

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		

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 10	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, 팜플렛 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

자 기 소 개 서

<p>지 원 동 기</p>	<p>“ 사용자를 생각하는 디자인을 하고 싶습니다. ”</p> <p>졸업 후 제이비엠이라는 후레쉬 전문업체에서 디자인관련 일을 접한 적이 있습니다. 잠깐 이었지만 배너와 팜플렛 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 들었고 더불어 사용자들에게 도움이 되는 일을 하고 싶어 찾아보다가 UI/UX 웹 퍼블리셔 양성과정을 수강하며 배울 수록 사용자 입장에서 기획하고 UI를 디자인하는 UI/UX디자이너가 되고 싶다는 생각을 갖게 되었고 그에 맞는 역량을 키워 귀 회사에 지원하게 되었습니다.</p> <p>평소에도 관심 있는 분야는 끝까지 해보는 성격을 가지고 있어, 노력하는 자세로 귀사의 회사에서 더 나은 서비스와 사용자들에게 불편함이 없는 디자인을 하고 싶습니다.</p>
<p>성 장 과 정</p>	<p>“ 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 생 활 및 교 육 활 동 (경 험 사 항)</p>	<p>“ 2번의 졸업작품을 만들다 ”</p> <p>대학생시절 전공과정인 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;">“성실함으로 나아가다”</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 되는 데 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>
---	--

위에 기재한 사항은 사실과 다름이 없습니다.

2022 년 10 월 04 일

성 명 : 김찬미 (인)

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)