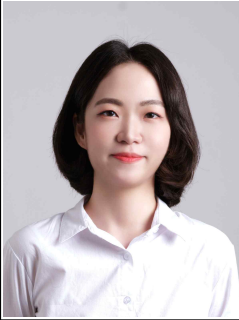

입 사 지 원 자
U I / U X 부 문
김 찬 미

이 력 서

(희망연봉 : 면접시 협의/회사 내규에 따름)

(지원 부문 : UI/UX 디자이너)

	성 명	김찬미	한 자	金 贊 美
	생년월일	1994년 10월 17일	연 령	만 28세
	E-mail	wanna20220423@gmail.com		
	포트폴리오	https://chan0617.github.io/portfolio/		
	휴 대 폰	010-4908-3987		
	주 소	서울시 강동구 천호1동 35-4		

1. 학력사항

년 / 월	학 교 명	학 과	졸 업 구 분
2013년 03월 ~ 2016년 02월	동서울대학교	시계주열리학과	졸업
2010년 03월 ~ 2013년 02월	명일여자 고등학교	문과	졸업

2. 교육사항

년 / 월	교 육 과 정	교 육 기 관	비 고
2022년 06월 ~ 2022년 10월 (760H)	(디지털디자인) UI/UX 반응형 웹디자인&웹퍼블리셔(디자인 &코딩) 양성과정	그린컴퓨터아카데미 (강남)	수강 중
2021년 09월 ~ 2021년 10월	데이터 라벨링 입문 과정	인공지능플랫폼구축	수료

3. 직무능력사항

프 로 그 램(사용 언어)	활 용 능 력
Adobe Photoshop	-기본적인 툴 사용 사진 보정. 합성 . 아트웍 가능
Adobe Illustrator	-BI/CI로고, 팸플렛 디자인, 명함디자인 등 제작 가능
Figma	-기본적인 툴 사용/ UI/UX디자인 제작 및 프로토타입 구현 가능
HTML5&CSS3	-코딩으로 웹페이지 구현가능 -웹표준과 접근성을 준수한 코딩으로 모바일 웹, 미디어쿼리를 이용한 반응형 웹 크로스 브라우징 구현가능 -탭메뉴 구현 및 디자인 시안의 구조에 따른 마크업과 스타일 입히기, 애니메이션 효과 구현가능
SCSS	-SCSS통한 웹페이지 구현가능
Javascript	-기본적인 스크립트 함수사용 가능
jQuery	-코드의 작성과 수정, 플러그인 활용가능
MS Office (워드/엑셀/PowerPoint)	기본적인 문서작성 및 PPT 작성 가능

4. 경력사항

근 무 기 간	회 사 명	직 무
2019년 04월 ~ 2022년 02월 (2년 11개월)	(주)시크드	상품운영팀 / 검품 및 입출고
2017년 07월 ~ 2018년 09월 (1년 3개월)	(주)헤아텍	SCM업무/전체과정조율/물량관리
2017년 04월 ~ 2017년 06월	제이비엠	팜플렛 및 배너디자인 작업
2013.03~2014.10 (1년8개월)	동서울대학교	평생교육원에서 도움업무

5. 자격 및 면허취득 사항

취 득 일	자 격 증 명	발 행 기 관
2015년 04월	GTQ 1급	한국생산성본부
2014년 06월	주얼리마스터2급	한국보석협회

6. 수상경력

활 동 기 간	소 속 조 직(국가명)	분야
2016년	한국보석디자인 공모전 특별상	한국보석협회
2014년	캡스톤 디자인 금상	동서울대학교

7. 포트폴리오

주제	URL (*클릭시 이동가능 합니다)
프로젝트를 향해 논스톱(NONSTOP)하는 김찬미입니다.	URL: https://chan0617.github.io/portfolio/

