

작지만 강한 불도저, 하예진 입니다.



하예진 1997년 (26세/만 25세) | 여

✉ zinepeep@naver.com

☎ 010-9595-4524

☎ 010-9595-4524

🏠 (35305) 대전 서구 도산로370번길

| | | | | |
|--------------------|------------|-----------------------|---------------------------|--|
| 학력사항 대학교(4년) 졸업 | 경력사항 신입 | 희망연봉 2,800~3,000만원 | 희망근무지/근무형태 서울전체 정규직 | 포트폴리오 http://tiny-dozer.com |
|--------------------|------------|-----------------------|---------------------------|--|

학력 최종학력 | 대학교 4년 졸업

| 재학기간 | 구분 | 학교명(소재지) | 전공 | 학점 |
|-------------------|----|--|---------|------------|
| 2016.03 ~ 2021.08 | 졸업 | 전북대학교 (전북) | 산업디자인학과 | 4.08 / 4.5 |
| | | 논문&졸업작품 좁은 공간에서의 질 좋은 낮잠을 위한 낮잠헬퍼 'sillow' | | |
| 2012.03 ~ 2016.02 | 졸업 | 전주술내고등학교 | 이과계열 | - |

경력 신입

대외활동

| 기간 | 구분 | 기관/장소 | 내용 |
|-------------------|--------|--------------|--|
| 2021.08 ~ 2021.12 | 교육이수내역 | 그린컴퓨터아트학원 | [디지털디자인] 반응형 웹디자인(UI/UX) & 웹퍼블리셔 디지털 실무 양성과정 D |
| 2018.08 ~ 2020.02 | 교내활동 | 전북대학교 자연사박물관 | 관내 사무보조 및 디자인 작업 |

자격증/어학/수상내역

| 취득일/수상일 | 구분 | 자격/어학/수상명 | 발행처/기관/언어 | 합격/점수 |
|---------|---------|---------------------|-----------|--------------|
| 2021.06 | 어학시험 | TOEIC Speaking Test | 영어 | 110점/5급/PASS |
| 2021.12 | 자격증/면허증 | 웹디자인기능사 | 한국산업인력공단 | 최종합격 |

보유기술

| 보유기술명/수준/상세내용 |
|---------------|
| 퍼블리싱 |
| HTML5 |
| CSS3 |
| jQuery |
| JavaScript |
| KeyShot |
| V-Ray |
| UI/UX 디자인 |
| 3D MAX |
| Rhinoceros |
| 한컴오피스한글 |

포트폴리오/기타문서

| 파일 구분 | 파일명 |
|-------|---|
| 포트폴리오 | http://tiny-dozer.com |

자기소개서

[1. 성장과정]

"디자인은 기준이 아닌 자세"

저의 디자인을 보는 관점은 한 제품 디자이너의 10대 원칙을 알게 되기 전과 후로 나누어집니다. 대학교 시절 디자이너는 트렌드에 민감해야 한다는 생각으로 무조건 남을 따라하기에 급급하던 시절이 있습니다. 그렇게 대학교 3학년이 되어서 동기가 감명 받았다는 제품 디자이너를 알려주었는데, 바로 디터 램스입니다. 디터 램스가 1976년에 발표한 '좋은 디자인의 10가지 원칙'은 현대에도 통용되고, 많은 디자이너의 귀감이 되고 있습니다. 특히 'Good design makes a product understandable.' 은 겉멋에만 치중했던 저에게 신선한 충격으로 다가왔습니다. 이후 모든 디자인 기준은 '한 눈에 알아 볼 수 있는가?'를 위주로 작업하게 되었고, 이 디자인 가치관을 통해 가장 우선적으로 사용자를 생각하는 법을 배웠습니다. 이를 바탕으로 모든 디자인을 사용자 위주로 생각하게 되었고, 퍼블리싱 직무에서도 큰 도움이 될 것입니다.

