

지원회사

Logo

입 사 지 원 자
웹 디 자 인 부 문
전 화 연

이 력 서

(희망연봉 : 면접시 협의/회사 내규에 따름)

(지원 부문 : 웹디자이너)

	성 명	전화연	한 자	全 和 娟
	생년월일	1998년 11월 13일	연 령	만 24 세
	E-mail	jhy.work98@gmail.com		
	휴 대 폰	010-3418-0810	비상연락처	010-5120-8005 (부)
	주 소	경기도 성남시 수정구 위례순환로 17 (창곡동 500)		

1. 학력사항

년 / 월	학 교 명	학 과	졸 업 구 분
2017년 03월 ~ 2022년 02월	상명대학교(천안캠퍼스)	디자인학부 시각디자인전공	졸업
2014년 03월 ~ 2017년 02월	성보경영고등학교	기업홍보디자인과	졸업

2. 교육사항

년 / 월	교 육 과 정	교 육 기 관	비 고
2021년 12월 ~ 2022년 05월 (95일, 760H)	(디지털디자인) UI/UX 반응형 웹디자인&웹퍼블리셔(디자인 &코딩) 양성과정	그린컴퓨터아카데미	수료

3. 포트폴리오

주제	내용(URL)
코딩에 헤딩하는 웹 디자이너 전화연입니다.	저의 무궁무진한 가능성을 기업담당자 분들께서 쉽고 정확하게 열람하실 수 있도록 더 효과적으로 전달하기 위해 하나의 포트폴리오 사이트를 제작하였습니다. [https://giruda0829.github.io/portfolio/]

4. 직무능력사항

프 로 그 램(사용 언어)	활 용 능 력
포토샵	사진 편집 및 배너 제작 등 다방면으로 가능
일러스트	로고 제작 일러스트 제작 등 다방면으로 가능
에프터 이펙트	모션그래픽 또는 타이포 모션그래픽 가능
인디자인	간단한 책자 및 편집물 제작 가능
블렌더	간단한 3d 모델링 가능(비전문)
javascript (jquery)	기본적인 슬라이드 및 탭 등등 가능
html5 / css	각 언어들 간의 관계를 이해하고 연결하여 구체적인 사이트 제작 가능
MS Office(워드/엑셀/ppt)	기본적인 문서 작성 가능

5. 경력사항

근 무 기 간	회 사 명	직 무
2020년 09월 ~ 2021년 08월	씨유위례한마음점	카운터 및 자재진열(정리)
2016년 10월 ~ 2017년 01월	(주)파리크라상	생크림라인 케이크 제작
2015년 01월 ~ 2015년 05월	한국맥도날드(유)	카운터 및 음식포장

6. 자격 및 면허취득 사항

취 득 일	자 격 증 명	발 행 기 관
2021년 01월 27일	자동차운전면허증 2종 보통	서울특별시경찰청장
2014년 02월 28일	컴퓨터활용능력 2급	대한상공회의소

