

이 력 서



이름	민다홍 (한자) 閔다홍(한글이름) (영문) Dahong Min		
생년월일	1994년 9월 14일 (만 30세)		
E - M a i l	dah0014@naver.com	휴대폰	010-4415-1788
포트폴리오	https://dah0014.github.io/		
주소	대전광역시 대덕구 계족산로135 선비마을4단지아파트 417-204		

□ 학력사항

학 력	재 학기간	학교명	전공	졸업여부
	2021.03~2023.08	한남대학교	회화과	편입-졸업
	2013.03~2020.02	충남대학교	경영학부	휴학-졸업

□ 경력사항

경 력 사 항	근무기간	근무회사	직위	담당업무
	2022.10~2024.07	레몬미술교습소	원장 선생님	- 미술 교육 및 지도 - 고객 소통 및 관리 - 학원 운영 및 경영 관리 - 커리큘럼 개발

□ 자격사항

자 격 증	자격증명	취득일자	발행처
	GTQ(포토샵) 1급	2024.08.16	한국생산성본부
	아동미술심리상담사 1급	2022.11.22	한국평생학습진흥원
	아동미술지도사 1급	2021.08.25	한국자격검정평가진흥원

□ 교육/연수

교 육 / 연 수	기간	과정	기관
	2024.09.28.~2024.11.09. (39시간)	따라하며 이해하는 자바스크립트, 제이쿼리 (javascript, jQuery)	대전세잔직업전문학교
	2024.08.05.~2025.02.25. (950시간)	한번에 끝내는 프론트엔드 개발자 (html, css, scss, javascript, react, svelte ,sql)	대전세잔직업전문학교

□ 교내외활동

교 내 외 활 동	활동기간	내용	기관
	미술 전시		
	2022	개인전 <단 하나의 놀이터>	동구행복한어르신복지관
	2022	단체전 <꿈-고 전시회>	청춘너나들이
	2022	단체전 <When I was Young>	모아도(mlm프로젝트)
	2022	단체전 <도심 속 사연들>	이랜드갤러리 헤이리
	2023	단체전 <We're super shy Oh say it ditto part1>	목꼬지
	2023	단체전 <이상 과 현실>	예술적지향점
	2023	단체전 <We're super shy Oh say it ditto part2>	목꼬지
	2024	개인전 <빨리 지나가는 색깔들>	데미오래
	2024	단체전 <첫번째 기억 : 턱>	데미오래
	수상		
	2022	제34회 대전광역시미술대전 서양화부문 입선	대전시립미술관
	2022	제40회 대한민국신미술대전 서양화부문 입선	한국신미술협회
	2023	제35회 대전광역시미술대전 서양화부문 입선	대전시립미술관
	2024	제36회 대전광역시미술대전 서양화부문 입선	대전시립미술관

□ 컴퓨터 활용 정도

컴 퓨 터 활 용	활용 프로그램	숙련도	활용수준
	Photoshop (포토샵)	중	- GTQ 1급 자격증 보유
	HTML	상	- 웹 표준을 준수한 웹페이지 구현
	CSS	상	- 다양한 디바이스에서 호환성을 유지한 웹디자인 구현
	Javascript (자바스크립트)	중	- 메서드를 활용하여 웹페이지의 동적인 효과 구현
	jQuery (제이쿼리)	중	- 플러그인을 활용하여 웹페이지의 동적인 효과 구현
	vue (뷰)	중	- router 활용 가능
	Figma (피그마)	중	- 웹 및 모바일 어플리케이션 디자인 구현
	Visual Studio Code	상	- 편집기를 활용하여 웹페이지 구현
	한컴오피스 한글	상	- 목적에 맞는 문서 작성/편집
	Power point (파워포인트)	상	- 목적에 맞는 문서 작성 - 프레젠테이션 제작 및 발표

위 기재사항은 사실과 다름이 없습니다.
2025 년 05 월 22일 지원자 민다홍 (서명)



자기소개서

성장과정

지금 이 순간, 성장의 시작

무엇이든 '지금 하자'는 가치관을 갖고 있습니다. 대학에서 경영학과에 입학한 후 미술에 흥미가 생겨 미술 공부를 해보고자 회화과로 편입하였습니다. 그림 그리는 시간을 늘려 실력을 높이고 전시 경험을 늘리자는 목표로 작품 제작에 몰두하였으며, 공모전에 출품하여 전시회 작가로 참여하는 성과를 이루었습니다. 기획자님들과 미술작가님들을 만나 프로젝트에 참여하고 소통하는 과정은 소중한 경험이 되었고 당장이라도 목표를 세우고 경험을 늘리면 할 수 있는 일이 많다는 것을 깨달아 '지금 하자'는 가치관을 가지게 되었습니다.

이러한 가치관을 바탕으로 디자인을 공부하기 위해 포토샵을 인프런과 유튜브를 통해 연습했고 GTQ 1급 자격증을 취득할 수 있었습니다. 또한 웹디자인을 공부하기 위해 직업전문학교에서 프론트엔드 UX/UI 강의를 6개월간 수강하였고, 99%의 출석률을 달성하였습니다.

앞으로도 '지금 하자'는 가치관을 바탕으로 계속해서 디자인 분야에서 공부할 것이며, 그 과정에서 문제 해결의 방식을 찾고 적극적으로 참여하겠습니다. 주어진 시간 내에 최선의 결과물을 만들어낼 수 있는 전문가가 되기를 희망합니다.

