

서회정

경력

여, 1994 (31세)



이메일 clubnerdy@naver.com | 휴대폰 010-7594-2295 | 전화번호 010-7594-2295

주소 (47351) 부산 부산진구 신천대로

경력

에이치앤엘홀딩스

총 2년 9개월

학력

한국방송통신대학교

대학교(4년) 재학중

희망연봉

2,800~3,000만원

포트폴리오

<https://clubnerdy.git...>

나의 스킬

UI/UX디자인

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Figma

마케팅기획

콘텐츠마케팅

웹기획

웹디자인

Flutter

HTML5

CSS3

JavaScript

jQuery

Java

Spring Boot

SQL

ReactJS

경력 총 2년 9개월

2023.12 ~ 2024.12

에이치앤엘홀딩스 대리 · UI/UX디자인

1년 1개월

- UXUI 디자인
- 퍼블리싱
- 컨텐츠 디자인
- 컨텐츠 기획
- SNS 계정 관리
- 속품 촬영 및 편집

2020.06 ~ 2022.01

엠피알 컨텐츠파트 · 주임/팀원 · 바이럴마케팅

1년 8개월

[주임]

- 광고 디자인 및 광고 실행
- 블로그 광고 이미지 디자인 및 sns 광고 이미지 디자인, 신규 업체 광고 기획 및 실행
- 블로그, sns 광고 유입 경로 및 노출지수 모니터링
- 노블레스피부과 광고 1년 이상 담당 → 매출상승으로 계약 연장 및 확장

경력기술서

1) 프로젝트명: 소수의원 홈페이지 리디자인

- 소속회사 : 에이치앤엘홀딩스
- 수행 기간 : 2023.04 ~ 2023.5 (약 1개월)
- 주요 역할 : 페이지 리디자인 / 퍼블리싱
- 업무 성과 : 클라이언트 측 만족도가 높아 회사의 신뢰를 쌓을 수 있었고, 자사의 광고 상품 계약까지 체결하게 되었습니다.

- 2) 프로젝트명: 해우지엘에스 GPS기반 화물조회 웹앱 개발
- 소속회사 : 에이치앤엘홀딩스
 - 수행 기간 : 2023.04 ~ 2023.8 (약 4개월)
 - 주요 역할 : 기획 / 디자인 / 퍼블리싱
 - 업무 성과 : 클라이언트 측의 만족도가 높음은 물론, 자사의 첫 웹앱 포트폴리오가 완성되어 다른 계약건으로 이어질 수 있었습니다.
-

학력 대학교(4년) 재학중

2026.03 ~ **한국방송통신대학교(4년제)** 컴퓨터과학과
재학중

2013.03 ~ **부산외국어대학교(부산)(4년제)** 영상컨텐츠융합학과
종퇴

2010.03 ~ 2013.01 **진주여자고등학교** 문과계열
졸업

경험/활동/교육

2025.01 ~ 2025.07 **그린컴퓨터아카데미** 교육이수내역
[K-디지털사업] 자바&Springboot 크로스 플랫폼(플스택) 융합 응용SW개발자 양성과정(1회차)

1. 디지털 기술을 기반으로 다양한 기기의 융합, 네트워크의 융합, 콘텐츠의 융합을 통한 4차 산업시대에 걸맞는 새로운 형태의 융합 서비스를 창출하기 위하여 필요한 기능 및 기술에 관한 능력을 함양
 2. 컴퓨터 프로그래밍을 통하여 급변하는 디지털 환경이 요구하는 각 업무 영역 및 운영 환경에 맞는 소프트웨어를 설계, 구현 및 테스트를 수행하고, 융합하여 서비스를 개선하는 업무능력을 함양
 3. 관계형데이터베이스에서 SQL을 사용하여 응용SW의 기능에 적합한 데이터를 정의하고, 조작하며, 제어하는 능력을 함양
 4. 자바(Java)를 활용하여 객체지향 프로그래밍 능력을 함양하고 결합도는 낮추고, 응집도는 높인 공통모듈을 구현 및 통합하여 웹 애플리케이션을 개발 가능
 5. 애플리케이션 프레임워크 및 DB 프레임워크를 적용하여 애플리케이션을 최적화 하고 네트워크를 융합한 웹 애플리케이션을 개발 및 배포 가능
 6. 공공데이터포털에서 제공하는 오픈 API 활용 방법을 숙지하고 공공데이터를 활용하여 웹 및 모바일웹 서비스를 기획, 설계, 제작, 테스트 가능
-

2023.06 ~ 2023.11 **그린컴퓨터아카데미** 교육이수내역
[산업구조변화대응 특화과정] 인터랙티브 웹모션(HTML,CSS,JS) UI/UX 퍼블리셔 실무(Git버전관리)인재 양성

