

완벽하지 않지만, 안주하지 않는 사람



장민정 1997년 (25세/만 24세) | 여 | 구직 준비중

✉ minj7129@naver.com

☎ 010-7129-0079

☎ 010-7129-0079

🏠 (48059) 부산 해운대구 해운대로

학력사항	경력사항	희망연봉	희망근무지/근무형태	포트폴리오
대학교(4년) 졸업	신입	회사내규에 따름	부산전체 정규직, 계약직	-

학력 최종학력 | 대학교 **4년** 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2016.03 ~ 2021.02	졸업	동명대학교 (부산)	국제통상학과	3.87 / 4.5
2014.03 ~ 2016.02	졸업	해운대여자고등학교	문과계열	-

경력 신입

자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2016.11	자격증/면허증	MOS Master	Microsoft	실기합격

보유기술

보유기술명/수준/상세내용
CSS3
문서작업 / mos master 자격증 보유 워드, 엑셀, 파워포인트, 액세스
adobe / 기본툴이상 포토샵, 일러스트, 에프터이펙트, 프리미어프로 사용가능
HTML / 기본기

자기소개서

[성격의 장단점]

저는 책임감이 강하며 체계를 중요시하고, 계획적이며 결단력을 가지고 있지만, 타인의 간섭을 불편해하고 타인의 감정에 둔감한 면이 있습니다.

제 성격이 감성적이거나 남에게 쉽게 저를 맞추는 성격은 아니지만 저는 여중, 여고를 나오면서 친구들이 타인의 감정에 공감하고 함께하는 방법을 알게 되었고 학습하며 적응을 했다고 생각합니다.

본래 저는 직설적이고, 타인을 잘 신경 쓰는 편은 아니지만, 친구들 상당수가 감성적이고 제 말과 행동에 쉽게 상처받을 수 있음을 깨닫고 그런 상황에서 잘 돌려 말하면서 제 뜻을 전달하는 커뮤니케이션 능력이 생겼습니다. 그러면서도 제가 남에게 어떻게 보이는지, 사회적인 눈치를 보는 것에 대해서는 신경을 안 쓰는 편이어서 조금 독단적인 행동을 할 때도 있었지만, 이런 점으로 인해 대학에서 과제를 쉬운 방향으로 하거나 주제를 선정할 때 도움이 되었고, 학교의 나쁜 습관에서 벗어날 수 있었습니다.

또한, 체계를 중요시하는 성격 때문에 융통성이 좀 부족했는데, 상황에 따라 변화가 필요함이 분명히 있고, 그런 상황에서는 유연하게 사고해야 시간과 비용을 줄이고, 감정적인 소모도 줄일 수 있음을 알게 되었습니다. 타인이 그렇게 생각하게 된 것에 제가 조금이라도 이해가 가능한 이유가 있다면 그 뜻을 존중하고, 저와 의견을 합쳐 시너지가 좋은 경우가 많았습니다. 제가 대학교에서 해외시장조사와 관련된 캡스톤디자인 수업을 들으며 실행한 과제가 있었는데 조원들이 남성분들이어서 남성의 관심사에, 제가 좋아하는 패션을 곁들여 스포츠 브랜드의 신발 명품화에 관련된 리포트를 작성했고, 조원들의 장점들을 살려 역할을 분담하며 좋은 결과를 받았습니다.

[학교생활]

고등학교 시절, 중창동아리를 들어간 기억이 제 학창 시절에서 보람차고 좋은 기억이 있습니다.

중학교에 여름마다 합창대회가 열렸지만, 한 번도 우승하지 못해 아쉬움이 있었는데 고등학교에 올라가서 중창동아리가 있어 바로 가입했습니다. 합창은 약간 목소리를 죽이면서 살짝 물어갈 수 있었는데, 10명 내외로 노래를 부르는 중창은 각각의 역할을 했을 때 아름다운 소리가 나와 조금 더 고생스럽고 노력해야 했지만 그만큼 성취가 대단했습니다. 남의 소리를 귀담아, 제 목소리를 내야 했고 점심, 석식 쉬는시간을 쪼개 좋아하는 것을 연습해서 공연하는 것은 무언가 프로젝트를 성취시키는 쾌감과 비슷하다고 느끼게 되었습니다. 그 시절을 다시 더듬어보면 제가 좋아하는 것을 할 때엔 시간이 아깝지 않고, 애정을 갖고 열심히 하는 사람이란 걸 알게 되었습니다.

