

바로 출근 가능! 웹디자인 분야의 준비된 인재

이소현 1998년 (26세/만 24세)

✉ soeun_1210@naver.com

☎ 010-5686-8693

☎ -

🏠 (35342) 대전 서구 변동서로12번길

학력사항	경력사항	희망연봉	희망근무지/근무형태	포트폴리오
대학교(4년) 졸업	신입	2,200~2,400만원	대전전체 정규직	-

학력 최종학력 | 대학교 **4년** 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2017.03 ~ 2022.02	졸업	대전대학교	영상애니메이션	-

경험/활동/교육

기간	구분	기관/장소	내용
2023.01 ~ 2023.06	교육이수내역	그린컴퓨터아트학원	[혼합+디지털 디자인]UI/UX 반응형 웹디자인 & 웹퍼블리셔(코딩) 개발자A

자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2023.04	자격증/면허증	웹디자인기능사	한국산업인력공단	필기합격

보유기술

보유기술명/수준/상세내용
Figma 디자인 툴로서 레이아웃과 전체적인 메인 페이지 디자인, 프로토타입까지 활용할 수 있습니다.
Unreal 대학교 전공 수업으로 배운 3D 게임 제작툴입니다. 배경과 건물을 직접 모델링하고 배치하기도 하고 스크립트를 이용한 게임을 만들기도 하였습니다. 3개월간 만든 게임은 고평가를 받아 해당 과목에서 A+을 받았습니다.
문서작업

어렸을 적부터 '한글'을 배워 익숙합니다. 중, 고등학교는 물론 대학교에서까지 모든 서류작성을 한글로 써왔습니다. 특히 대학교에서는 학생회 일과 연구생 일을 맡은 적이 있어 공문이나 안내문 등을 작성한 경험도 있습니다.	
Zbrush	대학교 전공 수업으로 배운 3D 스컬핑 툴입니다. 4년간 배웠으며, 인간이나 캐릭터의 얼굴 및 몸 묘사, 철이나 나무같은 여러가지 재질들을 3D로 표현 할 수 있습니다.
Maya	대학교 전공으로 배운 3D툴입니다. 대체적인 모델링(인간, 동물, 기계, 자동차, 로봇, 캐릭터)를 할 수 있으며 마야를 이용한 3D 애니메이션 또한 만들 수 있습니다.
Adobe After Effects	대학교 전공으로 배운 영상 툴입니다. 자유로운 움직임이나 다양한 효과, 애니메이션을 넣을 수 있으며 기본적인 자막과 음향효과 또한 할 수 있습니다. 대체적으로 애니메이션보다는 모션그래픽위주로 공부하였습니다.
Adobe Illustrator	펜툴을 이용한 모양잡기가 능숙하고, 로고 만들기나 이미지 또는 텍스트 변형 또한 가능합니다. 일러스트레이터로 만든 이미지 소스들로 모션그래픽을 만든 경험이 있어 사용하는데 익숙합니다.
Adobe Photoshop	이미지의 누끼를 따거나 소재들 텍스트 배치, 모양 툴이나 브러쉬를 이용하여 여러가지 형태를 만들 수 있습니다. 포스터 디자인이나 로고, 배너 등 이미지 관련 제작물 또한 가능합니다.
HTML5	레이아웃과 전체적인 홈, 메뉴 만들기, 간단한 애니메이션 효과와 클릭 및 hover 이벤트를 넣을 수 있습니다.
jQuery	jQuery를 활용하여 클릭이벤트와 슬라이드 애니메이션, 마우스와 스크롤 이벤트를 만들어낼 수 있습니다.
JavaScript	JavaScript를 활용하여 슬라이드 애니메이션, 클릭, 스크롤 마우스엔터 등의 이벤트를 만들어낼 수 있습니다.
CSS3	html에서 잡힌 레이아웃을 토대로 디자인적인 요소들을 넣을 수 있습니다. 애니메이션 효과나 hover이벤트를 통한 형태 변화도 능숙하게 넣을 수 있습니다.

