




---

입 사 지 원 자  
U I / U X  
정 원 영

# 이 력 서

( 희망연봉 : 회사 내규에 따름 )

( 지원 부문 : UI/UX 디자인 )

	성 명	정 원 영	한 자	丁 圓 瓔
	생년월일	1999년 03월 09일	연 령	만 23세
	E-mail	wonyoung0309@naver.com		
	휴 대 폰	010-4017-2702		
	주 소	경기도 시흥시 시청로 100 ,2601동 1803호		

## 1. 학력사항

년 / 월	학 교 명	학 과	졸 업 구 분
2018년 03월 ~ 2022년 02월	동국대학교	시각디자인	졸업
2015년 03월 ~ 2018년 02월	장곡고등학교	문과	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. 직무능력사항

프 로 그 램(사용언어)	활 용 능 력
Adobe Photoshop	사진보정 및 포스터 제작,등 능숙하게 사용
Adobe Illustrator	캐릭터 및 일러스트, 포스터 제작 가능
Adobe InDesign	브로슈어 및 리플렛 제작 가능
Adobe Xd	기본툴로 편집및 레이아웃 작업 가능
Html/CSS/JavaScript/JQuery	코딩을 활용해 웹페이지 구축 가능 및 css 디자인 효과 적용가능

## 4. 포트폴리오

주 제	URL(총 페이지 수)
1,0로 설계하는 디자이너	wonyeong102.dothome.co.kr
관공서 프로젝트	http://j102.dothome.co.kr/
반응형프로젝트(나이키)	http://wonyoung2.dothome.co.kr/project/project3/#

ux/ui 프로젝트(ott)	<a href="https://xd.adobe.com/view/dd8c9cc7-0ca1-4c6f-bad7-5439f35ff5ad-88df/">https://xd.adobe.com/view/dd8c9cc7-0ca1-4c6f-bad7-5439f35ff5ad-88df/</a>
-----------------	---

## 5. 경력사항

근 무 기 간	회 사 명	직 무
2020년 06월 ~ 2020년 11월	(주) 위렌에듀	암기고래 앱 이미지 삽화
2019년 11월 ~ 2020년 02월	(주)강원전자	리플렛 편집 및 사진보정

## 6. 자격 및 면허취득 사항

취 득 일	자 격 증 명	발 행 기 관
2021년 07월 26일	자동차운전면허증 2종보통	경상북도경찰청장
2019년 02월 23일	Adobe Certified Professional indesign	Adobe
2019년 02월 23일	Adobe Certified Professional visual design	Adobe
2019년 02월 23일	Adobe Certified Professional photoshop	Adobe

## 7. 어학연수 및 봉사활동

활 동 기 간	소 속 조 직(국가명)	주 요 활 동 내 용
2019년 12월 ~ 2019년 12월	베트남해외봉사(동국참사랑봉사단)	벽화 및 교육, 미화, 병원 봉사
2019년 11월 ~ 2019년 11월	시흥시 시설관리공단	시흥갯골생태공원 환경활동
2019년 11월 ~ 2019년 11월	경주 세계문화 엑스포 솔거 미술관	도슨트 (전시해결) 자원봉사
2019년 04월 ~ 2019년 05월	경주시 지역 살리기	성건동 북문로 일대 벽화작업
2019년 04월 ~ 2019년 04월	경주시 아이누리장난감도서관	장난감 정리정돈 및 환경정비
2018년 11월 ~ 2018년 11월	경주세계문화엑스포 솔거 미술관	도슨트 (전시해결) 자원봉사국립
2018년 11월 ~ 2018년 11월	국립경주박물관	관람객 안내 및 질서유지

## 8. 수상경력

활 동 기 간	소 속 조 직(국가명)	분야
2021년 10월	제 41 회 대구미술대전 특선	시각인디자인(포스터)
2020년 10월	제 51 회 경상북도산업디자인 입선	시각인디자인(포스터)
2020년 10월	제 10 회 대구출판인쇄 공모전 입선	시각인디자인(포스터)
2019년 09월	제 50 회 경상북도 산업디자인 입선	패키지디자인

2019년 07월	제 6 회 서울일러스트레이션공모전 입선	동화일러스트
2019년 06월	제 39 회 대구미술대전 입선	시각디자인(포스터)
2014년 06월	제 17 회 인천바다그리기대회 대상	풍경화

