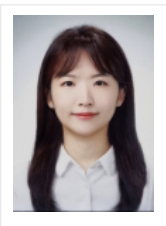


# 계속 성장하고 싶은 신입 퍼블리셔 손아름 입니다



**손아름** 1988년 (35세/만 34세) | 여

✉ luvluvluv25@naver.com

☎ 010-3402-0425

☎ 010-3402-0425

🏠 (34184) 대전 유성구 문화원로

<b>학력사항</b> 대학교(4년) 졸업	<b>경력사항</b> 경력 7년 3개월	<b>희망연봉</b> 2,400~2,600만원 (직전 연봉 : 2,600 만원)	<b>희망근무지/근무형태</b> 대전전체 정규직	<b>포트폴리오</b> <a href="https://areumportfolio.netlify.app/">https://areumportfolio.netlify.app/</a>
---------------------------	--------------------------	--	----------------------------------	---

## 학력 최종학력 | 대학교 **4년** 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2007.03 ~ 2012.10	졸업	동서대학교 (부산)	애니메이션학과	3 / 4.5

## 경력 총 **7년 3개월**

근무기간	회사명	부서/직급/직책	지역	연봉
2022.02 ~ 2022.11 (10개월)	Innovation-T	디자인 & 퍼블리싱 / 사원	대전	2,600만원
	<div>담당업무 디자인과 퍼블리싱</div> <div>퇴사사유 개인사정</div>			
2020.04 ~ 2021.05 (1년 2개월)	미소스튜디오	사진 연출 및 보정 / 사원	대전	-
	<div>담당업무 사진 연출 및 보정</div> <div>퇴사사유 업직종 전환</div>			
2016.07 ~ 2019.07 (3년 1개월)	나래포토그래픽센터	디자인 (웨딩 리터칭) / 사원 / 3년차	부산	-
	<div>퇴사사유 업직종 전환</div>			
2014.02 ~ 2015.02 (1년 1개월)	미술재미	유치부 초등부 담당 / 사원	부산	-
	<div>퇴사사유 업직종 전환</div>			
2012.06 ~ 2013.06 (1년 1개월)	애니모션	텍스처 & 모델링팀 / 사원	부산	-
	<div>담당업무 텍스처 파트</div> <div>퇴사사유 업직종 전환</div>			

## 포트폴리오/기타문서

파일 구분	파일명
포트폴리오	https://areumportfolio.netlify/app/

## 경력기술서

- 1) 프로젝트명 : RCMK  
- 연계/소속회사 : INNOVATION-T  
- 수행 기간 : 2022. 08 ~ 2022. 11 (약 4개월 소요)  
- 주요 역할 : 그누보드 기반으로 반응형 웹사이트 개발
- 2) 프로젝트명 : 인천시 중구 계약정보 시스템  
- 연계/소속회사 : INNOVATION-T  
- 수행 기간 : 2022. 05 ~ 2022. 07 (약 2개월 소요)  
- 주요 역할 : 반응형 웹사이트 리디자인 및 퍼블리싱
- 3) 프로젝트명 : DBpia 서버 페이지 반응형 웹 디자인  
- 연계/소속회사 : INNOVATION-T  
- 수행 기간 : 2022. 04 ~ 2022. 04 (약 2주일 소요)  
- 주요 역할 : 서버페이지 반응형 디자인
- 4) 프로젝트명 : 자사 홈페이지 리뉴얼  
- 연계/소속회사 : INNOVATION-T  
- 수행 기간 : 2022. 03 ~ 2022. 03 (약 한 달 소요)  
- 주요 역할 : UI/UX 디자인 및 퍼블리싱

## 자기소개서

[HELLO WORLD! 웹을 통해 더 넓은 세상을 보는 지원자입니다]

### 1. 성장배경

‘붕어빵 부녀’

아버지는 평생 근면 성실한 분이셨습니다. 새벽 4시에 일어나 잠깐 가게 일을 보시고, 여섯시가 되면 집으로 돌아와 책이나 신문을 읽으시다 가족들과 함께 아침을 먹는 것이 루틴이었습니다. 가끔 아버지의 일터에 따라가기라도 할 때면 주위 분들은 꼭 말씀하셨습니다. ‘아버지가 얼마나 부지런하신지 아느냐고!’ 그러나 그것을 이해하기에 저는 너무 어렸고 아버지의 성실함은 당연했기에 주위 분들의 말씀은 저에게 크게 와 닿지 못했습니다.

그러던 어느 날, 저는 3D 애니메이션과에 편입하게 되었습니다. 톨을 익히기 위해 새벽에 일어나 책을 보며 공부를 해야 했고 학교에서는 진도를 따라가기 위해 애써야 했습니다. 힘들기도 했지만 다행히 그런 저를 예쁘게 봐주신 교수님 덕분에 연구실에 들어가는 행운을 얻게 되었습니다. 밤늦도록 과제를 하고, 일찍 일어나 복습을 하는 날들이 이어졌습니다. 그렇게 무사히 한학기가 끝나갈 무렵, 세 학교가 함께 하는 ‘과제 전’이 열리게 되었고 저 역시 참여하기 위해 제출했던 과제들을 조금씩 손을 보고 있을 때 즈음이었습니다. Stand Animation 과제가 마음에 들어 좀 더 다듬어 낼 요량으로 손을 보고 있는데, 교수님께서 불쑥 들어와 말씀하셨습니다. “여기서 어떻게 더 잘해? 다른 거 해!” 깐깐하기로 유명한 교수님께 처음 듣는 칭찬에 저는 떨듯이 기뻐했습니다.

