

이 력 서

• 지원 업체 및 분야 : UI/UX디자인, 프론트엔드



이 름	양진섭		
생년월일	1983년 1월 20일	나이	만 42세
휴대폰	010-5797-4519		
E-mail	yang846@gmail.com		
주 소	경기도 의정부시 추동로45 106동 903호		

학력사항(최근 사항 기재)

재학기간	학교명	전 공	졸업구분
2022.02 - 2023.02	Sydney Metro College	Graduate Diploma of Management	졸업
2021.01 - 2022.01	NTCA	Advanced Diploma of IT (NTCA)	졸업
2019.10 - 2020.10	NTCA	Advanced Diploma of Leadership Mangement (NTCA)	졸업
2006 - 2008	경북대학	컴퓨터공학	졸업

경력사항(최근 사항부터 기재 / 해당 사항 없으면 삭제)

근무기간	회사명	직 위	담당 업무
2013.10 - 2025.01	Wandin vallery farms	Cherries Harvest팀 매니저	구인 및 광고 / 일 교육 / 서류작업(주급, 인원관리, 숙소, 스케줄 관리)
2008.11 - 2010.03	ZNE제스타드	사원	노잉, 아더와미니모이 및 각종 영화광고(20편 이상) 페이지
2008.02 - 2008.10	디자인 CG	사원	미래에셋 웹진 및 킨텍스 웹진 제작

자격증 및 수상경력(최근 사항부터 기재)

취득일	자격증/ 면허증	발행처
웹디자인기능사	자격증	한국산업인력공단
운전면허증 1종	면허증	경기경찰청

대외 활동 및 교육사항(최근 사항부터 기재 / 수료한 과정 기재)

교육기간	교육명/교육내용	교육기관
2025.04 - 2025.10	챗GPT 생성형 AI를 활용한 반응형 웹콘텐츠(영상제작&코딩) 개발기획자 양성과정	MBC Academy
2023.03 - 2023.04	영어점수 5.0	PTE
2008.03 - 2008.2	지운장학금	경북대학교

기술 스택 / Skill Set(본인에게 맞게 수정)

구분	Skill
Programming Languages	Html5, Css5, Python, Github
Framework / Library	React.js, Vite, GSAP, Tailwind CSS, JavaScript (ES6+), Node.js, RESTful API, Cannva
Web Design Tools	Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma

OA Skills	Microsoft Excel, Microsoft Word, GoogleSheet, Google form, Notion
Editing Software	Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Visual code, Cursor

병역사항(해당 사항 없으면 삭제)

복무기간	군별	병종	계급	전역유무	면제사유
2004.01 – 2006.01	육군	일반	병장	유	

자기 소개서

성장과정	<p>저는 변화와 도전이 자연스러운 환경에서 자랐습니다.</p> <p>중·고등학교 시절에는 반대표로 축구대회에 출전하며 중학교 때부터 조기축구를 경험하면서 팀워크와 리더십의 기본을 배웠습니다.</p> <p>친구들은 이런 저에게 “사람을 잘 챙기고, 함께 있으면 믿음이 가는 사람”이라는 이야기를 자주 합니다.</p> <p>대학 시절에는 과대표로 졸업작품을 두 가지 주제로 동시에 진행하며, 디자인에 대한 몰입과 책임감을 스스로 시험했습니다.</p> <p>이후 호주에서 16년간 현지 호주회사에서 호주사장님 밑에서 회사를 운영하며 매년 200명의 워커를 모집·교육했고, 그 과정에서 사람의 가능성을 발견하고 조직을 성장시키는 법을 배웠습니다.</p> <p>특히 웹디자인 전공을 살려 호주 내에서는 시도되지 않았던 디지털 기반의 구인 광고를 제작하여, 회사의 채용 효율을 혁신적으로 개선했습니다.</p> <p>이 경험을 통해 저는 ‘사람과 시스템을 잇는 디자인’이야말로 진정한 경험 설계라는 것을 깨달았습니다.</p> <p>저의 이러한 공감 능력과 실행력, 그리고 디지털 감각은 UI/UX 디자인과 HR 매니저 두 영역 모두에서 조직의 성장을 실현할 수 있는 인재로서 강점이 될 것입니다.</p>
성격의 장단점	<p>가장 큰 장점은 긍정적인 추진력과 진실성입니다.</p> <p>영화 광고회사에 다닐 때 좋은 팀장님 밑에서 일하며 ‘조직에서 나의 위치를 명확히 이해하고, 맡은 일에 책임감을 갖는 것’이 얼마나 중요한지를 배웠습니다. 이후 호주에서 16년간 200명에 달하는 직원을 관리하면서 수많은 시행착오를 겪었지만, 언제나 침착하게 문제를 분석하고 해결책을 찾아내는 긍정적인 태도를 유지했습니다.</p> <p>사람을 대할 때는 ‘누구에게나 배울 점이 있다’는 마음으로 접근했고, 심지어 갈등이 생긴 사람과도 협력할 수 있는 방법을 찾았습니다.</p> <p>이러한 경험을 통해 **적을 만들지 않으면서도 목표를 이루는 리더십**을 자연스럽게 체득했습니다.</p> <p>저의 이런 장점은 UI/UX 디자인 직무에서는 사용자와 클라이언트의 감정을 읽고, 신뢰를 쌓는 공감형 디자이너로서의 강점이 될 것이며, HR매니저 직무에서는 사람 중심의 조직 운영과 긍정적 소통 문화 조성에 직접적인 도움이 될 것이라 생각합니다.</p> <p>단점은 승부욕이 강한 점입니다.</p> <p>항상 더 나은 결과를 내고 싶어하다 보니, 완벽하다고 느끼는 순간에도 스스로 빈틈을 찾아 계속 수정하려는 경향이 있습니다.</p> <p>이런 성향 때문에 가끔은 일의 속도가 느려지거나, 다른 사람의 방식을 받아들이는 데 시간이 걸린 적도 있었습니다.</p> <p>하지만 그 과정에서 겸손의 중요성을 깨닫고, 타인의 의견을 존중하며 진실된 태도로 사람을</p>

