

김수연 경력

여, 1999 (25세)

이메일 ratndus9969@naver.com | 휴대폰 010-9971-2081 | 전화번호 010-9971-2081

주소 (42031) 대구 수성구 세진로



경력

(주)웨스트윙

총 3년 2개월

학력

경북예술고등학교

고등학교 졸업

희망연봉

3,000~3,200만원

직전 연봉 : 2,690 만원

포트폴리오

<https://savanamonke...>

나의 스킬

영상편집

드로잉

HTML5 / CSS3

JavaScript

jQuery

Vue.js

React

MySQL

Adobe XD

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Figma

unreal5

UE Blueprint

기획

마케팅

홍보

브랜딩

디자인

스토리텔링

전략기획

시장조사

경력 총 3년 2개월

2022.12 ~ 2024.05

1년 6개월

(주)웨스트윙 영업지원2팀 · 사원/팀원 1년차 · 퍼블리셔

- 카페24 솔루션을 활용한 UI/UX 디자인 및 웹 퍼블리싱
- 자사몰 운영 및 관리
- 각종 캠페인 및 광고 기획
- 회의록 작성 및 각종 문서 관리
- CRM 마케팅 전략 수립 및 실행
- SNS 콘텐츠 기획 및 운영
- 상품 및 콘텐츠 사진 촬영 및 편집
- e커머스 플랫폼 대표 이미지 편집
- 상품 상세페이지 제작
- 이미지 클리핑(누끼)

연봉 2,690만원

2022.09 ~ 2022.11

3개월

플레이파크 사업기획 · 인턴/수습 · 사업기획

- 사업제안서 작성
- PPT 자료 제작
- UI/UX 디자인 및 웹 퍼블리싱
- 영상 편집

- 홈페이지 및 SNS 관리
- 경영 전반

연봉 2,600만원 | 근무지역 대구

2019.08 ~ 2020.12
1년 5개월

행복나눔꽃배달 마케팅 · 사원 2년차

- 체인 시스템을 이용한 수발주
- 홈페이지 및 블로그 관리
- 상품 사진 촬영 및 편집
- 홍보물 제작
- 세금계산서 발행
- 인바운드
- 고객응대
- 각종 서류 관리

연봉 2,400만원 | 근무지역 경북 | 퇴사사유 학업

경력기술서

* 주요 업무 위주로 작성되었으며, 각 회사 내부 방침으로 인해 내용이 다소 축약되었습니다.

【 (주)웨스트윙 - 웹 퍼블리싱 및 자사몰(지브로마트) 운영 전반 】

1) 프로젝트 명칭 : 자사몰 APP 홈 화면 리뉴얼

- 수행 기간 : 2024.03 ~ 2024.04

- 프로젝트 요약 : 자사몰(지브로마트) APP의 홈 화면 개선점 도출 후 디자인 리뉴얼

- 참여비율(참여인력) : 100%(1명)

- 주요업무 :

① 국내 주요 e커머스 앱과 자사몰의 홈 화면 비교 분석 후 벤치마킹 자료 정리

② Adobe XD를 활용하여 와이어 프레임 설계 후 UI/UX 디자인 제작

③ 플러그인 제작 업체에 'AI 상품 추천 구좌', '사용자 활동 기반 쿠폰 증정 캠페인' 기능 주도적으로 기획하여 의뢰

④ 수정 용이성과 사용성을 고려한 퍼블리싱 진행

- 업무성과 : 체류시간, 배너 클릭수 등 수치로서 유의미한 성과 도출

2) 프로젝트 명칭 : 자사몰 운영 및 퍼블리셔 직무 가이드 구축

- 수행 기간 : 2024.04 ~ 2024.04

- 프로젝트 요약 : 노션과 PowerPoint를 활용하여 자사몰(지브로마트) 운영 및 퍼블리셔 직무 가이드 구축

- 참여비율(참여인력) : 100%(1명)

- 주요업무 :

