

이 력 서



| | | | |
|-------|--------------------|------|--|
| 성명 | 김하늘 | 생년월일 | 1995.11.08 |
| 휴대전화 | 010-4160-9675 | 이메일 | hanule1226@naver.com |
| 현주소 | 부산광역시 부산진구 백양관문로 7 | | |
| 포트폴리오 | | | |

학력사항

| 재학기간 | 학력사항 | 전공 | 졸업구분 |
|-----------------|--------|----------|------|
| 2015.03~2021.02 | 상명대학교 | 디지털콘텐츠학과 | 수료 |
| 2012.03~2015.02 | 개성고등학교 | | 졸업 |

교육이수

| 기간 | 교육명 | 교육기관명 |
|-------------------------|---|---------------------|
| 2024.12.30.~2025.07.15. | [K디지털] 반응형 웹디자인 & 웹퍼블리셔 | (재)부산인재개발원 부산IT교육센터 |
| | 주요내용 : 2D그래픽, 웹퍼블리싱, UI/UX디자인, 영상편집, 메타버스, 기업실무프로젝트 | |

사회활동 / 아르바이트

| 기간 | 기관명 | 담당 업무 |
|------------------------|----------|---------------------------------|
| 2024.07.08.~2024.12.29 | (주)지앤씨신칼 | 2D그래픽 디자인, 온라인 마케팅 및 CS업무, 사무보조 |
| 2023.09~2024.03 | 다빈치방문미술 | 미술 수업진행 및 학부모 응대 |

활동사항 (봉사활동, 동아리 활동, 공모전, 수상경력 외)

| 기간 | 구분 | 기관명(활동명) | 활동 내용 및 담당 업무 |
|--------------|----|----------|---------------|
| 2018년 8월(한달) | | 거제도 홍보영상 | 영상 촬영 및 편집진행 |

자격증 / 어학점수

| 자격증(점수) | 발행처 | 취득일 |
|--------------|--------|------------|
| 자동차면허증(2종보통) | 도로교통공단 | 2016/02/02 |
| | | |
| | | |

개인 작업물

| 구분 | 프로젝트명 |
|--------------------------|------------------------|
| 웹사이트 메인 페이지 리뉴얼 | [호텔 농심] 웹사이트 메인페이지 리뉴얼 |
| BI브랜드 제작 및 웹사이트 제작 | 블렌딩티 브랜드 [리프 아틀리에] |
| 스마트 스토어 페이지 제작, 상세페이지 제작 | 스마트스토어 [강콩이네 잡화점] |
| 영상 | 홍보용 모션그래픽>예정 |

팀프로젝트1 (기업실무프로젝트)

| | | | |
|-------|---|------|-----|
| 프로젝트명 | 트리플아이 & 현강이엔지 반응형 웹사이트 제작 | 참여인원 | 5 |
| 담당역할 | 현강이엔지 > 서브페이지 반응형 코딩 | 기여도 | 10% |
| | 트리플아이 > 기획, 메인 페이지 및 서브 페이지 디자인, 시연영상 제작, 메인 페이지 및 서브페이지 코딩(html) | | 40% |

팀프로젝트2 (기업실무프로젝트)

| | | | |
|-------|--|------|-----|
| 프로젝트명 | 메타버스 플랫폼 기반 "ECO-FESTA"기획 및 제작 | 참여인원 | 5 |
| 담당역할 | 축제 전반 기획 및 맵기획, 메인 캐릭터 디자인 및 메인 맵 디자인, 메인 맵 소스 디자인, 서브 맵 디자인, 시연영상 제작, 홍보영상 제작 | 기여도 | 25% |

