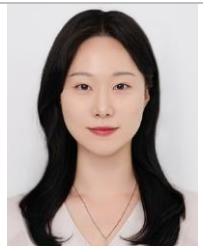


입 사 지 원 서

입사가능일 : 즉시 출근 가능

희망연봉 : 회사내규



| | | | | | |
|-------|---------------------------|----|--------|------------------|-----------|
| 이름 | 엄아름 | 한자 | 嚴아름 | 영문 | EOM AREUM |
| 생년월일 | 2000.10.20 | | E-mail | 9914ar@naver.com | |
| 연락처 | +82 10 5592 5275 | | | | |
| 포트폴리오 | 엄아름 포트폴리오 | | | | |
| 주소 | 경기도 수원시 장안구 정자동 대평로 51번길 | | | | |

• 보유Skill

| 기술 영역 | 기술 상세 | 주요 내용 |
|----------|---|--|
| Design | Figma Illustrator photoshop | - Auto layout-컴포넌트-프로토타입 기반의 사용자 흐름 중심 UI 설계 - 아이콘, 그래픽, 인포그래픽 제작 및 시각 요소 디자인 - 배너-썸네일-이미지 보정 등 시각적 완성도 향상 |
| Frontend | HTML CSS Javascript React Typescript Next.js GSAP | - 시맨틱 마크업과 반응형 웹 구현 - 컴포넌트 기반 구조 설계 및 사용자 중심 인터페이스 개발 - 타입 안정성을 활용한 협업 친화적 코드 작성 - 비동기 데이터 관리 및 캐싱, SSR/SSG 기반 페이지 최적화 - 스크롤 기반 애니메이션 등 인터랙션 효과 구현 |
| AI | ChatGPT Midjourney | - 콘텐츠 기획 및 문구 생성, 아이디어 발상 활용 - 이미지 프롬프트 기반 시각화 및 콘셉트 탐색 |

• 프로젝트

| | | | |
|-----------------------|----------------------------|---|---|
| 2025.07.01~2025.08.03 | React 활용 팬덤 앱개발 (팀프로젝트) | B-Side 팬덤앱 | [주요 업무] 기획 - 글로벌 팬덤 유저 기능 정의 및 UX 흐름 기획 - 중국 유저 설문조사 진행 및 사용성 인사이트 도출 - 문제 정의 → 페르소나, 저니맵 제작, 정보구조 설계 코딩 - 온보딩 플로우 구현 - 언어 설정 드롭업 탭을 통한 실시간 다국어 전환 - 아티스트 팔로우 인터랙션 - 라이브 생방송 및 실시간 채팅 기능 - AI 챗봇 고정 및 커스텀 아이콘 제작 [활용 기술] - React / JSX / CSS Modules - JavaScript (이벤트 처리 / 다국어 전환 로직) |
|-----------------------|----------------------------|---|---|