## 자 기 소 개 서

<div>지 원</div> <div>동 기</div>	<p style="text-align: center;"><b>“사용자의 경험을 제일 중시합니다”</b></p> <p>동국대학교 시각디자인과를 전공하며 한 가지 직무만 집중하는 것이 아닌 다양한 직무를 경험하여 해보지 않았던 일들을 배울 수 있었습니다. 캐릭터디자인, 포스터, UI 디자인, 편집디자인 등 다양한 디자인분야를 해왔습니다. 그 중에서 제가 제일 흥미가 있었던 것은 앱을 설계하고 사용자의 니즈를 파악하며 역동성 있게 반응하는 UX 였습니다. XD 로 프로토타입을 만들었는데 클릭을 할 때마다 반응하는 것이 항상 움직이지 않는 것만 보던 저에게 신기하고 재미있었습니다. 이후 UI/UX 디자이너가 되고자 학교에서 배운 것과 더불어 직무 능력을 키우기 위해 NCS 를 기반으로 한 직업훈련기관에서 5 개월 동안 ‘웹 퍼블리셔 및 UX 디자인 양성 과정’을 수강하게 되었습니다. 약 760 시간의 교육과정 동안 HTML, CSS, <b>Javascript</b>, jQuery 코딩에 대해 배워 전보다 사용자의 니즈를 파악한 UI 를 제작할 수 있게 되었습니다.</p> <p>사용자의 관점을 이해하려면 많은 경험을 생각하며 디자인하는 저의 역량으로 귀사의 회사에서 더 나은 서비스를 기획하고 사용자들에게 좋은 경험을 전달하는 디자인을 하고 싶습니다.</p>
<div>성 장</div> <div>과 정</div>	<p style="text-align: center;"><b>“실패는 성공의 어머니”</b></p> <p>실패를 여러 번 경험하며 긍정적인 사고를 가지고 성장할 수 있었습니다. 10 살때부터 일찍 미술의 길을 걷고자 남들보다 꿈을 찾았습니다. 다만, 건강상의 문제와 가정형편이 좋지 않아졌고 결국 예고 입시의 실패를 얻었습니다. 하지만 저는 거기서 멈추지않고, ‘실패의 발판은 성공의 어머니’라는 믿음을 가졌고 인문계 <b>고등학교</b>를 나오며 학교 후 학원 독서실을 오가서 결국 미대를 진학하였습니다. 많은 경험과 실패를 발판 삼아 더 높은 세상으로 나아가자는 생각을 가졌습니다. 대학교는 사회에 나가기 전의 작은 사회라고 불린 만큼 많은 직무 향상과 인간관계를 필요 하다고 생각합니다.</p> <p>학교에 재학하며 봉사와 공모전, 더 나아가 글로벌역량을 키우기 위해 학교내 봉사단에 참여하여 베트남 땀기마을로 가 연꽃마을을 벽화 디자인 및 작업을 했었고, 디자이너는 협업이 중요하다는 생각을 하고 다른 학과와도 더불어 지내며 컴퓨터공학과와 프로젝트를 작업해 앱을 설계했습니다.</p>

학 교  
생 활  
및  
교 육  
활 동  
(경 험  
사 항)

공모전에서도 큰상을 타지 못하더라도 실패를 해봐야 실력이 향상될 수 있다는 용기로 계속 도전하여 저의 역량을 키웠습니다. 그 덕분에 어떤 일을 시작할 때 겁을 먹지 않고 일단 '도전하고 실패해도 괜찮다' 는 생각을 가지게 되었습니다.

귀사에 입사하게 된다면 도전적인 마음가짐으로 업무를 수행하는 디자이너가 되겠습니다.

“ 디자인은 ‘경험’ ”

디자인이라는 것이 다양한 경험이 있어야 밑바탕이 될 resource 가 된다고 생각을 하고 봉사활동과 제가 할 수 있는 선에서 편집, 일러스트 외부 아르바이트를 해왔습니다. 본격적으로 UI 의 매력을 알고 더 알아보고 싶은 마음에 컴퓨터공학과와 언니에게 고민상담을 하고 언니의 요청으로 졸업프로젝트 디자인을 돕게 되었습니다. 혼자 할 땐 몰랐던 것이 팀으로 프로젝트를 진행하다 보니 UX 는 디자인으로만 설계되는 것이 아닌 프로그램으로 만들어진 것을 알게 되었습니다. 코드만으로 내가 디자인한 모양이 나온다는 것을 알게 되었고, UXUI 디자이너가 코드까지 알면 폭넓은 디자인시장을 치고 나갈 수 있을 거라는 생각을 했습니다.

