

권해인 경력

여, 1997(만 26세)

✉ godls2213@naver.com

☎ 010-5660-9775

🏠 (10558) 경기 고양시 덕양구 동세로



경력

총 1년 2개월 (퇴사)
(주) 디엘엔터테인먼트

학력

대학교(4년) 졸업
란주대학

희망연봉

3,200~3,400만원

포트폴리오

총 2건

[핵심역량]

- 디자인 뿐 아니라 웹 퍼블리싱 기술도 보유하고 있습니다.

나의 스킬

Notion

Figma

JavaScript

사진 편집

MS Word

Excel

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Powerpoint

HTML

CSS3

중국어

블로그 운영

경력

총 1년 2개월



(주) 디엘엔터테인먼트

사원

2022.07 ~ 2023.08 · 1년 2개월

학력

대학교(4년) 졸업

란주대학교(4년제)

국제문화교류학과

2016.09 ~ 2020.07 (졸업)

주야간

| 주간

지역

| 아시아중동

논문/작품

| 韩语中汉字音的规则分析研究 (한국어 한자음 규칙 분석 연구)

자격/어학/수상

(新)HSK (196점/6급/PASS)

중국어

2020.01

포트폴리오 및 기타문서

포트폴리오

🔗 <https://designhaein.github.io>

포트폴리오

 <https://blog.naver.com/godls2213>

작업기간 | 0000.00.00~0000.00.00

작업내용 | 개인적으로 취미삼아 운영하던 블로그입니다.

경력기술서

근무 기간 : 2022.07 - 2023.07 (1년 1개월)

소속 / 직책 : 디엘엔터테인먼트, 디자인팀 사원

1) 주요 업무 : 웹 디자인

- 사용 툴(스킬) : 카페24, 아임웹, Visual Studio Code, HTML, CSS, Java Script, Blender, Google Spread Sheet, Figma, Photoshop
- 상세 내용 :
 - 피그마 디자인 및 커뮤니케이션
 - 웹기획 참여
 - 트렌드 슬라이드 배너 코드 작업
 - 자바스크립트, 구글 스프레드시트 등 스킬들을 활용해 기능적, 입체적인 디자인
 - 3D 모션 그래픽 및 웹 애니메이션 디자인
 - 카페24 및 아임웹 등 솔루션 업체 관리 및 디자인
 - 간단한 코드 유지보수 작업
 - 스튜디오 촬영 보조, 이미지 보정 및 합성

2) 주요 업무 : 브랜드 디자인

- 사용 툴 : Photoshop, Illustrator
- 상세 내용 :
 - 브랜드 아이덴티티 확립 (담당자 인터뷰, 키워드 및 슬로건 추출)
 - 로고 디자인
 - 브랜드 가이드라인 제작

3) 주요 업무 : UI/UX 개선

- 사용 툴(스킬) : Cafe24, HTML, CSS, JavaScript, Figma
- 상세 내용 :
 - 주문서 작성 페이지 개선으로 구매 전환율과 매출액 각각 120.65% , 77.4% 상승
 - 가독성 향상, 사용자 중심으로 플로우차트 개선

4) 주요 업무 : 사내 노션 시스템 세팅

- 사용 툴 : Notion
- 상세 내용 :
 - 연월차 관리용 자동화 데이터베이스 세팅
 - 업무 태스크 관리용 자동화 데이터베이스 세팅
 - 노션의 수식, 관계형, 롤업 등에 대한 이해를 바탕으로 유지보수

5) 주요 업무 : 콘텐츠 및 편집 디자인

- 사용 툴 : Photoshop, Illustrator
- 상세 내용 :
 - FB 광고 소재 기획 및 디자인
 - 홈페이지 메인 슬라이드 배너 디자인
 - 상세페이지 기획 및 디자인
 - 전시 부스를 위한 편집 디자인 (X배너, 전단지, 시트지, 테이블 보 등)
 - 기타 편집 디자인 (명함, 현수막, 항공 기내지, 포스터 등)

첫 사회생활, 어떻게 해야 '잘'하는 걸까?

처음 디자이너로 일하기로 다짐하고 나서 각오를 다지며 세운 몇 가지 목표가 있었습니다.