[아르바이트 경험]

-피시방 아르바이트

2016년 7월 ~ 2019년 1월까지 해운대의 피시방에서 아르바이트한 경험이 있습니다. 제 대학교 전공의 국제통상학과인데 저는 그 중 마케팅 수업이 재미있었기 때문에 대학 수업에서 배운 내용을 떠올려 매장에 적용하며 조금 더 재미있게 근무하는 요령이 생겼습니다. 예를 들어 피시방은 지역적으로 학교를 끼고 있어 10대가 많았고, 게임을 좋아하는 남성이 주 고객층이었습니다.

단순하게 생각하면 피시방은 그냥 10대 남자 청소년들이 많이 방문하지 하고 넘길 수 있는데 시간대마다 고객의 연령층이 바뀌는 점이 재미있었습니다. 야간이나 오전과 점심에는 시간을 보내러 오는 고객이거나 게임에 진심인 고객이기 때문에 20대거나 40대 이상인 경우가 많았고, 이들은 남성의 특징 때문인지 항상 같은 자리, 같은 메뉴를 선호했습니다. 고정적인 매출에 이바지하는 단골이기 때문에 음료 서비스를 제공하기도 했고, 점심을 밖에서 먹고 오기 때문에 자리를 멈춰주거나 지정해주는 등의 서비스를 제공했습니다.

4시 이후로는 학생들이 방문하는데 학생들과의 유대감을 쌓으며 단골을 늘려갔습니다. 항상 가는 자리에 컴퓨터를 미리 켜주거나, 이름을 외워 친근하게 다가가고, 같은 학교에 서로 아는 사이다 싶으면 물건을 찾아주거나 알려달라는 등 학생들과 유대를 쌓아가며 재미있게 근무했습니다. 마케팅 과목에서 배우는 명칭들을 접목하며 이런 고객에게 이렇게 다가가는 거구나, 이 지역은 주택가니까 대학가나 관광, 유흥가와는 다르게 단골을 공략하는구나 이런 특성을 많이 생각하고 배운 경험이었습니니다.

-올리브영 아르바이트

피시방 아르바이트를 그만두게 되었고, 같은 해 8월 저는 올리브영에 입사하게 되었습니다. 올리브영은 피시방과는 다른 체계가 있는 점이 신기했고, 여덟 가나 있는 친숙한 매장에 알만한 기업에 입사하게 됨이 새로운 동기부여가 되었습니다. 피시방에서는 고객을 부르고 싶는데로 부르고 같은 공간에 오랜 시간 함께 있는 반면, 올리브영은 다양하고 많은 고객이 짧은 시간에 방문하여 상품을 구입하고 나가는 과정에서 브랜드의 이미지를 전달해야 해서 양질의 서비스를 제공해야 했고, 매장과 직원의 수가 많아 통일된 서비스를 제공하면서 정해진 말과 행동이 있음이 익숙하지 않았습니다.

생각 외로 올리브영은 판매를 중요시해서 특정 달에 특정 상품을 판매해야 했는데, 이때 직원분들과 어떻게 해야 상품이 잘 팔릴지 기획을 했고, 이 기획을 내놓는 것도 함께 논의하는 때도 있었는데 이 과정이 너무 재미있고 흥미로웠습니다. 추가로 제품에 대해 알고 판매를 하기 위해 사용해보며 논평을 생각하고, 이 상품이 어떤 고객에게 잘 맞는지 매칭시키는 것까지 재미를 느끼게 되었습니다. 고객이 상품을 사용하고 좋았다며 말씀해주시는 게 정말 뿌듯했고, 상품을 많이 판매하여 매장의 매출에 이바지함이 또한 저에게 큰 뿌듯함으로 다가왔습니다.

하지만 모든 제품이 항상 90% 이상의 만족도 아니었고, 아쉬운 점이 분명한 제품도 있었는데 이런 제품들은 고객층을 바꿨으면 어땠을까? 패키지 디자인이 아쉽지 않나? 상품 출시 시기가 모호하다 등의 생각이 들면서 단순 판매도 이렇게 재미있고 뿌듯한데 내가 기획에 참여한 제품을 기획해서 출시하는 업무를 해서 성과를 냈을 때의 기쁨이 얼마나 클지에 대한 궁금증이 커지며 상품을 기획하거나 본격적으로 마케팅을 하는 직무에 종사하고 싶어졌습니다.

