된 설명 - 2025-10-22 12:25:10	0%	Initialized	
	cli-training-v2-1761103461	CLI로 생성한 테스트 트레이닝	0%	Initialized	
	cli-training-v2-1761103411	수정된 설명 - 2025-10-22 12:23:39	0%	Initialized	
	cli-training-v2-1761103381	수정된 설명 - 2025-10-22 12:23:09	0%	Initialized	
	cli-training-v2-1761103169	수정된 설명 - 2025-10-22 12:19:38	0%	Initialized	
	cli-training-v2-1761102923	CLI로 생성한 테스트 트레이닝	0%	Initialized	
	test-training-v2-1759217915	SDK V2로 생성한 테스트 트레이닝입니다.	0%	Initialized	
	mobigen_test		0%	Initialized	
	updated-cli-training-1759208213	CLI로 업데이트된 트레이닝	0%	Starting	

Showing 1 - 10 of 12

Solution

Z 패턴의 카드뷰 추가: 가로 폭이 작은 행이 수직으로 반복되며 한 눈에 데이터를 확인할 수 있습니다.

신한은행

모델 > 파인튜닝

Public

모델

모델 탐색

모델 관리

파인튜닝

플래그라운드

검색

이름, 설명 입력

상태

전체

Test model

250124 Llama 1B 모델 test

학습완료

84.3%

생성일시 2025.01.24 18:24:43

최종 수정일시 2025.01.25 11:04:02

cli-training-v2-1761103502

250124 Llama 1B 모델 test

실패

84.3%

생성일시 2025.01.22 18:24:43

최종 수정일시 2025.01.22 18:24:43

meta-llama/Llama

meta-llama/Llama

시작중

생성일시 2025.01.24 18:24:43

최종 수정일시 2025.01.25 11:04:02

deepseek

deepseek-ai/DeepSeek-V3.1-Base

초기화

84.3%

생성일시 2025.01.24 18:24:43

최종 수정일시 2025.01.19 09:24:56

AIDC-AI/Ovis2.5-9B

여신 부서 사용

학습완료

90%

생성일시 2025.01.20 12:24:21

최종 수정일시 2025.01.20 12:24:21

nvidia/canary-1b-v2

여신 부서 사용

중지됨

생성일시 2025.01.19 09:24:56

최종 수정일시 2025.01.18 12:24:19

