

끊임없이 발전하고 배우는, 열려있는 지원자 김도희 입니다(Do Hee . Kim)



김도희 1998년 (25세/만 23세) | 여 | 구직중

✉ doright_84@naver.com

☎ 010-7713-4290

☎ 010-7713-4290

🏠 (42418) 대구 남구 명덕시장길

- 핵심역량**
- 다양하게 겪은 경험으로 제한을 두지 않고 업무를 할 수 있습니다.
 - 사교적인 모습으로 뛰어난 적응력과 협업이 가능합니다.
 - 다양한 연령층을 가진 고객을 상대로 활발한 커뮤니케이션이 가능합니다.

학력사항	경력사항	희망연봉	희망근무지/근무형태	포트폴리오
대학교(23년) 졸업	경력 1년 1개월	회사내규에 따름	서울전체 정규직	https://doright84.github.io/

학력

최종학력 | 대학교 **23년** 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2017.03 ~ 2019.02	졸업	영남이공대학교 (대구)	시각디자인	-
2014.03 ~ 2017.02	졸업	광영고등학교	이과계열	-

경력

총 **1년 1개월**

근무기간	회사명	부서/직급/직책	지역	연봉
2020.03 ~ 2021.03 (1년 1개월)	다울협동조합	디자인전담 / 사원	대구	-
<div><div>담당업무</div>로고 브랜딩, 팸플렛 등 편집디자인, 제품디자인 아이디어 구상 및 제작, 벽화작업 등등</div> <div><div>프로젝트</div><ul style="list-style-type: none">원고개 희망공작소 벽화 디자인 2020.11~2021.02(4개월) -대구 서구에 위치한 도시재생지원센터인 "희망공작소" 앞 벽화 디자인- 이 프로젝트는 원고개 희망공작소에서 일하시는 분들과 협업한 프로젝트입니다. 저는 디자인 도출 및 컨셉을 잡는 역할을 하였고, 지원센터의 주민분들의 의견 키워드를 모아 컨셉에 맞는 디자인을 하였습니다. 또한 직접 벽화의 치수를 재고 수치화하여 '스케치업 : 3D' 프로그램을 이용하여 벽을 3차원 모델링하였고, '일러스트'를 이용하여 벽화에 쓸 그림 디자인을 하였으며, '포토샵'을 이용하여 목업 및 수정을 하였습니다. 주민분들이 모두 참가하여 벽화를 그릴 때 직접 가서 위치와 구도를 잡아주는 역할을 수행하였습니다. 주소 : http://webzine.dgucenter.or.kr/article/regen_daegu/22</div>				

대외활동



기간	구분	기관/장소	내용
2021.06.16 ~ 2021.12.17	교육이수내역	그린컴퓨터아트학원	[디지털컨버전스 - 플립드러닝] PWA 제작 웹앱 프론트엔드 개발 양성과정 A

2019.11 ~ 2020.02	인턴	코나비옵티칼	패키지 디자인 시안 제작 및 제품 사진 보정 카페 24에 제품 등록
-------------------	----	--------	--

자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2019.05	자격증/면허증	GTQ포토샵1급	한국생산성본부(KPC)	최종합격
2019.08	자격증/면허증	GTQ일러스트 1급	한국생산성본부(KPC)	최종합격
2021.10	자격증/면허증	웹디자인기능사	한국산업인력공단	필기합격
2020.06	자격증/면허증	시각디자인산업기사	한국산업인력공단	최종합격
2020.09	자격증/면허증	컬러리스트산업기사	한국산업인력공단	필기합격
2020.05	자격증/면허증	건축도장기능사	한국산업인력공단	최종합격
2018.09	수상내역/공모전	경북 캐릭터 공모전 특선 입상	경상북도문화진흥원	-
2016.12	자격증/면허증	2종보통운전면허	경찰청(운전면허시험관리단)	최종합격

포트폴리오/기타문서

파일 구분	파일명
포트폴리오	https://doright84.github.io/
자격증	 GTQpdf 92.7KB  일러스트.pdf 93KB

보유기술

보유기술명/수준/상세내용
HTML5 / 상 기본적인 코드를 이해하고 있으며, 시멘틱 구조와 웹표준 및 웹접근성에 준수하도록 제작이 가능합니다.
CSS3 / 상 기본적인 코드를 이해하고 디자인에 맞춰 꾸며낼 수 있으며, 애니메이션 및 마우스 오버 시 동작효과를 구현해낼 수 있습니다.
jQuery / 중 기본적인 코드를 이해 할 수 있고, 메뉴 및 스크롤 시의 상단바 고정등의 기본 동작을 수행 할 수 있습니다. 또한 외부의 소스를 갖고와 작업 할 수 있습니다.