그래서 디자인역량뿐만 아닌 실무에서 코딩을 할 수 있는 디자이너가 되기 위해 웹 퍼블리셔 교육을 듣게 되었습니다. 웹의 설계가 어떻게 만들어 지는 지, 작은 코드 하나로 모양이 바뀔 수 있는 것부터 하나하나 함수로 적음으로써 웹이 반응하는 것까지 모든 것이 신기했으며, 처음으로 배우는 것이라 낯설고 어려웠지만, 모양이 만들어진다는 것이 재미있어서 저도 모르게 코딩의 매력에 빠지게 되었습니다.

웹의 구조, 배경지식을 알기 위해 다양한 커뮤니티와 사이트를 오가며 코드에 익숙해지려고 노력했습니다. 디자인 배경지식뿐만 아닌 프론트영역까지 알게 되어 실무역량을 키울 수 있게 되었고, 여기서 멈추지 하고 항상 발전하는 귀사의 사원이 되겠습니다.

## “ 정원영 = 끈기, 성실함 ”

끈기와 성실함을 가지고 있는 장점이 있습니다.

성 격

장 점

및

단 점

첫번째, 장점은 끈기입니다. 졸업 전시를 예를 들 수 있습니다. 전시를 성공적으로 마치기 위해 1년동안 준비를 했습니다. 졸업을 위해 일주일 내내 밤을 새며 작업을 한적도 있고, 원하는 작품이 나올 때 까지 무리를 하다 쓰러진 적도 있었습니다. 준비를 할 때 몸도 마음도 힘들었지만, 목표가 있었기에 포기를 하지않고 앞만 바라보며 성공적인 졸업 전시회를 할 수 있었습니다. 이를 통해 제가 맡은 바는 끝까지 하는 것을 알게 되었습니다.

둘째, 성실하다는 점입니다. 단 한번도 약속, 지각을 어긴 적이 없고, 대학교를 다닐 때도 수업시간 20분전에 먼저 도착하여, 교수님께 칭찬을 받은 적도 있습니다. 더불어 제가 맡은 역할에 충실하게 임하여, 학교를 다니는 동안 제가 할 수 있는 봉사활동과 공모전에 참가하여 경험을 쌓아 자기계발을 했습니다. 저의 단점은 건망증이 다소 있는 편입니다. 이를 극복하기 위해 항상 메모지 및 다이어리를 지참하며 잊어버리지 않도록 메모하는 습관을 기르고 있습니다.

정원영= 끈기, 성실함을 기본적으로 갖춘 인재입니다. 책임감은 2+1로 덤으로 갑니다. 실패를 맞보아도 제가 해야 하는 일을 꼭 해야만 하는 성격을 가져 **귀사의** 사원이 되면 실망 시키지 않고 어떤 모습이 될지 기대되는 사원이 되겠습니다.

## “UX: User Experience”

“이용자가 편리하고 만족을 할 수 있게 마라톤 선수가 되겠습니다.

입 사

후

포 부

UX/UI designer 라는 뜻에 맞게 사용자들이 편리하게 이용할 수 있는 사이트를 멈추지 않고 조사하며 발전하는 인재가 되는 것이 저의 목표입니다.

첫 번째, 회사뿐만 아닌 제가 디자인한 사이트와 다른 회사 사이트 보며 벤치마킹을 하며 비교분석을 할 것이며, 디자인 감을 잃지않도록 쉬는 날엔 전시회를 보며 자기계발을 하며 회사와 저희 발전을 위해 노력하겠습니다.

두 번째, 골인하였다고 멈추지 않는 마라톤 선수가 되겠습니다.

IT 분야, 디자인 분야는 항상 트렌드가 변하기 때문에 트렌드를 파악하고 빠르게 변해가는 시장에서 앞서 나가도록 코딩 공부와 디자인공부를 꾸준히 하도록 노력하겠습니다.

학교에서, 학원에서 배운 거에서 멈추지 않고 IT 시장에서 계속 달리는 사원이 되도록 노력하겠습니다.

