


NCS 기반 이력서

1. 인적 사항

지원구분	신입 (○) 경력 ()	지원분야	웹퍼블리셔/디자인	
성 명	박 나 현	생년월일	2001.03.19	
현 주 소	부산광역시 기장군 정관읍 정관 4로 68 (협성르네상스) 103동 405호			
연 락 처	(본인) 010-5657-2720	이메일	skgus7516@naver.com	
특이사항	- NCS기반 웹디자인&웹퍼블리셔 양성 교육과정 이수			

2. 학력 사항

재 학 기 간	구 분	학 교 명	전 공	학 점
2020.03 ~ 2024.03	졸업	동아대학교	공예학과 섬유미술전공	4.0/4.5
2017.03 ~ 2020.02	졸업	신정고등학교	-	-

3. 교육(훈련) 사항

3-1. 학교 교육

과 목 명	주 요 내 용
영상디자인	영상의 기본적인 활용방법에 대한 이해와 실제 제작 가능.
현대사회와 광고	광고 기능 및 커뮤니케이션 전략 수립 과정을 이해하고, 변화하는 광고 환경을 조사하여 그에 따른 소비자의 위상변화를 고찰.
인테리어디자인	디자인의 기본 프로세스를 이해하고, 컨셉을 발전시켜 결과물을 만들어내는 방법을 습득.

3-2. 직업훈련 및 기타

교 육 기 간	교 육 과 정 명	교 육 기 관 명
2024.04 ~ 2024.08	(디지털디자인) 반응형 UI/UX 웹디자인 & 웹퍼블리셔 웹콘텐츠 개발자 양성과정 24-3	그린컴퓨터아카데미
주 요 내 용	1. 스마트기기에 적용 가능한 서비스에 대하여 사용자경험과 니즈를 분석하여 정보설계, UI설계, 화면설계를 할 수 있는 능력을 함양. 2. 다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스·콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 구현 할 수 있는 능력 함양. 3. 다양한 해상도에 적용할 수 있는 반응형 웹 사이트 제작 기술(디자인 및 코딩) 능력을 함양.	

4. 기술 보유 능력 사항

언 어 / 프 로 그 램	주 요 내 용(활용도)
HTML	<ul style="list-style-type: none"> - 지도 api, 동영상, youtube, 연결 - 웹표준, 웹접근성에 맞춰 웹사이트 구현 - 시맨틱 태그 사용으로 검색엔진 최적화
CSS	<ul style="list-style-type: none"> - 선택자 활용으로 레이아웃 표현 - px, vh, vw, rem 등의 단위 사용하여 스타일 표현 - 미디어 쿼리로 반응형 표현
Javascript	<ul style="list-style-type: none"> - 기본문법 숙지 - jQuery, jQuery ui 등 라이브러리 사용 - 이벤트, 메소드를 사용하여 동적인 웹사이트 구현
Photoshop	<ul style="list-style-type: none"> - 툴의 이해와 이미지 보정/편집 기술 활용 - 아트보드 활용 - 웹, 앱, 이벤트 디자인 시안 제작 - 와이어 프레임 설계
illustrator	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 표현 기법을 활용하여 아트웍, 포스터 제작
Figma	<ul style="list-style-type: none"> - 와이어프레임 설계 - 스타일가이드, 컴포넌트 작성 - 디자인시안 제작 - 프로토타입 구현

5. 직무 관련 활동 사항

활 동 기 간	소 속 조 직	주 요 활 동 내 용
2023.03 ~ 2023.11	INTERNI & Décor 공간디자인대전	[공모전 / 입상] <ul style="list-style-type: none"> - 주제: 시간의 흐름 - 패턴디자인

NCS 기반 자기소개서

1. 지원 동기

처음엔 작은 흥미로 시작하게 되었습니다. SNS 구경 중 티스토리로 자신만의 블로그형 홈페이지를 만들어져 있는 걸 보고 '신기하다', '나도 할 수 있을까'라고 생각하며 홈페이지를 만들어보려고 했습니다. 하지만 자신만의 특징이 담긴 취향이 담긴 홈페이지를 만들기 위해서는 웹디자인, 웹퍼블리셔에 대해 공부가 필요하다는 것을 알게 되었고, 주변 취업 준비하는 지인의 기업 코딩 캠프 정보를 들어 디자인을 다양하게 할 수 있는 웹 퍼블리셔에 대해 관심을 갖고 알아보게 되었습니다.

