

UX 라이터를 위한 직무 레벨

tutu의 UX라이터 Ira Motorina. [텔레그램](#), [링크드인](#).

이 맵은 조직 내 UX 라이터 역량 수준을 파악하기 위한 청사진 역할을 합니다.

UX 라이터는 제품, 변경 로그, 지원 스크립트 및 지침에 대한 텍스트를 작성합니다. 또한 사용자가 제품을 탐색하는 방법을 이해할 수 있도록 만듭니다. UX 라이터는 프로젝트 팀에서 일하면서 전문 커뮤니티의 일원으로도 활동할 수 있습니다. 제품 개발에 기여하고, 가이드라인을 만드는 데 도움을 주며, 대내외적으로 자신의 전문 지식을 공유합니다.

내부에 콘텐츠 디자인 팀이 있는 경우 필요한 역량과 수준이 다를 수 있습니다. 필요에 따라 역량을 추가하거나 제외할 수 있습니다.

이 맵을 해석하는 방법

아래 맵은 세 개 부분으로 구성되어 있습니다: 핵심 스킬, 하드 스킬, 소프트 스킬입니다. 핵심 스킬은 업무에 접근하고 해결하는 방법을 말합니다. 하드 스킬은 도구와 기술에 대한 숙련도를 말합니다. 소프트 스킬에는 협상, 의사소통, 자신의 입장을 방어하는 능력이 포함됩니다. .

일부 역량은 *선택 사항(Optional)으로 표시되어 있는데 UX 라이터가 다음 단계로 나아가기 위해 해당 역량을 반드시 보유할 필요는 없습니다. 하지만 조직 내 성장이나 개인 개발을 위해 필수적인 역량이라고 생각된다면 그 역량을 추구해도 됩니다. .

각 레벨은 이전 레벨의 스킬에 새로운 스킬이 추가되는 형태입니다.

다음 단계로의 전환

두 가지 경로가 있습니다: 모든 필수 역량을 완전히 습득하거나 혹은 일정 비율에 도달하는 경로입니다. 팀장 또는 팀이 함께 어떤 경로를 택할지 결정하면 됩니다.

각 역량에는 체크리스트가 함께 제공됩니다. 체크리스트를 완료하면 해당 역량을 습득한 것으로 간주합니다.

핵심 스킬

직책	인턴 탐구	주니어 UX 라이터 개발	미들 UX 라이터 스킬 숙달	시니어 라이터 전문성	팀 리더 리더십	디자인 최고 책임자 슈퍼히어로
범위	프로덕트 팀				프로덕트 팀과 다른 팀 넘나들기	다른 팀 아우르기
오너십역	<p>간단한 작업을 하고, 작업한 문구를 리뷰에 가져옵니다. 선임 동료의 도움이 필요합니다. 선임 동료와 함께 디자인 리뷰에 참여합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 최소한 다른 선임 동료로부터 4~5번의 검토를 거치게 됩니다. 	<p>간단한 작업을 완료하고 문구 및 디자인 리뷰 단계를 진행합니다. 선임 동료의 도움이 필요합니다. 작업의 진행 상황을 추적할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 4~5개의 작업에 대한 솔루션을 제안할 수 있습니다. 4~5개의 화면에 대한 문구를 독립적으로 작성할 수 있습니다. 	<p>문제를 이해하고 주어진 작업을 완료합니다. 디자인 및 문구 리뷰 시 선배 동료의 도움이 필요할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 선배 동료의 편집을 최소한으로 받아 4~5개의 시나리오에 대한 문구를 작성합니다. 	<p>사용자 문제를 해결하고 비즈니스 지표에 영향을 미치는 작업을 완료합니다. 독립적으로 문구 리뷰를 수행할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 팀을 위해 일관성 있게 카피를 작성합니다. 지원팀 또는 마케팅팀을 지원할 수 있습니다. 	<p>자신의 팀과 다른 팀이 잘 상호작용하도록 돕고, 팀의 전략과 효율화를 만들어 냅니다. 문구 리뷰를 수행할 수 있습니다.</p>	<p>기본적인 디자인 시스템과 부서 구조를 수립합니다.</p>
자율성	<p>지시 받은 일을 묵묵히 해내는 도제 단계입니다. 간단한 작업을 수행합니다. 주의사항, 멘토링, 더블 체크가 필요합니다. 선임 동료에게 추가 업무량이 발생합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 지속적인 감독 없이 작업의 일부 또는 전부를 완료합니다. 	<p>팀을 보조하고 주어진 일을 해내는 주니어입니다. 단순하거나 중간 레벨의 작업 또는 더 큰 작업의 일부를 수행합니다. 헌신과 관리 감독이 필요합니다. 선임 동료에게 추가적인 업무량을 유발합니다. 자기 개발과 독립을 위해 노력해야 합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 상급 동료의 지속적인 감독 없이 1~2개의 작업을 완료합니다. 	<p>거의 항상 독립적으로 작업합니다. 리뷰, 프로토타입, 도움이 필요할 때 선배 동료를 초대합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1~2개의 작업을 독립적으로 완료하고 프로토타입으로 결과를 발표합니다. 주니어 동료를 위해 4~5개의 리뷰를 혼자서 수행하게 됩니다. 	<p>거의 항상 독립적으로 작업합니다. 스스로 문구 리뷰를 수행할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 후배 동료의 작업이 일관되게 진행되도록 검토합니다. 	<p>독립적으로 작업합니다. 필요에 따라 가이드라인 및 전략 수준의 문구 리뷰를 수행합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> *포스 멀티플라이어 역할을 합니다. 	<p>독립적으로 일합니다.</p>
전문성	개발해야 할 부분이	개발해야 할 부분이	글쓰기 능력이 뛰어납니다.	필요시 다른 UX 라이터,	팀을 구성하고, 전문가를	높은 수준의 목표와