- 본 훈련과정은 구직 및 취업을 희망하는 실업자를 대상으로 부산지역 내 디지털디자인 수요에 맞게 디자이너로서 산업현장에서 요구되는 인터렉티브 웹모션과 UI/UX 퍼블리셔 실무 인재 양성을 목표
- 스마트기기에 적용 가능한 서비스에 대하여 사용자 경험과 니즈를 분석하여 인터렉티브 UI기획&디자인을 할 수 있는 능력을 함양하고, 다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스·콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 인터렉티브 UI제작을 구현 할 수 있게 하고, 다양한 해상도에 적용할 수 있는 반응형 웹 사이트 제작 기술(디자인 및 코딩), React 활용 웹 애플리케이션 UI개발 능력 함양을 목표
- 그리고, 리액트를 활용한 부산관광 홍보 소개 프로젝트를 진행을 하면서 실제 웹페이지를 제작하고 수정보완 및 프레젠테이션 발표 경험을 통해 지역 내 기업들의 현업에 적응도를 높이는 현장 실무형 인재양성을 목표
- 인터렉티브 웹모션 기술을 필요로 하는 웹 에이전시, 디지털 미디어 콘텐츠 업체, 온라인 광고 에이전시, 기업홍보 및 디자인실, 마케팅대행사 등 다양한 분야에서 업무할 수 있는 역량 함양

2024.12 ~ 2025.05

댄싱컵 동래레미안아이파크점

[아르바이트](#)

[아르바이트]

- 음료 제조 및 기타 서비스
- 재고 관리 및 청소

2019.04 ~ 2019.08

369 피트니스

[아르바이트](#)

[아르바이트]

- 회원 관리
- 신규 회원 상담
- 시설 관리
- 블로그 및 유튜브 계정 관리
- 브로슈어 제작
- 영상 촬영 및 편집

2017.09 ~ 2018.01

편집샵 어뮤즈

[아르바이트](#)

[아르바이트]

- 재고관리
- 판매 및 고객 응대
- SNS 관리
- DP 상품 관리
- 외국인 손님 응대

자격/어학/수상

2022.06

웹디자인기능사 최종합격 | 한국산업인력공단

2019.09

컴퓨터그래픽스운용기능사 최종합격 | 한국산업인력공단

2026.01

2종보통운전면허(오토) 최종합격 | 경찰청(운전면허시험관리단)

포트폴리오 및 기타문서

포트폴리오

☞ <https://clubnerdy.github.io/publisher-clubnerdy>

작업기간 2025.12.02~2026.02.13 | 작업인원 1명

작업 툴 Figma, Notion, Cursor, Android Studio, HTML, CSS, JS, Dart, Flutter

자기소개서

1. 지원 동기

디자인과 퍼블리싱을 맡아 다양한 프로젝트를 진행하며 사용자 경험을 시각적으로 구현해왔지만, 리디자인 작업 중 기술적 한계를 절감하며 아쉬움을 크게 느낀 순간이 있었습니다. 리액트, 타입스크립트, Next.js로 구현된 사이트의 퍼블리싱을 맡게 되었을 때, 익숙하지 않은 기술 구조 속에서 작업의 완성도를 높이기 어려웠고, 제대로 된 개발 역량을 갖추고 싶다는 목표가 분명해졌습니다.

이후 프론트엔드 개발에 집중하며 훈련기관 수업과 온라인 강의를 병행했고, 특히 사용자의 니즈를 기능으로 구현해내는 과정에 깊은 흥미를 느끼게 되었습니다. 훈련 과정은 백엔드 비중이 높았지만, 오히려 이를 통해 데이터 흐름과 서버 구조에 대한 이해를 넓힐 수 있었고, 사용자와 개발자 간의 연결 고리를 이해하는 데 많은 도움이 되었습니다.

저는 디자인적 감각과 기술적 구현력을 함께 갖춘 퍼블리셔로 성장하고자 합니다. 시각적인 완성도는 물론, 사용자 흐름을 고려한 구조적 설계와 협업까지 아우를 수 있는 개발자가 되기 위해 꾸준히 학습하고 있습니다. 그 시작을 이번 기회를 통해 실현하고 싶습니다.

2. 경력 및 주요 활동사항

[자율성과 문제해결력을 바탕으로 한 실무 경험]

가장 최근 근무한 스타트업에서는 디자인과 퍼블리싱 전반을 주도적으로 수행했습니다. 사업 초기 단계였던 만큼, 고정된 역할보다는 상황에 따라 필요한 업무를 능동적으로 파악하고 자율적으로 실행하는 유연성이 요구되었습니다. 첫 입사자로서 전체 업무 흐름을 빠르게 이해하고, 실질적인 결과물로 이어지도록 기여한 경험은 업무 전반에 대한 시야를 넓히는 데 큰 도움이 되었습니다.