훈련기관을 통해 공부한 디자인과 코딩 스킬들을 활용하여 흥미있는 레이아웃이나 디자인을 보며 구현을 해보거나 다양한 분야의 웹 홈페이지를 구경하면서 디자인을 보는 시각을 넓히고, 기초를 다지는 방향으로 나아갔습니다. 더 발전하여 개인적으로 홈페이지 리디자인을 진행하고, 임의로 설정한 가상의 브랜드를 브랜딩 하며, 기획단계부터 웹 홈페이지 구현까지 할 수 있게 되었습니다. 처음엔 그저 작은 흥미로 시작했던 일이 큰 즐거움으로 돌아오며 웹 디자인을 기획하고, 코딩으로 구현하여 사용할 수 있는 홈페이지가 완성될 때마다 큰 성취감을 느껴 웹퍼블리셔/디자이너로 지원하였습니다.

2. 경력 및 주요 활동사항

전공 과제로 종이컵과 접시 디자인을 유채꽃을 주제로 디자인 하였습니다.

제주도 여행 중 유채꽃밭에 놀러갔을 때의 기억으로 유채꽃이라는 주제로 작업하게 되었고, 주제에 맞는 키워드를 정리하여 형태를 단순화 시키는 작업으로 나만의 유채꽃 디자인을 만들었습니다. 이 작업에서 영감을 받아 같은 패턴 디자인 과제의 주제로 활용한 적이 있습니다. 또한, 졸업작품 주제를 '파도'로 정하고 제작하였는데, 파도라는 주제는 제가 과제를 해오며 많이 시도했던 주제였습니다. 주제를 정할 당시에 정리해둔 예전 작업물들을 보면서 제가 파도라는 주제를 좋아한다는 것을 깨달았습니다. 이 작업물들을 모아두고 보니 마치 파도의 조각들을 하나하나 모아둔 것 같았습니다. 작은 작업물이 모여 하나의 나 자신을 나타내고 있는 것만 같아서, 졸업작품 주제를 정하게 되었습니다. 주제를 정하는 과정에서 나의 경험으로 영감을 얻고, 작업한 과제물로 또 한 번 영감을 얻는 경험을 통해 생각의 이어짐으로 계속 발전할 수 있음을 깨닫게 되었습니다.

또한, 레진을 이용하여 커스텀 디자인을 많이 해보았습니다.

포토카드 PVC 커버, 키링, 네임택, 코스터 등 다양한 제품들로 제작하는 것을 즐겼고, 구매자에게 키워드로 디자인 의뢰를 받아서 제작, 판매한 경험이 있습니다. 처음 디자인 제작을 할 땐 명확한 키워드로 받지 않고, 두루뭉술한 느낌으로 받았었습니다. 구매자의 니즈를 정확하게 파악하지 못하여 작업을 할 때도 확신을 갖고 작업하기 어려웠고, 고객 니즈를 충족시키지 못하였습니다. 디자이너와 고객이 모두 만족하지 못하는 디자인이 나오고, 레진 특성 상 한 번 작업을 끝내면 수정할 수 없기에 계속 작업을 처음부터 다시하는 어려움을 겪었습니다. **이런 어려움을 겪고 난 후**, 고객의 니즈를 파악하기 위해 확실한 키워드를 3-4개 정리해서 받고, 마지막 작업에 들어가기 전 사진을 찍어 고객에게 컨펌 받는 과정을 추가하는 등 제작 과정 방법을 변경하였습니다. 과정을 변경한 후로 디자인

작업이 수월 해졌으며, 구매자의 만족도 또한 올라가서 후기 사진과 마음에 든다는 연락을 받으면 이 과정에서 성취감을 느끼고, 기간 내에 상품을 완성하며 고객과의 약속에 대한 책임감도 느낄 수 있는 경험이었습니다.

3. 성격 및 보유역량

[만족할 만한 결과물을 위해 끊임없이 노력하는 사람입니다.]