	<p>대하는 법을 배웠습니다.</p> <p>현재는 승부욕을 ‘끝까지 책임지는 추진력’으로 전환해, 팀 전체의 완성도를 높이는 방향으로 발전시키고 있습니다. 성격이 급해 서두르는 경향이 있다. 열정이 과해서 주변 사람들이 힘들어 할 때가 있다. 거절을 잘 못한다.</p>
경력사항 (경력없으면 교육사항)	<p>대학 시절, 과대표로서 졸업작품의 메인 프로젝트를 이끌며 유비쿼터스 기반 기상청 프로그램을 개발한 경험이 있습니다.</p> <p>여러 대의 노드 컴퓨터를 연결해 날씨 예측과 지진 감지를 수행하는 시스템을 구축했고, 동시에 그림과 사진을 활용한 개인 홈페이지 전시를 진행하며 디자인과 기술의 융합을 시도했습니다.</p> <p>당시 교수님으로부터 높은 평가를 받아 “더 깊이 공부해보라”는 편입 제안을 받을 만큼 실력을 인정받았고, 이때부터 사용자 중심의 사고가 제 디자인 철학의 근간이 되었습니다.</p> <p>이후 영화 광고회사에 입사해 다양한 클라이언트의 마케팅 콘텐츠를 제작하며 실제 산업 현장에서의 협업과 커뮤니케이션의 중요성을 배웠습니다.</p> <p>빠르게 변화하는 광고 트렌드 속에서, 사용자의 시선이 머무는 포인트를 분석하고 이를 디자인 인적으로 풀어내는 과정을 통해 데이터 기반의 감각적인 디자인 역량을 키웠습니다.</p> <p>이 시기 좋은 팀장님 밑에서 회사의 구조와 역할을 이해하며, ‘조직 안에서 자신의 위치를 명확히 인식하고 책임을 다하고 디자인 실력을 많이 체득했습니다.</p> <p>이후 호주로 건너가 16년간 매니저로서 매년 약 200명의 워커를 모집, 교육, 관리하는 일을 하며 한층 더 성장했습니다.</p> <p>현지 노동 시장의 특성과 문화를 이해하고, 구직자와 기업 모두가 만족할 수 있는 채용 구조를 만들기 위해 노력했습니다.</p> <p>웹디자인 전공을 살려 호주에서는 시도되지 않았던 디지털 기반 구인 광고 시스템을 도입했고, 이는 회사의 채용 효율과 브랜드 신뢰도를 동시에 높였습니다.</p> <p>이런 일련의 경험을 통해 저는 기술과 사람, 그리고 경험을 연결하는 힘을 길렀습니다.</p> <p>사용자의 니즈를 디자인으로 표현하고, 구성원의 역량을 조직 성장으로 이끄는 일 모두 결국 ‘사람을 이해하는 일’이라는 사실을 배웠습니다.</p> <p>앞으로도 저의 이러한 공감력, 추진력, 그리고 진실성을 바탕으로 UI/UX 디자인 와 HR 매니저로서 조직의 경험 가치를 극대화법을 배웠습니다.</p>
지원동기 및 입사 후 포부	<p>디자인은 결국 사람을 이해하는 일이라고 생각합니다.</p> <p>대학 시절 유비쿼터스 기반 기상청 시스템을 개발하며 기술과 사용자의 경험이 맞물릴 때 진정한 혁신이 만들어진다는 것을 배웠습니다.</p> <p>이후 영화 광고회사에서 근무하며 다양한 브랜드의 시각적 아이덴티티를 설계하고, 소비자의 감정과 반응을 분석하며 ‘**디자인은 곧 소통’**이라는 사실을 깨달았습니다.</p> <p>호주에서는 16년간 매니저로 근무하며 사람을 관리하고, 웹디자인 전공을 살려 현지에서는 처음 시도된 디지털 구인 광고 시스템을 구축했습니다.</p> <p>이 경험을 통해 디자인이 단순한 시각 작업을 넘어, 사람과 비즈니스를 잇는 전략적 도구가 될 수 있음을 실감했습니다.</p> <p>저는 나이가 많다는 이유로 멈추지 않습니다.</p> <p>오히려 그 시간 동안 쌓인 다양한 현장 경험과 문제 해결 능력은, 새로운 기술을 배우고 변화를 흡수하는 데 더 큰 강점이 되었습니다.</p> <p>언제나 배우는 자세로 최선을 다하는 디자이너, 그리고 결과로 신뢰를 주는 사람으로 성장해 왔습니다.</p> <p>입사 후에는 그동안의 실무 감각과 사람 중심 사고를 바탕으로, 데이터와 감성이 조화를 이루는 사용자 중심의 인터페이스를 구현하고 싶습니다.</p> <p>빠르게 변하는 시장 속에서도 기본에 충실하며, 사용자가 진심으로 ‘편리하다’고 느끼는 디자인으로 회사의 신뢰도와 브랜드 가치를 높이겠습니다.</p> <p>저는 오늘도 최선을 다해 배우고, 더 나은 경험을 설계하기 위해 노력합니다.</p> <p>그것이 제 나이를 넘어서는 진짜 성장의 힘이라고 믿습니다.</p>