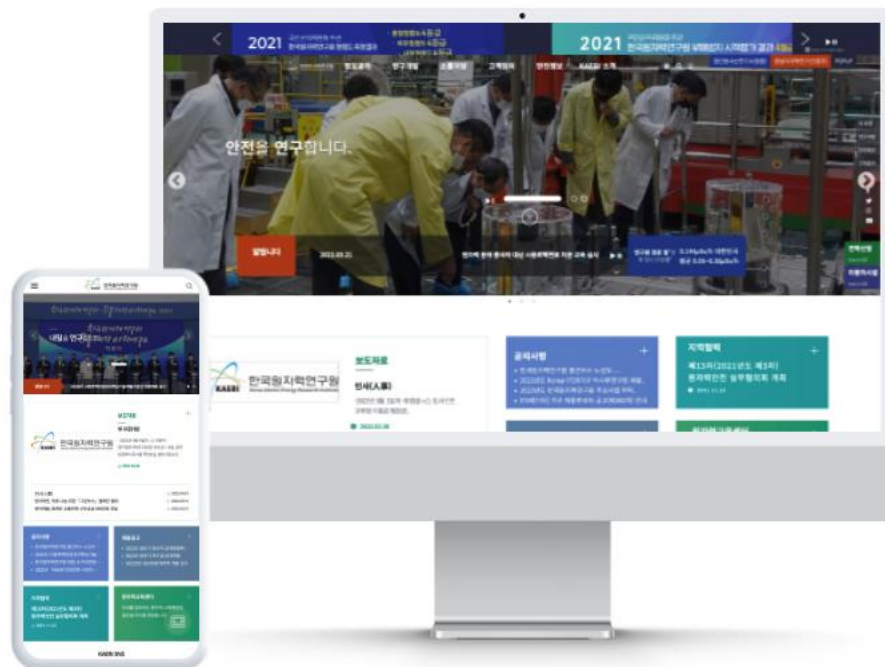
위에 기재한 사항은 사실과 다름이 없습니다.

2022 년 5 월 2 일

성 명 : 정 원 영 정원영(인)

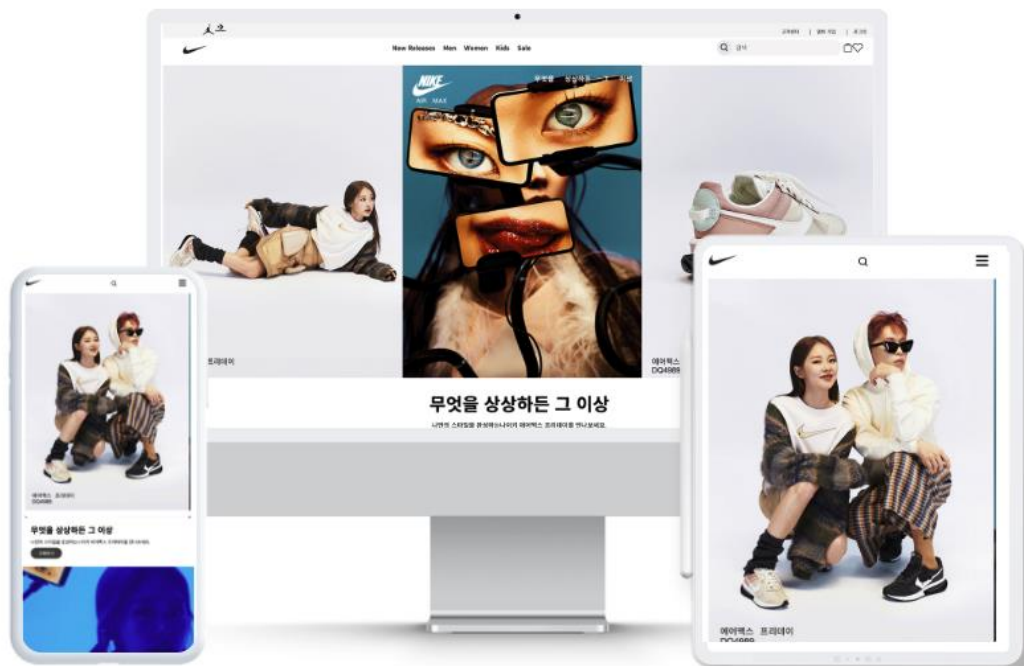
# 포 트 폴 리 오

- 주제 : 프로젝트1 -관공서 프로젝트(한국원자력연구원)
- 사용 프로그램 : html / css / jQuery / ,javascript
- 제작시기 및 참여도 : 100%
- 기획의도 : 관공서 프로젝트를 진행하면서 웹의 기본적인 구조와 웹이 만들어지는 과정을 알기 위해 관공서 프로젝트 한국원자력연구원을 선택하여 작업하게 되었습니다.
- url : <http://j102.dothome.co.kr/>