① 자사몰 운영 및 퍼블리셔 직무 프로세스를 PowerPoint 400장 이상의 시각 자료로 제작하여 노베이스도 따라할 수 있도록 상세히 작성

② PowerPoint로 작성된 자료를 노션에 업무별로 분류하고, 세부 설명과 유의사항, 보조 업무 등을 추가하여 체계를 갖춘 웹 가이드 구축

③ 비개발자도 수정할 수 있는 수준으로 기존 코드 리팩토링 및 주석 추가

- 업무성과 : 방대한 업무 범위를 비개발자에게 원활히 인수인계 완료

3) 프로젝트 명칭 : KBO 프로야구 시즌 - 라온즈O크 콜라보레이션 캠페인

- 수행 기간 : 2023.03 ~ 2024.04
- 프로젝트 요약 : 2023-2024 KBO 프로야구 시즌 동안 라온즈O크와 콜라보를 통해 다양한 캠페인 진행
- 참여비율(참여인력) : 100%(1명)
- 주요업무 :
 - ① KBO 시즌 동안 자사물 홍보를 위한 이닝간 이벤트 기획 및 홍보 소재(전광판 홍보물 등) 산출
 - ② 거래처(O뚜기, O원 등) 협찬 이벤트 기획 및 홍보 소재(전광판 홍보물 등) 산출
 - ③ 라온즈O크 홈 경기 기간 동안만 접속 가능한 프로모션 랜딩페이지를 매년 기획에 맞춰 리뉴얼 후 운영
 - ④ SNS(인스타그램)를 이용한 라온즈파크 콜라보레이션 이벤트, 설문조사 등 캠페인 운영
- 업무성과 : 자사물 접속수, PV, 구매율 증가 등 수치로서 유의미한 성과 도출

4) 프로젝트 명칭 : 자사물 프로모션 랜딩페이지 운영

- 수행 기간 : 매월 2-3회 약 1주 소요
- 내용요약 : 매월 2-3개의 컨셉 및 브랜드 프로모션을 기획하여 랜딩페이지 제작 후 운영
- ① 각 시즌 트렌드에 맞추거나 자체 컨셉을 구상하여 프로모션 이벤트 기획
- ② 각 기획 의도가 잘 드러나는 랜딩페이지 디자인을 산출하여 퍼블리싱 진행
- ③ 매주 진행중인 이벤트 성과 분석 후 개선사항 도출
- 업무성과 : 사용자에게 다양한 혜택을 제공해 구매율, 매출 등 수치로서 유의미한 성과 도출 (ROI 기반)

5) 프로젝트 명칭 : 카카오톡 알림톡을 활용한 개인화 마케팅

- 수행 기간 : 상시
- 내용요약 : 일정 기간마다 특정 고객군을 타기팅하여 맞춤 홍보물을 전송하는 CRM 마케팅
- 참여비율(참여인력) : 90%(2명)
- 주요업무 :
 - ① 카카오 비즈니스에서 제공하는 각 템플릿의 특성을 살린 소재 제작
 - ② 매주 전송한 알림톡 성과 분석
- 업무성과 : 특정 상품을 구매한 고객, 충성도가 높은 고객과 같이 맞춤 타기팅을 통한 캠페인으로 섬세한 고객 관리 수행

【플레이파크 - 사업기획】

1) 프로젝트 명칭 : KISTI 메타버스 협업 플랫폼 '키온버스' 고도화 사업제안

- 수행 기간 : 2022.11 ~ 2022.11 (5일 소요)
- 기획요약 : KISTI에 납품한 '키온버스' 메타버스의 고도화 전략 제안 및 최신 버전 홍보 영상 제작
- 참여비율(참여인력) : 60%(3명)
- 주요업무 :
 - ① 고도화 아이디어 착안 및 사례 조사하여 노선에 정리
 - ② 전체 회의를 통해 전략 발표 후 타 부서 의견 수렴하여 조율
 - ③ PPT를 활용해 고도화 전략 제안서 제작
 - ④ 최신 버전 '키온버스' 홍보 영상 제작 (1일 소요)
- 업무성과 : 홍보 영상 KISTI 측 반응 긍정적, 아이디어 구체화 능력 강화, 영상 편집 기술 강화, 커뮤니케이션 능력 강화

2) 프로젝트 명칭 : 특정 시 자체 관광 메타버스 구축 사업제안

- 수행 기간 : 2022.10 ~ 2022.10 (3주 소요)
- 기획요약 : 관광객 유입을 위한 OO시 메타버스 행사 기획 및 고도화 제안
- 참여비율(참여인력) : 60%(3명)
- 주요업무 :
 - ① 제안요청서 분석하여 자료 조사 후 업무 지시 사항에 부합하는 기획안 마련