| | | | |
|------------------------|---|-----------------------------|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none">- GSAP (스크롤 / 인터랙션 효과)- Figma (UI 설계, 아이콘 제작)- i18n (다국어 처리) |
| 2025.06.03~ 2025.06.30 | K-브랜드 반응형 웹 리뉴얼 <서울시립미술관> (팀프로젝트) | SeMA | <p>[주요 업무]</p> <p>기획</p> <ul style="list-style-type: none">- 사용자 인터뷰 및 UX 분석으로 불편 요소 도출- 경쟁사 분석 및 와이어프레임 설계- 탐색 흐름 단순화와 정보구조 재설계를 통한 UI 방향 제시 <p>디자인</p> <ul style="list-style-type: none">- 뉴스/공지, 전시/프로그램, 소장품, FAQ 등 상세페이지 UI 제작- 반응형 레이아웃 설계 <p>[활용 기술]</p> <ul style="list-style-type: none">- Figma: 와이어프레임 제작, 정보 구조 설계- HTML / CSS / JavaScript: 반응형 마크업, 인터랙션- GSAP: SVG 인트로 및 스크롤 애니메이션- Slick / Custom Slide: 자동·수동 슬라이드 UI 구성- RWD: PC·태블릿·모바일 반응형 설계- SVG: 일러스트 기반 인터랙션 및 애니메이션 |
| 2025.04.07~2025.05.07 | 웹모바일 반응형 클론코딩 <아이엘모빌리티> (개인프로젝트) | IL MOBILITY | <p>[주요 업무]</p> <p>코딩</p> <ul style="list-style-type: none">- 헤더: 스크롤·호버 시 배경·로고 전환, GNB 메뉴 등 장, 스크롤 방향에 따른 고정/해제 기능 구현- 콘텐츠: 클릭 시 중앙 박스 확대·양옆 축소, 이미지 호버 시 컬러 오버레이 및 링크 텍스트 등장- 애니메이션 & 슬라이드: 텍스트 개별 모션, 이미지 확대 효과, Slick 기반 슬라이드와 버튼 상태 업데이트- 하단 메뉴 & 반응형: "Family Site" 드롭다운, 마우스 오버 강조, PC/모바일 반응형 UI 개발 <p>[활용 기술]</p> <ul style="list-style-type: none">- HTML / CSS / JavaScript: 마크업, 커스텀 인터랙션, 반응형 구현- GSAP: 텍스트 애니메이션 및 스크롤 인터랙션- Slick.js: 버튼형 이미지 슬라이드- Hover Animation: 이미지 오버레이·호버 효과- RWD: 해상도별 반응형 설계 |
| 2025.03.06~2025.03.19 | 모바일앱 리디자인 <캐치테이블> (팀 프로젝트) | Figma | <p>[주요 업무]</p> <p>기획</p> <ul style="list-style-type: none">- 사용 체험·인터뷰·경쟁사 분석으로 불편 요소 도출- 예약 단계 흐름 최적화, 주요 기능 우선순위 재배치, 필터 구조 단순화 등 정보 구조와 탐색 흐름을 재설계하여 사용자 관점 직관적 예약 경험 기획 <p>디자인</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | 검색탭 통합, 필터 단순화, 온보딩→예약 완료까지 리 디자인 설계 |
| | | | [활용 기술] Figma: UX 리서치(인터뷰-페르소나-저니맵), SWOT 분석, Flowchart 설계, 리디자인 화면 제작 |

해외경험

| 기간 | 상호명/회사명 | 업무내용 |
|-----------------|---------------|------------|
| 2024.02~2024.06 | 북경IDcommchina | 국제회의기획사 인턴 |

학력사항

| 기간 | 학교명 | 전공 | 학점 | 구분 |
|-----------------|-------------|---------|--|----|
| 2020.09~2025.03 | 북경제2외국어대학교 | 관광경영학과 | GPA 2.42 / 4.5 (중국 5.0 만점 기준 한국 환산) | 졸업 |
| 2016.03~2019.01 | 한국호텔관광광고등학교 | 특성화고등학교 | | 졸업 |

교육사항

| 기간 | 상호명 | 내용 |
|-----------------|--------------|-------------------------|
| 2025.02~2025.08 | 이젠아카데미DX교육센터 | UXUI 디자인&웹기획 프론트엔드 부트캠프 |

어학점수

| 취득일자 | 자격/면허명 | 등급 | 발급처 |
|------|--------|-------|-----------|
| 2025 | HSK | 6급 | HSK 한국사무국 |
| 2024 | TOEIC | 640 점 | YBM |

자격사항

| 취득일자 | 자격/면허명 | 등급 | 발급처 |
|------|---------|-------|-------------|
| 2024 | 운전면허증 | 2종 보통 | 경기도남부경찰청 |
| 2019 | 국내여행안내사 | 국가자격 | 한국관광협회중앙회 |
| 2018 | 조주기능사 | 국가자격 | 한국산업인력공단 |
| 2017 | 바리스타 | 1급 | 한국음료직업교육개발원 |
| 2016 | 바리스타 | 2급 | 한국능력교육개발원 |

