


UI디자이너 분야 지원이력서 입니다.

지원분야	GUI디자이너 (정규직)	희망연봉	3,200~3,400만원
------	---------------	------	---------------

기본정보

	이름	윤창운	나이/성별	1990년 (28세) 남
	주소	(425-022) 경기 안산시 단원구 고잔2동 올림픽타운 106동 305호		
	휴대폰	010-4769-5036		
	전화번호	-		
	이메일	a33707@naver.com		
	구직상태	재직중		

학력사항	경력사항	지원분야	희망연봉	희망근무지
대학교(2,3년) 졸업	경력 (5년)	GUI디자이너 (정규직)	3,200~3,400만원 (직전 연봉: 3,200 만원)	서울전체

학력사항 | 최종학력 - 대학교(2,3년) 졸업

재학기간	구분	학교명	전공	학점
2008.03 ~ 2013.02	졸업	안산대학교 (경기)	시각미디어디자인	4.38/4.5
2005.03 ~ 2008.02	졸업	안산공업고등학교	예체능계 (디자인)	-

경력사항 | 총 경력 - 5년

핵심역량	<ul style="list-style-type: none">· 퍼블리싱 업무를 직접 수행했던 경험으로 HTML, CSS에 대한 이해도가 높아 개발자와 소통이 원활합니다.· 함께 업무를 진행하는 개발자, 기획자와 잦은 커뮤니케이션을 통해 같은 생각을 하려고 노력합니다.· 업계에서 주목하는 UI/UX 트렌드에 대해 계속 연구하고 관련글 들을 찾아보며 공부하고 있습니다.
------	--

근무기간	상세경력			
2017.01 ~ 재직중	회사명	럭시 (라이드쉐어 서비스)		
	근무부서	디자인기획본부	근무지역	경기
	직급(직책)	대리 (팀원) 2년차	연봉	3,200만원
	직종	IT·인터넷 > 웹디자인		
	담당업무	<ul style="list-style-type: none">- Sketch와 Zeplin을 사용한 Android, IOS 앱 디자인작업- 공식웹사이트 리뉴얼 디자인 및 프론트엔드 개발 작업(PC, Mobile)- HTML, CSS, JavaScript를 사용한 이벤트페이지 코딩(PC, Mobile)		

2015.08 ~ 2016.11 (1년 4개월)	회사명	엘로트래블랩스 (한인텔)		
	근무지역	서울		
	직급(직책)	대리 1년차	연봉	2,600만원
	직종	IT·인터넷 > 웹디자인		
	담당업무	<ul style="list-style-type: none"> - Sketch와 Zeplin을 사용한 Android, IOS 앱 디자인작업 - Mobile website 리뉴얼 디자인 작업 - HTML, CSS, JavaScript를 사용한 이벤트페이지 코딩(PC, Mobile) - 프로모션 디자인 및 퍼블리싱 		

2015.03 ~ 2015.07 (5개월)	회사명	유컴패니온 (웹에이전시)		
	근무부서	디자인팀	근무지역	서울
	직급(직책)	주임 (팀원) 2년차	연봉	0만원
	직종	IT·인터넷 > 웹디자인		
	담당업무	<p>[운영]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포스코 더샵 웹진 상세페이지 디자인 - 효성그룹 인트라넷 사이트 운영디자인 - SK사내 인트라넷 `OUR365` 운영디자인 <p>[기타]</p> <ul style="list-style-type: none"> - EBS수험생 입시가이드 책자 일러스트 디자인 - 기탄수학 모바일 어플리케이션 UI 디자인 		

2013.11 ~ 2014.12 (1년 2개월)	회사명	워터가드		
	근무부서	디자인팀	근무지역	경기
	직급(직책)	주임 (팀원) 1년차	연봉	0만원
	직종	디자인 > 광고·시각디자인		
	담당업무	<ul style="list-style-type: none"> - 사내 디자인 업무 담당 - 서비스 홍보에 필요한 전반적인 디자인 업무 - (포스터, 리플렛, 브로슈어, 홍보영상, 웹사이트 제작) 		

2013.04 ~ 2013.11 (8개월)	회사명	FATBOY		
	근무부서	아트팀	근무지역	서울
	직급(직책)	사원 (팀원) 1년차	연봉	0만원
	직종	디자인 > 그래픽디자인·CG		
	담당업무	- Aftereffect, 3D-MAX를 활용한 모션그래픽 작업		

