**이 력 서**

**( 희망연봉 : 면접시 협의 ) ( 지원부문 : 웹디자인 )**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 성 명 | 한 글 |  | 영 문 |  |  |
| 생년월일 |  | | | |
| E-mail |  | | | |
| 휴 대 폰 |  | | | |
| 주 소 |  | | | |
| 포트폴리오 |  | | | |

**1. 학력사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 년 / 월 | 학 교 명 | 학 과 | 졸업 구분 |
|  |  |  |  |

**2. 교육 / 자격사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 년 / 월 | 교 육 과 정 | 교 육 기 관 | 비 고 |
| 2019.03.26 ~ 2019.09.17 | 스마트웹디자인&프론트엔드 | 이젠아카데미컴퓨터학원 | 수료 |
| 2010.11.30 | 시각디자인산업기사 | 한국산업인력공단 | 산업기사 |

**3. 포트폴리오**

|  |  |
| --- | --- |
| 구 분 | URL/내용 |
| 포트폴리오 사이트 | http://jeongsooyeon.com/ |

**4. 직무능력사항**

|  |  |
| --- | --- |
| 프 로 그 램 | 활 용 능 력 |
| PHOTOSHOP/ILLUSTRATION | 툴의 사용 및 활용 가능, 사진보정 및 합성, 리터칭, 웹페이지 시안,  ui/ux , 로고 디자인, 펜툴, 액션 작업 |
| HTML5 & CSS3 | 웹표준과 접근성을 준수한 코딩으로 모바일웹, 반응형웹  크로스 브라우징 구현가능 |
| JQUERY /  JAVA SCRIPT | 이벤트를 사용하여 웹페이지를 동적으로 제작,  코드의 작성과 수정, 플러그인 활용가능 |
| 그누보드 / 카페24 | 그누보드, 카페24을 활용한 홈페이지 구현 및 코드수정 가능 |
| 한글/엑셀/파워포인트 | 실무에 필요한 문서작성 및 관리 가능 |

**5. 경력사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 근 무 기 간 | 회 사 명 | 직 무 | 비 고 |
| 2015년 04월 ~ 2018년 05월 | 쌍방울 | 언더웨어 제품디자이너 | 계장 |
| 2010년 07월 ~ 2015년 03월 | 코튼클럽 | 언더웨어 제품디자이너 | 주임 |

**포 트 폴 리 오**

|  |  |
| --- | --- |
| **포**  **트**  **폴**  **리**  **오** | **JUICY 홈페이지 리뉴얼 디자인**  **참 여 도**  | 100%  **기 간** | 2019년 7월(3주)  **프로그램** | Photoshop5, 일러스트, 그누보드, HTML5, CSS3  **URL** | <http://kmrsy2.dothome.co.kr>  쥬씨는 2015년 가맹사업을 시작하여 2016년 가맹점 800개를 돌파한 국내 대표적인 생과일쥬스 브랜드입니다.  쥬씨의 아이덴티티에 맞는 상큼하고 발랄한 분위기의 디자인으로 기존의 키치한 감성을 지양하고 상큼한 브랜드-아이덴티티를 살리면서 깔끔함과 고급스러움을 더해 브랜드에 신뢰를 높일 수 있도록 디자인하였습니다.  특히 메인 첫화면에서는 헤더와 빅비주얼, 메인베너가 화면을 가득채운 심플한 3단구성으로 메인-비주얼과 배너가 동시에 한눈에 들어오도록 디자인하였습니다.  메뉴소개 컨텐츠에는 메뉴사진 뿐 아니라 소개와 가격정보를 추가하여 마우스 호버시 확인 가능하도록  제작하였습니다. 다채로우면서도 심플하게 디자인하여 심미성과 정보전달의 효율성을 높였습니다.  그리고 그누보드를 사용하여 코딩 작업하였으며, 그누보드의 스킨을 사용하여 게시판과 갤러리를 구성하여  게시판 운영 및 창업상담 예약이 가능하도록 홈페이지를 구성하였습니다.      **보령머드축제 홈페이지 리뉴얼 디자인**  **참 여 도**  | 100%  **기 간** | 2019년 6월(3주)  **프로그램** | Photoshop5, 일러스트, HTML, CSS  **URL** | <http://kmrsy1.dothome.co.kr>  보령머드축제는 국내 축제중 외국인이 제일 많이 참여하는 국내 대표적인 여름축제입니다.  생생한 머드축제의 분위기 전달을 위해 메인비주얼에 축제를 체험하고 있는 인물사진을 사용하여  축제에 대한 기대감을 줄 수 있도록 하였으며 축제 전체적 무드컷 대신 디테일컷을 담았습니다.  메인 비주얼을 곡선처리하여 축제장소인 바닷가를 시각화하고, 동시에 GNB 메뉴가 한눈에 보이도록 배치하였습니다. 인포디자인적 요소를 추가하여 메뉴이용의 편의성과 단조로움을 탈피하고자 하였습니다.  머드컬러를 서브컬러로 사용하여 머드의 이미지와 통일성을 주었고, 입장권예매 메뉴에 머드의 흐르는 느낌을 살린 이미지를 삽입하여 경쾌함과 디자인 포인트를 주었습니다. |