자 기 소 개 서

<p>지 원 동 기</p>	<p style="text-align: center;">“ 도전에 재능 있는 인재 ”</p> <p>어렸을 때부터 디자인 및 코딩에 관심이 많았고 좋은 기회로 대학교에서 교양수업으로 수강하게 되었던 간단한 공 튀기거나 애니메이션을 만드는 코드 수업으로 처음 웹디자인/웹퍼블리셔를 알게 되었습니다. 이후 본격적으로 실력을 향상시킬 수 있도록 공부했으며, 디자인은 대학교에서 커뮤니케이션디자인과 패키지 디자인 등 전공수업을 통해 향상시키고 코드 분야의 역량을 향상시키기 위해 NCS를 기반으로 한 직업능력훈련기관에서 5개월 동안 '디지털디자인) UI/UX 반응형 웹디자인&웹퍼블리셔(디자인&코딩) 양성과정'을 수강하며 HTML과 CSS 등 많은 코드를 학습할 수 있었습니다.</p> <p>새로운 지식들을 저의 것으로 흡수하고 이를 활용할 수 있도록 복습하고 제가 쉽게 이해할 수 있도록 다시 정리하는 등의 노력을 한 결과 관공서 같은 복잡하고 다양한 기능이 들어있는 프로젝트를 제작할 수 있었고 어려운 프로젝트를 하고 나니 다음 프로젝트부터는 훨씬 수월하고 빠르게 프로젝트들을 뽑아낼 수 있었다고 생각합니다. 저의 뛰어난 습득력과 트렌드에 걸 맞는 디자인을 만들어내는 재능을 이번엔 저 혼자만의 공간이 아닌 다수의 사람들과 협력하며 귀사의 성장에 기여하고자 지원하게 되었습니다.</p>
<p>성 장 과 정</p>	<p style="text-align: center;">“ 저의 성격은 '용기'입니다. ”</p> <p>저는 어려서부터 내성적이고 부끄러움이 많은 아이였습니다. 집에 오신 삼촌이나 친척 분들 심지어 할아버지께도 곁을 내주지 않으며 어머니 뒤에 숨기 급급한 아이였습니다. 하지만 초등학교에 들어가며 체육수업을 본격적으로 시작하자 운동에 흥미를 갖게 되었고 재능도 발견하게 되었습니다. 운동을 온전히 즐기기 위해 오히려 친구들에게 먼저 다가가려 노력하고 먼저 대화를 시도하는 등 저의 성격을 좀 더 외향적으로 바꾸기 위해 노력했습니다. 이후 저는 여름날 우리를 시원하게 해주는 부채같이 정말 활발한 아이로 바뀌게 되었고, 저의 의견과 느끼는 감정들을 조리 있게 잘 설명하고 표현할 수 있게 되었습니다.</p> <p>곧 고등학교에 진학할 시기에 인문계고 진학과 특성화고등학교에 진학의 결정에서 큰 고민을 하게 되었습니다. 오랜 고민 끝에 친한 친구에게 자문을 구했고, 친구로부터 오히려 '너는 용의 꼬리가 되고 싶어, 뱀의 머리가 되고 싶어?'라는 질문을 받게 되었습니다. 이에 "저는 꼬</p>

