**입 사 지 원 서**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **입사가능일 : 즉시 출근 가능** | | | **희망연봉 : 회사내규** | | | |
|  | | |  | | | |
| 인간의 얼굴, 인물사진, 턱, 눈썹이(가) 표시된 사진  AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다. | **이름** | 이수연 | **한자** | 李秀硯 | | **영문** | SOOYEON LEE |
| **생년월일** | 2002. 06.21 | | **E-mail** | | sooeaeoyo@gmail.com | |
| **연락처** | 010-8257-8539 | | | | | |
| **포트폴리오** | <https://befreesooyeon.github.io/> | | | | | |
| **주소** | 서울특별시 동작구 사당동 | | | | | |

**• 보유Skill**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **기술 영역** | **기술 상세** | **주요 내용** |
| **Design** | Figma | * 웹·모바일 UI/UX 디자인 및 프로토타입 제작 * 컴포넌트 기반 디자인 시스템 구축 및 버전 관리 * Agile 방식 협업 환경에서 팀원 간 원활한 피드백 및 실시간 협업 |
| Photoshop | * 이미지 보정 및 편집, 비주얼 콘텐츠 디자인 * 다양한 플랫폼에 맞춘 썸네일, 배너 등 디지털 이미지 제작 |
| Illustrator | * 아이콘, 로고 및 벡터 기반 UI 요소 제작 * 브랜드 시각 요소 및 인포그래픽 제작 |
| After Effects | * 인터랙션 기반 UI 모션 및 마이크로 애니메이션 제작 * 이미지 시퀀스를 활용한 영상화 작업 |
| Premiere Pro | * 인터뷰 영상, 콘텐츠 트레일러 등 컷 편집 및 시각 효과 삽입 * 영상 흐름을 고려한 컷 구성 및 사운드 편집 |
| InDesign | * 편집디자인, 제안서 및 디지털 퍼블리케이션 제작 * 레이아웃 설계 및 타이포그래피 활용 능숙 |
| **Frontend** | HTML  CSS  SASS  Javascript  React  GSAP  Three.js | * HTML, CSS를 활용한 기초 웹 퍼블리싱 및 마크업 구조 설계 가능 * Sass를 활용한 반복 요소 정리 및 스타일 관리 경험 보유 * JavaScript 및 GSAP 기반의 인터랙션 요소 이해 및 코드 적용 가능 * React 및 Three.js 구조에 대한 이해를 바탕으로 협업 및 코드 수정 가능 |
| **AI** | ChatGPT | * 대화형 인터페이스 및 AI 기술을 활용한 빠른 문제 해결 솔루션 제공 |
| Midjourney | * AI 기반 이미지 생성과 영상화 프로세스 전반 수행 |

x

**• 프로젝트**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **기간** | **프로젝트명** | **포폴 링크** | **주요업무/활용기술** |
| **2025.07.01~ 07. 30** | 팬덤 앱  프로젝트  (팀프로젝트) | [Loopin](https://hyeri-yeom.github.io/fandom-app/#/Onboarding) | [주요 업무]  - 전체 기획서 디자인 및 팀원 업무 조율  - 앱 디자인 중 스플래시 부터 로그인 파트 UI 제작  - Midjourney를 활용한 아이콘 디자인 및 애니메이션 효과 제안 및 적용  - 팬페이지 기능 확장(팬 레터/비밀레터 기능 추가 제안)  - 디자인 중심 기여 100%, 기획 방향 및 시각적 톤앤매너 총괄  - 디자인 시스템 및 컴포넌트 베리언트 제작  [활용 기술]  Figma, Photoshop, Illustrator, html, CSS, Javascript, GSAP, Midjourney] |
| **2025.06.01~ 06. 30** | K브랜드 반응형 웹 프로젝트  (팀프로젝트) | [Tamburins](https://befreesooyeon.github.io/Tamburins_final-main/) | [주요 업무]  - 탬버린즈 브랜드 리뉴얼 아이디어 제안 및 채택  - 전체 기획서 디자인과 시각 컨셉 구성  - 팀원 피드백 및 협업 조율  - 물결 효과가 적용된 버튼 등 디테일한 퍼블리싱 애니메이션 제안 및 디자인 디렉션  - 디자인 시스템 및 컴포넌트 베리언트 제작  - [수상] K브랜드 반응형 웹 프로젝트 우수상  [활용 기술]  Figma, Photoshop, Illustrator, html, CSS, Javascript, GSAP, Midjourney |
| **2025.01.22~ 04. 30** | 셀바스 AI  게임 디자인  (개인 프로젝트) | / | [주요 업무]  - 중견기업 대상 교육용 게임 디자인 프로젝트 참여  - 다른 디자이너와 협업하여 디자인 시스템 초기 구축 및 컴포넌트 라이브러리 설계에 기여”  - 교육용 게임 UI 전반 및 이미지 수정 (Photoshop 활용)  - 잦은 클라이언트 요청사항에 유연하게 대응하며 커뮤니케이션 주도  - 고객사 팀장님으로부터 긍정적 피드백 수령  [활용 기술]  Figma, Photoshop, Illustrator |