[2. 성격의 장단점]

"아브라카다브라! (말한 대로 이루어 지리다)"

웹 퍼블리싱 훈련 과정 중 4주 팀 프로젝트를 시작하고 디자인 작업에 착수하게 된 날, 한 분이 중도하차 하여 위기를 맞았습니다. 남은 팀원은 저 포함 단 둘이었습니다. 팀원은 기간이 정해져 있지만 사람수가 줄어 일정을 맞추 수 있을지 걱정했습니다. 그러나 저는 완성이 수 있다는 믿음을 가지고 침착하게 하루 할당량을 늘려서 스케줄을 다시 짜고 작업한 결과, 저희는 시간 내에 완성이 수 있었습니다. 팀원 3~4명이 있는 팀과 대등한 위치에 서서

공동 2등이라는 영예를 안게 되었습니다.

반면에, 완벽한 일 처리를 중요시 하다 보니 체력 관리가 어려웠습니다. 졸업 전시회 막바지에 아르바이트 두 가지와 졸업 작품 만들기를 하다 보니 집에 갈 수 있는 시간이 없었고, 일주일 간 학교에서 숙식을 하며 아르바이트를 계속 나가다가 주변사람들의 걱정과 상태를 눈치 챘습니다. 이후에는 체력을 기르겠다 다짐을 하였고, 졸업하고 웹 퍼블리싱 훈련 학원에 다닐 때 집에 가는 길은 꼭 걸어서 가겠다고 목표를 설정하여 항상 걸어서 귀가하기 시작하였습니다.

처음에는 집에 도착하니 피곤해서 바로 잘 준비를 했으나 1달이 지나자 집에 도착하고 나서도 피곤함이 적었고, 학원에서 진행한 팀 프로젝트에서도 최소 수면 시간을 정하여 그 시간 안에서 작업하니 이전보다 체력 관리가 수월하면서 더 체계적으로 계획하여 움직일 수 있었습니다.

앞으로도 체력 관리에 힘 쓰면서 효율적인 업무 수행을 위해 힘쓰는 디자이너가 되겠습니다.

[3. 지원동기]

"클라이언트의 마음을 꿰뚫는 디자이너"

대학생 시절 박물관 일반 교내 근로 장학생으로 일을 하였을 때, 학예 선생님께서 한 교수님의 상설 전시 오픈 기념으로 인쇄할 포스터 카드 디자인 작업을 부탁하셨습니다. 선생님께서 주신 자료를 참고하여 포스터 카드 디자인을 생각할 때, 기존에 하였던 방식이 있어 그대로 진행해도 되는 상황이었습니다.

그러나 파격적인 디자인 시안으로 이목을 끌고 싶어져 레퍼런스 이미지들을 토대로 '새로운 느낌의 디자인, 평상시의 디자인, 평상시에서 변형한 디자인' 시안 3가지를 학예 선생님께 보여드렸습니다. 선생님께선 처음으로 작업한 '새로운 느낌의 디자인'을 신선했으며 마음에 드신다고 하셨습니다. 그 시안을 더 수정 하고서 인쇄물이 나왔을 때, 박물관 관장님께서 독특하다 칭찬해주셨고 디자인과 친구들도 이 포스터 카드가 가지고 싶다며 소장욕을 보여주었습니다.

이러한 경험을 토대로 클라이언트가 원하는 것이 무엇인지 차근차근 알아내고, 그것을 디자인 시안에 활용할 수 있는 디자이너로서 역량을 키웠습니다.

[4. 입사포부]

"꾸준히 노력하는 디자이너"

귀사에 입사한다면 아래에 적은 계획을 바탕으로 발전하는 디자이너 인재가 될 것입니다.

1년 차 근무 계획은 다음과 같이 하겠습니다.

트렌드를 민감하게 파악하는 사람이 되기 위하여 하루에 10분을 투자하여 핀터레스트와 비헨스, 그 외의 트렌디한 웹디자인 모음들을 보며 전체적인 흐름을 파악할 것입니다. 스펀지처럼 모든 일들을 흡수하기 위하여 수첩을 항상 들고 다니며 하나하나 적어두고, 두 번 실수하지 않도록 노력할 것입니다.