1. 업무 프로세스에 잘 적응하자

단순히 편해지는 것뿐만 아니라 새로 겪는 다양한 업무 톨과 규칙들을 정확히 이해하고 활용할 줄 알고자 했습니다. 제가 입사한 시점부터 회사는 노션과 슬랙을 활용하여 새로운 업무 프로세스를 정착시키는데 매진하고 있었습니다. 그 과정에서 저는 노션으로 업무 TASK 시스템과 휴무 DB 시스템을 만들어 동료들에게 사용법을 공유하면서 개편되는 업무 프로세스 확립에 기여했습니다.

2. 주요 외주 프로젝트를 1건 이상 처음부터 끝까지 책임지자

주요 프로젝트를 혼자 담당하기엔 신입이고 배울 점이 많았지만 직접 책임지고 싶다는 욕심에 세웠던 목표였습니다. 열심히 하는 모습을 보이면 좋은 기회가 올 것이라고 생각했습니다. 운 좋게 입사 직후부터 기회가 찾아와 클라이언트 미팅에 참여하여 디자인에 대해 브리핑하고 설득하는 경험을 할 수 있었습니다. 1년간 2개의 외주 업체를 단독으로 담당하여 홈페이지 및 브랜드 신규 런칭, 웹 사용성 개선을 통한 매출 상승에 기여하는 등 다양한 실무를 하게 되었습니다.

3. 문제를 해결하는 논리적인 디자인을 하자

이 목표는 아직 달성하지 못한 것입니다.

디자인에 직업으로서 흥미를 가지게 된 이유는 문제 해결력이었습니다. 서비스 이용 중 직면할 수 있는 다양한 문제들을 디자인을 통해 논리적으로 해결하고 목표에 달성할 수 있다는 점이 와닿았습니다. 그래서 이와 같이 '문제 해결의 디자인'을 가장 중요한 목표로 설정했습니다. 하지만 여러 가지 프로젝트를 겪으면서 '문제'를 '디자인'으로 해결하는 일은 경험하지 못했습니다. 디자인에 대한 회사의 방향과 저의 방향이 맞지 않았습니다.

저는 마지막 목표를 달성할 수 있는 환경에서 새로운 목표를 갱신하고 그 성취감을 다시 원동력으로 삼아 앞으로 나아갈 수 있는 팀에서 디자인을 하고 싶습니다. 그리고 이제는 가능할 것이라고 믿고 있습니다.

성장과정

포토샵이라는 장난감

초등학교 저학년, 쇼핑몰을 운영하시던 어머니의 영향으로 포토샵이라는 재밌는 장난감을 발견할 수 있었습니다. 어깨너머로 본 어머니가 조작하던 단축키를 따라 해보고 나중엔 도서관에서 빌린 책으로, 블로그에 올라온 강의들로, 더 나중엔 유튜브의 상세한 강의들로 장난감을 더 재밌게 가지고 놀 수 있었습니다.

다만 그저 장난감으로 여겼던 타인지 디자인이란 진로에 대해서 가볍게 생각했습니다. 결국 입시를 코앞에 둔 나이에 제 진로에 확신이 없어 전혀 다른 진로를 선택하기도 했습니다. 하지만 뒤늦게 결심한 디자이너란 꿈은 일러스트레이터라는 또 다른 장난감의 발견으로 가질 수 있었습니다. 그리고 제 눈앞의 현실은 중국어 전공의 유학생이었지요. 꽤 길고 신중한 고민 끝에 저는 현실에 안주하지 않고 원하는 삶을 살기로 했습니다.

직무적합

디자인: 보통

표준점수

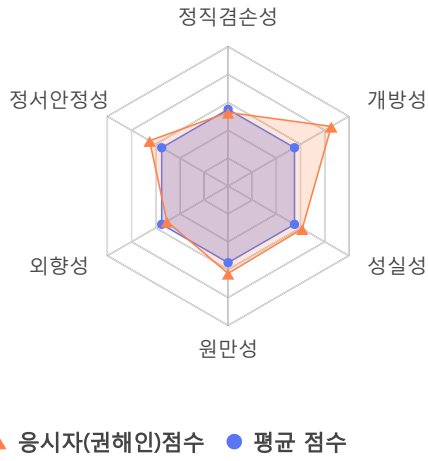
63 점

백분위

83 %

응답신뢰도

높음



디자인직에서는 세심함을 바탕으로 새롭거나 대안적인 방안을 제시할 줄 알며, 타인에게 신뢰감을 심어주는 동시에 다른 사람의 의견에 귀 기울일 줄 아는 자세가 요구됩니다.