	<p>리보단 그래도 머리가 낫지" 하며 뱀의 머리가 되고 싶다 했고 친구는 그럼 특성화에 가서 상위권을 쟁취하라며 저에게 깨달음을 안겨 주었습니다. 이후 저는 내신 성적 및 평가점수를 잘 관리하여 특성화고등학교에 장학생으로 입학하게 되었습니다.</p> <p>대학교를 재학하는 동안 나이가 다른 동기들과 까마득한 선배들과의 좋은 관계를 형성하기 위해 동아리에 들어가 부회장에 이어 회장을 도맡아 하며 적극적이고 주도적으로 동아리 활동에 임했고, 전공수업의 졸업전시 또한 성공적으로 마무리 할 수 있었습니다. 많은 도전과 수많은 선택 앞에서 한 걸음씩 용기를 내며 스스로 개척해 나가며 발전을 위한 노력형 인간으로 변화할 수 있었습니다. 저의 이러한 노력과 성장과정을 바탕으로 귀사에서 펼쳐나가는 인재가 되겠습니다.</p>
<p>학 교 생 활 및 교 육 활 동 (경 험 사 항)</p>	<p style="text-align: center;">“ 디자인 9년차 신입 ”</p> <p>한창 입시를 준비하는 도중 캘리그래피 과정의 ‘핸드메이드’ 동아리가 눈에 띄었습니다. 하지만 그 동아리는 1, 2학년만 지원 가능했고, 저는 담당 선생님께 좋은 작품으로 결과물을 낼 수 있다는 자신감과 계획을 말씀드린 결과 다행히 동아리에 입성할 수 있었습니다. 동아리 활동을 하며 3학년 재학생은 저와 친구들 몇 명뿐이었고 담당 선생님의 수업을 주도적으로 도와드리거나 보조 역할을 도맡으며 마치 교생선생님처럼 후배들과 수업을 준비하게 되었습니다. 선생님께서 일정 상 수업에 들어오시지 못할 때는 제가 대신 수업을 진행했고, 다른 중학교로 홍보활동을 다니기도 했습니다.</p> <p>대학 진학 후 일러스트 동아리에 들어가 부회장직을 자청하여 동아리 회장을 도와 전시를 주도하고 기관을 대관하는 등 외부업체와 소통하고 필요한 것을 요구하는 업무를 수행했습니다. 홍보하고 알리는 활동에는 대단한 용기가 필요했으며 전시를 성공적으로 마무리하니 뿌듯함과 스스로의 성장에 대한 보람을 느낄 수 있었습니다. 또한 부회장에서 회장으로 직책을 맡게 되면서 크로키 자료를 취합해 강의실에서 진행할 수 있는 크로키를 매주 진행하고 동아리 엠티에서도 상품을 걸고 하는 게임을 진행하는 등 저를 믿고 따라와 주는 부원들의 기대에 부응할 수 있게 노력했고 이를 통해 조원들과 협력하고 목표를 위해 다함께 노력하고 성취하는 과정에서 팀워크를 향상시킬 수 있었습니다.</p>
<p>성 격 장 점 및 단 점</p>	<p style="text-align: center;">“ 다양한 경험으로 다져진 끈은 성격 ”</p> <p>저는 상황대처능력이 우수한 장점을 가지고 있습니다. 동료를 상대하거나 고객, 클라이언트 등 업무에 있어 다양한 사람들과 교류하게 되는 것은 당연한 일이기 때문에 사람을 상대하는데 있어서 어려움이 없이 업무를 효과적으로 해결하는데 자신 있습니다. 다년간의 아르바이트 경험으로 고객의 불편사항을 해결해 고객의 만족을 채워주는 성과를 낼 수 있었고, 편의점 아르바이트를 하게 되면서 편의점의 특성상 일에 투입 될 때는 특별한 교육 없이 바로 실전으로 투입되며 빠른 적응력을 발휘할 수 있었습니다. 이러한 환경에서 고객님을 마주하는 직원으로서 고객의 문의에 따라 적절한 대처를 해야 하는 일은 결코 쉬운 일이 아니었지만 약 3년 동안 서비스직으로 근무하며 고객의 니즈를 확인하고 응대하는 과정에서 더 자연스럽게 대화하고 교류하는 방법을 터득하게 되었습니다.</p> <p>또한 간혹 손님을 응대하며 손님에게 주의를 줘야 할 때도 있었지만 최대한 친절하고 상대방에게 무례하게 느껴지지 않게 노력했습니다. 이 경험을 바탕으로 상대방의 기분을 헤아려 배려할 수 있게 만들어준 습관이 되었습니다.</p> <p>아르바이트 경험으로 인해 저에게는 상대방을 배려하는 방법과 친근하게 교류하는 방법을 터득하게 되었습니다. 저는 이 경험을 허투루 보내지 않고 저에게 좋은 영향을 줄 수 있는 경험으로 만들어냈습니다.</p>

입 사
후
포 부

“ 젊은 신입의 패기로 앞으로 나아가기 위해서 ”

저는 아직 신입의 경력을 갖고 있기 때문에 앞으로 발전해 나갈 가능성이 무궁무진 하다고 생각합니다.

첫째 입사 직후에는 **귀사**의 팀 내 분위기에 적응이 우선이라고 생각합니다. 기본적인 업무를 수행하는 것은 물론이고 팀 내의 동료직원들과의 관계형성과 소통이 우선시 되어야 한다고 생각하기 때문에 빠른 기간 안으로 회사에 적응하겠습니다.

귀사에 입사하게 되어 저의 가능성을 펼쳐나가 저에게도 좋은 경력이 될 수 있고 **귀사**의 성장에 도움이 되는 프로젝트를 진행하고 싶습니다. 프로젝트를 진행하며 디자인과 코드에 전문적인 모습을 보이는 웹 퍼블리셔가 되어 **귀사**와 함께 성장해가고 싶습니다.