성격의 장단점

성장을 위한 적극적인 행동

미술 교습소를 운영할 당시, 보다 효과적인 커리큘럼 개발을 위해 주말에 미술학원에서 아르바이트를 하였습니다. 이를 통해 각 학원의 공통점과 차이점을 알 수 있었고 개인 교습소의 장점을 살리면서 체계적인 커리큘럼을 개발할 수 있었습니다. 또한 학부모님과의 지속적인 소통을 위해 '레몬 알림'이라는 알림장을 도입하여, 매달 아이들의 활동과 진척 상황을 사진과 문자로 전달하고 개선점을 제시했습니다. 이 서비스는 학부모님들께 매우 만족스러웠고, 교습소 홍보자료와 데이터로 활용될 수 있어 큰 도움이 되었습니다. 브이유컴 퍼니에서도 발전된 상세페이지와 홍보물을 만들기 위해 다양한 디자인을 참고하여 시야를 넓히고, 보다 새롭고 차별성있는 디자인에 고객 취향과 함께 할 수 있도록 지속적인 고민을 하겠습니다.

조용한 성격, 하지만 소통을 원한다

저는 조용한 성격을 가지고 있지만, 덕분에 깊이 몰입하고 꾸준히 배워나가는 데 강점을 가지고 있습니다. 장단점이 뚜렷한 이런 성격은 자칫 소통에 소홀할 수 있기 때문에, 스스로도 미술 교습소를 하면서 아이들과 학부모님들과 원활한 소통방식을 하기위해 노력했습니다. 그렇게 레몬알림 서비스가 도입되었고, 아이들에게 친절한 선생님이라는 말을 들을 수 있었습니다. 그리고 무엇보다도 '경청'하고 약간 쳐주는 방식으로 이야기하는 것이 결국에 서로를 위해 좋다는 것을 배웠습니다.

제가 소통을 원하는 이유는 솔직히 사람이 좋다고보다 발전을 위해서입니다. 저 혼자서는 발전하는 데에 시간이 많이 걸리고 제가 보지 못하는 관점도 타인과의 소통을 통해 노하우를 얻고 보다 발전적인 방식을 찾을 수 있기 때문입니다. 사람이 좋다고는 말을 하지 못하겠지만 대신 함께 좋은 프로젝트를 꾸려나가고 싶다고 말하고 싶습니다.

경험 및 학창시절

팬심이 곧 연습, 꾸준한 연습의 비결

디자인에서 제가 중요하다고 여기는 키워드 중 하나는 꾸준함입니다. 시간이 지나면 감각도 실력도 점차 퇴화되기 때문에 조금이라도 꾸준하게 연습하고 감각을 유지하는 것이 발전을 위한 기본이라고 생각합니다. 하지만 꾸준하게 연습한다는 것은 쉽지 않기 때문에 어떤 방법을 활용해야 할까 고민한 것이, 좋아하는 연예인의 사진을 보정하고 홍보물을 만들어보는 것이었습니다. 자칫 지루해질 수 있는 작업에 활력을 불어넣고 시간가는 줄 모르고 작업할 수 있고 자발적으로 더 좋은 결과물을 만들기 위해 노력하는 데에는 자신의 흥미를 작업에 녹여내는 것만한게 없는 것 같습니다. 이렇게 저는 사진 보정과 움짤을 계속해서 만들며 감각을 유지하고 타작업을 보며 좋은 작업물을 낼 수 있도록 스스로 연구하는 사람이 되었습니다.

소극장에서 시작된 실무 감각

소극장에서 인스타그램 홍보물과 릴스, 상세페이지를 제작하여 극장의 이벤트와 연극을 홍보했던 경험이 있습니다. 연극의 리허설을 직접 보며 소비자의 관점을 익히고 어떻게 하면 표가 더 팔릴지 고민하며 홍보물을 제작했던 경험은 상업적인 디자인을 연습하는 데에 큰 도움이 되었습니다. 그리고 빨리 돌아가는 업무의 소극장 특성상 제한 기간을 짧게 두고 작업해야 했고 그래서 시간 안에 최적의 결과물을 내야한다는 생각이 몸에 배어있습니다. 이런 경험을 바탕으로 브이유크퍼니에서도 시간 안에 고민한 결과물을 녹여낼 수 있도록 최선을 다하고, 고객의 니즈를 읽고 지속적인 구매가 일어날 수 있는 디자인을 하겠습니다.

지원동기 및 입사 후 포부

제품의 판매자가 된 것처럼, 제품의 소비자가 된 것처럼

디자인을 여러번 해보면서 느낀 점은 혼자만의 생각에 갇혀서는 안된다는 점입니다. 좋은 아이디어가 생각났더라도 판매자의 입장에서 어떻게 받아들여질지, 소비자는 이것을 좋아할지 생각하고 작업해야 상업적으로 성공할 수 있는 디자인이 될 수 있습니다. 내가 판매자라면 어떤 디자인을 하고 싶은지, 소비자라면 어떤 디자인을 선택할지 입장바꿔 디자인함과 동시에, 흔한 것에서 끝나지 않고 새로움과 차별성을 보여줄 수 있는 아이디어를 더할 수 있어야 할 것입니다. 그리고 이렇게 되기 위해선 함께 일하는 분들의 의견을 주의깊게 들어야 할 것이고 배우는 마음으로 임해야 할 것입니다.

브이유크퍼니의 제품 및 서비스가 잘 팔리고, 저의 디자인도 발전하고, 함께 일하시는 분들과 회사가 성장하는 그런 이상적인 미래를 꿈꾸고 있습니다.