대학교 재학 중, 인테리어 디자인 강의를 계기로 첫 공모전 준비를 시작했었습니다. 처음 준비해보는 공모전이었고, 마리메코 브랜드를 조사했습니다. 브랜드 아이덴티티를 조사하고, 연혁, 미래 방향, 디자인 영감을 얻는 법에 대한 자료를 조사했었습니다. 조사를 진행하며 브랜드가 어떻게, 무엇을 위해 탄생되었는지 알아가는 과정에서 매력에 빠지게 되었습니다. 이런 매력을 내 디자인에도 녹여내고 싶다, 내 디자인에도 다양한 매력을 느끼게 하고 싶다고 생각했고, 조사를 통해 디자인 방향성이 확실해졌습니다. 예전에는 브랜드 자료조사를 사전에 진행하지 않고 디자인부터 해보는 경향이 있었는데 이 경험을 계기로 자료조사에 대한 중요성도 알 수 있게 되었습니다.

약 4개월정도 진행하여 디자인을 완성하였지만 만족할 만한 결과물이 아니었습니다. 의도했던 매력이 잘 느껴지지 않았고, 결국 아이디어 스케치부터 다시 진행했습니다. 패턴 참고자료도 다시 조사하고, 브랜드의 매력과 나의 디자인이 어떻게 더 잘 녹아들 수 있는지, 처음 본 사람이 디자인 의도를 쉽게 파악하고 공감할 수 있게 디자인하고 싶은 열망과 고민을 많이 했습니다. 마침내 재시도 끝에 만족할만한 결과물을 얻을 수 있었고, 공모전 입상을 하여 큰 성취감을 느낄 수 있었습니다. 그 때 당시에는 다시 하는 과정이 힘들었지만, “아, 끈기 있게 하면 되는구나!”를 깨닫고 다음 작업에서도 좋은 결과물을 얻는 힘이 되었습니다.

또한, 대학 과제를 하면서 마인드맵으로 주제와 방향을 설정하고 진행했던 적이 많았는데, 졸업 작품 진행 방향과 공모전 디자인 작업 진행 방향을 잡을 때에도 마인드맵을 활용하여 아이디어를 정리했습니다. 과제를 진행하며 마인드맵을 했던 과정과 중요한 일정이나, 키워드 같은 것들을 메모장에 글과 그림으로 간단한 기록만 하는 것을 넘어서 의미있게 기록을 남기고 싶어졌습니다. 먼저 블로그를 적고 있던 지인 추천으로 블로그를 시작했고, 블로그에 과제 단계와 완성 후, 일상 생활 사진과 다양한 일상들을 계속 남겨갔습니다. 짧게라도 적어나가면서 일주일 혹은 한달의 일상을 정리하고 나의 경험, 감정을 담은 글을 계속 남겼습니다. 이렇게 계속 블로그를 하면서 내 생각을 정리할 수 있었고, 글 쓰는 것에 대한 부담감도 적어졌습니다. 또한, 과제 과정과 완성을 정리해둔 글을 보면서 발전한 과정도 쉽게 볼 수 있었고, 다음 과제를 할 때 참고하며 볼 수 있어서 도움이 되었습니다. 블로그를 적으면서 기록의 중요성도 알게 되었고, 성장을 기록으로 남기면서 성장 열정을 더 키울 수 있는 계기가 되었습니다.

4. 입사 후 포부

저는 아직 성장하는 단계라고 생각합니다.

배움에 대한 열정과 실패를 두려워 하지 않는 용기로 가득한 시기로 넘어질 수 있습니다. 무조건 처음부터 잘할 수 없다고 생각합니다. 하지만, 공모전과 커스텀 디자인 판매 등 디자인을 여러 번 다시하고, 과정을 처음부터 시작하며 넘어져도 다시 일어날 수 있다는 경험을 해 보았습니다. 넘어져

도 효율적으로 해결할 방법을 찾고, 다른 아이디어를 떠올리며 일어난 경험을 바탕으로 좋은 결과를 찾기 위해 끊임없이 도전할 용기를 갖고 있습니다. 저는 앞서 경험을 통해 극복한 것처럼 일을 배우는 중 디자인을 다시 하는 등 힘든 상황이 오더라도 극복하고 한 단계 더 성장 할 수 있는 방향을 찾겠습니다. 또한, 생각의 이어짐을 통해 한 가지 주제로 다양한 방향성을 제시하며 나아갈 열정이 있습니다. 성장은 근육통을 이겨내야만 오는 결과이기에 앞으로 경험할 많은 실패와 좌절에도 끈기와 용기로 이겨내며, 더 나은 방향으로 성장할 수 있도록 노력하겠습니다.