**경력사항**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **기간** | **회사명 / 직급** | **업무내용** |
| 2025. 09 ~ 2025. 10  (2개월) | (주)두잇나우 / 프리랜서 | - 고객사 맞춤형 랜딩페이지 UX/UI 디자인 및 프로토타입 제작  - Figma를 활용한 디자인 시스템 구축 및 컴포넌트 설계  - 사용자 중심의 UI 개선안 도출 및 프로젝트 기획서 작성  - 클라이언트 미팅 및 디자인 가이드 전달 |
| 2024. 11 ~ 2025. 04  (6개월) | (주)그릿지 / 프리랜서 | - 중견기업 대상 게임 관련 디자인 프로젝트 참여 및 비주얼 리소스 제작  - 자사 웹 포트폴리오 반응형 디자인 설계 및 구현  - 고객사와의 실시간 피드백(Teams 등) 기반 협업 프로세스 경험  - Admin, B2C 반응형 웹·앱 UX/UI 디자인 참여, 스타일가이드 및 시각 설계 주도 |
| 2024. 08 ~ 2024 10  (3개월) | (주)소프트스퀘어드 / 인턴 | - 자사 브랜드 반응형 포트폴리오 웹사이트 UI/UX 디자인 기획 및 제작  - 행사용 브랜드 그래픽 디자인 및 디지털 판촉물 제작  - 노코드 툴 기반의 마이크로 애니메이션 구현 및 프로토타이핑 경험 |
| 2023. 05 ~ 2024.01  (9개월) | (주)엠닥터 / 대리 | - 베트남 개발사와 협업하여 자사 앱 빌드용 UI 가이드 작성 및 기능 테스트 진행  - B2B·B2C Admin 서비스 UX 기획 및 와이어프레임 제작  - 앱 런칭 전 스토어용 스크린샷·마케팅용 디자인 제작  - 자회사 브랜드의 프로모션 콘텐츠 기획 및 그래픽 디자인  - 캐릭터 디자인, 고객 CS, 상품 관리 등 스타트업 환경 내 다양한 실무 경험 보유 |

**학력사항**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **기간** | **학교명** | **전공** | **학점** | **구분** |
| 2021. 03 ~ 2023. 02 | 동양미래대학교 | 시각디자인과 | 3.78/4.5 | 졸업 |

**교육사항**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **기간** | **상호명** | **내용** |
| 2025. 02 ~ 2025. 08 | 이젠아카데미DX교육센터 | UXUI 디자인 프론트엔드 부트캠프 |
| 2024. 05 ~ 2024. 06 | 이젠아카데미DX교육센터 | UX/UI 웹&모바일 디자인 |

**자격사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **취득일자** | **자격/면허명** | **등급** | **발급처** |
| 24. 05. 17 | GTQ 그래픽 기술자격 | 1급 | 한국생산성본부 |