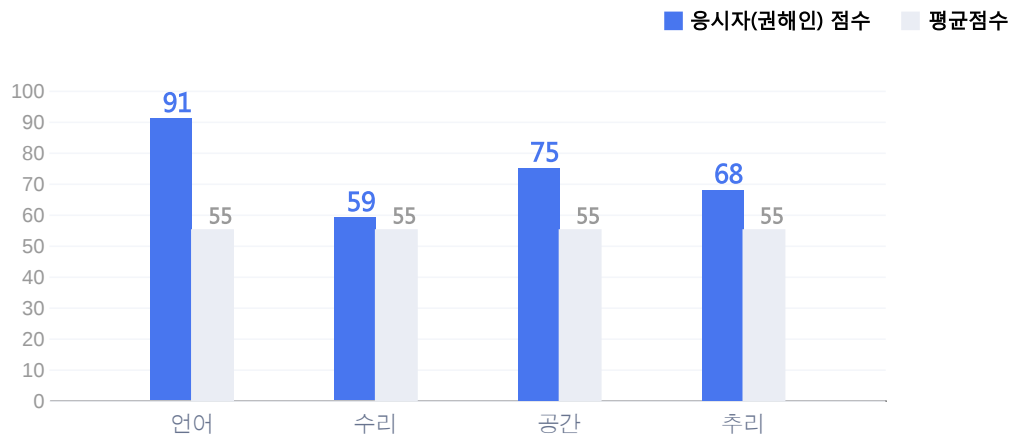
권해인님은 해당 직무에 대한 적합도가 높아 주어진 직무 상황에 잘 적응하며, 역량을 발휘할 가능성이 높습니다.

- 표준점수: 인성검사 응시자 집단에서 나의 상대적인 위치를 나타내기 위해 산출하는 점수.
- 백분위: 응시자 보다 낮은 점수를 받은 사람을 백분율로 표기.
예) 점수가 95%라면 응시자 점수보다 낮은 사람이 95% 있다는 것을 의미.
- 응답신뢰도: 일관적인 답변을 하지 않았거나 실제 자신의 성향보다 더 긍정적인 방향으로 응답하면 신뢰도가 낮아질 수 있음.

적성검사

| 2022.04.25

적성별 점수



적성별 상세설명

적성	등급	백분위	정의
언어	★★★★	99%	권해인님이 가장 잘하는 것은 언어입니다. 단어와 문장의 의미를 정확히 이해하고, 적절한 어휘를 사용하여 대화하거나 글을 쓸 수 있는 능력글에서 제시된 사실적 또는 맥락적 정보와 개념의 핵심 내용을 파악하고, 요약하여 제시할 수 있는 능력
공간	★★★★	90%	정보를 머릿속으로 떠올리고, 부분을 통합하여 전체를 파악할 수 있는 능력물체를 마음속으로 회전시키거나 조합할 수 있고, 방향을 바꾸더라도 동일한 도형을 찾아낼 수 있는 능력

적성	등급	백분위	정의
추리	★★★	82%	복잡한 상황과 전제를 정확히 파악하고, 비판적 사고와 추론 과정을 통해 주장의 진위 여부 혹은 오류를 판단할 수 있는 능력주어진 사실들을 조합하여 새로운 가설을 만들고, 스스로 검증할 수 있는 능력
수리	★★★	69%	수 체계/수학에 대한 이해를 바탕으로 일상적 수리 문제를 쉽게 해결할 수 있는 능력말이나 글로 된 문제 상황을 보다 간단한 수학적 기호(사칙연산 기호, 등호, 부등호 등)로 전환한 뒤 해결해내는 능력

- 백분위

나보다 낮은 점수를 받은 사람을 백분율로 표기
예) 점수가 95%라면 내 점수보다 낮은 사람이 95% 있다는 것을 의미
- 등급

★★★ : 해당 영역의 능력이 뛰어납니다
★★ : 다른 응시자와 유사하거나 비교적 우수합니다
★ : 조금 더 노력이 필요한 영역입니다