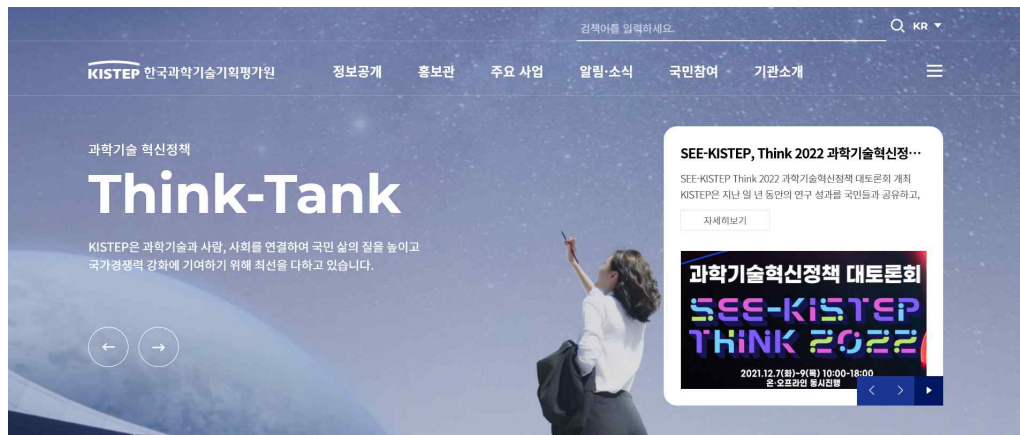
위에 기재한 사항은 사실과 다름이 없습니다.

2022 년 월 일

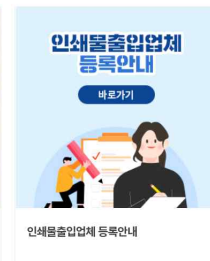
성 명 : 전 화 연 (인)

포트폴리오

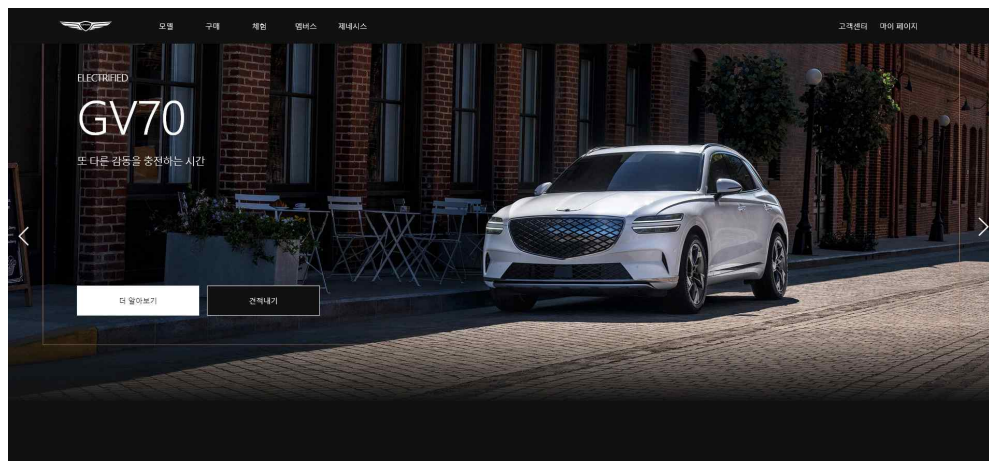
- 주제 : 적응형 사이트 제작 [한국과학기술기획평가원]
- 사용 프로그램 : Illustrator CC 2022, HTML, CSS, JavaScript, jQuery
- URL : <https://giruda0829.github.io/project1/>
- 제작시기 및 참여도 : 4주 및 100%
- 기획의도 : 많은 내용과 다양한 기능을 적용한 어려운 프로젝트 중 하나로 가장 긴 시간을 들여 제작한 프로젝트입니다. 슬라이드와 탭기능 등 복잡한 스크립트를 구현했습니다.



공지사항	입찰공고	채용공고	과제공고	+
27 2021.12.	2021년도 산하기관 부패방지 시책평가 결과 안내 2021년 시행한 부패방지 시책평가 결과를 아래와 같이 공지합니다. ○ 주 최 : 과학기술정보통신부 ○ 목 적 : 국민 인식과 기관 현황에 ..			
· [안내] 2022년 KISTEP 연구주제 아이디어 수요조사 - 우수 제안 ..	2021.12.27			
· 공공기관 고객만족도 조사 실시 안내	2021.11.24			
· [설문] 2022년 과학기술혁신정책 연구주제 및 아이디어 수요조사..	2021.11.22			
· [홍보] 다부처공동기획연구 과제별 공청회 안내	2021.11.22			
· [공유] 2021년 기술영향평가(레벨 4 이상 자율주행) 온라인 공개토..	2021.11.19			