- 주제 : 반응형 프로젝트-나이키
- 사용 프로그램 : html/css
- 제작시기 및 참여도 : 100%
- 기획의도 : 반응형 프로젝트를 제작하기 위해 평소 즐겨 입는 나이키를 가지고 제작하였습니다. 이 프로젝트로 화면크기의 이해를 키울수 있는 계기가 되었습니다.
- url : <http://wonyoung2.dothome.co.kr/project/project3/#>



- 주제 : scss 프로젝트-나이키
- 사용 프로그램 : html / css / scss
- 제작시기 및 참여도 : 100%
- 기획의도 : scss 프로젝트로 scss에 대한 이해도를 넓히기위해 메이플스토리 웹을 리뉴어 하였습니다.
- url : <http://wonyoung2.dothome.co.kr/project/project3/#>



- 주제 : 모바일 ux/ui 프로젝트- fruity
- 사용 프로그램 : xd
- 제작시기 및 참여도 : 100%
- 기획의도 : 혼자 사는 20~30대 건강에 신경쓰는 현대인이 눈에 띄게 늘었지만. 시장이나 마트에서 판매중인 야채와 과일은 1인가구가 소비하기엔 부담스러운 양과 가격때문에 쉽게 구매하지 못하는 경우가 많습니다. 신선한 과일과 야채를 원하는 1인 가구를 위해 자신이 원하는 과일과 야채를 적은 양만큼 사용자들 이용하기 편한 서비스 앱을 고안하였습니다.



- 주제 : 모바일 ux/ui 프로젝트- 웃고가 예능 ott 서비스
- 사용 프로그램 : figma
- 제작시기 및 참여도 : 100%
- 기획의도 : 코로나 시대에 집에만 있는 시기가 늘어나 다같이 모여 웃는 날이 줄어들었습니다. 사람들이 집에서 웃음을 찾아 드리고 자 국가별 예능만 모아 사람들이 원하는 콘텐츠를 볼 수 있도록 제작한 서비스입니다.

▪ url : <https://xd.adobe.com/view/dd8c9cc7-0ca1-4c6f-bad7-5439f35ff5ad-88df/>



- 주제 : 모바일 ux/ui 프로젝트- 포버드
- 사용 프로그램 : xd/ al/ps
- 제작시기 및 참여도 : 100%
- 기획의도 : 애완조를 키우는 브리더들이 늘고 있지만 다른 동물들과 다르게 애완조에 대한 정보가 부족하여 어려움을 처할 수있어 초보브리더를 위해 애완조 스케줄러 서비스를 고안했습니다.
- url : <https://xd.adobe.com/view/4feac2e7-3d05-4830-a7e6-09799dd99a3b-1ab9/>



# 경 력 및 경 험 기 술 서

## 상 세 내 용

### (주)위렌에듀-암기고래앱



회 사 명 | (주)위렌에듀  
회 사 소 개 | 영어교육 플랫폼을 만드는 회사  
부 서 및 직책 | 프리랜서  
근 무 기 간 | 6개월  
퇴 직 사 유 | 프로젝트가 끝났기때문에

수 행 업 무 |  
- 암기고래 앱에 들어가는 일러스트 삽화 그리기

업 무 성 과 |  
- 생각 보다 일러스트 작업을 빨리하 여 일찍 끝낼 수 있었습니다.



### (주)강원전자

회 사 명 | (주)강원전자  
회 사 소 개 | 네트워크/ 컴퓨터 기기 수입유통업하는 쇼핑몰  
부 서 및 직책 | 아르바이트  
근 무 기 간 | 3개월  
퇴 직 사 유 | 방학 중에 잠깐 한 거라 단기 아르바이트로 했습니다.

수 행 업 무 |  
전자기기를 사진을 찍고, 보정하고  
리플렛 편집을 맡았습니다.

업 무 성 과 |

## 첨 부 자 료 I



## 2. 어학자격증(예시)



정 원영

has successfully completed the training  
requirements to be recognized as an

Adobe Certified Associate

Graphic Design & Illustration using Adobe Illustrator® CC 2015

Completed on 2019.02.16

*Shantanu Naray*

Shantanu Narayen  
President and Chief Executive Officer  
Adobe