

# 이 력 서



이	름	민다홍 (한자) 閔다홍(한글이름) (영문) Dahong Min		
생	년 월 일	1994년 9월 14일 (만 30세)		
E - M a i l	<a href="mailto:dah0014@naver.com">dah0014@naver.com</a>	휴	대	폰 010-4415-1788
포	트 폴 리 오	<a href="https://dah0014.github.io/">https://dah0014.github.io/</a>		
주	소	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 (1년 10개월)	레몬미술교습소	원장	- 미술 교육 및 지도 - 커리큘럼 개발 - 학원 운영 및 경영 관리 - 고객 소통 및 관리

## □ 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>	테미갤러리
	2024	단체전 <첫번째 기억 : 턱>	테미갤러리
	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 04 월 16일 지원자 민다홍 (서명)



# 자기소개서

## 성장과정

### 가치관을 통한 발전

무엇이든 '지금 하자'는 가치관을 갖고 있습니다. 미술에 흥미가 많았던 저는 대학에서 경영학과에 입학한 후 본격적인 미술공부를 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 목표를 설정하고 이를 달성하는 체계적인 접근 방식을 배웠습니다. 이러한 성취 경험은 당장이라도 목표를 세우고 경험을 늘리면 할 수 있는 일이 많다는 것을 깨닫게 했고, '지금 하자'는 가치관을 가지게 되었습니다.

이러한 가치관을 바탕으로 편집디자인을 공부하기 위해 포토샵을 인터넷 강의와 유튜브를 통해 연습했고 GTQ 1급 자격증을 취득할 수 있었습니다. 또한 웹디자인을 공부하기 위해 직업전문학교에서 UX/UI 강의를 6개월간 수강하였고, 99.7%의 출석률을 달성하였습니다. 레이아웃과 디자인은 기존 광고물과 핀터레스트를 비슷하게 따라해보며 점차 발전시킬 수 있었습니다.

앞으로도 '지금 하자'는 가치관을 바탕으로 계속해서 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 문자로 전달하고 개선점을 제시했습니다. 이 서비스는 학부모님들께 매우 만족스러웠고, 교습소 홍보자료와 데이터로 활용될 수 있어 큰 도움이 되었습니다.

### 조용한 성격, 깊이 있는 배움 그리고 따뜻한 소통

저는 조용한 성격을 가지고 있지만, 덕분에 깊이 몰입하고 꾸준히 배워나가는 데 강점을 가지고 있습니다. 혼자만의 시간으로 차분히 분석하고 익히는 방식은 기술을 익히고 세심한 결과물을 만드는 데 도움이 되었습니다. 하지만 소통의 중요성을 깨달은 이후, 교습소에서 아이들과 학부모님을 응대하며 성격의 경계를 넓히는 경험을 했습니다. 아이들의 반응과 학부모님들의 의견을 수업에 반영하는 과정에서 신뢰는 경청에서 비롯된다는 것을 배웠습니다. 조용함을 강점으로 삼되, 상대방의 이야기에 귀 기울이며 앞으로도 따뜻한 소통을 이어나가겠습니다.

### 2번의 개인전과 7번의 단체전, 4번의 수상

처음에는 미술 생태계에 대한 이해가 부족했지만, 이를 극복하기 위해 전시에 참여하며 미술 작가들과 협업하는 기회를 가졌습니다. 그 과정에서 새롭게 알게 된 것이 많았고, 불안정한 직업 속에서도 끊임없이 실력을 향상시키고 활동하시는 작가님들께 존경심이 들기도 했습니다.

첫 개인전은 대전동구행복한어르신복지관의 지원을 받아 개최했으며, 전시주제를 직접 설정하고, 기획자분들과 소통하며, 홍보 리플렛을 직접 디자인하는 등 다양한 역할을 수행하였습니다.

단체전은 'When I was Young'과 '첫 번째 기억: 텍'이라는 전시가 인상 깊었습니다. 'When I was Young'은 작가님도 대표님도 젊은 청년들이 주도한 전시였기에 열정과 독창성을 경험할 수 있었고, '첫 번째 기억: 텍'은 작가님, 미술작가님, 미술교수님, 공방대표님 등이 참여하여 다양한 형태의 예술작품이 한데 어우러질 수 있는 방법을 논의했던 실험적인 전시였습니다.

2022년부터는 대전광역시미술대전에 매년 작품을 출품하여 실력을 유지하고자 노력했습니다. 첫 수상작인 '해안 절벽'은 유화물감 사용에 미숙함이 있었을 때, 고전 화가의 작품을 참고하면서 색감과 사용 방법에 대해 고민하며 그렸던 작품입니다. 그만큼 수상을 하고 미술관에 수상작이 걸렸을 때 큰 성취감을 느꼈고 앞으로도 계속 미술 관련 분야에서 일하고 싶다는 생각을 했습니다.

### 소극장에서 시작된 실무 감각

소극장에서 인스타그램 홍보물과 릴스, 상세페이지를 제작하여 극장의 이벤트와 행사, 연극을 홍보하고 공연의 정보를 전달하는 업무를 했습니다. 디자인이란 내용을 이해하고 목적에 맞게 시각화되어야 의미있다는 것을 배웠고, 공연 분위기, 전달하고자 하는 메시지, 타겟 관객의 반응을 고려하며 작업했기에, 지금도 디자인을 할 때 '무엇을, 누구에게' 효과적으로 전해야 하는지 먼저 고민하는 습관이 남아 있습니다.

다양한 웹디자인 또한 결국 고객의 니즈를 읽고, 내용을 빠르게 파악한 뒤, 목적에 맞게 디자인하는 작업이기 때문에 이러한 실무 경험이 도움이 될 수 있을 것이라 생각합니다.

## 지원동기 및 입사 후 포부

### 웹디자이너를 선택한 이유

전시를 하고 교습소를 운영하면서 미술작가만으로는 경제적 안정을 찾을 수 없다는 것을 깨닫고, 어떻게 하면 미술 관련 분야를 유지하면서 성취감을 느낄 수 있는 일을 할 수 있을까 고민했습니다. 그러던 중 알게 된 직업이 웹디자이너였고 포토샵, 코딩 기술을 배워서 의미있는 디자인을 만들 수 있다는 것에 즐거움을 느꼈습니다. 배울수록 도구가 다를 뿐 미술과 공통점이 많다는 걸 알게 되었고 결과물을 만들수록 실력이 향상하여 디자인을 즐기게 되었습니다.

### 신뢰할 수 있는 디자이너

저는 빠르게 만들고 오래 고민하는 전문가가 되고 싶습니다. 꾸준함에서 나오는 속도와 고민에서 나오는 퀄리티를 작업물에 담고 싶습니다.

기본기를 놓치지 않도록 유지하며, 회사 안에서의 태도를 바르게 하고, 실무력을 빠르게 익히도록 노력하겠습니다. 그리고 어떠한 일이 있어도 흔들리지 않는 중심을 잡고 회사에서도 고객에게도 신뢰할 수 있는 디자이너로 성장하고 싶습니다. 배우는 태도로 꾸준하게 신뢰를 쌓아나가겠습니다.