	많습니다. 끊임없이 학습합니다.	많습니다. 끊임없이 학습합니다.	연구, 디자인, 분석 등의 능력을 개발해야 합니다.	리서치, 디자이너를 대신할 수 있습니다. 문제를 포괄적으로 해결합니다.	양성하고, 계약업체를 선정하고, 작업을 할당하고, 경영진에게 일의 결과를 보고(옹호)합니다. 작업을 받으면 다시 작성하고 작성자와 협상한 다음 팀에 할당할 수 있습니다. 기술적으로 숙련도가 낮고 업무 수행 방법을 모를 수 있지만 아는 사람을 찾아냅니다.	회사 목표 달성을 위해 자신의 영향력을 활용합니다.
전략	작은 작업에 집중합니다. 상급자가 할당하는 작업을 처리합니다.	소규모 작업에 집중하지만 결과에 부분적으로 책임이 있을 수 있습니다. • 하나의 시나리오에 대해 텍스트 일관성을 유지할 수 있습니다. • 진행 중인 작업, 보다 실무적인 작업을 처리합니다.	작업하는 시나리오의 문구에 대한 책임이 있습니다. CX 커뮤니케이션 또는 마케팅 커뮤니케이션에 기여할 수도 있습니다. • 1~2개의 시나리오에서 일관성을 유지합니다. • 제품 또는 시나리오 개발을 위한 아이디어를 제공합니다. • 진행 중인 작업, 보다 실무적인 작업을 수행합니다.	PM 및 디자이너와 함께 팀을 관리하며 프로덕션 및 CX 커뮤니케이션에서 문구를 담당합니다. 필요에 따라 마케팅 팀을 지원합니다. • 제품 일관성을 유지합니다. • 장기적인 목표에 초점을 맞춰 커뮤니케이션을 개선할 수 있는 방법을 제안합니다. 제품 전략과의 연계성을 보장합니다.	팀 전략을 수립하고 팀 성장을 촉진하기 위해 업무가 조정되도록 합니다. • 업무를 수행할 때 제품, 마케팅, 브랜드 전략을 고려합니다.	다른 팀 리더와 협업하면서 부서를 관리합니다. 제품, 마케팅, 브랜드 전략을 영두에 두고 업무를 수행합니다.
*E자형 인재 트랙			주니어 디자이너 또는 리서처로 전환할 수 있습니다.	주니어 디자이너 또는 리서처로 전환할 수 있습니다.		
관리자 트랙			프로젝트 매니저로 전환할 수 있습니다.	프로젝트 매니저 또는 팀 리더로 전환할 수 있습니다.		

*포스 멀티플라이어(Force Multiplier): 공동의 이익이나 결과를 위해 다른 사람들을 더 나은 사람으로 만드는 긍정적인 촉매제 역할을 하는 리더. 사람들이 힘을 얻고, 가치 있고, 의지할 수 있다는 느낌을 주는 정서적 수준에서 진정으로 “연결”할 수 있는 사람으로 정의할 수 있습니다.

