


입사지원서

	지원분야	UX/UI 웹디자인		<input type="checkbox"/> 여부	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	성명(국문)	이지은	성명(영문)	Ji Eun Lee	
	생년월일	1999년 11월 14일	연락처	010-2562-0889	
	이메일	wwsv9702@naver.com			
	주소	경남 김해시 진영읍 하계로 9-29 동창원IC 하우스토리 104동 802호			
	포트폴리오	추후 포폴 링크 또는 첨부 파일명(별첨: OOO_포트폴리오.pdf) 넣기			
	특이사항	[디지털 디자인] 트렌디한 UI/UX반응형 웹제작을 위한 웹퍼블리셔 (디자인&코딩)프론트엔드 과정 수료			

학력사항

재학기간	학교명	전공 및 수료과목	졸업구분
2020.03-2023.02	마산대학교	아동심리미술과	졸업
2016.03-2018.03	창원 대산고등학교		졸업

주요활동 및 사회경험

활동기간	활동명	기관	활동내용
2021.08	2021 경남콘텐츠코리아랩 콘텐츠 창업 아이디어 해커톤	경남문화예술진흥원	‘아빠 육아 플랫폼 Friendly’ 기획·발표 : 사용자 불편을 해결하는 서비스 아이디어로 <b>우수상 수상(2위)</b>
2020.10	제44회 경상남도 미술대전	경상남도미술협회	‘멸종’을 주제로 환경과 생명 보존의 메시지를 시각적으로 표현, <b>특선 수상</b>

자격사항 및 어학능력

취득일자	자격증 및 면허종류	취득번호	발행기관
2023.04	컴퓨터그래픽기능사	23403171637V	한국산업인력공단
2022.03	GTQ일러스트 1급	GAL0122102685779	KPC 한국생산성본부
2021.03	GTQ그래픽기술자격 1급	GA10121102344066	KPC 한국생산성본부
2024.07	컴퓨터활용능력 1급	24-K9-035335	대한상공회의소
2023.02	보육교사 2급	23-2-02281	한국보육진흥원
2022.09	사진기능사	22403210608K	한국산업인력공단
2020.08	자동차운전면허 2종 보통	20-20-022115-92	부산지방경찰청

기술보유 능력사항

언어/프로그램	활용수준
HTML	반응형 웹페이지 생성 및 웹 기본 구조 이해
Adobe Photoshop	사진 편집 및 보정 디자인 시안 제작
Figma	Web, App 인터페이스 디자인 및 스토리보드 제작
CSS	반응형 디자인 구현
JavaScript	기본 문법을 활용한 웹 인터랙션 구현 가능

### 1. 지원동기

#### [‘기대’에서 ‘신뢰’로, 감정의 여정을 설계하는 웹디자인]

웹디자이너는 사용자가 사이트를 경험하며 느끼는 ‘기대감’을 ‘신뢰감’으로 이어지게 만드는 사람이라고 생각합니다. 저는 아동미술심리를 전공하며, 늘 시각적 표현에 내제된 의미와 상징을 고민해왔습니다. 구직활동에 나서기 전 ‘웹디자인개발기능사’ 자격증을 준비하며 구조와 원리를 배우는 과정에서 이 분야의 진정한 매력을 느꼈고, 이후 전문 훈련기관에서 웹 퍼블리싱 실무 프로젝트 과정을 수료했습니다.

그 중 가장 기억에 남는 프로젝트는 뷰티 브랜드 어뮤즈 웹사이트 리뉴얼이었습니다. 사용자가 사이트를 탐색하며 ‘기대 → 몰입 → 확신 → 신뢰’로 감정이 이어지도록 설계했습니다. 구체적으로, 메인 화면의 밝은 비주얼로 기대감을 조성하고, 명료한 카테고리 구조로 탐색 몰입도를 높였습니다. 핵심 제품 후기와 정보를 시각적으로 강조하여 구매 확신을 제공했으며, 브랜드 톤앤매너의 일관성을 유지하여 사용자가 신뢰감을 갖고 구매 여정을 완수하도록 이끌었습니다.