취업우대사항

고용지원금대상	대상 청년취업대상자(취업지원프로그램 이수)
---------	---------------------------

자기소개서

[성격의 장단점]

저의 장점은 성실함입니다. 예전부터 지각하지 않아, 초중고 대학교 아르바이트 경력을 통틀어 지각 경험이 손에 꼽을 정도입니다. 약속 시간에 기본적으로 10분 먼저 도착해 있으며, 예전 학원에 다녔을 때 직원이 도착하기도 전에 먼저 와 문 앞에서 기다렸던 일이 종종 있어 좀 더 늦게 오라는 말까지 들을 정도였습니다. 또한 대학교 학부생 시절 부학회장이란 직위에 임명되어 맡겨진 일을 책임감을 가지고 별다른 실수 없이 성실하게 해내 전공 교수님께서 직접 부학회장을 연임해서 일해달라 부탁받기도 했습니다. 대학 생활 4년간 한 학기를 제외하고 전부 전액 장학금을 받아내어 4년간 낸 등록금은 40여만 원 밖에 들지 않았을 정도로 학교생활에도 성실하게 임해왔습니다. 예전에 작은 용돈벌이로 상대방이 돈을 주면 제가 원하는 그림을 그리는 일을 했을 때는, 작업물은 전부 1일 안에 완성해서 보내드렸고, 작업물을 받은 분들 모두 만족도 높은 반응을 받기도 했습니다. 그러한 덕인지 이른바 '단골'이라는 분이 있었으며, 한 분에게 한 달 동안 총 10장의 그림을 그려드린 적이 있습니다.

반면에 일과 관련되면 그에 맞는 가이드라인을 철저하게 지키려는 점 또한 가지고 있습니다. 그래서 평소 일상에서는 유한 편이지만 일을 하게 되면 그에 따른 매뉴얼을 철저하게 지키려 하며, 매뉴얼이 없을 때는 자기만의 기준으로 가이드라인을 만들어 지키려고 합니다. 일을 처리하다가 틀리면 왜 틀렸는지 철저하게 이유를 알아보고, 납득이 가면 그제야 비로소 수정하고는 합니다. 그래서인지 일을 하는데 많은 에너지가 소비되어 중간 중간 휴식 시간을 가져 쉬기도 합니다. 그러나 덕분에 혹여 실수하여도 또다시 같은 실수하는 비율이 낮으며, 원리 원칙을 지키는 것에는 이미 경험을 쌓은 선배나 상사의 말을 귀 기울이는 것에도 포함이 되어 있어 곧잘 피드백을 수용하거나 의문에 질문을 하여 소속된 조직 내에 금방 익숙해집니다.

[경력 및 교육 활동]

관련 전공인 친구의 이야기를 듣고 간접적으로 이 일에 대해 알고 있었으며, 평소에 무언가를 꾸미는 것에 흥미를 가지고 있었고 직접 홈페이지를 만든 경험도 있었기에 처음 웹사이트인에 도전해 보겠느냐고는 권유에 고개를 끄덕였습니다. 주변 어른들의 조언을 들어 웹 퍼블리셔 관련 교육을 들었고, 교육 과정이 기본적으로 저에게 어렵지 않게 다가왔기 때문에 업으로 삼고 싶다고 생각하게 되었습니다.

코딩이나 스크립트에 관해서는 직접 만드는 것이 아닌 원래 있는 것을 적용하는 것에 가까웠던 저에게 현재는 어엿한 메인 홈페이지를 0에서부터 만들 수 있게 되었습니다. HTML5에서부터 JavaScript, jQuery까지 단기간에 응용하여 상단 메뉴나 레이아웃, 슬라이드 애니메이션, 클릭 이벤트, 스크롤 이벤트까지 활용하게 되었습니다. 그러하여 단기간 안에 총 3개의 홈페이지를 제작하였습니다.

HTML이나 CSS에 관해선 간접적으로만 알고 있었기에 미리 책을 사 예습을 하여 어색할 수 있는 단어나 용어들을 숙지하고 갔으며 그 덕에 수월하게 진도에 따라갔습니다. 그날 배운 것은 바로 적용하여 활용해 보고 여러 시행착오를 통해 완전히 나 자신의 기술로 받아들이고자 하였습니다. 수업 외적인 시간에도 직접 여러 자료를 검색하고 살펴보며 새로운 코드나 배울 점이 있는지 확인하였고 현재 만들고 있는 사이트에 어떻게 적용할지 고민하는 시간을 종종 갖기도 했습니다.