*E자형 인재 트랙(E-shape Track): E형 인재는 경험, 전문성, 탐구, 실행이라는 네 가지 특성을 조합하여 문자 E를 형성하는 방식입니다. 지식의 폭과 깊이를 보여주는 E형 인재는 지식을 유형(실행력, 즉 검증된 전달 능력)과 무형(탐구, 즉 지속적인 개선을 향한 검증된 능력) 전문성으로 확장한 인재를 말합니다. 즉, 어떤 영역이나 역량에서든 모범 사례

실무자처럼 조직에 눈에 띄는 변화를 가져올 수 있는 비전과 세부적인 디테일을 모두 갖추고 있음을 의미합니다. (출처: <https://www.axelos.com/resource-hub/blog/what-employee-type-or-shape-are-you>)

하드 스킬

직책	인턴 인식하기	주니어 UX 라이더 개발하기	미들 UX 라이더 기술 담당	시니어 라이더 전문성	팀 리더 리더십	디자인 최고 책임자 슈퍼히어로
콘텐츠 가이드라인	<p>가이드라인 및 콘텐츠 정책 내에서 작업합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 가이드라인 내에서 작업하는 방법을 알고 있습니다. • 필요한 규칙을 어디에서 찾을 수 있는지 알고 있습니다. • 변경 요청을 제출하는 방법을 알고 있습니다. 	<p>상급자의 승인을 받으면 가이드라인을 약간 변경할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 가이드라인 변경을 제안할 수 있습니다. • 변경 사항을 설명할 수 있습니다. • 리뷰를 위해 변경 사항을 제출할 수 있습니다. 	<p>피드백을 수집하고, 조사를 수행하며, 가이드라인을 변경합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 변경 요청을 반영합니다. • 가이드라인을 변경합니다. • 팀에서 사용할 2개의 템플릿 또는 작은 가이드를 만듭니다. 	<p>필요에 따라 가이드라인 변경 및 작성을 시작합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1~2개의 가이드라인을 처음부터 만들거나 새로운 가이드라인 개발을 시작합니다.. 	<p>비즈니스에 몰입해 있습니다. 기존 시스템을 개선하고, 브랜드 요구사항을 반영해 새 시스템을 만듭니다.</p>	
텍스트 작성	<p>선배 동료의 감독 하에 간단한 형식(공지사항, 오류 메시지, FAQ)의 글을 작성합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • FAQ용 텍스트 작성. • 공지 사항, 푸시 알림 또는 SMS 텍스트를 작성합니다. 기타 짧은 형식을 작성할 수 있습니다. 	<p>간단한 제품 문구를 독립적으로 작성하여 선배 동료에게 보내 리뷰를 받습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4~5개 화면 문구 작성: 오류, 성공, 시작하기 및 기타 등을 작성했습니다. 	<p>제품의 모든 텍스트(오류, 성공 화면, 푸시 알림, SMS)를 작성할 수 있습니다. 리뷰를 위해 이 문구들을 선임 동료에게 보냅니다. 마케팅 또는 고객지원 문구도 작성할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2~3개의 주요 시나리오에 대한 텍스트를 작성했습니다. 	<p>필요에 따라 제품 및 다른 팀에 대한 모든 문구를 작성합니다. 후배가 보낸 텍스트의 논리, 타이포그래피, 문법 등을 검토합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 제품에 대한 모든 텍스트를 작성합니다. • 주니어 동료가 작성한 문구를 리뷰합니다. 	<p>논리와 원칙 준수 여부를 검토합니다. 제품, 마케팅 또는 다른 팀을 위한 모든 텍스트를 독립적으로 작성할 수 있습니다.</p>	
*리서치(선택 사항)	리서치를 수행할 수	선배 동료의 도움을	선임 동료의 도움을	모든 리서치를 독립적으로	사용자 요구, 프로세스	