② 문제: 불친절한 UX → 해결: 시각화된 트래픽 모니터링 및 실시간 사용량 제공

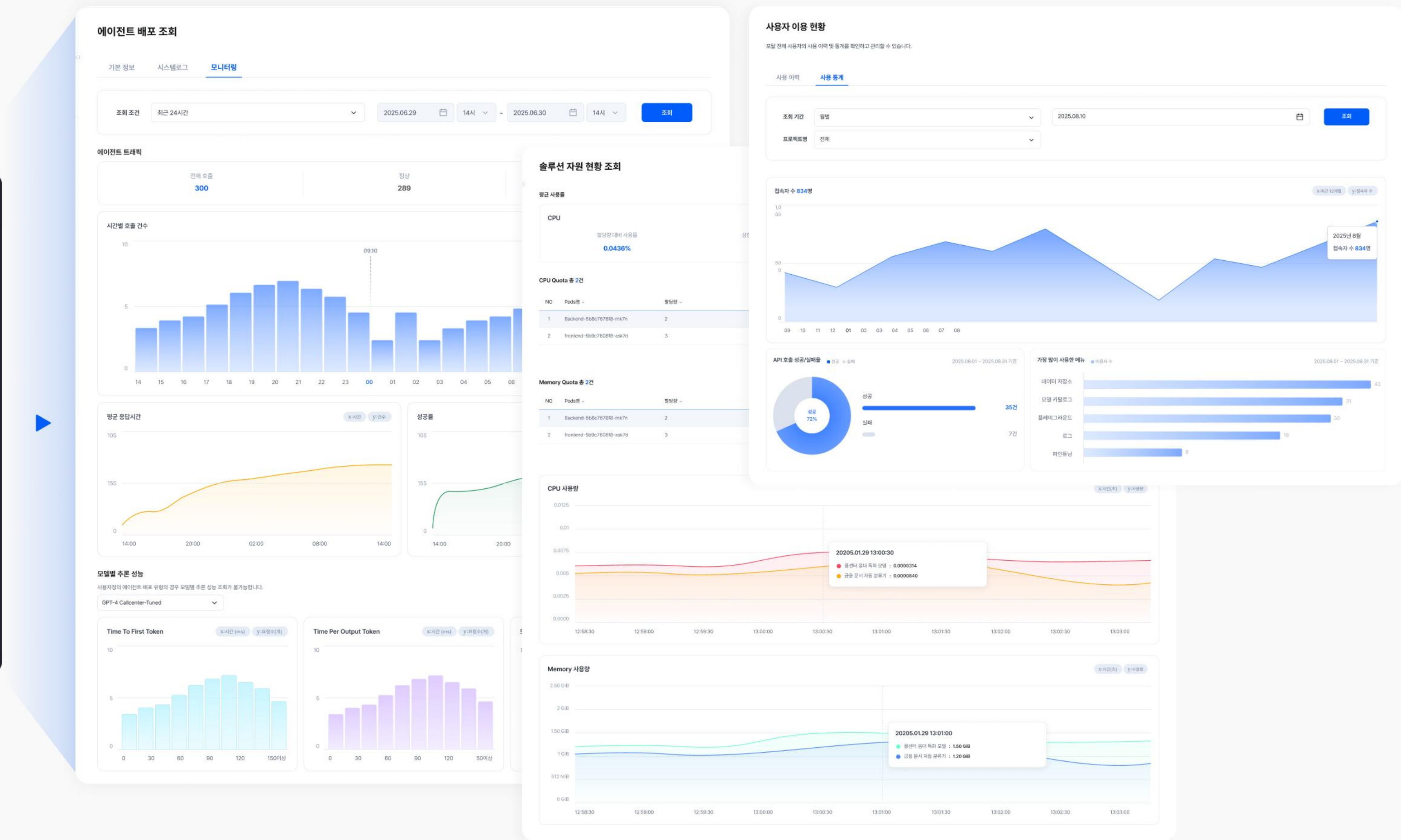
AS IS

사용량·트래픽·오류 현황 확인을 위해
개발자가 코드 형태의 시스템 로그나
복잡한 데이터를 확인해야 했습니다.

```
{
  "extends": ["tslint:recommended", "tslint-config-prettier"],
  "rules": {
    "array-type": false,
    "arrow-parens": false,
    "deprecation": {
      "severity": "warning"
    },
    "interface-name": false,
    "max-classes-per-file": false,
    "max-line-length": [true, { "limit": 120, "ignore-pattern": "^import |^export {(.*?)}" }],
    "member-access": [true, "no-public"],
    "member-ordering": [true, { "order": ["static-field", "instance-field", "static-method", "instance-method"] }],
    "no-consecutive-blank-lines": false,
    "no-console": [true, "debug", "info", "time", "timeEnd", "trace"],
    "no-empty": false,
    "no-inferable-types": [true, "ignore-params"],
    "no-non-null-assertion": true,
    "no-redundant-jsdoc": true,
    "no-switch-case-fall-through": true,
    "no-use-before-declare": true,
    "no-var-requires": false,
    "object-literal-key-quotes": [true, "as-needed"],
    "object-literal-sort-keys": false,
    "ordered-imports": [true, { "grouped-imports": true }],
    "quotemark": [true, "single"],
    "trailing-comma": [true, { "multiline": "always", "singleline": "never" }]
  }
}
```

Solution

개발자가 아니어도 사용량·트래픽·오류 현황을, 누구나 이해할 수 있도록
보기 쉬운 그래프로 시각화했습니다.