자기소개서

4년간의 디자인 경험

포스트 프로덕션 'FATBOY'

첫 직장으로 TV CF를 제작하는 'FATBOY'에서 모션그래픽과 VFX효과를 담당하였습니다. 모션그래픽 업무를 담당하면서 폰트, 버튼, 여러 그래픽적 요소들의 움직임을 더 자연스럽고 재미있게 움직이는 방법에 대해 연구하게 되었고 이때 학습했던 모션 감각이 PC나 모바일 환경에서 인터랙티브 한 요소들을 디자인할 때 많은 도움이 되었습니다.

또한, 내가 만든 디자인이 TV, 스마트폰, 지하철 등 각종 디스플레이 화면을 통해서 많은 사람들에게 보여지는 경험을 통해 큰 성취감을 얻었으며 이러한 성취감은 계속해서 열정적으로 일할 수 있는 원동력이 되었습니다.

스마트폰 방수코팅 회사 '워터가드'

두 번째 직장에서는 경영자, 영업자들과 소통하며 디자인 업무를 진행하게 되었습니다. 그러다 보니 기획 문서 없이 구두로 업무 요청받는 일이 많았는데 애매모호한 요청을 바탕으로 디자인을 하다 보니 입사 초기에는 작업하는 과정도 힘들고 결과물에 대해서도 만족하지 못했습니다.

그러나 점차 소통하는 방법을 찾아가고 다른 직종의 사람들을 이해하는 법도 알게 되면서 작업을 원활하게 진행할 수 있었고 동료들에게 인정도 받게 되었습니다. 그때 사용했던 소통 방법 중 하나가 디자인 작업물이 어떻게 작동하는지 시뮬레이션해서 보여주는 방법이었습니다. 이러한 경험을 계기로 지금도 Invision, Flinto, FramerJS 프로토타입 툴을 꾸준히 학습하고 있습니다.

웹 에이전시 '유클리드네온'

디자이너들로 이루어진 웹에이전시에서 실력 있는 선배들과 함께 일하다 보니 업무는 힘들었지만 선배 디자이너 분들이 오랜 시간 고생하면서 익혔던 노하우들을 배울 수 있어서 좋았습니다. 그 전에도 디자인을 배우기 위해 유명 디자이너의 강연을 들으러 가거나 책을 찾아보기도 했지만 귀로 듣고 눈으로 보는 것에서 그쳐서 아쉬운 점이 많았는데 실제 업무 하는 환경에서 같이 일을 하면서 배우게 되니 많은 도움이 되었습니다. EBS, 포스코더샵, 효성그룹과 같은 유명한 기업의 작업에도 같이 참여할 수 있어서 좋은 경험이 되었습니다.

한인민박 중개 서비스 '한인텔'

한인텔에서는 '스타트업'의 업무 방식을 처음으로 경험했습니다. 규모가 작다 보니 직원들이 직무를 가리지 않고 다 같이 프로젝트에 참여하는 경우가 많았는데 다양한 사람들의 의견을 들을 수 있어서 좋았습니다. 직위에 관계없이 서로를 영어 이름으로 부르고 소통을 많이 하게 되니 사원들끼리 결속력도 강해지고 서비스에 대한 애착도 많아져서 따로 강요하는 사람이 없어도 애사심을 갖고 열정적으로 업무에 임할 수 있게 되었습니다.

개인적으로 가장 좋았던 경험은 개발자들과 소통을 많이 했던 것인데, 디자이너도 개발자의 영역을 이해하고 직접 개발 작업에도 참여할 수 있어야 한다는 생각을 갖게 해주었습니다. 그래서 사내 개발자들의 도움을 받아 퍼블리싱 공부를 시작했고 나중엔 실제 업무까지도 수행할 수 있을 정도로 발전하게 되었습니다. 덕분에 업무영역이 넓어졌을 뿐만 아니라 디자이너가 단순히 시각적으로 아름다운 결과물을 만드는데 그치지 않고 사람들이 실제로 사용하게 되는 PC나 모바일 환경을 고려하여 디자인 작업을 해야 한다는 생각을 갖게 해주었습니다.