<p>Adobe Photoshop / 상</p> <p>포토샵 1급 자격증을 소지하고 있고, 합성과 프로그램툴을 이용하여 웹사이트 디자인을 할 수 있습니다.</p>
<p>Adobe Illustrator / 상</p> <p>자격증 보유와 일러스트를 통해 디자인 및 다른 그림들도 우수한 수준으로 구현하고 있다고 자부합니다.</p>
<p>Adobe After Effects / 중</p> <p>기본적인 편집은 물론이고 톨로 타이포를 사용한 애니메이션 및 일러스트레이터로 그린 애니메이션 동작을 구현할 수 있습니다.</p>
<p>SketchUp / 중</p> <p>툴을 이해하고 있고 기본적인 건물 및 외벽 정도는 만들 수 있으며 재질을 첨가하고, 사람 및 나무 등 을 통해 조금 더 구체화할 수 있습니다.</p>
<p>드로잉 / 상중</p> <p>아이디어를 그림으로 표현하고 그에 맞게 디자인이 가능합니다. 평소에 그림 그리는 것을 좋아하고 즐기며 잘그린다는 소리를 들었습니다.</p>

자기소개서

[웹퍼블리셔가 되기까지]

저는 어릴때부터 전달하고자 하는 생각을 그림으로 표현하는 것을 좋아하였습니다. 고등학생 때 교내에서 열린 과학미술대회에도 그런 이유 때문에 나가게 되었습니다. 미술을 정식으로 배워 본 적이 없었던 저는 미술학원에 다니는 다른 학생들에게 위축이 되었지만, 그림실력보다는 아이디어를 더 생각하고 독창적이게 표현하였습니다. 결과는 최우수상을 받았고 그로 인해 그림으로 생각과 의도를 전달하여 보는 사람에게 영향을 끼치는 디자인에 대해 관심을 갖게 되었습니다. 그런 흥미가 자연스럽게 디자이너라는 꿈을 키우게 하였고 대학에서 시각디자인을 전공하였습니다.

2년 동안 디자인에 대해 공부를 하여 취업에 성공한 저는 편집디자인 업무를 수행하였습니다.편집 디자인 업무를 실무에서 하게 되면서 ' 편집디자인 결과물은 수정을 못한다는 단점', '편집디자인의 디자인에는 엄메이는 것이 많다는 점', '다른 종류의 시각디자인에 비해 최신 트렌드를 많이 받지 못한 다는 점' 과 같은 편집디자인의 한계점이 보이기 시작할 때에 웹디자인이란 것을 알게 되었습니다. 편집디자인과 비슷한 점이 많지만 다른 점도 많은 웹디자인은 편집디자인보다 트렌디하고 수정이 용이했으며 무엇보다 동적효과가 있는 것이 저에겐 또 한 번의 충격으로 다가왔습니다. 그렇게 웹디자인에 대해 야망이 커질 때 즈음 저는 1년간 다닌 회사를 퇴사하게 되었습니다. 이 기회를 놓쳐서는 안된다는 생각에 다시 학생의 마음으로 돌아가 웹 디자인 및 퍼블리싱에 대해 배우기 위해 학원을 다니기 시작하였고, 웹디자인보다 퍼블리싱이 더 재밌다는 사실을 알게 되었습니다. 제가 좋아하는 동적효과를 CSS 및 JQuery 프로그램을 활용하여 구현한다는 점이 너무 좋았고 2D로 바로 눈앞의 것을 구현하는 디자인이 아닌 Html로 뼈대를 잡는 것부터 시작하는 코딩의 매력은 저를 퍼블리싱에 빠져들게 했습니다.

[햇빛같은 사람]

저는 저를 빛 같은 사람이라고 생각합니다. 햇볕으로 따뜻하게 누군 포용하거나 이러한 자연적인 개념으로 다가갈 수 도 있지만, 햇빛을 프리즘이라는 도구로 쪼개 나눠 보면 하나의 색처럼 보이는 빔줄기가 프리즘을 통과하면서 여러 갈래의 무지개색으로 보입니다. 즉 저는 무지개색처럼 다양한 아이디어와 성격을 가진 빛과 같은 사람이라고 생각합니다.

저는 통통튀는 아이디어를 구체화시킬 줄 압니다. 저는 아이디어를 내고 구체화시키거나 기획하는 것을 상당히 좋아합니다. 대학시절 경상북도 문화 콘텐츠에서 진행한 캐릭터 제작 공모전에서 사람들이 좋아하는 요소와 옛정이 들어가 있는 요소를 선택하여 사람들과 친근한 강아지로 컨셉을 잡고 경상북도의 옛 느낌, 지금은 사라져가는 동경이라는 개의 종류 (진돗개와 비슷하지만 다른 종), 이런 식으로 한단계 한단계 구체화시켜 캐릭터를 만들었습니다. 저의 첫 캐릭터 제작 공모전을 특선 입상이라는 결과로 나와 뿌듯했습니다.