② 유기/지속적인 메타버스 운영을 위한 전반적인 콘텐츠 · 운영 기획

> 세계관 및 스토리 구성

> 캐릭터 콘셉트 기획

> 메타버스 행사 콘텐츠 기획 (콘서트, 뮤지컬 등)

> 관광 메타버스 콘텐츠 기획 (게이미피케이션을 적용한 관광 정보 전달, 지역 경제 활성화, 창작/예술가 지원, 사용자 유입/유치 방안 등)

③ 공동 수급 후보 업체 혹은 공공기관에 직접 방문하여 주도적으로 미팅 진행

④ 그래픽을 활용한 기획 개념도 제작

⑤ 2D 그래픽 작업에 인공지능 기술(Midjourney, NovelAI) 도입 후 컨셉아트 제작

- 업무성과 : 인공지능 프로그램 활용 제안이 승인됨으로써 인력 부족 문제 해결, 아이디어 구체화 능력 강화, 커뮤니케이션 능력 강화

- 개선 사항 : 보다 빠른 컨펌이 가능하도록 핵심만 정리해 전달하는 요령 필요

3) 프로젝트 명칭 : 국내 프로 여자배구단 메타버스 월드 구축 사업기획

- 수행 기간 : 2022.10 ~ 2022.10 (6일 소요)

- 기획요약 : 구단 브랜드 인지도 향상 및 메타버스를 활용한 팬 콘텐츠 기획

- 참여비율(참여인력) : 100%(1명)

- 주요업무 :

① 요청사 측 지시 사항을 토대로 사례 조사 및 콘텐츠 기획, 부가적인 제안 내용 수렴

② 33장 분량의 기업 최적화 PPT 제작

③ 그래픽을 활용한 시각적 자료 제작 (도식화 한 조감도 등)

④ 50장 분량의 회사소개서 PPT 제작

- 업무성과 : 아이디어 구체화 능력 강화, PPT 문서 작성 능력 향상

- 개선 사항 : PPT 작성 시 강조할 내용은 한 페이지 전체를 이용할 수 있도록 레이아웃 개선

4) 프로젝트 명칭 : 청O대학교 메타버스 플랫폼 구축 사업제안

- 수행 기간 : 2022.09 ~ 2022.09 (2주 소요)

- 기획요약 : 4차 산업혁명시대를 대비하여 학생 역량 강화 및 인프라 마련 목적 가상 캠퍼스 구축 제안

- 참여비율(참여인력) : 33%(3명)

- 주요업무 :

① 제안요청서에 기술된 업무 지시 사항과 요구되는 양식을 파악하여 hwp형태의 정성적 제안서 작성

② 제안서에 사용될 인포그래픽 등 시각 자료 제작

- 업무성과 : AWS, NHN 클라우드 등 개발 업무 지식 향상

- 개선사항 : 고도의 개발 지식 함양하여 기술 업무 지시 사항 정확한 파악 요구

5) 프로젝트 명칭 : 국OO주박물관 메타버스 구축 사업제안

- 수행 기간 : 2022.09 ~ 2022.09 (2일 소요)

- 기획요약 : 다양한 콘텐츠를 제공해 사용자로 하여금 유물에 대한 관심도를 높이고 방문을 유도하는 가상 박물관 구축 제안

- 참여비율(참여인력) : 33%(3명)

- 주요업무 :