나의 업무성향

흔히 디자이너는 새로운 것을 좋아하고 도전의식이 많다고 생각하지만, 제가 경험한 대부분의 디자이너들은 새로운 것에 도전하기 보다는 기존의 작업 방식을 고수하거나 어느 정도 정해진 틀 안에서 약간의 변화를 주는 것을 좋아하는 것 같습니다. 저 또한 정해진 법칙을 지키며 작업하고 오랫동안 사용하던 방식을 고수하는 것에 편안함을 느꼈습니다. 그러나 주변의 개발자들을 통해 느낀 점은 작업 과정에서 더 좋은 기술이 있으면 적극적으로 시도해보고 적용하려고 하는 모습을 보았고 그런 도전의식을 배워야겠다고 생각했습니다.

그래서 처음으로 실천했던 행동은, 기획자와 디자이너가 아무리 좋은 서비스를 만들어도 현실적으로 구현할 수 없다면 아무 의미 없는 작업이 되어버린다고 생각하였고 개발자와의 소통이 원활해야 함을 느껴서 HTML과 CSS를 학습하였습니다. 덕분에 개발자들의 생각을 조금씩 이해할 수 있게 되었고 실제 퍼블리싱 업무를 수행할 수 있는 정도에까지 이르게 되었습니다.

또한 트렌드가 바뀌고 기술이 빠르게 발전해 가는 시대에서 오래된 기술만 고집하는 것은 경쟁력이 없다고 생각해서 Sketch와 Zeplin을 사용하여 앱 디자인을 하고 개발자에게 디자인 가이드를 제공했습니다. 처음엔 익숙하지 않은 방식이라 어려움이 있었지

만 금방 익숙해져서 작업이 수월해졌고 디자인 작업시간이 많이 줄어들었습니다. 그 덕분에 사용자 경험에 대해 고민할 수 있는 시간이 생겨나면서 결과적으로 더 나은 UI/UX를 사용자에게 제공할 수 있게 되었습니다.

저는 제 직무의 사람이 아니더라도 다양한 위치의 사람들과 소통하는 것을 좋아합니다. 디자이너라는 직업은 예술가와는 다르게 내 주관을 갖고 독단적으로 결과물을 만드는 것이 아니라 그 디자인을 사용하게 될 다양한 사람들을 이해하고 그들의 의견을 수렴하여 결과물을 만드는 것이라고 생각합니다. 물론 디자이너로서 통찰력을 갖고 주도적으로 진행해가는 경우가 많겠지만 만들어진 결과물에 대해서 만큼은 피드백을 듣고 적극적으로 고민해서 완성해가려고 노력하고 있습니다.

디자이너로서의 목표

JPG파일로만 존재하는, 단순히 보여지기만 하는 1차원적인 디자인이 아닌 실제로 사람들에게 사용되어지고 소통하는 디자인을 만들고 계속적으로 발전시켜서 더 좋은 서비스를 만들고 싶습니다. 그러기 위해서는 사용자들의 경험을 연구하고 어떻게 그들의 생활에 도움을 줄 수 있을지에 대한 고민이 계속되어야 할 것 같습니다.

또한 연구한 UI/UX를 제대로 검증하기 위해서는 가설을 기반으로 프로토타이핑하여 시연해보고 피드백을 수렴하는 과정을 통해 더 좋은 서비스를 만들어 갈 수 있다고 생각하는데 이 과정에서 필요한 Invision, Flinto, FramerJS와 같은 프로토타이핑 툴을 학습해야 한다고 생각하여 배우는 과정에 있습니다.

디자이너로서의 제 목표는 단순히 예쁘게 UI만 그려내는 디자이너가 아닌, 고객이 만족하는 디자인을 하는 것입니다. 이를 위해 UI/UX에 대한 이론적인 지식 습득과 함께 프로토타입 툴을 활용하는 실무적인 기술 공부를 꾸준히 하고 있습니다.

위의 모든 내용은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성일 : 2017년 08월 19일 (토) / 작성자 : 윤창윤

위조된 문서를 등록하여 취업활동에 이용시 법적 책임을 지게 될 수 있습니다.

(주)사람인HR은 구직자가 등록한 문서에 대해 보증하거나 별도의 책임을 지지 않으며

첨부된 문서를 신뢰하여 발생한 법적 분쟁에 책임을 지지 않습니다. (개인회원약관 제15조 관련)

또한 구인/구직 목적 외 목적으로 이용 시 이력서 삭제 혹은 비공개 조치될 수 있습니다.