② 문제: 불친절한 UX → 해결: 실무 중심 에이전트 템플릿 제공

AS IS

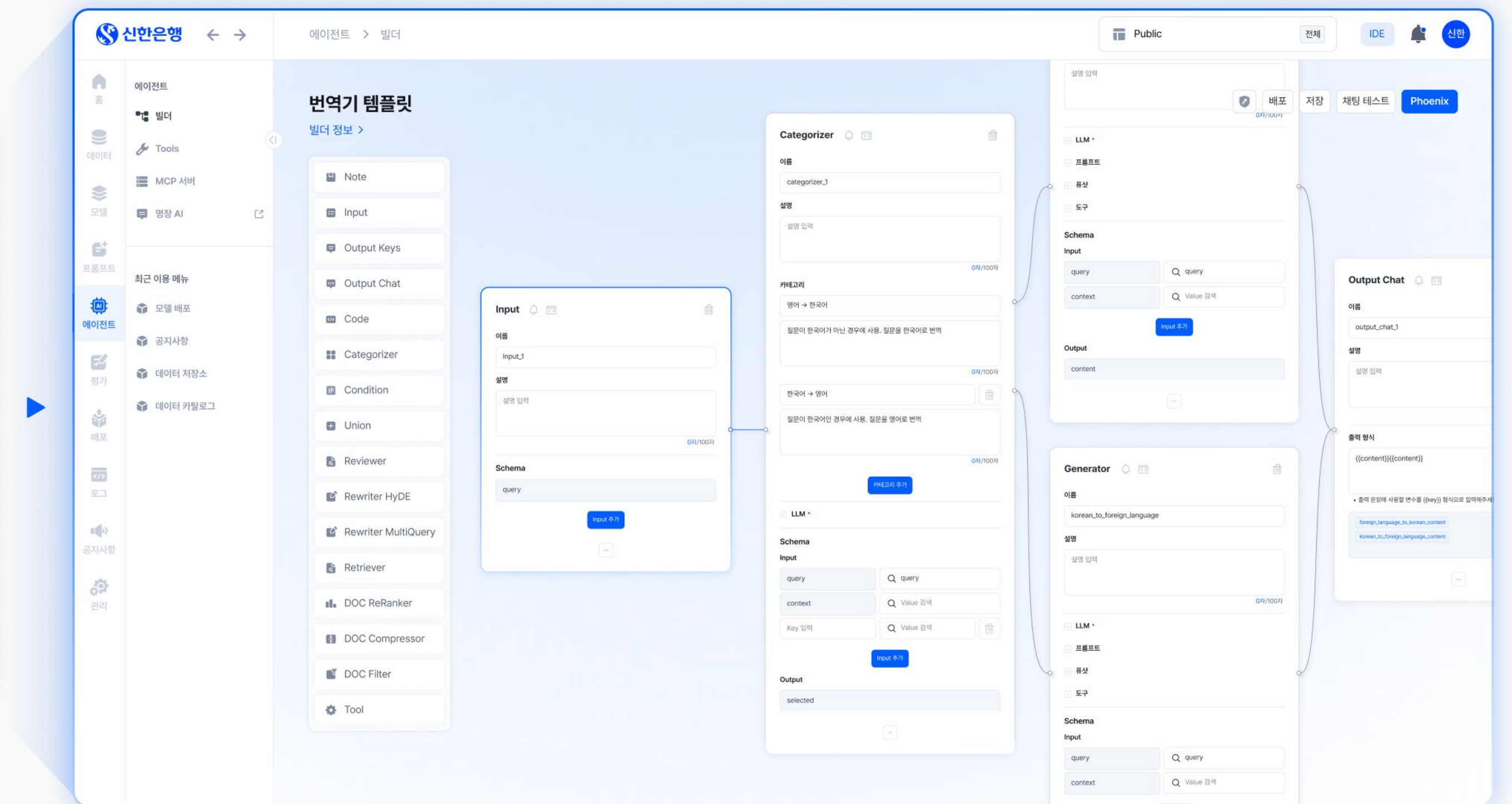