① 박물관 메타버스 콘텐츠 기획

② 51장 분량의 기업 최적화 PPT 제작

- 업무성과 : 아이디어 구체화 능력 강화, PPT 작성 요령 강화

6) 프로젝트 명칭 : 국내 주류 기업 대상 메타버스 콜라보 · 구축 사업제안

- 수행 기간 : 2022.09 ~ 2022.09

- 기획요약 : 국내 최대 주류 기업을 포함한 총 3곳의 기업에 자사 대학교 메타버스와 콜라보 또는 자체적인 월드 구축 제안
- 참여비율(참여인력) : 100%(1명)
- 주요 업무 :
 - ① 1차적으로 총 52장 분량의 기업 최적화 PPT 제작 및 내용 템플릿화 (검토 후 최종 수정까지 1일 소요)
 - ② 앞서 제작한 템플릿에 내용을 변형 또는 추가하는 방식으로 나머지 기업 PPT 제작 (검토 후 최종 수정까지 4일 소요)
 - ③ 각 기업 담당자와 컨택 후 이메일을 통해 사업제안서 송부
- 업무성과 : PPT 문서 작성 속도 비약적 향상, 사업제안서 작성 요령 습득 및 강화, 커뮤니케이션 능력 강화
- 개선사항 : 속도는 빠르나 디자인과 레이아웃에 지나치게 힘을 쏟는 경향이 있으므로 절제 필요

학력 고등학교 졸업

2015.03 ~ 2019.02 **경북예술고등학교** 예체능계 애니메이션과 졸업

경험/활동/교육

2021.12 ~ 2022.07 **영진직업전문학교** 교육이수내역
영진직업전문학교에서 진행한 (K-Digital) OpenAPI를 활용한 스마트 웹&앱 콘텐츠 실무개발자 양성과정을 이수하였습니다.

2024.09 ~ 2024.12 **달구벌여성인력센터** 교육이수내역
달구벌여성인력센터에서 주관하고 SBS 아카데미 게임학원 대구점에서 진행한 '언리얼 엔진을 활용한 레벨 디자이너 양성과정'을 이수하였습니다.

자격/어학/수상

2022.08 **2022년 상반기 제10회 송암학생작품대전 및 작품제작영상전(영상부문) - 최우수상 2건** 송암직업능력개발원

2022.08 **2022년 상반기 제10회 송암학생작품대전 및 작품제작영상전(작품부문) - 우수상** 송암직업능력개발원

2022.05 **Open API 활용 스마트 웹&앱 콘텐츠 개발 공모전 - 금상** 인공지능혁신공유대학사업단

2019.09 **2종보통운전면허** 최종합격 | 경찰청(운전면허시험관리단)

포트폴리오 및 기타문서

취업우대사항

고용지원금 : 대상 청년취업대상자(취업지원프로그램 이수)

자기소개서

지원동기

“ 발상과 설계는 나, 김수연의 대체어 ”

저는 어려서부터 무엇이든지 잘하고 싶은 욕구가 몹시 강한 사람이었습니다. 지식은 하나를 깊게 파기보다 다양하고 풍부하게 습득하는 것을 추구했고, 경험과 체험으로 터득하는 것을 즐겼습니다. 그것을 누군가와 공유하거나 필요한 곳에 조언하는 재미를 알았으며 무엇보다 가진 정보를 조합한 아이디어를 기록하고 구체화하는 것은 가장 좋아하는 취미 중 하나였습니다. 학창 시절에도 팀 프로젝트를 할 때면 언제나 중심에서 이끄는 역할을 자처했으며 좋은 결과를 내는 것에 큰 성취를 느꼈습니다. 저와 같은 팀이 된 친구들은 제게 “너와 함께라면 든든하다”라고 입을 모아 말하곤 했습니다.

그럼에도 어렸을 때부터 미술을 배워오면서 IT분야에 관심을 가지지 못했었는데, 영진직업전문학교의 스마트 웹&앱 개발자 과정에서 각종 프로젝트를 진행하며 논리적 사고를 요구하는 코딩은 물론이거니와 기발한 아이디어를 내고 효율적으로 프로세스를 설계하는 서비스 기획, 사용성에 대한 통계 등 연구 결과를 학습할 수록 성과가 뚜렷이 드러나는 UI/UX 디자인에 큰 흥미와 적성을 느낄 수 있었습니다. 책임감 있게 임하여 얻은 성취에 큰 보람을 느끼는 성정을 심분 살리면서 즐거움 또한 느낄 수 있는 일을 생업으로 택한다면 그보다 더 완벽한 자아실현은 없을 것이라 판단했습니다.