**수상이력**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **기간** | **기관명** | **내용** |
| 2025.08 | 이젠아카데미DX교육센터 | 팀 프로젝트 디자인 리더십상 |
| 2025.07 | 이젠아카데미DX교육센터 | 팀 프로젝트 우수상 |
| 2023.02 | 동양미래대학교 | 포트폴리오 편집 부분 장려상 |

**대외활동**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **기간** | **기관명** | **내용** |
| 2021.03 ~ 2023.02 | 동양미래대학교 | 댄스동아리 공연활동 |

**자 기 소 개 서**

|  |
| --- |
| **직무 성장과정**  저는 시각디자인을 전공하며 처음에는 **보이는 완성도**에 집중했습니다.  하지만 실무와 학원 프로젝트를 경험하면서, 디자인은 단순히 예쁘게 만드는 것이 아니라  **사용자가 어떻게 경험하는지가 더 중요하다**는 사실을 알게 되었습니다.  마케팅 전공에서 시각디자인으로 전과한 뒤 독학을 병행하며 관련 수업에서 **A+ 성적**을 받았고,  새로운 분야에 빠르게 적응하고 성과를 내는 자신감을 얻었습니다. 이후 AI 교육 게임 플랫폼 프로젝트에서 **디자인 시스템과 컴포넌트 라이브러리 설계**를 맡아 다양한 요구를 반영하며, 소통과 문제 해결 능력을 키울 수 있었습니다.  **직무 경험**  이젠아카데미에서 진행한 **탬버린즈 반응형 웹 리뉴얼 프로젝트**에서는  조장을 맡아 팀의 방향을 이끌었습니다. 메인 페이지와 주요 기능 페이지(Search, Cart, Shop, Order, Stores)를 직접 디자인했고, 기획서 작성에도 절반 이상 참여했습니다.  작업에는 **Figma를 활용한 UX/UI 설계**와 프로토타입 제작을 활용했으며,  퍼블리싱 단계에서는 **CSS 애니메이션 아이디어**를 먼저 코드로 구현해 개발자와 협업했습니다.  가장 어려웠던 점은 브랜드 키워드를 화면에 자연스럽게 녹여내는 것이었는데,  팀원들과 지속적인 피드백을 통해 해결했습니다.  그 결과, **사용성 테스트 평균 4.31/5점**을 달성했고, 학원 평가에서 우수상(2위)과 **최종 점수 98/100점**을 받았습니다. 이 경험은 저를 **기획-디자인-퍼블리싱까지 연결할 수 있는 디자이너**로 성장시켰습니다.  **성격의 장단점**  저는 **꼼꼼하고 디테일에 강한 성격**입니다.  덕분에 팀과 클라이언트로부터 **센스 있고 신뢰할 수 있는 디자이너**라는 피드백을 받았습니다.  실제로 인턴 계약 종료 후에도 추천을 받아 프리랜서로 협업을 이어온 경험이 있습니다.  하지만 초반에는 완성도를 높이고 싶어 **모든 일을 혼자 해결하려는 경향**이 있었습니다.  여러 차례 조장 역할을 맡으며 역할 분담과 협업의 가치를 배웠고, 이제는 함께 성장할 수 있는 팀워크를 더 중요하게 생각합니다.  **지원동기 및 입사 후 포부**  저는 **작은 디테일에서 큰 경험을 만드는 UX/UI 디자이너**를 목표로 하고 있습니다. 실무에서는 스타트업에서 앱 UI 가이드 제작, 기능 테스트, B2B·B2C Admin UX 기획, 와이어프레임 제작 등 다양한 경험을 쌓았고, 이후 인턴십과 프리랜서로 이어지며 **지속성 있는 협업 태도**를 인정받았습니다.  입사 후에는 빠르게 적응하여 팀의 일원으로서 **기획-디자인-개발 협업 전 과정**에 기여하겠습니다.  또한 꼼꼼함과 실행력을 바탕으로 **사용자에게 꼭 필요한 경험을 설계**하며, 신뢰받는 디자이너로 성장하겠습니다. |

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다

**2025년 09 월 30일 지원자 이수연 (서명)**