

# 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/dhportfolio2/">https://dah0014.github.io/dhportfolio2/</a>		
주	소	대전광역시 대덕구 계족산로135 선비마을4단지아파트 417-204		

## □ 학력사항

학 력	재학기간	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	- SNS 홍보 및 블로그 포스팅 관리 - 고객 소통 및 관리 - 미술 교육 및 지도
	2025.03~2025.04	아신극장	디자인	- SNS, 상세페이지 디자인
	2025.07~2025.08	토니숲	디자인	- 어린이 가구 디자인 - 고객 전화상담

## □ 자격사항

자 격 증	자격증명	취득일자	발행처
	GTQ(포토샵) 1급	2024.08.16	한국생산성본부
	GTQi(일러스트) 1급	2025.06.20	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
	Illustrator (일러스트)	중	- GTQi 1급 자격증 보유
	Excel(엑셀)	중하	- 데이터 정리 가능
	HTML	중	- 웹 표준을 준수한 웹페이지 구현
	CSS	중	- 다양한 디바이스에서 호환성을 유지한 웹디자인 구현
	Javascript (자바스크립트)	중하	- 메서드를 활용하여 웹페이지의 동적인 효과 구현
	jQuery (제이쿼리)	중하	- 플러그인을 활용하여 웹페이지의 동적인 효과 구현
	Visual Studio Code	중	- 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 08 월 28일 지원자 민다홍 (서명)



# 자기소개서

## 지원동기

### 저를 숨기지 않아도 되고 가치관과 연결된 곳

아누타는 AI 기술을 통해 장애인의 디지털 콘텐츠 창작 기회를 넓히고, 장애인 고용의 새로운 가능성을 제시하는 긍정적인 비전을 가진 기업입니다. 저는 이러한 아누타의 가치가 저의 경험과 깊이 맞닿아 있다고 생각합니다.

저는 약 7년 전 뇌전증을 진단받았습니다. 처음 2년간은 외부에서 갑작스럽게 쓰러지기도 하고, 수업 중 발작을 경험하기도 했습니다. 하지만 꾸준한 치료와 관리로 현재는 약을 복용하며 안정적으로 생활하고 있으며, 일상과 업무를 수행하는 데 큰 문제가 없습니다.

저는 병을 숨기지 않고도 받아들여주는 곳에서 제 역량을 발휘하며 성장하고 싶다는 꿈을 늘 가지고 있었습니다. 단순히 일하는 것에 그치지 않고, 지병이나 장애가 있어도 각자의 전문성과 능력을 살려 사회 속에서 자신의 역할을 다할 수 있다는 것을 보여주고 싶습니다.

아누타가 지향하는 목표는 바로 이런 저의 바람과 일치합니다. 저는 이곳에서 제 역량을 최대한 발휘하여 함께 성장하고, 아누타의 사회적 가치 실현에 기여하고 싶습니다.

아직은 경증에 속하고 장애인 신청을 하지 않았지만 만약 이곳에서 오래 일할 수 있는 꿈이 이루어진다면 장애인 신청과 함께 아누타를 성장시키기 위해 제 자신의 능력을 꾸준히 발전시키겠습니다.

## 성장과정

### 경영과 미술, 두 시선의 융합

경영학을 전공한 뒤 미술에 대한 관심이 깊어져 회화과로 편입하였습니다. 재학 중 다양한 공모전에 출품하고 개인전과 단체전을 통해 여러 작가들과 교류하며 전시 경험과 수상 경력을 쌓았습니다.

바로 아동미술 교습소를 하게 된 저는 주로 초등학생들을 가르치며 교육방법을 배우고 어떻게 하면 아이들과 부모님들을 만족시킬 수 있을까에 대한 고민을 했습니다. 그리고 홍보를 위해 블로그 사진 보정과 내용을 직접 포스팅해 올리기도 했습니다.

또한 포토샵과 일러스트 GTQ 1급 자격증을 독학으로 취득하였고, 현재는 포토샵과 일러스트를 활용해 광고물, 홍보물, 장식 디자인을 제작하며 실무 경험을 넓히고 있으며, 웹디자인 수강을 통해 홈페이지 레이아웃을 고객 친화적이고 트렌디하게 설계하는 데에도 관심을 두고 있습니다.

앞으로는 회화 전공을 통해 얻은 미적 감각과 시각디자인 툴 실무 역량을 결합하여, 사용자 경험을 고려한 창의적인 디자인을 제안할 수 있는 디자이너로 성장하고자 합니다.