IT 관련 전공자가 아닌 제가 귀사에 지원할 수 있는 것은 그 자체로도 무척 큰 기회라고 생각합니다. 다만 전공자가 아니라는 사실은 오히려 저를 그 자리에 안주하지 않도록 만드는 동시에 더 높은 경지를 갈망하며 성장할 수 있는 동기도 되어주었습니다. 이 조건은 앞으로도 제가 끊임없이 노력하고 자신을 발전시키는 데 중요한 원동력이 될 것이라 믿어 의심치 않습니다. 더불어 실무부터 시작했기에 전공자들이 사회 진출 시 으레 겪는 괴리감을 느끼지 않고 해당 직무가 제 흥미와 적성에 부합한다는 확신 또한 빠르게 가질 수 있었습니다. 이러한 확신을 바탕으로 일말의 의심 없이 경력과 기술을 키워나갈 저는, 그야말로 준비된 인재입니다.

입사 후 포부

“ 작은 허점이라도 예리하게 발견해내는 Anti-hole 설계를 추구하겠습니다 ”

Design, 즉 설계할 때 가장 필요한 역량은 무엇일까요? 미술 전공자로서 사는 동안 수 없이 받아온 이 질문에 많은 사람들은 '창의력'이라고 답할 것 같습니다. 하지만 사실, 아무도 경험해본 적 없을 것이라 확신하는 매력적인 아이디어는 누구나 가지고 있을지 모릅니다. 그렇다면 관건은 이 특별한 아이디어를 '어떻게' 전달하느냐가 아닐지 생각해 봅니다. 아무리 뛰어난 아이디어라도 직관적으로 설명되지 않고 매체가 적절하지 못하거나, 사용성이 떨어진다면 사용자는 금세 흥미를 잃기 마련이며 때로는 그 불편함을 빠르게 인지한 누군가가 더 나은 방식으로 이를 대체할 수도 있을 것입니다. 저는 철저히 사용자의 입장에서 생각할 줄 알고 불편함을 인지해내는 예리함을 갖출 수만 있다면 이미 존재하는 공공연한 아이디어라도 더 나은 것으로 만들 수 있다고 생각합니다. 어쩌면 이것은 완전히 새로운 것을 만드는 일보다 더욱 효과적인 방법일 것입니다. 때문에 제가 생각하기에 설계에 있어 가장 중요한 역량은 바로 '설득력' 입니다. 보기에 아름다운 것에서 한층 더 나아가 마땅히 설득되는 설계를 보여드리겠습니다.

저는 영진직업전문학교의 스마트 웹&앱 개발자 과정을 수료하며 진행한 모든 프로젝트에서 기획 및 설계에 기여했으며, 프로젝트 발표 때마다 제가 세심히 설계한 부분에 있어서는 교수님과 각 회사의 대표님, 경진대회 심사위원분들께 긍정적인 반응을 얻을 수 있었습니다. 그 반응들은 대부분 사용성과 마케팅에 관련된 내용이었고, 저는 이 경험을 토대로 기획과 설계에 있어 가장 중요한 자질인 '매의 눈'을 보다 단단하게 연마할 수 있었습니다. Anti-hole, 조금의 결점이라도 세

심하게 살피는 저만의 핵심 역량. 제가 귀사에 입사하게 된다면 무엇보다 사용자의 입장에서 꼼꼼하게 판단해내어 계속해서 사용하고픈, 특별한 아이디어를 더욱 특별하게 만들 수 있을 만한 설계를 하도록 부단히 노력하겠습니다.

성격과 강점

“ 책임감은 필수 역량! 활활 타오르는 열정과 에너지는 나만의 강점 ”

2019년 하반기부터 2020년 하반기까지, 약 1년하고 5개월의 기간에는 화웨이 도, 소매 업체에 정규직으로 취직하여 예술고등학교 전공을 살린 각종 포토샵 업무를 전담으로 온라인 홈페이지 관리 및 SNS 마케팅뿐만 아니라 각종 서류 정리 및 고객 응대까지 무척 폭넓은 업무를 맡아왔습니다. 물론 높은 업무 강도이긴 했으나 가족 같은 분위기 속에서 능력을 충분히 활용할 기회를 만들어 주신 덕에 짧지 않은 시간 동안 이미 만들어진 체계에 유연히 적응하고 그 속에서 나만의 노하우를 찾아내 몸에 익히는 방법, 더 좋은 방향으로 개선해야 할 부분을 충돌 없이 원만하게 전달하는 방법 등을 배울 수 있었습니다. 무엇보다도 제가 가진 무기인 컴퓨터 실무 능력을 더욱 능숙하게 향상할 수 있었던 아주 귀중한 경험이었습니다.