대외활동

| 기간 | 기관명 | 내용 |
|-----------------|-----------------------------------|---|
| 2024.02~2024.06 | 북경 아이디컴 인턴십 수행 | 한국관광공사 aT 북경/상해지사 연계 국제 박람회 및 로드쇼 4건 기획·운영 담당 |
| 2023.01~2024.07 | 북경대학생연합사물놀이 | 동아리 회장 |
| 2023 | 중국과학기술부 - 중관촌 토론회 외 5건 | 회의장 운영 보조 |
| 2022.01~2022.03 | 북경동계올림픽 | 한중 통역 자원봉사 |
| 2022 | 조선일보 - 아시아리더십콘퍼런스 외 14건 | 국내 대형 국제회의 운영 및 세션 진행 보조 |
| 2021 | 경기관광공사 - 경기 Travel Mart Fair 외 6건 | 온라인 미팅 운영 보조 및 국내 바이어 응대, TM |

장학금 수혜

| 기간 | 기관명 | 내용 |
|-----------------|------------|--------------------|
| 2019.09~2024.06 | 북경제2외국어대학교 | 북경시정부외국유학생(재학생)장학금 |

자 기 소 개 서

메모 포함[E1]: * 각 항목 500~700자로 작성

* STAR 기법 : S(상황) -> T(임무) -> A(행동) -> R(결과)

* ChatGPT : ChatGPT

글자수 세기 - 취업성공률 | 잡코리아 (jobkorea.co.kr)

합격자소서 | 잡코리아 (jobkorea.co.kr)

IT/SW/인터넷 직무인터뷰 | 잡코리아 (jobkorea.co.kr)

직무 성장과정

<국제회의 기획자 → UX/UI 로의 확장>

저는 사람들에게 필요한 정보를 정확하고 효과적으로 전달하는 일에 관심이 많았습니다. 이 관심은 국제회의 산업에 대한 흥미로 이어졌고, 더 넓은 시야를 갖기 위해 중국 유학을 결심하게 되었습니다. 유학 기간 동안 약 20회 이상의 국제회의 및 박람회 현장에 직접 참여했고, 그중 북경의 한 국제회의 기획사에서는 인턴으로 근무하며 콘텐츠 기획부터 연사 섭외, 실무 조율까지 전 과정을 경험했습니다. 그렇게 실무를 익히던 중, 대형 박람회의 한국관 메인 홍보물 제작을 맡게 되었고, 국내외 방문객들이 보다 쉽게 정보를 파악할 수 있도록 구조화된 콘텐츠와 시각적 커뮤니케이션을 설계하면서 처음으로 '사용자 중심 정보 설계'에 대한 흥미를 느끼게 되었습니다. 그 계기로 웹 디자인, 디지털 콘텐츠, UX/UI 분야에 관심이 자연스럽게 확장되었고, 결국 저의 관심은 '정보를 정리하고 기획하는 사람'에서 '사용자의 맥락을 설계하는 사람'으로 구체화되었습니다.

이후 저는 UX/UI 직무에 대한 전문성을 갖추기 위해 이젠아카데미에서 UX 리서치, 사용자 여정 맵, 와이어프레임 설계, 피그마 실습 등 실무 중심의 과정을 수강했습니다. 단순히 도구를 익히는 것에 그치지 않고, 리서치와 인터뷰를 통해 사용자의 맥락을 파악하고, 실제 흐름 속에서 문제를 정의하고 설계로 풀어내는 방식을 체득하고자 했습니다. 팀 프로젝트에서는 IA 설계, UI 흐름 구성, 인터랙션 디테일까지 기획자로서의 역할을 맡아 처음 콘텐츠를 기획하던 시절보다 훨씬 입체적인 관점으로 사용자 경험을 바라보게 되었습니다.

앞으로 사용자의 관점에서 정보를 구조화하고, 협업 속에서 유연하게 개선해 나가는 UX/UI 디자이너가 되고 싶습니다. 국내외 다양한 사용자가 혼란 없이 정보를 탐색할 수 있도록 배려된 흐름을 만들고, 기획부터 커뮤니케이션까지 유기적으로 연결된 사용자 경험을 설계하고자 합니다. 저의 첫 출발이 정보

전달이었다면, 지금은 경험을 설계하는 사람으로 성장했습니다.

직무 경험

<어떤 경험을 예술처럼 설계할 수 있을까?>

두 번째 팀 프로젝트인 서울시립미술관 웹사이트 리디자인은 단순한 시각적 변화가 아닌, 기존 공공기관 사이트의 정적이고 딱딱한 분위기를 깨고 젊고 감각적인 경험을 어떻게 구현할 수 있을지에 대한 도전이었습니다.