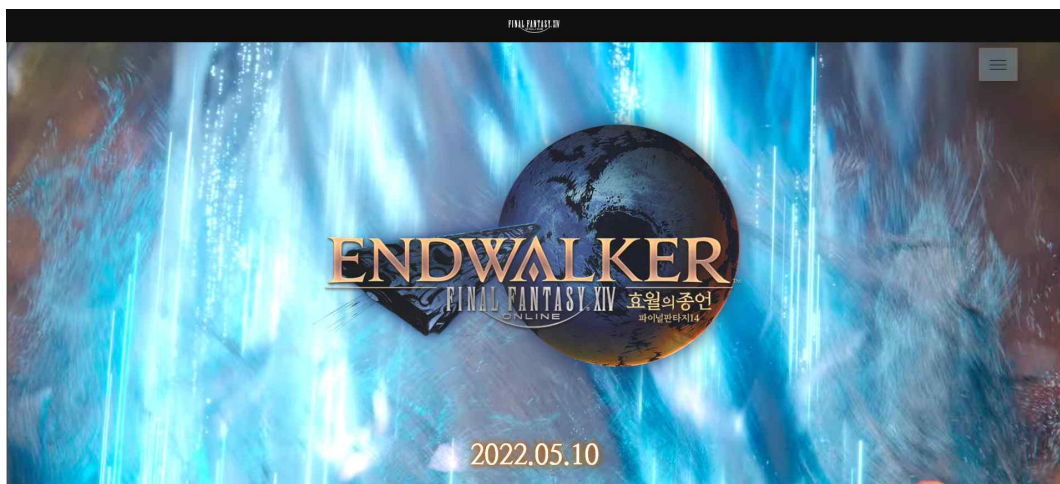
- 주제 : 반응형 사이트 제작 [제네시스 홈페이지]
- 사용 프로그램 : HTML, CSS, JavaScript, jQuery
- URL : <https://giruda0829.github.io/project2/>
- 제작시기 및 참여도 : 2주 및 100%
- 기획의도 : PC와 태블릿 그리고 모바일까지 기기의 사이즈 별로 디자인한 반응형 사이트로 비교적 짧은 기간내에 제작한 프로젝트 입니다. 코드가 더욱 간결해졌고 깔끔하고 어두운 배경으로 고급적인 디자인을 구현했습니다.



- 주제 : 파이널판타지14 이벤트 페이지
- 사용 프로그램 : HTML, SCSS
- URL : <https://giruda0829.github.io/project3/>
- 제작시기 및 참여도 : 2일 및 100%
- 기획의도 : 파이널판타지14의 신규 스토리 효월의 종언 업데이트를 소개하는 이벤트 페이지로 SCSS를 이용해 제작했습니다. 배경으로 유튜브 iframe을 이용하여 더 화려하고 역동적이게 보이도록 했으며 게임의 컨셉에 맞는 명조체로 전체적인 분위기를 판타지에 맞게 제작했습니다.



- 주제 : 리액트 영화 소개 어플리케이션
- 사용 프로그램 : HTML, CSS, react, node.js
- URL : https://giruda0829.github.io/movie_app_2022/#/
- 제작시기 및 참여도 : 3일 및 100%
- 기획의도 : 코로나로 인한 유기동물보호센터에 봉사자 감소 및 후원 감소로 어려움을 겪는 보호자들과 보호센터를 후원하거나 봉사를 하고 싶은데 방법과 용기가 나지 않는 분들이 만날 수 있는 창구가 되기 위한 목적으로 개발한 커뮤니케이션 어플리케이션 "라펫"입니다. 유기동물 입양과 후원 홍보 등 다양한 기능을 지원합니다.



- 주제 : UI/UX 유기동물 연결 어플리케이션 “라펫”
- 사용 프로그램 : figma
- URL : https://giruda0829.github.io/movie_app_2022/#/
- 제작시기 및 참여도 : 2주 및 30%
- 기획의도 : 코로나로 인한 유기동물보호센터에 봉사자 감소 및 후원 감소로 어려움을 겪는 보호자들과 보호센터를 후원하거나 봉사를 하고 싶은데 방법과 용기가 나지 않는 분들이 만날 수 있는 창구가 되기 위한 목적으로 개발한 커뮤니케이션 어플리케이션 “라펫”입니다. 유기동물 입양과 후원 홍보 등 다양한 기능을 지원합니다.