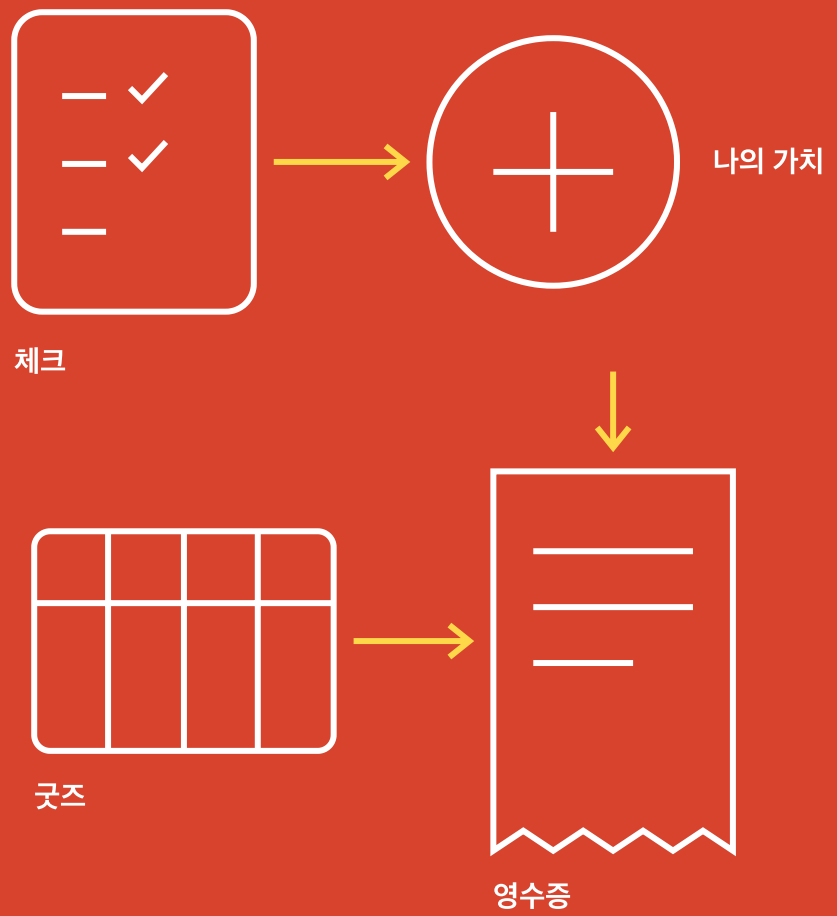
낯선 가치를,
장보기로.

SOCIAL VALUE MARKET

사회적가치연구원 홍보부스 · 2026 · 기획 · 디자인 · 운영 디렉팅



새로 그린 개념 그림

전공 밖으로, 한 걸음씩 넓혀 왔습니다.

전공
유아교육
서울신학대학교 유아교육과 졸업

→

2020년부터
문화·콘텐츠 기획과 디자인
씨온이앤엠

→

2025 ~ 2026년
광고·행사 기획
미라클애드 · 브랜드 팝업과 행사, 마케팅 실무

→

2026년부터
EEH STUDIO
대표 · 기획과 디자인, AI와 함께 만드는 웹앱과 영상

이 포트폴리오
사회적가치연구원 홍보부스 SOCIAL VALUE MARKET (2026)

제 역할
기획 · 디자인 · 운영 전체 디렉팅

푼 문제
낯선 '사회적 가치'를 방문자가 자기 일상의 행동으로 겪게 하기

AI 활용
AI의 도움으로 기획을 웹앱 구현과 현장 대응까지 연결. 방향과 검수는 사람이

사회적 가치라는 말은,
지나가는 사람에게 낯섭니다.

출발점

행사장을 걷는 일반 방문자에게 '사회적 가치'는 자기 이야기로 들리지 않습니다. 잘 만든 설명 패널도 그 앞을 지나치면 끝입니다.

바꾼 질문

어떻게 설명할까가 아니라, 자기 일상의 행동으로 겪게 하려면?

컨셉

누구나 아는 장면을 빌렸습니다. 장을 보고, 계산하고, 영수증을 받는 일. 그래서 먼저 '마켓'이라는 컨셉을 잡았습니다.

체크하고, 확인하고, 고르고, 영수증을 받습니다.

1

일상 체크

휴대폰 웹앱에서 최근에 한 일상의 실천을 체크합니다

2

나의 가치 결과

체크한 항목에 따라 개인별 결과가 나옵니다

3

굿즈 고르기

가치의 이름이 붙은 굿즈를 현장에서 고릅니다

4

계산대와 영수증

계산대에서 바코드를 찍고 가치 영수증을 받습니다

설계 조건

한 사람이 5~10분 안에 끝낼 수 있어야 했습니다. 이것은 체험을 설계할 때 둔 제약이며, 측정된 결과가 아닙니다.

사람마다 결과가 다른데,
현장에서는 무엇을 교환할까

체크한 항목이 다르면 개인별 가치도 다릅니다. 저는 개인별 측정 결과가 달라도 현장의 경험은 최대한 같게 유지하고자 했습니다. 그래서 교환의 구조를 이렇게 정리했습니다.