보유기술 및 능력

| 범위 | 종류 | 숙련도 | 가능 범위 |
|------|-----------------------------|-----|--|
| 디자인 | Adobe Photoshop | 상 | 홈페이지 시안 제작, 보정, 이미지 편집, 포스터, 전단지, 아이콘 제작 |
| | Adobe Illustrator | 상 | |
| | Figma | 중상 | 모바일 웹&앱 UI/UX, 기획, 와이어프레임, 디자인시안, 프로토타입 제작 |
| 영상편집 | Adobe Premier | 중상 | 동영상 컷편집 및 자막 |
| | Adobe Aftter Effects | 중상 | 컷편집 및 텍스트 효과, 화면 전환 효과, 모션그래픽 |
| 메타버스 | Metaverse 콘텐츠 | 중상 | 메타버스 구현 |
| 쇼핑몰 | 네이버 스마트 스토어 | 중상 | 스마트스토어 제작, 관리 및 상품등록, 상품 상세페이지 제작 |
| SNS | 네이버 블로그 | 상 | 블로그 키워드 분석 및 기본적인 운영, 글 작성 |
| 문서작업 | Microsoft Office Excel | 중상 | 워크시트 및 차트기입, 기본함수 활용 |
| | Microsfot Office Powerpoint | 중상 | 기능 활용 및 발표용 PPT제작 |
| | 한글 | 중상 | 문서 작성 및 편집 |

자 기 소 개 서

| | |
|------------------------|---|
| 성장 과정 | <p>[디자인에 대한 열정과 경험의 발전]</p> <p>어릴 적부터 미술을 가장 좋아했고, 이러한 애정은 자연스럽게 디지털 콘텐츠학과에 진학 할 수 있도록 했습니다. 해당 학과를 다니며 게임, 에듀용 콘텐츠, 영상 등 다양한 디지털 콘텐츠에 대한 기획부터 기술을 배우며 전문성을 키워나갔습니다. 이 과정을 통해 디자인의 이론적 이해뿐 아니라 실무에 적용 가능한 역량도 함께 갖추게 되었습니다.</p> <p>대학 시절에는 총학생회 활동을 통해 학교 축제 기획에 참여한 경험이 있습니다. 이때 디자인 전공 학생들과 함께 포스터, 소품을 제작하고, 축제 현장의 모습을 담은 홍보 영상을 제작했습니다. 당시 제작한 포스터와 영상은 학교 내에서 좋은 반응을 얻었고, 이 경험을 통해 디자인은 혼자 하는 작업이 아니라, 함께 의견을 나누고 조율하며 완성해가는 과정임을 깨달았습니다. 무엇보다도, 이렇게 탄생한 결과물이 구성원들에게 소중한 기억으로 남을 수 있다는 사실이 큰 보람으로 다가왔습니다.</p> <p>이러한 경험들을 통해 디자인은 단순한 작업이 아니라, 사람과 사람, 사람과 환경을 이어주는 커뮤니케이션 수단이라고 생각합니다. 앞으로도 보다 보편적이고 효과적인 디자인 솔루션을 고민하며, 다양한 사람들과 소통하고 공감할 수 있는 디자인을 만들어 나가고자 합니다.</p> |
| 성격 | <p>[책임감과 유연함을 바탕으로 한 성실한 자세]</p> <p>주어진 환경 속에서도 책임감을 가지고 꾸준함을 유지하는 태도를 중요하게 생각합니다.</p> <p>책임감은 다양한 팀 활동과 실무 경험을 통해 자연스럽게 길러졌습니다. 고등학교 전교 부회장 역할부터 대학교 총학생회와 부학회장 활동, 그리고 아르바이트 등 여러 역할을 수행하면서 맡은 일에 끝까지 최선을 다하는 자세를 유지해 왔습니다. 특히나 최근 팀프로젝트를 경험해 보며 팀의 흐름을 고려하며 스스로를 조율하고, 공동의 목표를 향해 안정적으로 기여하는 방법을 익혔습니다.</p> <p>새로운 환경에 대한 적응력도 강점 중 하나입니다. 전공 외의 업무나 낯선 상황에서도 흐름을 빠르게 파악하고 필요한 역량을 익히는 데 익숙합니다. 혼자 일할 때에도 스스로 일의 리듬을 조절하며 효율적으로 성과를 낼 수 있도록 노력해 왔습니다. 앞으로도 이러한 태도를 바탕으로 어떤 환경에서도 유연하게 대응하며 책임감 있게 업무에 임하고자 합니다.</p> |
| 사회 생활 (활동 사항) | <p>[사회활동을 통한 실전 경험과 역량 강화]</p> <p>첫 직장에서는 디자인 업무 외에도 고객 응대(CS) 업무를 함께 맡아 진행한 경험이 있습니다. 전공과도 거리가 있고 처음 해보는 업무였지만, 낯선 역할에 주저하기보다 빠르게 적응하고 상황을 파악하는 데 집중했습니다. 고객 문의에 정확하고 친절하게 대응하기 위해 각 요청 별로 필요한 정보와 프로세스를 빠르게 익혔고, 반복되는 문제는 정리해 내부 팀에 공유하는 방식으로 고객 대응의 효율을 높였습니다. 또한 디자인팀과 CS 업무 간의 소통을 원활하게 이어주는 역할도 수행하며, 실무 과정에서의 연결 고리를 자연스럽게 만들어냈습니다. 이 경험을 통해 단순히 주어진 업무를 넘어서, 조직 내 다양한 역할을 유연하게 소화할 수 있는 적응력과 커뮤니케이션 능력을 키울 수 있었습니다. 특히 고객과 직접 소통하며 얻은 피드백은 이후 디자인 작업에도 실질적인 기준과 시각을 제공해 주었고, 더 실용적인 결과물을 만드는 데 도움이 되었습니다. 추후 CS담당자가 바뀐 후 응대가 훨씬 좋아졌다는 고객들의 평을 들으며 업무에 대한 성취감도 느낄 수 있었습니다.</p> <p>이처럼 새로운 업무를 빠르게 흡수하고, 낯선 상황에서도 주도적으로 해답을 찾아가는 능력은 이후에도 다양한 업무에서 긍정적인 영향을 주었습니다.</p> |
| 지원 | <p>[창의와 소통을 잇는 디자인 전문가로서의 성장]</p> |