이후 수강생 평가에서 ‘사용자의 입장에서 세세하게 고민한 흔적이 보였다’는 피드백을 받으며, 디자인의 본질이 단순히 미적인 완성도를 넘어 사용자의 감정과 여정을 설계하는 데 있음을 확신했습니다. 처음에는 시각적인 완성도에 집중했지만, ‘사용자가 끝까지 편안하게 경험을 마쳤는가’가 디자인의 진정한 성과라는 것을 배웠습니다. 사용자의 여정을 함께하고 문제를 구조적으로 해결할 수 있는 역량을 기를 수 있었던 이러한 경험을 통해, 앞으로도 기업의 메시지와 사용자의 경험이 자연스럽게 연결되어 신뢰를 극대화하는 디자인을 구현하는 데 집중하겠습니다.

### 2. 직무역량 및 경험

#### [Friend+Daddy=Friendly]

저는 작은 불편함 속에서도 문제의 본질을 찾아내고, 공감에서 출발해 실질적인 해결로 이어가는 역량을 가진 사람입니다. 이러한 역량은 학부 시절 참여한 창업 아이디어 해커톤 공모전에서 명확히 발휘되었습니다. 당시 아이디어를 구상하던 중, 교수님과의 대화에서 아빠 육아의 구조적인 문제를 포착했습니다. 교수님께서는 주말마다 아이와 외출할 때 사소한 것 하나하나가 불편하다고 하셨습니다. 특히 유모차를 밀고 다니다 보면 엘리베이터가 어디 있는지 찾기 어렵고, 기저귀를 갈 수 있는 공간도 대부분 ‘여성 전용’으로 되어 있어 들어가기 망설여진다는 것이었습니다. 특히 아빠 입장에서는 수유실 문 앞에 서 있는 것 자체가 눈치 보인다는 말이 인상 깊었습니다. 그때 아빠의 불편함은 단순히 시설 부족이 아니라 정보의 부족과 심리적 장벽이라는 것을 깨달았습니다.

이 문제 해결을 위해 저는 ‘친구처럼 가까운 아빠’라는 의미를 담아 ‘아빠 육아 플랫폼 - Friendly’를 기획했습니다. 아빠들이 아이와 함께 외출할 때 꼭 필요한 정보를 한 눈에 볼 수 있는 플랫폼으로, 실제 아빠 사용자와의 인터뷰를 통해 페르소나와 핵심 니즈를 구체화하고 이를 기반으로 서비스 구조를 설계했습니다. 핵심적으로는 아빠 전용 육아 콘텐츠를 접할 수 있는 커뮤니티 공간과, 유모차 동선 및 기저귀 교환대, 가족 휴게실 위치를 실시간으로 제공하는 지도형 서비스를 구축했습니다.

이처럼 저는 사용자의 불편을 관찰하고 해결책을 구조화하는 경험을 통해 일상의 작은 불편함을 문제로 정의하고, 그 안에서 사회적 공감과 실질적 해결책을 찾는 시각을 배우게 되었습니다. 저는 이처럼 공감에서 시작된 인사이트를 바탕으로, 실무 프로젝트에서도 사용자의 숨겨진 불편을 선제적으로 발견하고 개선점을 제시하여 사용자 경험의 완성도를 높이는 데 기여하겠습니다.

### 3. 성격의 장단점

#### [매일의 기록에서 배운 관찰과 공감의 힘]

저는 '관찰은 공감의 출발점이며, 공감은 변화를 이끈다'는 믿음을 가지고 있습니다. 이 생각은 보육교사 2급 자격 취득을 위한 어린이집 실습 경험에서 비롯되었습니다. 실습 중 말았던 반의 한 아이는 자폐 스펙트럼을 가지고 있어 서랍장 위에 반복해서 올라가거나, 식사 중 음식을 버리고 갑자기 큰 소리를 내는 등 예측하기 어려운 행동을 보였습니다. 저는 단순히 제지하기보다 유연한 상호작용을 위해 관찰과 기록에 집중했습니다. 아이의 시선과 반응을 꾸준히 일지에 남기며 패턴을 찾은 끝에, 블록 쌓기 놀이에 몰입할 때 가장 안정된다는 점을 발견했습니다. 이후 함께 블록을 쌓으며 작은 성취마다 칭찬을 건넸고, 점차 아이는 친구와 함께 놀이에 참여하며 눈을 맞추는 빈도가 늘어나며, 웃음을 보이기 시작했습니다. 이 경험을 통해 저는 '관찰은 공감의 출발점이며, 공감은 변화를 이끈다'는 사실을 배웠습니다.