	없습니다.	받아 간단한 *비중재 리서치를 수행할 수 있습니다. • 비중재 리서치를 최소 한 번 수행했습니다. • 여러 차례 중재 리서치에 참여했습니다.	받아 질적 및 양적 비중재 리서치를 수행할 수 있습니다. • 1~2개의 비중재 리서치를 실시하고 그 결과를 팀에 발표할 수 있음. • 1-2회의 중재 리서치를 수행했습니다.	수행할 수 있습니다. 동료에게 결정을 제시하거나 방어합니다. 거의 대부분 독립적으로 일합니다. • 주기적으로 중재 리서치를 실시하고 결과를 수집해 팀에 발표합니다. • 연구 플랫폼에서 Side-by-side, 허니팟 또는 기타 유형의 비중재 리서치를 수행합니다.	변경 또는 개발 방향에 대한 이해를 높이기 위해 리서치를 요청할 수 있습니다.	
디자인	Figma의 기본 사항을 이해합니다. 레이아웃에 영향을 주지 않고 텍스트를 편집할 수 있습니다. • Figma에서 직접 텍스트를 편집할 수 있습니다. • 문자 및 구조와 같은 형식 제한을 이해합니다.	Figma의 기본 사항을 이해합니다. 다양한 형식 및 마스터 컴포넌트로 작업할 수 있습니다. • 마스터 컴포넌트에서 텍스트를 변경할 수 있습니다.	고급 사용자, 스타일, 프레임 및 레이어를 탐색할 수 있습니다. 자동 레이아웃을 만들 수 있습니다. • 레이아웃 또는 UI 키트에 대한 변경 사항을 제안하고 구현할 수 있습니다. • 여러 개의 공백을 식별하고 프론트엔드 개발자를 위한 코멘트를 남길 수 있습니다(예: 토스트, 푸시 알림 및 기타 형식).	프로젝트에서 디자이너를 대체할 수 있습니다. 컴포넌트, 변형 등으로 작업할 수 있습니다. • 컴포넌트에서 1-2개의 레이아웃을 만들 수 있습니다. • 레이아웃의 부정확한 부분을 인식하고 디자이너의 허가를 받아 수정할 수 있습니다.	작업하기 쉽도록 Figma를 정리할 수 있습니다.	
*숫자 데이터(선택 사항)	일할 때 데이터를 고려하지 않습니다.	PM이나 디자이너가 제공한 데이터를 거의 검토하지 않습니다. 숫자의 의미를 모두 이해하지는 못하므로 동료의 도움이 필요합니다.	작업이 주어지면 메트릭에 대해 배웁니다. 데이터 분석에 관한 토론에 참여합니다. • 데이터를 고려하여 2~3개 이상의 텍스트를 작성했습니다. • 문구로 달성한 주요 지표에 대해 2~3가지 개선 사항을	메트릭을 체계적으로 다룹니다. 지표, 프록시 및 기타 종속성을 계산할 수 있습니다. 대시보드에서 결과를 모니터링합니다. • 데이터를 사용하여 텍스트 3-4개의 성과를 추적합니다. • 개선 사항을 제안하고 개선 사항이 영향을 미치는 지표를 이해합니다.	분기별 계획에 참여하여 부서 및 제품 개발 계획을 수립합니다. • 가이드, 워크플로 및 문구를 개발할 때 메트릭에 중점을 둡니다.	

			제안합니다.			
*외국어(선택 사항). 주니어가 원어민 수준의 유창함을 보일 수도 있습니다.	모를 수 있습니다.	외국 출판물을 읽고, 소스로 작업하고, 사전을 사용하여 글을 쓸 수 있습니다.	외국 자료를 유창하게 읽고, 사전을 사용하여 글을 쓰며, 외국어로 된 인터페이스의 구문을 이해합니다. • 2개 이상의 화면에 대한 텍스트를 작성했습니다.	외국어로 인터페이스 내 텍스트를 작성하고 해결책을 제시할 수 있습니다. • 여러 시나리오 또는 제품에 대한 텍스트를 작성합니다.	인터페이스, 이메일 또는 프레젠테이션에 대한 텍스트를 외국어로 작성하고 솔루션을 소개할 수 있습니다.	인터페이스, 이메일 또는 프레젠테이션에 대한 텍스트를 외국어로 작성하고 솔루션을 소개할 수 있습니다.

*비중재 리서치(unmoderated research): 연구자가 사용자를 안내하고 관찰하는 중재 리서치(moderated research)와 달리, 비중재 리서치에서는 사용자가 자신의 속도와 환경에서 스스로 작업을 수행할 수 있습니다. 원격 리서치의 한 형태로, 사용자에게 제품에서 완료해야 할 일련의 작업을 제공하고 사용자의 행동, 행동 및 의견을 기록하는 것입니다.