자 기 소 개 서

<p>지 원 동 기</p>	<p style="text-align: center;">“인생의 터닝포인트 ”</p> <p>졸업 후 제이비엠이라는 후레쉬 전문업체에서 디자인관련 일을 접한 적이 있습니다. 잠깐이었지만 배너와 팸플렛 포스터 등등 혼자 디자인을 하면서, 결과물에 대한 성취감과 흥미를 느꼈습니다. 이후에는 다른 분야에서 취업하여 일을 해왔지만 업무적으로 발전이 없어 큰 보람을 느끼기 어려웠습니다. 그래서 혼자서 꾸준히 BI/CI 공모전이나 명함, 포스터 등 개인적으로 결과물을 만들어 내었고, 디자인관련 일을 하고 싶다는 생각이 자연스럽게 들게되었습니다.</p> <p>더불어 사용자들에게 도움이 되는 일을 하고 싶어 찾아보다가 UI/UX 웹 퍼블리셔 양성과정을 수강하며 배울수록 사용자 입장에서 기획하고 UI를 디자인하는 UI/UX디자이너가 되고 싶다는 생각을 갖게 되었고 그 후 해당 직무를 수월하게 수행하기 위해 디자인 기획부터 리서치, 디자인 시스템 구축의 프로세스를 익혔습니다. 그리고 전문역량을 강화하고 타 부서와의 협업에 보탬이 되고자 HTML5, CSS3등의 개발 언어를 익혀 폭넓은 디자인 업무를 수행할 수 있도록 노력했습니다. 평소에도 관심 있는 분야는 끝까지 해보는 성격을 가지고 있어, 노력하는 자세로 귀사에서 더 나은 서비스와 사용자들에게 불편함이 없는 디자인을 하고 싶습니다.</p>
<p>성 장 과 정</p>	<p style="text-align: center;">“ 끝까지 노력하면 열매를 맺는다 ”</p> <p>어떤 디자인으로 상대방에게 감동을 줄 수 있을까 라는 생각을 가지고 있다가 NFT라는 영역을 알게 되었습니다. 평소에 그렸던 캐릭터를 2D에서 그치지 않고 3D로 표현하여 디자인과 작품을 연관지어 6개월 동안 꾸준히 올렸지만, 판매까지 이루어지지 않아 좌절했던 적이 있었습니다. 하지만 누군가는 알아주겠지라는 마음으로 꾸준히 트렌드를 파악하며 작업물 퀄리티를 높이며 다양한 플랫폼을 찾아보게 되었습니다. 처음에 도전하였던 해외 플랫폼에서 국내 플랫폼으로 옮겨오면서 알아주는 사람들이 생기기 시작했고, 판매까지 이루어지는 경험을 하였습니다.</p> <p>그 덕분에 실패의 경험이 있어도 부족한 부분을 채워서 꾸준히 하다보면 알아주는 사람들이 생긴다는 것을 알게 되었습니다. 귀사에 입사하게 되면 이러한 경험으로 노력하는 자세로 꾸준히 발전시켜 사용자들을 계속해서 만족시킬 수 있는 디자이너가 되겠습니다.</p>
<p>학 교 활 및 교 육 동 (경 험 사 항)</p>	<p style="text-align: center;">“ 2번의 졸업작품 ”</p> <p>대학생시절 전공과정이 2년이었는데, 이후 학사과정까지 있어 4년동안 총 2번의 졸업작품을 만든 경험이 있습니다. 기획부터 디자인 실사제품까지 만드는 과정을 통하여 기획과 디자인이 되어있어야 실제제품을 만들 때 결과가 잘 나온다는 경험을 익히 하고 있으며 사람몸에 착용하는 것이다 보니 사용성까지 생각하여 만들어야 되었는데, 이러한 경험이 UI/UX디자인을 할 때 사용자의 입장에서 편의성을 생각할 수 있는 역량과 디자인적 감각을 발휘할 수 있다고 생각합니다.</p> <p>팀프로젝트를 하면서도 조원들과 조율하여 기획부터 프로토타입까지 구현하였으며, 피그마를 통하여 협업하는 과정을 통하여 소통의 중요성과 정보교환성을 배울 수 있었습니다. 또한 피그마 프로그램 이외에도 구글 슬라이드와 엑셀까지 같이 협업할 수 있는 툴에관해서도 배우게 되었습니다.</p>