## 성격의 장단점

### 더 나은 결과를 위한 능동적 실천

저의 장점은 배움을 멈추지 않고 능동적인 실천을 이어가는 것입니다. 미술교습소를 원장으로서 운영했을 때도 주변 미술학원의 교육 방식과 고객 대응 방식을 공부하기 위해 주말에 아르바이트를 하였고 현장의 흐름을 관찰했습니다. 그리하여 개인 교습소의 장점을 살리면서도 고객들을 만족시킬 커리큘럼을 직접 설계하였습니다. 또한 '레몬알림'이라는 학생 맞춤형 알림문자를 도입하여 아이들의 미술교육 사진과 수업내용을 알림장 형식으로 한달에 한번씩 정리하여 전달하였으며 이 자료는 교습소의 신뢰도를 높이고 홍보자료로 쓰이며 긍정적인 방향으로 사용되었습니다.

## 조용하지만 안정감 있는 소통

저는 조용한 성격을 가지고 있지만, 그만큼 한 가지 일에 깊이 몰입하고 꾸준히 배워나가는 힘이 있습니다. 조용한 성향은 종종 단점으로 작용할 수 있지만 그 점을 잘 알고 있었기에 의식적으로 더 적극적인 소통을 실천하려 노력해왔습니다. 미술교습소에서 아이들에게 마인드맵에 그리고 싶은 것을 적게하여 흥미있는 소재를 가지고 그림을 그릴 수 있게 하였고 꾸준히 기술 습득을 할 수 있는 방법을 체득시켰습니다. 결과적으로 ‘미술을 잘 가르쳐주시고 친절한 선생님’이라는 피드백을 받을 수 있었고 아이들이 거부감이 없으니 학부모님들께서도 건의사항이나 문의가 있을 때 편하게 연락하시고 서로 만족하는 소통을 했습니다.

## 주요경력

### 인스타그램, 블로그, 상세페이지 디자인

소극장에서 근무하며 인스타그램 홍보물, 릴스 영상, 상세페이지를 직접 제작하며 극장의 연극과 이벤트를 홍보한 경험이 있습니다. 연극의 리허설을 직접 관람하고 관객의 시선에서 콘텐츠를 분석하며 “어떻게 하면 표가 더 팔릴 수 있을까”를 고민하며 효과적인 홍보물을 만드는 방법을 연구했습니다. 소극장은 특성상 업무 흐름이 매우 빠르기 때문에 늘 제한된 시간 안에 최적의 결과물을 내는 데 집중해야 하므로 이 경험은 빠른 작업 속도와 함께 퀄리티를 유지하는 실무 감각을 익히는 데 중요한 기반이 되었습니다.

또한, 저는 매표소에서 직접 티켓을 판매하고 고객과 소통하며 문의전화를 받는 등 다양한 실무를 경험했습니다. 이를 통해 디자인 이외에도 고객 응대와 운영 전반에 대한 이해를 키울 수 있었고, 고객의 반응을 읽고 실질적인 성과를 고민할 수 있게 되었습니다.

이후 토니쇼에서 근무하며 어린이가구 디자인과 홈페이지·블로그용 사진 보정과 포스팅을 맡았습니다. 업무 전반을 경험하며 디자인 프로세스의 흐름을 이해하고, 고객의 요구에 맞춘 맞춤형 디자인을 수행하는 역량을 키웠습니다.

## 입사 후 포부

### 브랜드 가치를 높이는 디자이너

디자인 작업을 해오며 가장 크게 느낀 점은, 혼자만의 관점에 갇히지 않는 것이 상업적 디자인의 핵심이라는 것이었습니다. 아무리 멋진 아이디어라도, 판매자 입장에서 얼마나 설득력이 있는지, 소비자 입장에서 정말 사고 싶은 디자인인지 끝까지 고민해야 합니다.

저는 작업을 할 때마다 ‘내가 이 브랜드의 판매자라면 어떤 이미지를 만들고 싶을까’, ‘내가 소비자라면 어떤 포스터, 어떤 홍보물에 눈길이 갈까’를 끊임없이 떠올립니다. 이처럼 양쪽의 입장을 오가며 생각하는 습관은, 흔한 아이디어에 머무르지 않고 차별성과 설득력을 갖춘 디자인을 생각하는 데 큰 도움이 되었습니다.

그렇기 때문에 함께 일하는 동료들의 의견을 놓치지 않고 경청하는 것도 매우 중요하다고 생각합니다. 다양한 시각을 받아들이고 그 안에서 배우며 성장하는 자세야말로 팀과 브랜드를 함께 성장시킬 수 있는 힘이라고 믿습니다. 또한 타사에서는 어떠한 방식으로 디자인을 하고있는지를 참고하며 가장 효과적인 선택을 해야 할 것입니다.

입사 후에 아누타가 더 많은 고객들에게 사랑받고 디자인으로 본사의 가치가 더욱 높아지기를 바랍니다. 동시에 저 또한 팀원들과 함께 높은 디자인 퀄리티를 고민하고 실현하는 디자이너로서 성장하고 싶습니다.

회사와 브랜드가 확장되는 기쁨, 디자인 수준이 한층 단단해지는 성취, 그리고 그 안에서 제가 꾸준히 배움과 책임을 실천하는 모습이 제가 꿈꾸는 미래입니다.