그 이후로도 저는 몇몇 선배들에게 ‘보기와는 다르다’는 칭찬을 들으며 학교생활을 잘 이어나갈 수 있었습니다. 잊고 있었지만, 저도 모르는 사이 아버지의 성실함을 보고 배운, 아버지와 꼭 빼닮은 붕어빵이었기 때문입니다. 아무것도 모르던 저를 좋게 봐주셔서 이끌어주시고, 데면데면하게 굴던 주위 사람들에게도 좋은 인상을 심어주었던 것은 아버지께 물려받은 ‘성실함’ 덕분이었습니다. 부끄럽게도, 아버지가 물려주신 성실함의 가치가 얼마나 큰 것이었는지 그때서야 깨달은 것입니다.

저는 특별한 재주를 가지고 있기보다 성실함의 가치를 아는 사람입니다. 남들 보다 조금 더 일찍 일어나 공부하고, 모르는 것을 질문하는 데에 부끄러움이 없으며 노력하는 데에 진심으로 최선을 다 할 줄 아는 사람입니다. 귀사에 입사하여 저의 모든 역량을 발휘하고 싶습니다. 항상 배우는 자세로 성실히 행동해 나가겠습니다.

[성격의 장점을 발휘해서 문제를 해결했던 경험 — 아주 작은 변화로 수강생 60명을 유치하다]

저는 다른 사람의 말을 귀 기울여 듣고 공감하는 능력이 있습니다. '미술재미' 라는 퍼포먼스 미술 학원에서 강사로 일을 하고 있을 때였습니다. 당시 원장님께서 원생들이 그만 두는 일이 발생하고 있고 신규 회원도 늘지 않아 걱정이라는 말씀을 하셨습니다. 때 마침 그림의 주제와 도구가 달라도 아이들의 그림이 비슷하여 저는 학부모님들에게 부정적인 피드백을 몇 차례 들은 적이 있었습니다. 아이들은 매번 비슷한 주제를 가지고 인물이나 풍경을 그리기 때문에 학부모님들이 충분히 미술학원 다운 결과물을 보고 싶을 수 있다는 판단을 내렸고, 처음 개설되는 동화구연 반의 첫 번째 주제를 직접 평소와 다르게 정해보기로 했습니다. 추상적인 결과물이 나올 수 있도록 공감각을 이용하여 주인공의 슬픔과 기쁨을 색상으로 나타내보기로 하고 도구 또한 감정에 따라 크레파스 또는 물감으로 나타내보기로 하였습니다. 그 결과 평소의 풍경화나 인물이 나오는 그림에서 벗어나 추상적이면서도 공감각적인 결과물이 나올 수 있었고, 한 달 뒤, 원장님으로 부터 동화구연 수업으로 인해 증가한 원생이 (기존 회원의 중복 등록과 신규 회원을 합하여) 60명이 늘었다는 좋은 피드백을 얻을 수 있었습니다.

### [성격의 단점으로 인해 실패했던 경험 — 마음이 급해 벌어진 큰 실수]

저는 성격이 급하여 프로젝트 진행 중에 큰 실수를 저지른 적이 있습니다. 반응형으로 웹페이지를 제작하는 프로젝트를 맡게 되었습니다. PC 시안은 클라이언트님이 제공해주셨으나 모바일 시안이 없었습니다. 이에 대해 PM님께 질문했으나 그냥 '알아서 잘해달라고 했다'라는 두루뭉술한 답변을 받았습니다. 프로젝트 책임자로서 클라이언트와 소통을 통해 명확하게 짚고 넘어갔어야 했지만 기간내에 완수하겠다는 생각에 프로젝트를 그대로 진행시켜버렸습니다. 결국 기간 내에 프로젝트를 완성했지만 클라이언트님의 의견이 반영되지 않은 홈페이지는 만족하지 않았고, 결국 클라이언트님과 뒤늦은 의사소통을 통해 원하는 디자인으로 다시 만들어드리게 되었습니다.

### [성격의 단점을 극복하고 성공했던 경험] 큰 실수를 통해 기본 체계를 만든다

클라이언트님과 소통 부재로 인해 생긴 문제는 저로써 끝날 것이라고 생각하지 않았기 때문에 프로젝트 관리 계획서를 만들어 앞으로도 생길 이슈를 차단하고자 했습니다. 당시 제가 다녔던 회사에서는 프로젝트의 정보를 구두로 전달했기 때문에 클라이언트의 요구가 어디서 부터 누락된 것인지 되짚어 볼 수 있는 근거가 없었습니다. 다른 팀에서도 이와 비슷한 이슈가 발생한 적이 있었기 때문에 프로젝트의 정보 전달 방식을 보완할 필요가 있다고 생각했습니다. 그래서 매 주 마다 열리는 팀 회의에서 프로젝트의 정보 전달을 문서화 하여 받아야 한다고 건의했습니다. 이것이 공감을 얻어 팀원들과 프로젝트를 맡았을 때 알고 싶은 정보들을 무작위로 의견을 냈고, 의견을 취합하고 정리해 양식으로 만든 뒤, 경영 지원 팀에 전달하였습니다.