


# 이 력 서

	이름	이예솔	영문	Lee yesol
	생년월일	1994.07.12	나이(만)	28
	휴대폰	01038302247	E-mail	beaupinetree@gmail.com
	주소	인천 남동구 경인로 619		
	포트폴리오			

학력사항		
재학기간	학교명 및 전공	구분
2013.03 – 2017.02	계명대학교 실내환경디자인학과 전공 / 생태조경학과 부전공	졸업
2011.09 – 2013.02	신성여자고등학교	편입학/졸업

활동사항(경력사항)			
기간	활동 내용	활동구분	기관 및 장소
2022.09-2022.12	WEB UX/UI 디자이너 양성 교육	교육	SBS 아카데미컴퓨터아트학원
2020.12 – 2022.03	디자인디토어소시에이츠 인테리어/공공디자인 파트 설계직 주임: 디자인툴 활용 디자인 시안 및 도면 및 3D 시안 제작 및 전반적인 디자인 과정 참여	정직원	서울
2019.09 - 2019.12	매스씨앤지 도시재생본부 공공디자인 파트 서브 디자이너: 디자인툴 활용 디자인 시안 제작	정직원	서울
2027.12 – 2019.03	디팩토리 인테리어디자인 설계직 사원 : 인테리어 현장 실측 및 디자인 툴 활용한 전반적인 시안제작 및 도면제작 업무	정직원	제주

자격면허/수상내역			
취득일	자격증 / 면허증	등급	발행처
2022.03.22	공공디자인전문인력등록	-	한국공예디자인문화진흥원
2017.05	실내건축기사	-	한국산업인력공단
2016.03	운전면허	2 정보통	도로교통공단
2015.10.	2015 대구 공공디자인공모전	동상	대구시청
2015.08	2015 구미 공공디자인공모전	입선	구미시청

보유기술		
프로그램	능력	수준

HTML5	기본적인 웹 구조 제작	중
CSS3	기본적인 웹 스타일링	중
AUTO CAD	인테리어 및 시설물 도면 제작	상
SKETCHUP/V-RAY	건축물 및 인테리어 공간 , 시설물 3D 구현 및 렌더링 루비를 활용한 추가기능 활용	상
ADOBE DESIGN TOOL	포토샵 및 일러스트 활용한 디자인시안 제작가능	중상
<p style="text-align: right;">위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다.</p> <p style="text-align: right;">2023 년 02 월 01 일</p> <p style="text-align: right;">성 명 : 이예솔</p>		

# 자기소개서

## 성장과정

“도전을 두려워하지 않는 사람”

인테리어, 공공 디자이너로 재직 중일 당시 다양한 레퍼런스를 찾기 위해 많은 디자인 사례를 보았습니다. 그리고 찾아본 레퍼런스를 정리하면서 상당수가 웹 디자인과 관련되었다는 것을 알게 되면서 조금씩 흥미를 가지게 되었습니다. 당시에 이미 다른 디자인 분야 사회경험이 있었고 웹디자인에 대한 전반적인 지식 또한 관련 전공자들에 비해 부족함을 인지하고 있었기 때문에 새로운 것을 배우고 시작함에 있어 두려움이 앞섰습니다.

하지만 두려움을 떨치고 관련 직무를 조금이라도 배우기 위해 학원에서 수업을 수강하며 기본적인 html 구성 및 css 를 활용한 웹페이지 스타일링 그리고 기본적인 제이쿼리 문법 구조를 배웠습니다. 그 결과 과제 평가에서 우수한 성적으로 상을 받게 되었습니다.

다양한 분야를 접하고 공부해야 하는 디자이너 특성으로써 경험은 스스로 더욱 발전 할 수 있는 밑바탕 또 지식이 된다 생각합니다. 만약 과거에 내가 현실에 안주하고 새로운 디자인 분야를 배우지 않았다면 디자이너로써 새로운 역량을 키울 수 없었을 것입니다. 이 경험을 통해 도전에 대한 두려움을 떨칠 수 있었고 앞으로의 미래에도 배움에 있어 많은 도전이 가능할 것이란 믿음이 생겼습니다.

## 성격의 장단점

“사람에 대한 이해”

“건축의 출발점도 도달점도 사람이다.”라는 유명 건축가 프랑크 게리의 어록이 있습니다. 대학시절 실내 건축과 환경디자인을 배우며 알게 된 구절이고 자주 접했던 구절이었습니다.