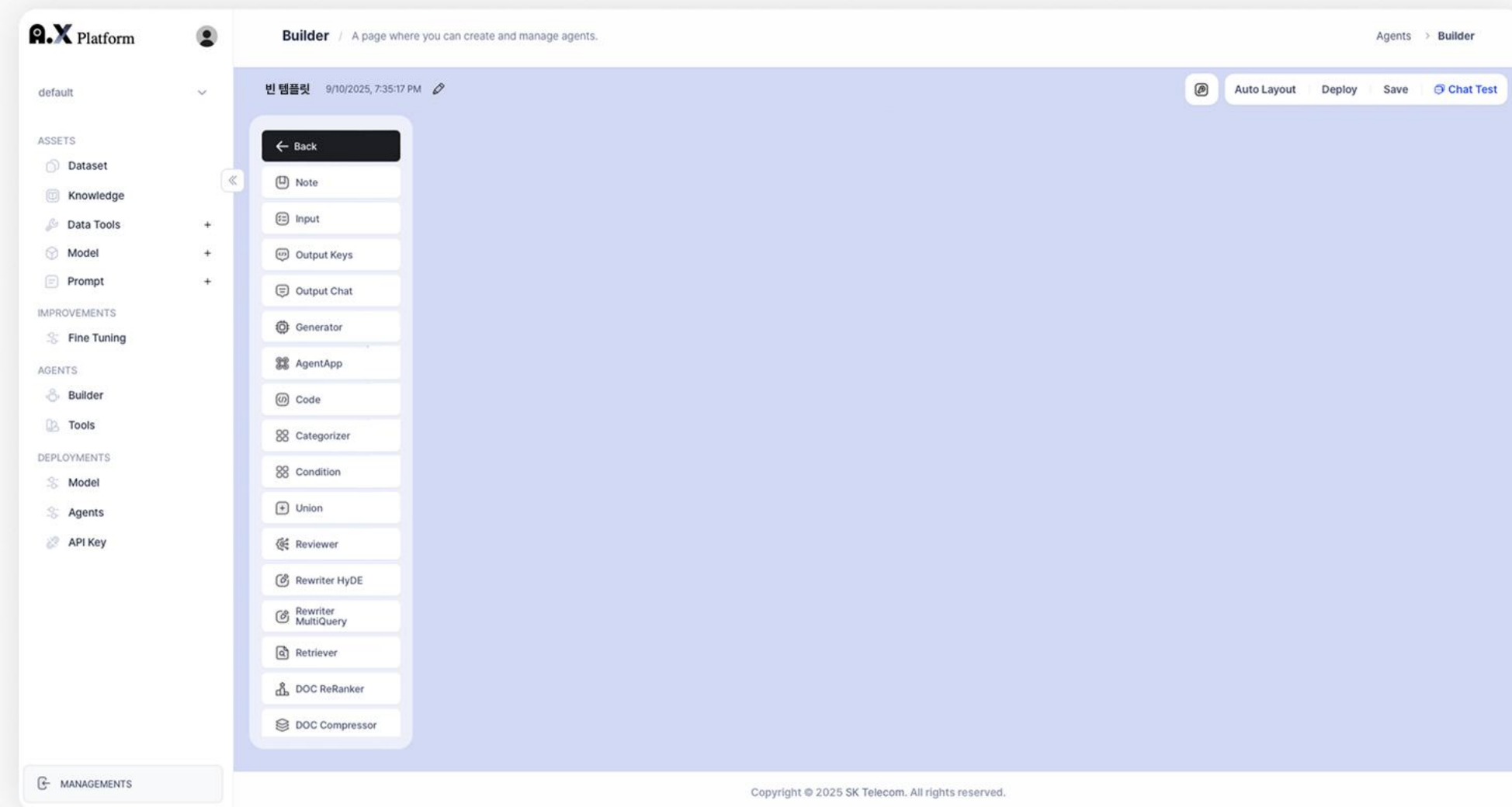
빈 템플릿만 제공되어 노드 연결과 입출력 구성을
처음부터 직접 해야 했습니다.

