

전도영

경력

여, 1997 (27세)

이메일 tmd*****@naver.com | 휴대폰 010-****-0541 | 전화번호 010-****-0541

주소 (08707) 서울 관악구 신림동



경력

(주)우리바이미

총 11개월



학력

안동대학교

대학교(4년) 졸업



희망연봉

3,200~3,400만원



포트폴리오

<https://dobbang.com/>

나의 스킬

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

HTML5

CSS3

jQuery

JavaScript

광고디자인

그래픽디자인

로고디자인

배너디자인

비디디자인

시각디자인

프로모션디자인

CI디자인

2D디자인

영상디자인

캐릭터디자인

무대디자인

경력 총 11개월

2024.10 ~ 2025.04

7개월



(주)우리바이미 디지털디자인

2019.10 ~ 2020.01

4개월



써브웨이대구월성점 고객응대

학력 대학교(4년) 졸업

2016.03 ~ 2022.02

졸업

안동대학교(4년제) 국어국문학

복수전공 경영학

경험/활동/교육

2022.02 ~ 2022.08

그린컴퓨터아트학원

사회활동

자격/어학/수상

2024.04

웹디자인기능사 최종합격 | 한국산업인력공단

포트폴리오 및 기타문서

포트폴리오

<https://dobbang.com/>

자기소개서

성장과정

“성실한 사람은 과거에 했던 게 다 돌아와.”

이 말은 TV 프로그램 '지구 오락실'에서 개그우먼 이은지가 자신의 댄스 스포츠 경험을 살려 개그 캐릭터 '루나'로 활동하게 된 배경을 설명하며 한 말입니다. 전혀 관련 없어 보이는 경험들이 결국에는 연결된다는 이 말에 깊이 공감합니다. 저 역시 다양한 경험을 통해 이 사실을 체감해왔기 때문입니다.

저는 지금까지 써브웨이, 편의점, 주얼리 매장, 파리바게뜨 등 10가지 이상의 아르바이트를 경험했습니다. 단순히 생계를 위한 일이 아니라, 다양한 환경과 사람을 접하며 배우고 성장할 수 있는 기회였습니다. 특히 국내 써브웨이에서의 경험은 워킹홀리데이로 떠난 아일랜드에서 다시 써브웨이 매장에서 일할 수 있는 기반이 되어주었습니다.

또한 관광회사에서 카드 뉴스를 제작하는 업무를 맡으며 자연스럽게 디자인에 관심을 가지게 되었고, 전문적으로 배워보고 싶다는 목표도 생겼습니다. 이처럼 과거에 성실히 임한 경험들이 예상치 못한 순간에 제 길을 열어주었습니다.

그때부터 저는 '지금 내가 하는 일이 나중에 어떤 방식으로든 도움이 될 수 있다'는 믿음을 가지게 되었습니다. 단순히 시급을 받기 위해 일하는 것이 아니라, 어떤 일이든 최선을 다하면 결국 그것이 나의 밑거름이 된다는 것을 몸소 깨달았기 때문입니다. 앞으로도 어떤 일이든 소홀히 하지 않고, 꾸준히 최선을 다하는 태도로 임하겠습니다.

지원 동기

[코딩: 컴퓨터의 언어]

저는 대학에서 국어국문학을 전공했습니다. 언뜻 보면 국문학과 코딩은 전혀 연관이 없는 분야처럼 보일 수 있지만, 코딩을 배우고 활용하는 과정에서 두 영역이 놀라울 만큼 닮아 있다는 것을 깨달았습니다.

한 예로, 저는 홈페이지를 리디자인하는 프로젝트에서 아코디언 메뉴를 구현한 경험이 있습니다. '반스'라는 브랜드는 동일한 디자인의 신발을 다양한 색상으로 출시하는 것이 특징인데, 이러한 특성을 반영해 제품명을 클릭하면 여러 색상의 상품이 슬라이드 형식으로 나타나도록 구현하고자 했습니다.