퇴사 직전, 제게 인수인계를 받으셨던 신입사원 A씨는 입사 당시 포토샵에 전혀 무지한 상태였으나 저는 제 것으로 만들어 둔, 저만의 업무 스타일을 자체적인 가이드를 작성하여 제공하는 등 최선을 다해 교육했고, 인수인계로 정해진 1주의 기간이 아닌, 회사 측의 요청을 수락함으로써 총 2주의 기간 동안 제 능력을 흡수한 A씨는 더는 포토샵 초급자라고 할 수 없는 수준의 실무 능력을 갖추실 수 있었습니다. 이에 A씨는 물론, 고용주님과 상사분들께서는 마지막까지 훌륭한 책임감을 보여주어 고맙다고 마음을 전하시며 크게 감탄하셨고 이에 저는 순탄하고 훈훈하게 첫 직장생활을 마무리할 수 있었습니다. 이처럼 일단 일이 주어지면 무사히 일을 끝마칠 때까지 주저 없이 달리는 게 저의 가장 큰 장점이라고 할 수 있습니다. 하지만 자신의 한계를 인지하지 못하고 달리는 것은 단점이라고 할 수도 있기에 운동을 통한 체력 증진으로 신체를 단련하고 시간을 정해두고 가능한 한 초과하여 일하지 않는 등의 노력으로 컨디션을 능숙히 조절하기 위해 필사적으로 노력하고 있습니다.

성장과정

“ 더불어 이뤄내는 가치, 성취는 모두 자연스럽게 따라오는 것 ”

저는 자신만만함과 당찬 추진력, 깊은 공감 능력이 특징인 만인의 친구형 사람입니다. 부모님께서는 언제나 제게 자신보다 상대방의 관점에서 먼저 생각하는 태도에 관해 설명하시며 그것을 무엇보다 중요히 여겨야 한다고 당부하셨습니다. 돈, 명예, 권력은 그다지 중요한 게 아니다. 그것들은 곁에 사람이 모이면 자연스레 뒤따라오는 법이며 이 세상은 주로 비슷한 유형의 사람끼리 뭉쳐 살기에 스스로가 티 없이 맑고 좋은 사람이 된다면 네 주변에도 반드시 그러한 사람들이 모이게 될 것이다. 자부심과 믿음을 가지고 선행을 실천하는 것이야말로 후회 없는 삶을 살게 하는 단 하나의 비결이라 알려주셨습니다.

일찍이 그러한 가치관이 형성된 제 주변에는 부모님의 말씀처럼 나를 위해주고 배려하고 사랑하는 사람들로 가득했고, 그들로 말미암은 높은 충만함과 자신감은 제 학창 시절을 그 누구보다 더 행복하고 아름다운 추억으로 간직하도록 만들었으며 뿐만 아니라 정신적으로도 단단하게 성장할 수 있도록 든든한 발판이 돼주었습니다. 이러한 성장 배경 덕분에 저는 그 어떤 단체 활동이라도 두려움이나 거부감 없이 임할 수 있게 됐고 그 중심에서 상대방을 효과적으로 설득하는 리더십 또한 터득할 수 있었습니다.

저는 앞으로 여태껏과는 비교할 수 없을 정도로 다양한 상황에 직면할 것입니다. 그러한 미지의 세계로의 탐험에서 앞서 말한 저만의 '사람을 대하는 올바른 태도'는 분명 제가 하게 될 모든 일에 크게 작용하는 특징점이 되어줄 것이라 믿어 의심치 않습니다. 새로운 일에 책임감을 가지고 두려움 없이 도전하게 만드는 기동력이 되어줄 것입니다. 저는 이 선한 신념에 힘입어 직무를 단순히 돈을 벌기 위한 행위가 아닌 더 견고한 스스로가 되기 위한 훈련이라 여기며 최선을 다해 임할 것을 다짐합니다. 그뿐만 아니라 높은 자아와 함께 부지런히 성장해온 저만의 특색 있는 능력들을 십분 활용하여 견고한 완성도를 자랑하는 업무 퀄리티를 보여드릴 수 있도록 최선을 다할 것을 약속드립니다.