**포 트 폴 리 오**

|  |  |
| --- | --- |
| **포**  **트**  **폴**  **리**  **오** | **MULAWEAR 반응형 홈페이지 디자인**  **참 여 도**  | 100%  **기 간** | 2019.08월(3일)  **프로그램** | Photoshop, HTML5, CSS3  **URL** | [http://kmrsy3.dothome.co.kr](http://kmrsy3.dothome.co.kr/)  뮬라웨어는 한국형 요가복 1세대 브랜드로, ‘편안하고 몸에 잘 맞는 옷’을 모토로,  주력 아이템인 레깅스 누적판매량 5천만장을 기록한 대표적 요가복 브랜드 중 하나로  트렌드에 발맞춰 에슬레저룩 브랜드로 사업 영역을 확대 중입니다.  모바일등 다양한 기기에서의 사용성을 고려해 4단계의 반응형으로 제작하여 고객이 모바일과 PC에서  불편함을 느끼지 않고 사용 가능하도록 디자인하였습니다. |

**자 기 소 개 서**

|  |  |
| --- | --- |
| **성 장**  **과 정** | **" 패션 전공 "**  저는 대학에서 패션디자인을 전공하며, 패션과 디자인에 관한 역량을 쌓았습니다.  전공 과목 중에서 포토샵, 일러스트를 사용한 패션그래픽 작업과 옷의 구조 제작인 패턴작업에 매력을 느껴 두가지를 동시에 활용할 수 있는 언더웨어 디자이너라는 직업을 희망하게 되었습니다.  **" 언더웨어 디자이너 "**  언더웨어 디자인팀에 취업하여 기획, 디자인 개발업무와 작업지시서, 원부자재 컨펌등 생산관리 업무를 하였습니다. 의류업계는 성별, 나이별 아이템이 나누어 있어 언더웨어도 보통은 다양한 아이템을 경험하기가 쉽지 않은데 저는 신입시절 남성아이템과 여성아이템 두가지를 진행하며 더 다양한 아이템을 진행해 볼 수 있었습니다. 너무나 다른 감성의 아이템들을 동시에 진행하면서 새로운 아이템에 겁먹지 않고 도전하는 것을 즐기는 저를 발견할 수 있었습니다. 이 경험을 바탕으로 이직후에 새로운 특수아이템 개발을 담당하게 되었을 때도 당황하지 않고 즐기며 일을 할 수 있었습니다.  **“업무적 커뮤니케이션 능력”**  언더웨어 디자이너로 일을 하면서 배운 점은 디자인 뿐만 아니라 협업업무를 위한 커뮤니케이션 능력입니다. 디자이너는 클라이언트, 생산팀, 영업팀, 마케팅팀 등 다양한 부서와 협업해야 하고 그 협업에 있어 그들의  업무 이해도를 높일 수 있도록 방향지시 및 설득할 수 있어야 하기 때문입니다. 디자이너만의 최선이 아니라 각자 자신의 입장이 있다는 것을 인정하고 감정을 개입하지 않고 침착하게 논리로 요청하고 설득합니다.  다른 분야 담당과의 소통의 퀄리티에 따라 제품의 완성도가 달라진다는 것을 경험으로 배웠고,  목표를 위해 서로가 원하는 것을 충실히 주고 받을 때 최상의 결과를 얻을 수 있다고 생각합니다. |
| **경 력**  **사 항**  **및**  **교 육**  **활 동** | **“ 웹디자인을 선택한 이유 “**  제가 대학 때부터 패션을 전공하고, 8년동안 언더웨어 제품디자이너로 일을 하면서 한계로 느낀 점이  원재료에 따른 제약이었습니다. 물론 웹에 있어서도 그에 따른 한계와 제약은 있겠지만 원재료 없이  컴퓨터 프로그램을 통해 브라우저에서 구현되는 웹페이지는 저에게 있어 무에서 유를 창조하는 것으로서  자유롭고 새로운 영역으로 느껴졌기 때문입니다.  그래서 두렵기도 했지만 현실에 안주하지 않고자, 긍정적인 도전정신으로 새로운 분야에 도전하게 되었습니다.  **“ 960시간 동안 배우며 작업한 것들 ”**  6개월에 걸친 960시간의 교육시간은 처음에는 회사에서 야근하는 것보다 더 체력적으로 부담이 되었지만  처음으로 배우는 컴퓨터 언어와 코딩, 그리고 그것으로 나오는 결과물은 저에게 신선한 재미와 성취감을  주었습니다.  