실습이 끝날 무렵, 담임교사로부터 "매일 관찰일지를 꼼꼼히 작성하고, 그것을 실제 상호작용에 반영한 점이 인상 깊었다"는 평가를 받았습니다. 저는 이 경험을 통해 얻은 세밀한 관찰력과 공감적 태도를 바탕으로, 앞으로 사용자가 느끼는 불편의 원인과 잠재적 니즈를 지속적으로 포착하여 사용자 경험의 질을 높이는 디자이너가 되겠습니다.

#### [몰입에서 균형으로]

디자인을 시작하면 깊이 몰입하는 편이지만, 초기에는 완벽주의로 인해 작업 효율이 떨어질 때가 있습니다. 세세한 요소를 완벽히 맞추고자 한 픽셀 단위로 반복 조정하는 과정에서 시간이 지연되었고, 기획 단계와 디자인 단계의 경계가 모호해지며 전체적인 프로젝트 속도가 늦춰지기도 했습니다. 이러한 단점을 개선하기 위해, 현재는 작업 프로세스를 '우선순위 정리'와 '단계별 시간 분배' 방식을 적용하여 관리하고 있습니다. 초반에 작업의 핵심 요소에 대한 우선순위를 명확히 설정하고, 각 단계별로 할당된 시간 내에 1차 결과물을 도출하도록 노력하고 있습니다. 이러한 개선 노력을 통해 한정된 시간 안에서도 결과의 완성도를 유지하면서 프로젝트의 진행 속도를 확보할 수 있는 균형 잡힌 작업 역량을 갖추게 되었습니다.

### 4. 입사 후 포부

#### [함께 일하고 싶은 디자이너가 되겠습니다]

기획자, 개발자, 클라이언트가 하나의 목표를 향해 나아갈 때, 웹디자이너는 그 사이에서 흐름을 이어주는 '가교'의 역할을 수행해야 한다고 생각합니다. 상황에 따라 우선순위에 변화를 주고, 전체 프로세스의 균형을 보는 시야가 필수적임을 경험을 통해 체득했습니다.

이러한 유연한 대응력과 팀워크는 카페 아르바이트 시절, 정해진 포지션 없이 포스, 음료제조, 매장청소, 드라이브 주문 등 매일 달라지는 역할을 맡으며 기를 수 있었습니다. 고객이 적을 때는 혼자 매장 전반을 관리했고, 점심 러시아워에는 주문이 폭주해 손이 모자랄 때가 많았습니다. 샷을 내리는 동료 옆에서 얼음컵을 미리 준비하거나, 계산대 줄이 길어지면 포스로 달려가 결제를 도왔습니다. 이런 자율적인 판단과 행동 덕분에 매장 전체의 흐름이 안정되었고, 팀원들 간 신뢰도 자연스럽게 쌓였습니다. 누가 시키지 않아도 필요한 자리를 채우는 그 과정에서 협업의 본질과 책임감 있는 태도의 중요성을 깨달았습니다.

이 경험을 통해 저는 변화에 유연하게 대응하면서도, 팀의 리듬을 맞추는 일의 가치를 배웠습니다. 입사 후에는 이러한 유연함과 관찰력을 바탕으로, 기획자와 개발자 사이에서 원활한 커뮤니케이션을 보장하고 프로젝트가 자연스럽게 흘러가도록 돕는 디자이너가 되겠습니다. 나아가, 팀이 새로운 도전을 시도할 때 변화를 수용하고 긍정적인 시도를 주도하여 조직 성장에 기여하는 핵심 구성원으로 성장하겠습니다.