소프트 스킬

직책	인턴 인식하기	주니어 UXライター 개발하기	미들 UXライター 기술 담당	시니어ライター 전문성	팀 리더 리더십	디자인 최고 책임자 슈퍼히어로
문제 해결	시키는 일을 합니다.	시키는 대로 실행합니다. 한두 가지 해결책을 제시하고 이에 상당한 시간을 할애합니다. • 텍스트에 대해 2~3개의 해결책을 제안하고 실행했습니다. • 프로세스 개선을 한 가지 제안합니다.	과제와 이용 가능한 연구를 바탕으로 문제를 공식화합니다. 팀에 과제를 전달합니다. 다른ライター와 협력하여 공동으로 과제를 구체화할 수 있습니다. 구현하기 명확한 여러 접근 방식을 제공합니다.	품질 저하 없이 잠재적인 솔루션을 빠르게 개념화하고 구체화합니다. 여러 아이디어와 시각적 접근 방식을 고도로 다듬어 거의 즉시 반영할 수 있는 수준으로 제시합니다.	개념을 시작하고 팀을 이끌며 결과물을 감독합니다. 계약업체를 위한 개요를 작성합니다.	팀을 이끌고 포괄적인 접근 방식을 모색합니다. 고부가가치 전략을 파악하고 다른 디자이너가 효과적인 솔루션을 빠르게 찾을 수 있도록 안내합니다.
프레젠테이션	프로세스 전반에 걸쳐	모든 작업에 대해	의사 결정을 효과적으로	잠재적인 피드백을	자신의 작업물을	조직 내부와 외부에 자신의

	팀과 작업을 공유하고 소통합니다. 제공된 피드백과 의견을 통합합니다.	명확하고 간결하게 의사소통합니다. 프로세스 전반에 걸쳐 팀과 작업을 공유하고 소통합니다. 제공된 피드백과 의견을 통합합니다.	설명하고 다양한 선택에 열려있습니다. 자신의 의견을 표현하고 다른 사람들이 이를 지지하도록 만듭니다.	예측하고 이를 해결할 방법을 찾습니다. 자신의 의견을 표현하고 다른 사람들이 이를 지지하도록 만듭니다.	조직 안팎에 공개적으로 공유합니다. 프로세스를 만들고 모범 사례를 구현하여 디자이너가 자신의 업무에 대해 소통하는 방식을 개선합니다.	작업물을 공개적으로 공유합니다. 프로세스를 만들고 모범 사례를 구현하여 디자이너가 업무에 대해 소통하는 방식을 개선합니다.
효율성	시간 및 작업 관리를 위해 트래픽 관리자 또는 선임 동료의 감독을 받습니다. 할당된 작업에 집중하고 마감일을 지킵니다.	2~3개의 작업을 수행하는 시간을 효과적으로 관리할 수 있습니다.	독립적으로 시간을 관리하고 업무에 집중할 수 있습니다. 작업 간에 빠르게 전환합니다. 막히면 도움을 요청합니다. 우선순위를 이해하고 핵심 업무에 집중합니다.	자신과 후배의 타임라인을 관리합니다. 독립적으로 일하며 작업 완료를 위해 허락을 기다리지 않습니다. 체계적이며 다른 사람에게 의존하지 않고 메모하고 의견과 합의를 수집합니다.	팀 생산성을 높입니다. 효율적으로 회의를 진행합니다. 작업보다는 결과물에 집중할 수 있습니다.	디자인 프로세스와 협업을 간소화하여 전반적인 팀 효율성을 향상시킵니다. 원하는 결과를 달성하기 위한 리소스를 조율합니다.
자기 개발	자신의 업무에 대한 피드백을 공개적으로 받아들입니다. 동료로부터 배울 수 있는 기회를 적극적으로 찾습니다.	자신의 업무에 대한 피드백을 공개적으로 받아들입니다. 동료로부터 배울 수 있는 기회를 적극적으로 찾습니다.	자신이 성장해야 할 방법과 방향을 이해합니다. 때때로 선배 동료에게 조언과 지원을 구합니다.	팀원에게 높은 기준을 설정하고 팀원에게 높은 성과를 기대합니다. 다른 사람의 의견을 고려하고, 필요할 때 도움을 주고, 시간을 내어 피드백을 제공합니다.	다른 사람의 업무에 대한 피드백과 의견을 적극적으로 제공하여 성장을 돕습니다. 신뢰와 협력의 분위기를 조성합니다.	



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
(CC BY-SA 4.0) International License.

[*해당 문서의 한국어 번역은 팀 캡처프레이즈가 진행했습니다. 24.05.17]