특히 인상 깊었던 프로젝트는 클라이언트 요청으로 기존에 사용해 본 적 없는 언어 기반의 환경에서 퍼블리싱을 맡았던 경험입니다. 익숙지 않은 구조였지만 '불 가능하다고 말하기보다는 해답을 찾자'는 태도로 업무 이후 시간을 활용해 학습을 병행했고, 마침내 모든 요구사항을 충실히 반영한 결과물을 완성할 수 있었습니다. 클라이언트는 높은 만족도를 보였고, 이후 추가 광고 상품 계약으로 이어지는 성과를 낼 수 있었습니다.

새로운 환경에서도 주저하지 않고 문제 해결을 위한 실행에 집중하는 태도는 제 업무 스타일의 핵심입니다. 낯선 기술이나 역할에 직면하더라도 빠르게 적응하고, 스스로 방향을 설정해 결과를 만들어내는 역량은 개발 업무에서도 강점으로 이어질 수 있다고 생각합니다.

3. 성격의 장점 및 단점

[균형 잡힌 소통력과 자기 조율 능력]

가장 큰 장점은 뛰어난 의사소통 능력입니다. 과거 클라이언트 프로젝트를 맡았을 당시, 개발 용어나 구조에 익숙하지 않은 원장님과 직접 소통하며 업무를 진행했습니다. 이해하기 쉬운 언어로 설명하고, 작업 과정을 수시로 공유하며 피드백을 적극 반영한 결과, 높은 만족도를 끌어낼 수 있었습니다. 이후 광고 운영 제안으로까지 이어지며 신뢰를 쌓았던 경험은, 서로 다른 배경의 사람들과도 원활히 협업하며 결과를 만들어내는 저의 소통 역량을 입증한 사례였습니다.

다만 저는 불확실한 일정이나 모호한 업무 지시를 받을 때 예민해지는 경향이 있습니다. 이러한 점을 개선하고자, 프로젝트 초기에는 전체 흐름과 일정, 역할 분담을 문서로 정리하고 스스로 기준을 명확히 세우는 방식으로 대응했습니다. 이 과정을 반복하며 점차 안정감을 찾았고, 지금은 계획에만 얹매이지 않도록 유연한 사고를 병행하며 균형을 맞춰가고 있습니다.

이처럼 저는 명확한 소통과 책임감 있는 실행력을 바탕으로 협업에 기여하고, 동시에 자신의 업무처리 방식을 지속해서 점검하고 발전시키는 태도를 갖추고 있습니다. 이는 다양한 역할과 빠른 피드백이 중요한 퍼블리셔 직무에서 분명한 강점으로 작용할 것이라 믿습니다.

4. 입사 후 포부

입사 후 저는 단순히 UI만을 구현하는 개발자가 아닌, 서비스 전반의 흐름과 구조를 이해하고 설계할 수 있는 퍼블리셔로 성장하고자 합니다. 사용자 경험과 기술이 만나는 지점을 고민하며, '왜 이 기능이 필요한가?'라는 질문을 바탕으로 보다 본질적인 시각에서 개발에 임하겠습니다. 기업의 서비스 구조와 비즈니스 모델에 대한 이해를 바탕으로 기술 이상의 가치를 창출하며, 팀과 회사에 실질적으로 기여할 수 있는 퍼블리셔가 되는 것이 목표입니다.

또한, 실무 경험을 통해 자기 관리의 중요성을 체감한 바 있습니다. 과거에는 불규칙한 생활로 인해 집중도나 감정 조절에 어려움을 겪었지만, 지금은 꾸준한 운동과 식단 조절을 통해 안정적인 컨디션을 유지하고 있습니다. 입사 후에도 이러한 루틴을 지속하여 건강한 상태에서 업무에 집중하고, 꾸준한 퍼포먼스를 낼 수 있는 환경을 스스로 만들어가겠습니다.

마지막으로, 저는 기술적 성장과 깊이 있는 학습을 게을리하지 않겠습니다. 새로운 기술을 익히는 데 그치지 않고, 그것이 사용자와 서비스에 어떤 영향을 주는지를 함께 고민하는 퍼블리셔가 되고자 합니다. 이를 위해 UX/UI와 IT 산업 관련 콘텐츠를 꾸준히 탐독하고, 학습한 내용을 문서화해 체계적으로 정리하고 있습니다. 이러한 태도를 바탕으로 빠르게 변화하는 환경에서도 유연하게 대응하며, 신뢰받는 퍼블리셔로 자리매김하겠습니다.