[디자이너 daymean]

어린시절 제 스케치북과 미술도구에 남들이 손을 뻗치면 울고불고 한 아이라고 어머니께서 항상 말씀하셨습니다. 그래서 그런지 항상 미술과 관련된 모든 활동을 즐겁게 했지만, 한국의 교육과정에서 미술을 전공하기엔 여러 사정이 부담스러워서 중학교 이후 미술에 대한 마음은 작은 서랍장에 저장해둬야 했습니다.

대학교 졸업 후 취업을 준비하며 자기개발의 필요성을 느끼던 중, 막연하게 포토샵을 배워보자! 하는 마음으로 국민취업지원제도를 이용한 학원을 수강하게 되었는데

생각보다 디자인이란 영역은 어렵지 않고, 이쁜것과 정돈된 것을 좋아하는 저에게 즐거운 마음으로 임할 수 있는 영역임을 깨닫게 되었습니다.

확실히 좋아하는 것을 하니깐 공부나 작업의 영역이 고통스럽지 않았습니다. 디자인은 나만의 감각을 살려 내가 가진 색깔을 표현하는 작업이라 당연히 즐거웠으며 처음엔 보노보노 피피티갈던 제 작업물이 올리브영 발판을 따라가고있는 기분이 들때면 짜릿하고 아~ 나도 저런거 할수있구나! 하는 자신감도 매우 커졌습니다. 코딩의 영역은 제가 이용만 해 보던 것인데 직접 웹에 결과값이 나오는데 신기해서 연구가 즐거운 영역이라는 생각이 들었습니다. 코딩을 하면서 막히거나 힘든 부분이 있으면 선생님이나 다른 학생들과 골똘하게 생각해보며 수정해 나가는 재미도 분명 컸고, 어려운 만큼 내가 원하는 결과를 산출하는 뿌듯함이 매우 컸기때문에 웹디자인을 하는 작업이 즐거웠습니다.

웹디자인은 ui/ux에 대한 이해도가 필요한 영역인데 저는 경영학을 배우면서 느낀 마케팅의 타겟을 웹의 특성에 적용하며 이해할 수 있었습니다. 때문에 사용자가 어떤 사람들인지, 어떤 목적을 가지고 이 페이지를 이용하는지, 이 페이지를 방문한 방문자들에게 줘야하는 정보가 무엇인지가 마케팅 적인 요소로 작용이 될 수 있도록 생각해서 페이지를 구성하고 있습니다. 제가 작업한 브랜드에서 어떤 제품과 어떤 분위기를 전달해야하는지가 제가 작업하는 목표의 1 순위이며, 웹에 들어와있는 동안 사용자가 버벅거림없이 유연한 움직임으로 웹을 사용할 수 있도록 만들고 싶습니다.

저는 디자이너 이름으로 daymean이라는 이름을 사용하고 있습니다. daymean은 새로운 날, 새로운 의미라는 뜻을 가지고 있습니다.

어떤 의미를 담느냐에 따라 달라지는 날, 의미가 주는 전달력을 크게 생각하는 기획력이 있는 디자이너라는 것을 표현합니다.

[입사 후 포부]

현재 저는 마케팅과 웹디자인, 웹퍼블리싱에 대해 관심이 있어 그 분야와 관련된 직무능력을 개발 중입니다.

어도비 포토샵, 일러스트, 에프터이펙트, 프리미어프로의 기본 도구를 사용 가능하며 국민취업 지원제도를 통해 html, CSS, Javascript 수업을 수료했습니다.

97년생은 네이트온부터 시작해 카카오톡, 블로그, 페이스북, 유튜브, 인스타그램 등 다양한 SNS의 흐름을 탄 세대라고 생각합니다. 저 역시 트렌드의 빠른 수용을 위해 이런저런 플랫폼을 다양하게 이용한 경험이 있으므로 SNS 플랫폼들의 특징에 대한 이해도가 높아 플랫폼을 이용한 마케팅에 자신이 있으며,

이러한 트렌드에 대한 빠른 변화와 소비자의 니즈를 접목시킨 디자인에도 자신이 있습니다.