

이 력 서

센스 있는 웹퍼블리셔 박세리입니다				
지원분야	웹퍼블리셔		희망연봉	회사내규
	이 름	박세리	생년월일	1997년 12월 24일 (27세)
	주 소	경기도 의왕시 부곡초등3길 5		
	휴 대 폰	010-4615-7524		
	이 메 일	pseri1224@gmail.com		
	포트폴리오	https://impaseri.github.io/Profile/		

학력사항

재 학 기 간	학 교 명	전 공	졸업구분
2016.03 ~ 2020.02	서울예술대학교	예술경영	졸업
2013.03 ~ 2016.02	안양여자고등학교	-	졸업

경력사항

근무기간	상세경력			
2022.04 ~ 2023.06	회사명	위틀	근무지역	강남구
	담당업무	디자이너	연봉	프리랜서
2020.04 ~ 2020.09	회사명	키이스트	근무지역	강남구
	담당업무	언론홍보 및 온라인마케팅	연봉	2800

교육이수 및 보유능력

교육기간	교육명		교육기관명
2022.12.05 - 2023.05.11	UI/UX 웹퍼블리셔 & 프론트엔드(React, JS) 웹개발		그린컴퓨터아트학원(안양)
보유능력 (프로그램)	개발	Html, css, scss, Jquery, Javascript, React(초급)	
	디자인	Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Figma	

자격증

취득일	자격증	발행처
2023.04.19	웹디자인기능사	산업통상자원부
2023.02.17	GTQ 그래픽기술자격 1급	한국생산성본부
2022.04.18	자동차운전면허증(2종 보통)	경기도남부경찰청

자기소개서

<div>성장과정 & 지원동기</div>	<p>시도를 두려워하지 않습니다.</p> <p>재학 시절 타 학부의 전공 심화 과정 수강에 제약이 없었기 때문에 문예창작, 실용음악, 연기, 영상, 디자인 등 다양한 전공을 접할 수 있었습니다. 이와 같은 시도를 통해 디자인에 흥미가 있다는 것을 알게 되었고, 단순히 흥미에서 그치지 않기 위해 마케팅팀의 일원으로서 SNS 콘텐츠 등을 직접 제작해 보는 것을 시작해 포스터 디자인 외주 작업 등을 진행하며 점차 역량을 길러왔습니다.</p> <p>디자이너로서 좋은 포트폴리오를 고민하던 중 템플릿을 통해 홈페이지 포트폴리오 구현을 시도해 보았습니다. 제가 하고 싶은 작업이 템플릿으로 만들 수 있는 사이트의 한계를 느껴 웹에 대한 공부를 시작했고, 그 과정에서 퍼블리셔라는 직업을 알게 되었습니다. 퍼블리싱은 한눈에 보이는 결과물이 있다는 것, 맞고 틀림이 없는 디자인에 반해 분명한 오답이 있다는 점이 매력적으로 다가왔습니다.</p> <p>보다 효과적인 학습과 실무에 대한 사전 지식을 얻기 위해 UI/UX 웹퍼블리셔&프론트엔드(React, JS) 과정을 수강했습니다. 시도를 두려워하지 않는 저의 성격은 위 과정을 더욱 잘 습득하게 했습니다. 저는 배운 것 이외의 다양한 라이브러리를 사용을 시도하고, 잘 만들어진 사이트를 코드 보지 않고 따라 만들어 보는 등의 학습을 통해 퍼블리셔의 역량을 길렀습니다. 뿐만 아니라 디자인을 할 수 있다는 저의 강점은 수강생들 중 눈에 띄는 결과물을 낼 수 있게 했고, 이로 얻은 성취감은 더 열심히 하고 싶다는 의지로 돌아왔습니다. 그 결과 수업 과정 이외에도 개별 학습을 병행하며 웹디자인 기능사 자격증을 따는 등의 성과를 얻을 수 있었습니다.</p> <p>다음과 같은 저의 경험과 역량이 퍼블리셔로서 도움이 될 것이라고 생각하여 해당 직무에 지원하게 되었습니다.</p>
<div>업무역량</div>	<p>책임감과 역량을 갖춘 퍼블리셔</p> <p>더 나아가 저의 경험들이 퍼블리셔로서 강점이 있다고 생각합니다. 저는 1년 간의 디자이너 활동 경험을 통해 책임감을 기르고, 타겟층을 분석하여 성공적으로 프로젝트를 수행한 경험이 있습니다.</p> <p>처음으로 국악 공연의 인쇄물을 디자인했을 때, 기존 주로 작업했던 SNS 콘텐츠들과 소비층이 다르다는 것을 고려하지 못해 글꼴의 사이즈를 작게 설정하여 다시 작업하게 되는 일이 있었습니다. 앞선 실수를 계기로 타겟층 파악의 중요성을 인지했습니다. 이 과정에서 대학 시절 배워 왔던 마케팅, 경영학 등이 도움이 되었고, 추가 되는 소비자의 연령대와 가장 중요하게 보여져야 할 부분이 무엇인지, 디자인이 단체가 가진 성격을 해치지 않는지 등을 고려할 수 있게 되었습니다.</p> <p>웹과 공연 인쇄물의 공통점은 그 콘텐츠가 가진 색깔이 한눈에 보여야 한다는 것입니다. 따라서 타겟층 파악과 콘셉트 분석을 할 수 있는 저의 역량은 궁극적으로 가독성을 갖춘 사용자 중심의 웹 화면을 그려낼 수 있는 기초가 될 것입니다.</p>

입사 후 포부

두 마리 토끼를 잡겠습니다.

웹 개발은 배움에 끝이 없는 일이라고 알려져 있는 만큼 업무 시간 외에 학습 시간을 할당해야 한다고 생각합니다. 저는 학원과 프리랜서 일을 병행했지만 어느 한쪽에 지장이 가지 않도록 체계적으로 시간을 관리했습니다. 이러한 경험으로 터득한 방법을 통해 꾸준히 학습할 것을 약속드립니다.

또한 저는 디자이너 업무를 통해 서치하는 습관을 길렀고, 그 덕분에 트렌드를 쉽게 알 수 있었습니다. 이 강점을 통해 퍼블리셔로서도 끊임없이 좋은 사이트를 찾아 보고, 다양한 라이브러리를 시도하고, 현 시점에 어떤 것들이 유행하는지 분석해 더 나은 웹사이트를 제작할 수 있도록 하겠습니다.

더 나아가 저는 3년 후에는 프론트엔드 개발자의 역량까지 갖추 수 있도록 하겠습니다. 먼저 현재 퍼블리셔 업무에서 중시되는 Javascript 학습을 쉬지 않을 것이며, 이를 기반으로 React, PHP 등 학원에서 기초까지 습득했던 과정을 발전시켜 실제 업무에서도 사용할 수 있을 정도로 지식을 다져 귀사에 보다 더 필요한 개발자로 자리 잡겠습니다.

읽어 주셔서 감사합니다.