때문에 대학 시절부터 주변환경과 사람에 대해 많은 관심을 갖고 이해해야겠다고 생각하고 삶에 있어서도 중요한 가치관으로 자리 잡게 되었습니다.

위 가치관을 갖게 된 후 실제로 실내 및 공공 디자이너로써 디자인 업무를 진행할 때 디자인이 설계된 과정을 설명하는 일이 잦았고 그 과정에 있어서 이용자를 분석하는 일이 많았습니다. 이용자의 행동

패턴, 그리고 더 나아가 때로는 개개인의 생각 등을 조사하며 세상에는 다양한 의견과 다양한 방식이 있다고 공감하게 되었습니다. 타사와 함께한 프로젝트 협업 혹은 클라이언트와의 소통에 있어서 또한 원활한 과정을 통해 진행 할 수 있게 되었습니다.

하지만 사람들과의 소통과정에서 많은 부분을 이해하고 수용하려다 보니 개인적으로 받아들이기 힘든 피드백이나 혹은 컴플레인에 감정적으로 많은 동요를 하는 경우도 발생했습니다. 이런 부분을 개선해 나가기 위해 상황에 대한 주변분들의 의견을 물으며 본인의 행동을 객관적으로 바라보고 판단하려 했고 필요 시 더 발전할 수 있는 방향의 의견을 수용하려 노력했습니다.

#### (사회경험)

##### “소통은 문제해결의 정답”

대학시절 당시에 동일한 디자인분야 취업을 준비하고 있던 동료들 모아 팀장으로써 팀을 구성하여 공모전에 나가게 되었던 경험이 있습니다. 공모전은 외부 활동이었기 때문에 개인의 수업 스케줄보다 우선순위에서 벗어났으며 본인의 디자인 안건만 어필하려는 팀원 때문에 스케줄 조정 부분과 디자인 결정과정에서 많은 마찰을 빚게 되었습니다. 미팅 진행 시 소통 부재의 문제가 크다 생각하였고 문제 해결을 위해 우선 팀원 개개인의 의견을 수렴하고 설득하는 과정을 통해 미팅 스케줄을 모두의 편의에 맞게 조절하였습니다. 또한 디자인 안건을 개인적으로 제출하더라도 팀의 특성을 꼭 반영해야 한다는 의견을 적극 제시하여 팀의 특성이 담긴 디자인안을 제출할 수 있도록 유도하였으며 디자인 결정과정에서의 마찰을 최소화시켰습니다.

과정은 순탄치 못했지만 이 공모전을 통해 동상이라는 좋은 결과를 얻게 되었고 수상과는 별개로 팀 프로젝트를 이끌어 나갈 때 혹은 팀이 문제에 처해있을 때 소통을 통한 문제 해결 능력 경험을 얻을 수 있었으며 한 팀의 장으로써 팀을 이끌어 나갈 수 있는 방법을 알 수 있었습니다.

#### 입사 후 포부

“찾아가는 만능 엔터테이너”

인테리어 회사 재직 당시 리모델링 완공 사진을 후보정 후 회사 사이트에 업로드 해야 하는 업무가 있었습니다. 간단한 업무였지만 오랫동안 사이트의 리뉴얼이 진행되지 않았기 때문에 대표님께 변경이 필요하다고 건의하였습니다. 사이트에서 수정해야하는 주소 이전과 지도 추가 그리고 랜딩 페이지의 이미지들을 변경하는 방법을 배우고 html 을 활용하여 수정하게 되었습니다. 그 후 사이트를 회사의 포트폴리오로 적극적으로 활용 할 수 있게 되었으며 잠재적 클라이언트가 더 적극적으로 회사에 프로젝트를 문의하고 클라이언트 미팅에도 더 적극적으로 활용하여 관련 설명을 쉽게 할 수 있는 계기가 되었습니다.

이처럼 현실에 안주하지 않고 회사에 필요한 분야가 있다면 그 분야를 공부하고 직무에 적용시킬 수 있어야 더 발전 된 결과물을 얻을 수 있습니다. 디자이너라는 직업은 만능 엔터테이너처럼 모든 분야를 배울 수 있는 열린 생각이 있어야만 지속이 가능한 직업이라 생각합니다. 그리고 앞으로도 이런 모습을 갖출 수 있도록 노력하는 디자이너가 되는 것이 제 목표입니다.