전공과 맞지 않아 과연 이것이 맞는지 고민하며 보낸 4년보다, 현재 직무 관련하여 배운 4개월 간의 일들이 더 즐겁고 편했습니다. 그렇기에 현재의 직무와 관련하여 제 한계까지 발전하고 싶습니다. 맞지 않는 전공을 고지식하게 4년이나 붙잡고 있었던 일이 있었기에 현재의 직종에 어려움이 닥쳐도 배움에 계속해서 발전해 나가겠습니다.

[지원 동기]

원초부터 좋아하는 것을 친구나 가족에게 이야기하고 그것을 함께 경험을 공유하고자 하는 이른바 '영업'을 해왔습니다. 처음에는 흥미 있어 보이는 키워드를 주거나 관심을 끌 만한 이미지를 보여 기억에 남게 하고, 그 뒤로 차근차근 좋은 점에 관해 이야기하며 맛보기식으로 체험시켜 친구들을 저의 취미생활을 계속 어울리게 했습니다. 중학교 시절엔 아직 한국에 번역되지 않은 책을 종이 사전을 옆구리에 끼고서 번역해 총 9권의 책의 분량을 인터넷에 올리기도 했으며(이때 최대 900여 명의 블로그 이웃을 가졌고 광고까지 달기도 했습니다.), 고등학교 시절엔 주변에 아는 사람이 한 명도 없던 TRPG라는 게임을 혼자 알아보고 친구들에게 열심히 이야기해 2015년부터 지금까지 이 TRPG란 게임을 함께 하고 있습니다.

이처럼 무언가의 장점이나 어필해야만 하는 것, 흥미를 끌게 하는 것이 익숙해 이 직무와 어울린다고 생각하였으며 그와 관련된 홍보나 레이아웃 디자인까지 용이하게 말할 수 있고, '영업'을 실패했던 경험까지 있어 사전 조사와 수요층 파악의 중요성을 확실히 알고 그에 따른 마케팅을 어떻게 해야 하는지 고민하는 방향성 또한 알아 현재 공고하신 직무에 어울린다고 생각해 지원하게 되었습니다.

[입사 후 포부]

알바 혹은 의뢰받아 그림을 그릴 때, 무엇보다 많이 생각하는 것은 '타인의 기대감'에 부합하지 못하는 결과물을 내놓지 못하면 어쩌나 하는 걱정이었습니다. 그래서 더욱더 원하는 바를 한 번 더 확인하고 피드백을 적극적으로 수용하여 항상 만족도가 높은 후기와 칭찬을 많이 받았습니다. 이처럼 타인이 원하는 것을 최대한 반영하고 부합하여 작업하고 결과물을 만들어 내는 일이 많았던 만큼, 자사에서 원하고자 하는 이미지를 이해하고 피드백을 받아 그에 따른 결과물을 만들어 만족도 높은 퀄리티의 작업물을 내놓을 수 있도록 하고자 합니다.

또한 계속해서 발전하고 변화하는 코딩과 디자인의 특성상 공부와 자기 계발을 끊임없이 해야만 합니다. 원래부터 타인의 작품을 보는 것을 좋아하여, 전시회뿐만 아닌 ArtStation, Pinterest, DeviantArt, Pixiv 등의 작업물을 올리는 웹 플랫폼을 매일 같이 들어가 구경하고는 했습니다. 이와 같은 경험을 바탕으로 트렌드 리서치를 통해 현재의 트렌드를 파악하여 자사와 걸맞은 디자인과 웹 코딩으로 효율적인 자기 계발과 자기 발전을 도모할 것입니다. 위에서 이야기하였을 듯 맞지 않는 전공을 5년여간 잡은 것처럼, 한 번 맡은 바는 끝까지 밀고 가는 성미를 가지고 있습니다. 그렇기에 저에게 부여된 일에 대하여 꼭 자신만의 기여도를 통해 자사에 이바지하고 싶습니다.