<p>성 격 장 점 및 단 점</p>	<p style="text-align: center;">“2가지 장점과 1가지 단점”</p> <p>저는 꼼꼼함과 성실함을 가지고 있는 장점이 있습니다.</p> <p>첫 번째는 꼼꼼함입니다. 회사에서 맡겨진 직무가 수량이나 금액적인 면에서 체크해야 되는 부분이 많았고, 재고수량을 정확히 알고 있어야 판매수량을 정하기 때문에 2~3번씩 확인하는 습관이 길러졌습니다. 전 회사 재직 중 샘플관리 업무에서도 기간이 되면, 옷을 반납해야 되는데 워낙 많은 업체들에서 오기 때문에 가나다 순으로 이름별로 업체를 정리하고 날짜별로 체크하여 기간을 넘기는 일 없이 일처리를 했던 경험도 있습니다.</p> <p>저의 또 다른 장점으로는 성실함을 꼽을 수 있습니다. 회사 생활을 하는 동안 지각 한번 없이 항상 일찍 도착하여 시작준비를 하여 성실하고 꾸준하다는 말을 많이 들었습니다.</p> <p>반면에, 무엇이든 해결되기 전까지 혼자서 계속 시도한다는 점이 있습니다. 모르는 부분은 스스로 찾아서 해결하려고 하는 성격 때문에 시간이 조금 걸리는 경우가 있는데, 시간을 정하여 그 시간 내에 해결이 되지 못하면 주변에게 조언을 받는 방식으로 최대한 일을 빨리 해결하려고 노력하며 개선해 나가고 있습니다.</p>
<p>입사 후 포부</p>	<p style="text-align: center;">“트렌트를 계속 연구하는 디자이너”</p> <p>기술적으로 디자인툴을 아는것도 중요하지만, 무엇보다 트렌트에 맞추어 디자인을 하는것도 중요하다고 생각합니다. 감각을 잃지않기 위해서 계속 노력하는 인재가 되겠습니다. 이러한 인재로 성장하기 위해 다음과 같은 목표를 세우고 역량을 더욱 가꾸겠습니다.</p> <p>첫째, 디자인 트렌트를 파악하기 위해서 웹,앱과 관련된 사이트를 통하여 순위권에 있는 사이트들을 파악하고 분석하여, 사용자의 관점에서 어떤 구동과 디자인이 편리하고 직관적으로 보여지는지를 고려해 웹과 모바일 디자인을 제작하겠습니다.</p> <p>둘째, 활발한 의사소통과 개발언어에 대한 이해로 회사 구조와 업무에 대하여 빠르게 파악하고 적응하겠습니다. 새로운 환경에서도 능숙히 행동하며 업무를 진행할 때 좋은 아이디어를 제시하고 효과적인 소통을 통해 디자인 방향성을 잡아하겠습니다.</p> <p>또한 HTML, CSS등 개발언어에 대한 전반적인 지식을 가지고 있고 코딩 경험을 기반으로 하여 개발자분들과도 원활한 커뮤니케이션이 가능합니다.</p>

위에 기재한 사항은 사실과 다름이 없습니다.

2022 년 10 월 29 일

성 명 : 김찬미 (인)

포 트 폴 리 오

- 주제: 모바일 UI/UX 프로젝트- 공공공
- 사용 프로그램: 피그마
- 제작시기 및 참여도: 3주,100%
- 기획의도: 스포츠레슨 비용이 부담스럽거나 같이 할 친구가 없을 때, 레슨비 쉐어를 할 수 있고, 동네이웃과 친해지며 같이 운동할 수 있는 어플입니다.



첨 부 파 일 1

1. GTQ 1급

문서확인번호 KPC-20221004122617937-859044

kpc 한국생산성본부



제 2022-10-552740 호

자격 취득 확인서

성명 김 찬 미

생년월일 1994년 10월 17일

자격종목 GTQ(그래픽기술자격)

등록번호 GA01G15103287817

취득자격	등록일
GTQ1급	2015-04-17

위와 같이 취득하였음을 확인합니다.

2022.10.04

한국생산성본부 회장



본 확인서는 인터넷으로 발급되었으며 KPC자격(<https://license.kpc.or.kr/>)의 확인서 진위여부확인 메뉴를 통해 위·변조 여부를 확인할 수 있습니다.
(문서 유효기간은 발급일로부터 90일 까지)