Solution

실무에서 자주 사용되는 Agent 템플릿을 함께 제공해
AI·개발 지식이 없어도 누구나 바로 사용할 수 있습니다.

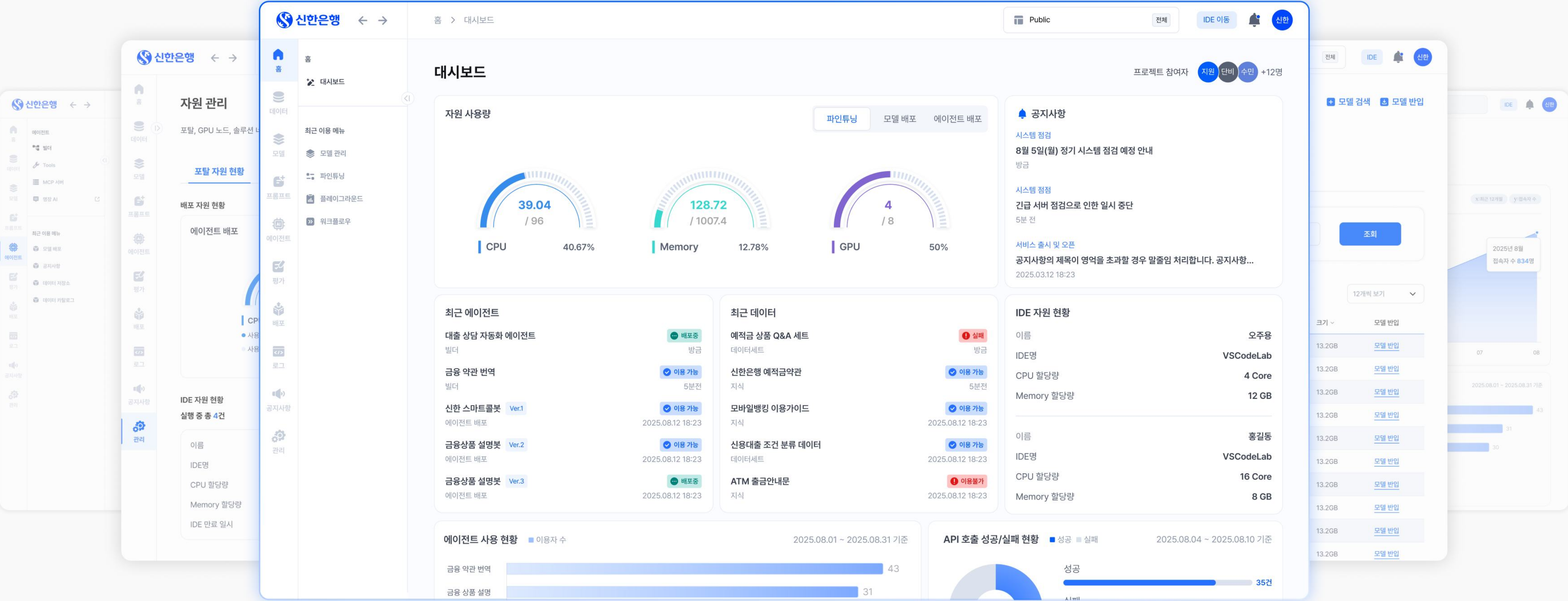
😡 "처음 들어왔는데 어디서부터 시작해야 할지 모르겠어요."

😞 "빈 화면만 있으니 무엇을 해야 할지 모르겠고, 너무 막막합니다."



Solution

기존에는 통합적으로 현황을 확인하고 관리할 수 있는 페이지가 부재했습니다.
홈 대시보드를 신설하여 작업 현황·공지사항·사용량을 한 화면에서 바로 확인할 수 있습니다.



③ 문제: 통합 관리의 부재 → 해결: 프로젝트별 팀 단위 관리 구조로 전환

Solution

실제 행내 업무는 프로젝트 단위로 이루어진다는 점을 반영해,
팀원을 초대하고 함께 에이전트를 만들고 관리할 수 있도록 했습니다.