| | |
|---|---|
| <div>동기 및 입사 후 포부</div> | <p>디자인은 단순히 시각적인 아름다움을 만드는 것을 넘어, 사용자와 소통하며 문제를 해결하는 중요한 도구라고 생각합니다. 특히 웹디자인과 그래픽디자인 분야는 빠르게 변화하는 트렌드와 기술 속에서 창의성과 실용성을 동시에 요구하는 만큼, 끊임없이 배우고 성장할 수 있는 매력적인 분야라 느껴 지원하게 되었습니다.</p> <p>대학에서 쌓은 디자인 이론과 실무 경험을 바탕으로, 다양한 프로젝트를 진행하며 사용자 중심의 디자인을 고민해왔습니다. 특히 웹 환경에서의 접근성, 사용 편의성, 그리고 브랜드 아이덴티티를 효과적으로 전달하는 디자인에 깊은 관심을 가지고 있습니다. 또한, 그래픽디자인을 통해 시각적 메시지를 명확하고 감각적으로 전달하는 방법을 지속적으로 연구하고 있습니다.</p> <p>입사 후에는 변화하는 시장과 사용자 요구에 민감하게 반응하며, 창의적이고 실용적인 디자인 솔루션을 제안하고자 합니다. 팀과의 협업을 통해 다양한 시각을 수용하고 조율하는 능력을 발휘해, 회사의 브랜드 가치 향상과 고객 만족도 증대에 기여하는 디자이너가 되고 싶습니다.</p> <p>앞으로도 끊임없는 자기계발과 도전을 통해, 디자인의 힘으로 사람들에게 긍정적인 경험과 가치를 전달하는 전문가로 성장하겠습니다.</p> |
|---|---|