저는 기획과 개발을 주도하며, 기존 사이트의 텍스트 중심 구조 대신 이미지 기반의 인터랙션 중심 설계를 제안했고, 사용자에게 시각적으로 생동감 있는 흐름을 전달하는 데 집중했습니다.

그러나 디자인 과정에서 구현 난이도가 높은 요소들이 포함되었고, 개발 관점에서는 다양한 제약과 충돌이 예상되었습니다. 특히 인트로 페이지의 경우, 스크롤에 따라 확대되는 동시에 opacity 변화가 일어나는 SVG 일러스트, 특정 지점에서 고정된 텍스트가 자연스럽게 해제되는 타이밍 등 고난이도 인터랙션을 실제로 구현해야 했습니다. 그래서 저는 먼저 디자인 팀원의 의도를 명확히 듣고, 실현 가능한 방식으로 기능을 해석해 대안을 제안하며 적극적으로 소통했습니다. 기능별 우선순위를 설정하고, 애니메이션 로직이 다른 컴포넌트와 충돌하지 않도록 구조를 나누는 것부터 시작했습니다. 매일 학원에 남아 자료를 찾아보고, 같은 조 개발자와 함께 영상 강의를 보며 역추적하는 식으로 문제를 하나씩 해결해 나갔습니다.

결국 구현에 성공하였고, 의도한 연출을 완성할 수 있었습니다. 다양한 화면에서 일부 오류가 여전히 발생하기도 했지만, 그 원인을 끝까지 추적하고 보완하려는 태도는 저의 가장 큰 성장 포인트였습니다. 이 경험은 저에게 "멋진 연출"만큼 중요한 것이 기획, 감각, 코드, 협업의 균형을 맞추는 설계자의 태도라는 것을 알려주었습니다.

입사 후에는 팀의 설계 방향을 정확히 이해하고 구현하는 기본 역량을 충실히 다지며, 점차 사용자 경험을 주도적으로 고민하고 제안할 수 있는 디자이너로 성장하고 싶습니다.

< 보이는 것보다 느끼는 것을 설계합니다 >

세 번째 팀 프로젝트인 리액트 팬덤 앱개발에서 React 기반의 팬덤 앱 개발 프로젝트에서 주축 개발자이자 기획·디자인에도 참여한 멤버로 활동했습니다. 대부분의 조가 6~7명 규모였던 것과 달리, 저희 조는 초반 팀원 2명이 중도 이탈해 단 4명이서 전 과정을 완수해야 했습니다. 그 안에서 저는 기술 난이도가 높은 구현을 맡아 팀을 이끌며, GitHub를 활용해 실시간 협업을 주도했습니다.

예를 들어, 온보딩 플로우에서는 유저의 선택과 입력값에 따라 동적으로 흐름이 제어되는 조건부 페이지들을 구현했습니다. 비밀번호 설정 화면에서는 입력값 일치 여부에 따라 다음 화면으로 이동 여부를 제어했고, 언어 설정 페이지에서는 사용자가 선택한 언어에 따라 전체 UI 언어가 실시간으로 전환되도록 구현해, 글로벌 사용자 환경을 고려한 UX 흐름을 설계했습니다.

반면, 라이브 방송 페이지 구현은 실제 실시간 기능이 아니었기 때문에, '실시간처럼 느껴지도록' 설계하는 데 초점을 두었습니다. '좋아요' 버튼의 즉각 반응형 인터랙션, 영상 타이밍에 맞춘 자막 출력, 그리

고 사용자가 선택한 언어에 따라 자막이 즉시 해당 언어로 번역되어 출력되는 기능, 댓글이 아래에서 위로 흘러가는 자동 스크롤 UI 등을 통해 기술적 제약 속에서도 사용자가 실시간 생방송에 참여하는 듯한 몰입감을 느끼게 하는 것을 목표로 했습니다.

