

1996년에 태어나 올해 28살이다.

연락처는 010-2761-4196, dpcks008@gmail.com이며,

거주지는 울산에서 신림을 거치며 유랑 중이다.

현재는 고양시 삼송동 295, 처음으로 엘리베이터가

있는 오피스텔에 자취 중이다. 학력은 울산대학교

디자인 건축 융합대학 시각디자인학전공을 졸업했다.

작업을 하며 있어 컨셉과 스토리를 짜고 콘텐츠 또는

경험을 설계하고 기획하는 일을 즐기며, 그에 맞는 디자인을

제작해 사람들의 좋은 반응을 얻을 때 희열을 느낀다.

이력은 스튜디오 더블디에서 인턴 생활

(20.3.9 - 20.6.8)을 마치고, 그 후 주식회사 베리핑즈에서

BX 디자이너(20.9.10 - 22.11.9)로 일을 하며 많은 경험과

추억, 사람, 사랑을 얻고 뜨거운 안녕을 했다.

1996년에 태어나 올해 28살이다.

연락처는 010-2761-4196, dpcks008@gmail.com이며,

인스타 아이디는 no.1_dr.duck이다.

성격은 매우 활발해 밝고 긍정적인 편이다. 취미는 F&B 문화에

관심이 많아 새로 생기거나 알게 된 맛집이나 카페, 편집샵,

소품샵, 브랜드 팝업 전시를 주말마다 느끼러 다니기다.

특기는 축구 및 대부분의 구기 종목이다.

포지션은 수비형 미드필더로 경기를 조율하며 헌신하는 역할을

즐거 한다. 또 다른 특기는 수다 떨기로 특히 어떤 영화를 보고

나서 그에 대한 감상이나 감독의 히든 포인트, 의도에 대해서

다른 사람의 시선이나 의견을 나누는 것을 즐긴다.

그런데 영화 취향은 로맨틱 코미디나 멜로 또는

잔잔한 영화를 즐겨보긴 한다.

안녕하세요. 저는 학생 때부터 학과 동기, 선후배, 교수님들과 함께 특별 강의를 기획해 그래픽 디자인 스튜디오,

기업의 브랜드 디자이너, 공간 디자이너, 웹툰 작가 등 다양한 분야의 실무자를 초대해 강연을 홍보하고 개최하는 역할을

도맡아 했습니다. 이처럼 디자인 작업 외에도 프로젝트를 기획하는 것을 좋아해 졸업 전시 당시 졸업준비 위원회의 위원장

직책을 맡아 전시 아이덴티티와 구성을 기획 및 제작했습니다. 졸업 학년 시기에는 디자인 개념에 대해 좀 더 심층적으로

배우며 ‘디자인은 예쁘고 멋있게 만들면 된다’라는 생각보다는 ‘디자인은 디자이너가 시각매체를 이용해 사람들과 소통하기

위한 수단이다’, ‘논리에 입각해 자신의 생각을 사람들에게 제대로 전달하는 것이 좋은 디자인이다’라는 생각을 가졌습니다.

이처럼 여러 사람들과 많은 프로젝트를 진행하며 상대방을 설득하는 방법과 타인의 생각을 듣는 법을 배우고, 프로젝트

기획부터 마무리까지 해낼 수 있는 행동력과, 프로젝트를 끝까지 책임지기 위한 시간 관리의 중요성을 배웠습니다.

이러한 과정을 통해 ‘아 나는 디자인을 하는 것도 좋아하지만 다양한 사람들과 여러 시각과 의견을 나누며 기획을 하는

과정 또한 엄청 좋아해서 이 일을 업으로 하고 싶구나’라는 것을 깨달았습니다. 그래서 좀 더 넓은 세상에서 많은 사람을

만나고 의견을 나누며, 저의 실행력과 생각들을 실무에 적용을 해보고 싶은 욕구가 강해졌습니다. 그렇게 그래픽 디자인을

중점으로 전개하는 [스튜디오 더블디]에서 인턴직으로 제 호기심과 욕구를 향한 첫 발걸음을 내디뎠습니다.

그곳에서는 다양한 업무에 각기 다른 역할로 일하며 당연하지만 놓치고 있던 사실을 다시금 깨닫게 되었습니다.

디자인을 업으로 한다는 건 클라이언트가 존재하고, 우리가 디자인한 상품을 소비하는 여러 형태의 소비자가 있다는

것이었습니다. 처음엔 ‘이거 괜찮은데?’ ‘왜 안된다고 하는 거지?’라는 질문을 계속해서 던졌던 적이 있었습니다.

그렇지만 기준에 주어진 일을 하고 있던 동료들의 다양한 의견들을 듣거나, 여러 프로젝트를 하며 거치는 일련의 경험을

하거나, 많은 클라이언트들을 만나 그들의 이야기를 들으며 자연스럽게 스스로에 대한 질문은 위에 깨달았던 당연한 답을

찾아 나갔습니다. 값진 인턴 생활이 끝나고 공간과 브랜드를 중점으로 전개하는 [주식회사 베리핑즈]에 BX 디자이너로

함께하게 되었습니다.

이곳에서는 그전보다 넓은 범위에서 더욱 다양한 직군의 동료들과 일하며 저의 시각과 디자인의 범위를 확장할 수

있었습니다. 공간 디자이너와 일할 땐 온라인이 아닌 오프라인에서 실제 공간과 시각물이 만날 때 크기, 형태, 물성, 색상을

어떻게 사용해야 하는지를 알게 되고, 실제 사람들의 행동 양식을 생각하며 디자인하는 법을 배웠습니다. 콘텐츠 기획자 및

마케터와 일할 땐 해당 브랜드의 실제 소비층은 누군지, 그들은 어떤 걸 원하고 이 브랜드에 기대하는 바는 무엇인지,

그리고 클라이언트는 어떤 콘텐츠를 원하고 생각하는지를 고려하며 기획하고 적용하는 법을 배웠습니다. 또한 여러 기업의

개발자들과 소통하며 보기 좋고 실험적인 디자인만이 아닌, 방문자가 혼란스럽지 않은 사용하기 쉬운 실제 UX를 설계하며

적용하는 법 또한 터득했습니다. 그뿐만이 아닌 여러 브랜드 프로젝트에 필요한 사진과 영상도 동료들과 직접 기획하고

모델 및 소품 리스트업 섭외와 구매를 하며 다양한 비주얼 디렉팅 및 촬영 현장 경험 또한 있습니다.

왼쪽 사진에서도 보이듯이 저는 미소가 아름다운 웃는 상이며, 그에 맞게 일을 해나감에 있어 활발하고 밝은 에너지를

회사 또는 팀에 가지고 올 수 있다고 믿습니다. 그리고 동료, 상사, 업체, 클라이언트 등 여러 형태의 사람과도 경계 없이

잘 지낼 수 있는 서글서글함 또한 보유 중입니다. 마지막으로 학교는 물론이고 회사를 다니며 늘 20분 전에 출근하고

하루를 준비하는 습관을 들였습니다. 그 이유는 시간적인 부분도 있지만 자주 들떠있는 저를 위해 차분하게 일을 시작해

차근차근 해나가기 위해 만든 긍정적인 방법입니다.

감사합니다.