현장의 경험은 최대한 같게

누구나 최소 가치로 선물 두 개를 고릅니다

넘는 VALUE는 사회 기부로 표현

체험 안에서의 표현이며, 실제 금전의 집행을 뜻하지 않습니다

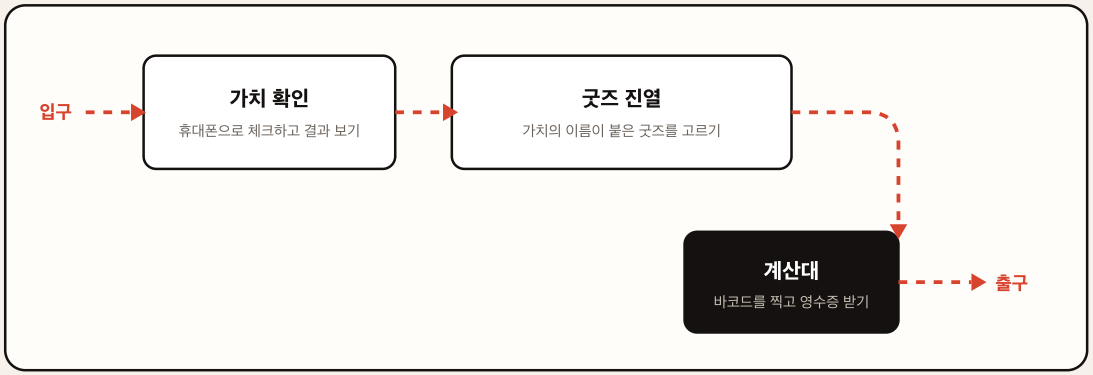
개인의 차이는 영수증에

사람마다 다른 결과는 영수증에 남깁니다



설명용 순서도와, 실제 현장에 대한 공개 기록

설명용 순서도 · 실제 배치도가 아닙니다



체험의 순서(체크, 결과, 굿즈, 영수증)를 이해하기 쉽게 이번 포트폴리오를 위해 새로 그린 그림입니다. 실제 부스의 배치나 시공 도면, 당시의 제작물이 아닙니다.

주최 측 공개 글에 적힌 실제 현장

- ✓ 부스는 옛 슈퍼마켓 분위기로 꾸며졌습니다
- ✓ 관람객은 QR코드로 일상 행동을 체크했습니다
- ✓ 환산된 가치 바코드로 물건을 고르고 계산했습니다
- ✓ 준비한 굿즈가 일찍 소진됐습니다
- ✓ 이 체험에는 826명이 참여했습니다

부스 전체의 기록이며 저 혼자의 성과가 아닙니다.

출처 · socialvalueconnect.com/community/1971.do · m.socialvalueconnect.com/contents/2166.do (주최 측 공개 글을 요약)

누가 무엇을 했는지

주체	한 일
황윤희	**기획·디자인·운영 전체 디렉팅. 마켓 컨셉, 경험의 흐름과 교환 구조, 브랜딩과 공간·굿즈 디자인, 현장 운영. 웹앱은 AI의 도움을 받아 구현에 참여.**
함께 일한 동료	앱 개선본 공유, 측정액과 보상 구조 논의에 참여.
사회적가치연구원	브랜드 방향, 콘텐츠, 경험의 원칙 검토와 결정. 체험의 바탕이 된 연구 내용.
협력사	시공, 인쇄, 굿즈 제작.
AI	대시보드와 웹앱의 코드 작성 지원, 문구와 화면 수정의 빠른 반복.

기획에서 구현으로,
구현에서 현장 대응으로

개발을 전공하지 않았지만, AI의 도움으로 기획을 직접 움직이는 화면까지 옮겼습니다.
무엇을 만들지와 무엇을 뺄지는 사람이 정했고, 만든 것은 실제 기기에서 확인했습니다.

> **AI가 속도를 냈고, 방향과 검수는 사람이 맡았습니다.**

기획

할 일과 결정을 한 화면에

준비 과정을 대시보드로 정리

구현

웹앱과 계산대 화면

8월 초 홈페이지와 모바일 앱을 공유하고, 바코드 리더로 실제 테스트

현장 대응

영수증, 디자인, 공지

행사 일주일 전 영수증 시안과 코딩을 진행하고, 현장의 변경에 바로 대응

아직 모르는 문제를 찾으러 갑니다

AIGEN에서 하고 싶은 것

해 본 일을 반복하기보다, 아직 발견하지 못한 문제와 가능성을 탐구하고 싶습니다.

앞의 프로젝트는 가져갈 경험이지, 앞으로 만들 결과물의 정답이 아닙니다. AI와 3D를 활용한 공간 표현은 지금 궁금한 주제 가운데 하나이며, 무엇을 만들지는 미리 정하지 않으려 합니다.

방법

관찰과 대화로 질문 찾기

제 경험 밖의 사람들이 겪는 문제를 듣습니다.

동료와 작은 실험

서로 다른 배경의 동료와 가정을 확인할 실험을 설계합니다.

질문부터 다시

예상과 다른 반응을 기록하고, 필요하면 처음 질문을 바꿉니다.