처음에는 수업 중 배운 코드를 그대로 적용했지만, 사용자 경험을 고려했을 때 제품명을 클릭하면 추가 정보가 나타난다는 점을 암시할 필요가 있다는 피드백을 받았습니다. 이에 따라 화살표 아이콘을 추가하고, 사용자가 클릭 시 이를 인지할 수 있도록 .next()와 .siblings() 메서드를 사용해 toggle 클래스에 따라 화살표가 회전하는 기능을 직접 구현했습니다.

이러한 과정을 통해, 저는 코딩이 단순히 기술적인 작업을 넘어 '전달하고자 하는 메시지를 효과적으로 표현하는 언어'라는 사실을 체감했습니다. 기존의 코드를 그대로 사용하는 것이 아니라, 목적에 맞게 수정하고 재구성하는 작업은 마치 단어를 조합해 문장을 만들고, 문맥을 고려해 독자에게 의미를 전달하는 글쓰기와 매우 유사하게 느껴졌습니다.

더 나아가, 다양한 코드를 공부하고 적용할 수 있는 범위가 넓어질수록 표현할 수 있는 것들이 많아지는 경험은 마치 새로운 언어를 하나 더 익히는 것처럼 느껴졌

습니다. 국문학을 통해 글과 언어의 깊이를 배웠다면, 코딩을 통해 새로운 방식의 소통과 창작을 경험하고 있습니다.

비록 전공은 다르지만, 이런 이유로 저는 점점 코딩에 큰 매력을 느끼게 되었고, 앞으로도 이 '컴퓨터 언어'를 더욱 자유자재로 활용할 수 있는 개발자가 되고 싶다는 목표를 가지게 되었습니다.

입사 후 포부

[두 가지 의사소통]

저는 '의사소통에 능한 사람'이 되고자 합니다. 제가 생각하는 의사소통은 크게 두 가지로 나뉩니다. 하나는 사용자와의 의사소통, 다른 하나는 동료와의 의사소통입니다.

첫 번째 의사소통은 디자인과 코딩이라는 도구를 통해 사용자와 소통하는 방식입니다. 수업 중 버튼을 클릭하면 이미지가 나타나는 기능을 HTML의 <a> 태그를 이용해 구현한 적이 있습니다. 하지만 이 방식은 새 창이 열리는 구조로, 사용자의 흐름을 방해할 수 있다는 피드백을 받았습니다. 이를 보완하기 위해 자바스크립트의 클릭 이벤트를 활용해 모달 콘텐츠 방식으로 다시 구현했습니다. 그 과정에서 저는 비록 간단하고 편리한 코드일지라도, 사용자 입장에서 불편하다면 결코 좋은 코드가 아니라는 사실을 체감했습니다. 궁극적으로는 사용자 경험을 고려한 촘촘한 설계와 구현이 진정한 '소통'임을 깨달았습니다. 아직은 부족하지만, 실무를 통해 더욱 정교한 사용자 중심 사고와 구현 능력을 갖춰나가고 싶습니다.

두 번째 의사소통은 팀원 간의 협업에서 비롯되는 소통입니다. 대학 시절 다양한 팀 프로젝트를 경험하며, 개인의 능력보다 팀워크와 의사소통이 프로젝트의 완성도에 더 큰 영향을 미친다는 사실을 배웠습니다. 사용자와의 소통은 개인의 역량으로도 가능하지만, 동료와의 소통은 공동의 목표를 향해 함께 일하는 과정을 통해서만 쌓일 수 있는 능력이라 생각합니다. 갈등을 조율하고, 합의점을 찾아가는 과정에서 비로소 더 나은 결과물이 나온다는 점을 경험으로 배웠습니다.

저는 앞으로 한 명의 팀원으로서, 사용자와 동료 두 방향의 의사소통에 모두 능한 사람이 되고 싶습니다. 그리고 그 소통의 기반 위에 더욱 나은 결과물과 협업의 경험을 쌓아가고자 합니다.