신한은행

← →

관리 > 프로젝트 관리 > 프로젝트 조회

프로젝트 전환 불가

IDE

🔔

신한

홈

데이터

모델

프롬프트

에이전트

평가

배포

로그

공지사항

관리

프로젝트 조회

프로젝트명슈퍼SQL 챗봇 개발

설명슈퍼SQL에서 사용할 챗봇을 개발

기본 정보

역할 정보

구성원 정보

총 8건

새 역할 만들기

12개씩 보기

☒	NO	역할명	유형	설명	생성일시	최종 수정일시	
☒	1	프로젝트 관리자	기본	프로젝트 내 멤버, 역할, 권한 등을 관리하는 역할	2025.03.24 18:23:43	2025.03.24 18:23:43	⋮
☒	2	개발자	기본	학습된 모델과 플랫폼 자원을 활용해 서비스 기능을 개발-구현하고 배포...	2025.03.24 18:23:43	2025.03.24 18:23:43	⋮
☒	3	테스터	기본	완성된 모델 및 서비스를 테스트하는 역할	2025.03.24 18:23:43	2025.03.24 18:23:43	⋮
☒	4	사용자 피드백 관리자	사용자 정의	고객 피드백 데이터를 수집-분석하여 개선점을 도출하고 서비스에 반영하...	2025.03.24 18:23:43	2025.03.24 18:23:43	⋮
☒	5	대출 정책 준수 관리자	사용자 정의		2025.03.24 18:23:43	2025.03.24 18:23:43	⋮
☒	6	대화 데이터 큐레이터	사용자 정의	챗봇 학습을 위한 대화 데이터를 선정-정제-관리하는 역할	2025.03.24 18:23:43	2025.03.24 18:23:43	⋮
☒	7	언어 모델 트레이너	사용자 정의	텍스트 데이터로 언어 모델을 학습하고 튜닝하는 역할	2025.03.24 18:23:43	2025.03.24 18:23:43	⋮
☒	8	챗봇 퍼포먼스 분석가	사용자 정의	챗봇 응답 정확도, 응대 품질 등 성능 지표를 측정-분석하는 역할	2025.03.24 18:23:43	2025.03.24 18:23:43	⋮

삭제

<< < 1 > >>

프로젝트명

Public

역할명

일반 사용자

총 99건

이름

검색어 입력

☒	NO	계정 상태	이름	부서	인사 상태	마지막 접속 일시
☒	1	정상화	장영현	Data기획Unit	재직	2025.03.24 18:23:43
☒	2	정상화	장지현	Data기획Unit	재직	2025.03.24 18:23:43
☒	3	정상화	임하리	Data기획Unit	재직	2025.03.24 18:23:43
☒	4	정상화	천상관	Data기획Unit	재직	2025.03.24 18:23:43
☒	5	정상화	박성철	AI UNIT	재직	2025.03.24 18:23:43
☒	6	정상화	공혁준	AI UNIT	재직	2025.03.24 18:23:43
☒	7	정상화	이만정	AI UNIT	재직	2025.03.24 18:23:43
☒	8	정상화	이철민	슈퍼SQL플랫폼부	재직	2025.03.24 18:23:43
☒	9	정상화	한예슬	AI UNIT	재직	2025.03.24 18:23:43
☒	10	정상화	한지민	슈퍼SQL플랫폼부	재직	2025.03.24 18:23:43

<<

<

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

>

>>

이전

프로젝트 선택

원하는 프로젝트를 선택해주세요.

총 5건

프로젝트명

검색어 입력

NO	프로젝트명	설명	참여 인원	생성자
☒	1 비정형 데이터 자신화 플랫폼 구축	비정형 데이터 자신화 플랫폼 구축 프로젝트입니다. 프로젝트 참가 전 공개그룹 예뻐 ...	9	김신한 Data기획Unit
☐	2 2급고 지자체 AI-OCR 시스템 구축	2급고 지자체OCR스캐너 교체 및 대응 개발 프로젝트에 따른	100	홍길동 Data기획Unit
☐	3 마이데이터 인프라 강화 사업	마이데이터 인프라 강화 사업 프로젝트	3	아무개 슈퍼SQL플랫폼부
☐	4 AI 거버넌스 내재화 컨설팅	당행 AI 거버넌스 체계 구축을 위한 외부 전문 컨설팅 프로젝트	25	김갑수 슈퍼SQL플랫폼부
☐	5 비정형 데이터 협업공간	비정형 데이터 협업을 위한 업무 공간	41	김아베치 AI UNIT

<< < 1 > >>

다음

프로젝트 정보 확인

선택하신 프로젝트 정보를 확인 후, 참여하고 싶으신 경우 참여 버튼을 눌러주세요.

기본 정보

정보 확인

참여

프로젝트명	비정형 데이터 자신화 플랫폼 구축		
설명	비정형 데이터 자신화 플랫폼 구축 프로젝트입니다.		
참여 인원	9		

담당자 정보

생성자	김신한 Data기획Unit	생성 일시	2025.03.24 18:23:43
프로젝트 관리자	김신한 Data기획Unit 박상길 Data기획Unit 홍길동 Data기획Unit		

이전

AI Agent 오픈 행사에서 이전과 동일한 방식으로 사용성 테스트를 재진행하며,
개선된 플랫폼에 긍정적인 반응을 확인할 수 있었습니다.