마지막으로 저의 가치관은 '시작하는 데에 있어 늦은 것은 없다.' 입니다. 모든 사람의 나이는 국가에서, 세계에서 정해주는 숫자에 불과하다고 생각합니다. 자신이 어떻게 하느냐에 따라 시간이 빠르게 혹은 느리게 갈 수 있다고 생각합니다. 저는 주어진 시간을 잘 활용하기 위해 무엇이든 간에 시작하라고 말하고 싶습니다. 사람은 배워야 성장할 수 있고 그 배움으로 인하여 다른 세계를 보고 느낄 수도 있으며 그 다른 세계의 사람들과 사교를 함으로써 더욱더 성장하고 또 다른 세계로 첫발을 내디딜 수 있다고 생각합니다.

[사소한 불편함에서 길을 얻다]

시작하는 데에 늦은 건 없다고 밝힌 제 가치관에 따라 직장을 그만두고 발전하고 싶어서 학원에 다녔습니다. 그 과정에서 퍼블리셔라는 직업이 생소하게 느껴지고 저는 몇몇분들의 전공이 IT계열쪽인 학생분들과 자연스럽게 제 자신을 비교하며 살짝 위축이 되고 두렵기도 했습니다. 하지만 이것이 또다른 좋은 길이라 생각하여 학원생 분들만 게시는 '정보나눔 및 친목 스터디' 방을 만들어 편하게 질문하고 답변을 할 수 있도록 하였습니다. 그 결과, 어려움을 함께 나눌 수 있게 되어 포기하지 않고 교육을 끝까지 수료할 수 있었습니다.

일상에서의 느끼는 사소한 불편함이 또다른 길이 될 수 있다고 생각하는 저는 회사에서도 유연하게 사고하여 적응을 할 수 있다고 자부합니다. 조화로운 팀워크와 끊임없는 노력으로 더 높은 목표를 달성할 수 있는 인재가 되겠습니다.

사람인 인·적성 검사

인성검사(응시일 2020-10-22)

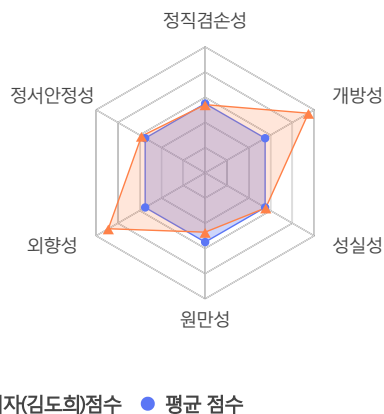
직무적합
디자인 : 높음

표준점수
66점

백분위
90%

응답신뢰도
높음

Ⅰ 인성 요인별 점수



Ⅱ 종합 결과

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

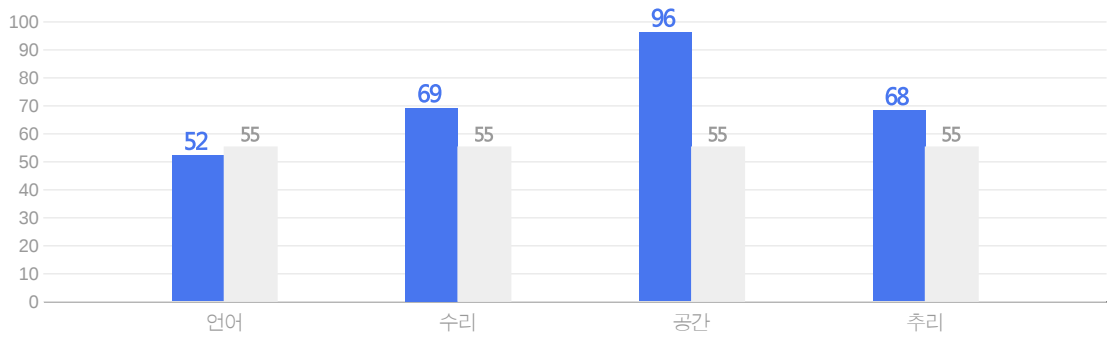
김도희님은 해당 직무에 대한 적합도가 매우 높아 주어진 직무 상황에 잘 적응하며, 우수한 역량을 발휘할 가능성이 높습니다.

- **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(응시일 2020-10-22)

Ⅰ 적성별 점수

■ 응시자(김도희) 점수 ■ 평균점수



적성별 상세설명

적성	등급	백분위	정의
공간	★★★	99%	김도희님이 가장 잘하는 것은 공간입니다. 정보를 머릿속으로 떠올리고, 부분을 통합하여 전체를 파악할 수 있는 능력물체를 마음속으로 회전시키거나 조합할 수 있고, 방향을 바꾸더라도 동일한 도형을 찾아낼 수 있는 능력
수리	★★	82%	수 체계/수학에 대한 이해를 바탕으로 일상적 수리 문제를 쉽게 해결할 수 있는 능력 말이나 글로 된 문제 상황을 보다 간단한 수학적 기호(사칙연산 기호, 등호, 부등호 등)로 전환한 뒤 해결해내는 능력
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
언어	★★	55%	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

· 백분위

나보다 낮은 점수를 받은 사람을 백분위로 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