6개월동안 최신 웹 표준을 맞춘 HTML 코딩, 디자인에 맞추어 꾸밀 수 있는 CSS, 정적페이지를 동적으로 꾸며주는 JQuery와 Javascript를 익혔습니다. 이를 이용해 제가 하나하나 설정한 속성과 값에 따라 바로 적용되는 페이지를 보며 재미와 성취감을 느꼈고, 한번에 이해 하지 못한 내용들은 쉬는 시간에 한 번 더 보거나 같이 배우는 친구들, 선생님께 묻기도 하며 그냥 넘기지 않도록 했습니다. 마크업이나 CSS 작업은 수월하게 하였는데 jQuery와 javascript는 다뤄보지 않은 영역이라 낯설었고, 구현하는데 있어 많은 변수들이 있어서 어려웠습니다. '항상 열심히 하자!' 라는 마인드로 긍정적으로 생각하며 공부하여 과정을 수료했습니다.    **“디자이너 + @ “**  6개월의 교육 동안, 웹디자인 분야에서 디자이너도 프론트엔드 개발 능력을 필요로 한다고 느꼈습니다.  포토샵과 html 마크업, css 작업에 국한되지 않고 j-Query, java-script를 통해 동적이고 인터렉티브한  웹구현에 더 능숙하기 위해 교육이수 이후에도 지속적인 공부를 통해 역량을 향상시키고 싶습니다.  ~~그래서~~ 최종적으로 웹디자인에서 프론트엔드 개발까지 할 수 있는 역량을 가지는 것이 목표입니다. |
| **직무상 강점** | **“논리적사고와 빠른 업무처리능력”**  저의 직무상 장점은 계획적인 업무진행과 빠른 업무처리입니다.  신입사원때 같은 팀분들이 모두 연차가 높은 선배들이셨습니다. 과장, 대리급과 함께 일하며 그분들의 업무 속도와 업무량에 기준을 맞추어 일을 하다 보니 빠른 업무처리와 그를 위한 계획적인 업무 진행관리가 몸에 배었습니다. 2년차에 과장급의 선배들과 동등한 품번의 디자인 진행과 생산작업 관리 등 업무역량을 갖게 되었고, 디자인 작업 중에도 지속적인 스케줄 관리와 시뮬레이션을 생활화해 빠른 업무처리가 가능하였습니다.  2014년 당시 선임인 과장님이 빠른 출산으로 인수인계 없이 공백이 발생한 상황에서 품평회를 성공적으로 마친 경험이 있습니다. 품평회가 한달 밖에 남지 않았고, 과장님 몫까지 2인의 디자인 개발 업무가 필요한 상황이었습니다. 실장님이 업무 분담을 권유하여 다른 디자이너들과 업무분장도 고려하였지만, 시간관계상 업무에 대한 설명 및 지속적 감독을 할 여유가 없었습니다. 과장님의 업무 상황과 내용에 대해 제일 잘 알고 있던 제가 업무 분장 없이 일을 진행하게 되었고 무척 힘든 상황이었지만 빠른 업무처리 능력으로 무사히 개발을 맞추어 품평회를 성공적으로 진행할 수 있었습니다. |
| **지 원**  **동 기**  **및**  **입 사**  **후**  **포 부** | **“코딩을 하고자 하는 디자이너”**  웹디자이너 직무에 매력을 느끼게 된 이유에는 브라우저라는 가상의 공간에서 디자인이 구현되고 사용자의  행동에 따라 반응하는 것이었으나 직업으로서 도전하게 된 이유는 코딩에 대한 매력이 결정적으로 작용하였습니다.  6개월의 시간동안 디자인과 코딩이 가능한 디자이너로 지식과 경험을 쌓았으며, 이것을 밑바탕으로 앞으로  지속적인 공부와 업무경험을 쌓아서 웹디자인&프론트엔드 개발자가 되는 것이 목표입니다.  웹코딩이 가능한 웹디자이너이며 다른 분야이지만 8년의 디자이너 업무경력이 저의 강점이라고 생각합니다.  클라이언트, 협력부서와 소통하며 일해온 경험이 있기에 소통하는 법을 알며 트렌드를 읽을 줄 아는 눈,  배움을 게을리하지 않는 열정을 가진 웹디자이너라고 확신합니다. 항상 트렌드를 읽고, 새로운 것을 공부하여  변화하고 성장하는 웹디자이너가 되겠습니다. |

위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다.