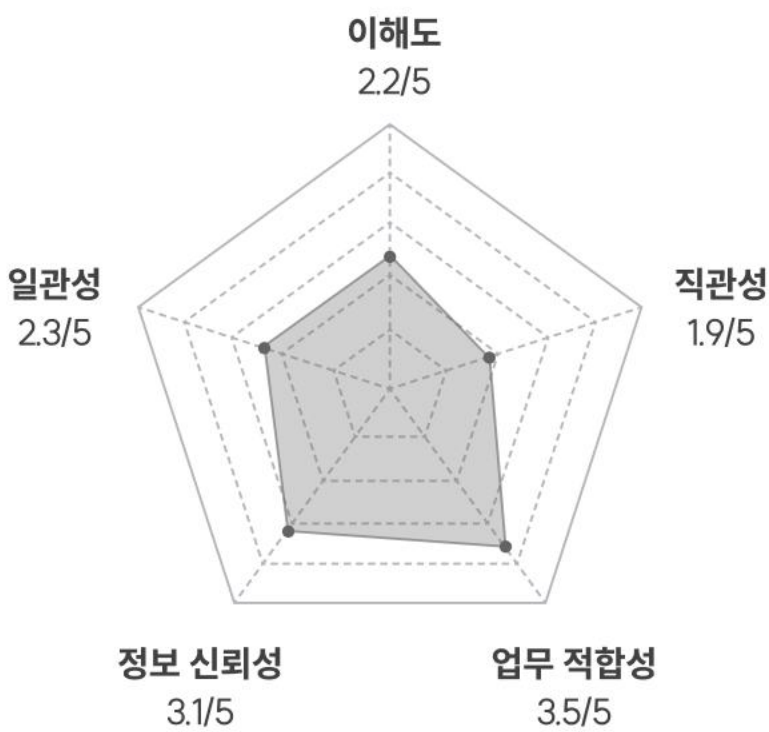
행원에게 적합하지 않은, 기존 AI Agent 플랫폼.

기술 베이스만 갖춰진 SKax 플랫폼을 신한은행 사내에서 파일럿 단계의 테스트로 먼저 사용하고
있었습니다. 이때 사용 경험이 있는 행원들을 대상으로, 사용성 테스트와 인터뷰를 진행했습니다.
그 결과, 사용성과 접근성 측면에서 전반적으로 부정적인 반응을 확인할 수 있었습니다.

사용성 테스트 · 인터뷰

리서치 방식 사용성 테스트 · 인터뷰
리서치 대상 신한은행 행원 5명
리서치 시기 파일럿 도입 단계
리서치 기간 2025년 7월 · 3일 동안 진행

- ☹️ “개발자가 아니다 보니, AI 플랫폼이 막연히 복잡하게만 느껴져요.”
- 😞 “정보들이 너무 많아서, 부담스러워요.”
- 😞 “팀원이랑 같이 해야 하는데, 어떻게 공유하는지 몰랐어요.”



AI Aent 플랫폼 교육 행사에서, 관찰한 긍정적인 반응.

플랫폼 배포 완료 후, 신한은행 내부 AI Agent 오픈 행사에서 행원들을 대상으로 교육을
진행했습니다. 이후 동일한 방식으로 사용성 테스트를 재진행한 결과, 초기 대비 사용성이 크게
개선될 수 있었습니다.

사용성 테스트 · 인터뷰

리서치 방식 사용성 테스트 · 인터뷰
리서치 대상 신한은행 행원 5명
리서치 시기 AI Agent 교육
리서치 기간 2025년 12월 · 3일 동안 진행

- 😊 “개발 지식이 없는데, 쉽게 에이전트를 만들 수 있었어요.”
- 😊 “템플릿이 있으니까 처음인데도 바로 시작할 수 있었어요.”
- 😊 “에이전트라기에 겁이 많이 났는데, 막상 해보니 어렵지 않았어요.”



OLIVE YOUNG

좋은 디자인 시스템 하나가 조직 전체의 일하는 방식을 바꿀 수 있다고 믿습니다. 그
변화를 **CJ OLIVE YOUNG**과 함께 만들어가고 싶습니다.

감사합니다.