이 프로젝트를 통해, 실제 실시간 라이브 기능이 구현되지 않았음에도 사용자에게 그렇게 인식되도록 연출함으로써, 몰입감 있는 UX를 설계하는 감각과 그 중요성을 체감할 수 있었습니다. 아울러 제한된 인원 속에서도 끝까지 책임감을 가지고 프로젝트를 완수하며, 협업과 구조적 사고를 바탕으로 한 실무형 UX/UI 설계 경험을 쌓을 수 있었습니다.

성격의 장단점

<국경을 넘는 소통 속, 기획자의 시야가 넓어졌습니다>

저는 타인의 관점을 이해하고 조율하는 데 강점을 가진 사람입니다. 다양한 언어와 문화가 얹힌 환경 속에서, 서로의 차이를 이해하고 조율했던 경험은 자연스럽게 사용자 입장에서 문제를 바라보는 시각을 키울 수 있는 계기가 되었습니다. 2022년 베이징 동계올림픽 당시, 한국어 자원봉사자로 활동하며 외국 선수들과 운영진 간의 커뮤니케이션을 도왔던 경험이 있습니다. 서로 사용하는 언어는 물론, 일 처리 방식과 문화적 배경도 달라 초기에는 업무 협업에 어려움이 많았습니다. 하지만 저는 팀원들과의 지속적인 대화와 관찰을 통해 각자의 상황과 맥락을 이해하려 노력했고, 필요한 정보를 어떻게 전달해야 가장 효과적일지를 고민하며 소통 방식을 조율했습니다. 이 과정에서 '사용자의 입장에서 문제를 바라보고, 맥락에 맞게 정보를 설계하는 방식'의 중요성을 깊이 체감했고, 이는 현재 UX/UI 기획자로서 문제를 정의하고 해결책을 설계할 때도 큰 자산이 되고 있습니다.

한편, 저는 과정보다는 빠른 실행에 집중하는 습관이 있는 편입니다. 기획 초안을 빠르게 완성하는 데 집중한 나머지, 사용자 인터뷰나 팀 리뷰를 '검토'가 아닌 '검증' 수단으로만 활용했던 것입니다. 하지만 이후 실사용자 인터뷰에서 예상치 못한 불편과 설계의 오류를 발견하며, 초기 기획 단계에서 다양한 시각을 수용하지 않으면 오히려 더 큰 수정이 발생한다는 사실을 깨달았습니다. 그 경험을 계기로, 지금은 빠르게 만드는 것만큼 의도와 맥락을 검토하는 시간도 중요하다는 점을 깊이 인식하게 되었습니다.

입사 후 포부

<고민보다 실행, 설계보다 실현>

사람들이 더 빠르게, 더 자연스럽게 원하는 정보와 경험에 닿을 수 있도록 설계하는 일에 매력을 느껴 UI/UX 디자이너라는 길을 선택하게 되었습니다. 국제 무대에서의 소통 경험을 통해 다양한 사용자 관점을 이해하는 힘을 길렀고, 작은 화면 하나를 설계하더라도 '사용자는 어떻게 느낄까?'를 중심에 두며 기획하고 구현하는 훈련을 지속해 왔습니다.

입사 후에는 빠르게 팀의 프로세스를 파악하고, 그 안에서 필요한 역할을 스스로 찾아내는 적극적인 팀 플레이어이자 실행 중심의 설계자가 되겠습니다. 특히 스타트업·에이전시 환경처럼 빠르게 변화하는 상황에서도 유연하게 판단하고 빠르게 적응하며, 사용자와 브랜드의 접점을 구체적인 경험으로 설계할 수 있는 UX/UI 디자이너로 성장하겠습니다.

나아가 저는 화면을 설계하는 것을 넘어, 브랜드의 경험을 디자인하고, 결국 회사의 가치를 높일 수 있는 디자이너로 성장하고 싶습니다.

사용자가 우리 서비스를 통해 긍정적인 감정을 얻고, 브랜드를 신뢰하며, 다시 돌아오도록 만드는 일. 그 과정에서 저는 기획과 감각, 책임과 실행력으로 연결을 만드는 디자이너가 되어 회사의 성장을 사용자 경험이라는 관점에서 주도적으로 견인하는 인재가 되어 기여하겠습니다.

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다

2025년 07월 28일 지원자 엄아름 (서명)