**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) | **역할:** 팀 리더 / 팀 조율 및 톤앤매너 디렉션  **성과:** UX 테스트 결과 4.2/5점, 학원 내 4개 팀 중 '디자인 리더십상' 수상  **기술:** Figma, Midjourney, GSAP |
| **2025.06.01~ 06. 30** | K브랜드 반응형 웹 프로젝트  (팀프로젝트) | [Tamburins](https://befreesooyeon.github.io/Tamburins_final-main/) | **역할:** 팀 리더 / UX·UI 디자인 60% 담당  **성과:** UX 테스트 결과 4.31/5점, 우수상(2위) 수상  **기여:** 브랜드 리뉴얼 방향 기획, 메인·주요 기능 페이지 UI 설계, CSS 인터랙션 프로토타입 제작  **기술:** Figma, GSAP, HTML/CSS, Photoshop |
| **2025.01.22~ 04. 30** | 셀바스 AI  게임 디자인  (개인 프로젝트) | / | **역할:** UI 디자인 / 시스템 구축 참여  **성과:** 클라이언트 팀장 피드백 ‘UI 완성도 및 커뮤니케이션 우수’ 평가  **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 11  (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**  시각디자인 전공을 기반으로, 사용자의 행동과 감정을 이해하는 UX/UI 디자인에 집중해왔습니다. 스타트업, 인턴, 프리랜서 경험을 통해 실제 서비스 구조 속에서 디자인이 어떻게 구현되고 개선되는지를 직접 경험했습니다.  이 과정에서 단순한 시각 디자인을 넘어, **문제를 정의하고 해결하는 UX 디자이너의 사고방식**을 키웠습니다. 디자인 커뮤니티 활동을 통해 트렌드를 빠르게 흡수하고, 피드백 문화를 통해 실무 감각을 꾸준히 다듬어왔습니다.  **직무 경험**  이젠아카데미의 **Tamburins 웹 리뉴얼 프로젝트**에서는 팀 리더로 참여하여 브랜드 리뉴얼 방향을 제시하고, UX 개선안을 도출했습니다. 사용성 테스트 결과 4.31/5점을 기록했고, 학원 평가에서 2위(우수상)를 수상했습니다.  또한 **(주)엠닥터**에서는 실제 런칭 전 앱의 UI 가이드를 제작하며 개발사와 협업했습니다. 이때 복잡한 피드백 구조를 문서화하고, **UI 가이드 표준화 프로세스**를 도입하여 협업 효율을 높였습니다.  **프리랜서 시기**에는 클라이언트 맞춤 UX/UI 프로젝트를 독립적으로 수행하며 일정 관리, 커뮤니케이션, 디자인 시스템 설계까지 전 과정의 책임감을 체득했습니다. 이 경험을 통해 빠른 적응력과 주도적인 문제 해결력을 길렀습니다.  **성격의 장단점**  저는 세밀한 관찰력과 완성도 높은 결과물을 중시하는 성격입니다. 프로젝트 진행 시 사용자 여정과 화면 단위를 꼼꼼하게 점검하는 습관 덕분에, 팀과 클라이언트로부터 “믿고 맡길 수 있는 디자이너”라는 피드백을 자주 받았습니다. 실제로 인턴 계약 종료 후에도 추천을 받아 프리랜서로 협업을 이어간 경험이 있습니다.  초기에는 완성도를 높이기 위해 모든 과정을 혼자 책임지려는 경향이 있었지만, 여러 차례 팀 리더 역할을 맡으며 ‘협업의 효율이 완성도를 높인다’는 것을 배웠습니다. 이후부터는 개인 역량보다 팀 전체의 성과와 성장을 우선시하며 일하고 있습니다.  **지원동기 및 입사 후 포부**  저는 **섬세한 디테일에서 사용자의 큰 경험을 만들어내는 UX/UI 디자이너**를 지향합니다. 스타트업 환경에서 앱 UI 가이드 제작과 기능 테스트, B2B·B2C Admin UX 기획 등을 직접 수행하며 기획–디자인–개발 협업 전 과정을 경험했습니다. 이후 인턴과 프리랜서로 이어지며 꾸준한 신뢰와 재협업 제안을 받으며, **지속 가능한 협업 태도와 실행력**을 증명했습니다.  입사 후에는 빠르게 팀의 디자인 프로세스를 이해하고, **사용자 중심의 문제 해결형 디자인**으로 기여하겠습니다. 또한 세밀한 관찰력과 실행력을 바탕으로 브랜드 경험의 일관성을 높이고, 사용자에게 “필요한 순간 자연스럽게 다가오는 디자인”을 만드는 디자이너로 성장하겠습니다. |

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다

**2025년 10 월 11일 지원자 이수연 (서명)**