직장상사의 말씀은

3년 차 근무 계획 및 공부 분야는 다음과 같이 할 예정입니다.

1년 차에 다집한 10분 동안 디자인 트렌드를 읽는 것을 계속해서 파악할 것이고, 프론트엔드 분야의 견문을 넓히기 위하여 퇴근 후 틈틈이 관련 유튜브 브를 보거나 관련 서적을 읽을 것입니다. 신입이 들어왔을 때에는 확실한 인수인계와 신입이 힘들어 할 때 격려해주어 채찍과 당근을 모두 들겠습니다. 또한 업무를 할 때 많은 의견들을 수렴하여 더 좋은 작업물이 나오도록 열린 자세로 들겠습니다.

사람인 인·적성 검사

인성검사(응시일 2021-11-30)

직무적합
디자인 : **높음**

표준점수
75점

백분위
98%

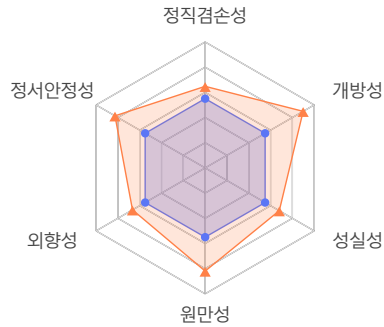
응답신뢰도
높음

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.

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

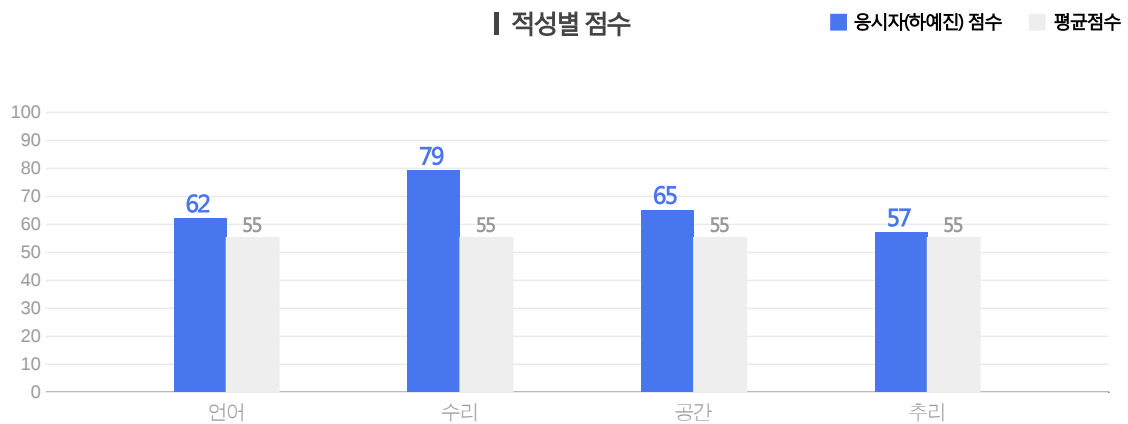


▲ 응시자(하예진)점수 ● 평균 점수

- **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 2021-12-04)

Ⅰ 적성별 점수



Ⅱ 적성별 상세설명

| 적성 | 등급 | 백분위 | 정의 |
|----|-----|-----|---|
| 수리 | ★★★ | 91% | <p>하예진님이 가장 잘하는 것은 수리입니다.</p> <p>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</p> |
| 공간 | ★★ | 79% | <p>정보를 머릿속으로 떠올리고, 부분을 통합하여 전체를 파악할 수 있는 능력물체를 마음속으로 회전시키거나 조합할 수 있고, 방향을 바꾸더라도 동일한 도형을 찾아낼 수 있는 능력</p> |
| 언어 | ★★ | 73% | <p>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</p> |

추리



66%

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

· 백분위

나보다 낮은 점수를 받은 사람을 백분율로 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