

입 사 지 원 서

입사가능일 : 즉시 출근 가능

희망연봉 : 회사내규

	이름	정혜윤	한자	鄭德允	영문	Jung Hye-yoon
	생년월일	2001.02.05	E-mail		hwn01 @naver.com	
	연락처	010-3845-1801				
	포트폴리오					
	주소	서울특별시 양천구 목동중앙북로38길 106동 604호				

• 보유Skill

기술 영역	기술 상세	주요 내용
Design	Figma Photoshop illiusstrator	<ul style="list-style-type: none">- 웹사이트 레이아웃 및 UI/UX 디자인 작업의 원활한 진행- Agile 방식의 협업을 통한 디자인 시스템 관리.
Frontend	HTML CSS Javascript React Typescript Styled-components jQuery GSAP Git hub	<ul style="list-style-type: none">- HTML5 & CSS 기능 활용한 반응형 웹 디자인 구현- 스타일링 및 레이아웃 디자인- 복잡한 스타일링의 효율적 관리, CSS의 유지보수성 향상- 웹 페이지에서의 동적 기능 구현 및 Ajax를 활용한 비동기 데이터 처리와 이벤트 처리- SPA 웹앱 구현 및 컴포넌트 기반 ui를 통한 재사용성 향상- 높은 타입 안정성을 통한 오류 제어, 유지보수가 유용한 코드 작성 및 구현.- 컴포넌트 기반의 스타일 관리를 통한 효율적인 스타일링- Utility-first CSS 프레임워크를 통한 빠른 ui 개발 및 일관된 디자인 시스템 구축- 미들웨어를 통한 효율적인 전역 상태 관리로 React 앱에서의 복잡한 상태관리 제어- 외부데이터의 효율적인 비동기 처리 구현- SSR을 활용한 빠르고 SEO 친화적인 웹앱 구현- 고성능 애니메이션을 활용한 생동감 있는 인터랙션 추가 및 사용자 경험 (UX) 향상- 웹에서의 3D 그래픽/애니메이션 구현, 시각적 차별화 요소 제공
AI	ChatGPT midjourney	<ul style="list-style-type: none">- 대화형 인터페이스 및 AI 기술을 활용한 빠른 문제 해결 솔루션 제공
OA	한글 EXCEL, PPT Word	<ul style="list-style-type: none">- 기본 문서 작성가능- 프레젠테이션 가능- 함수 수식 활용가능

• 프로젝트

기간	프로젝트명	포폴 링크	주요업무/활용기술
2025.06.02 ~2025.06.30	K-Brand Website Renewal Project		[주요 업무] 프로젝트 전체를 기획

	(team project)		자료들을 수집 정리 프로젝트를 진행하며 디자인과 코딩에도 참여 서기를 맡아 다른 팀들의 활동과 회의록을 작성 팀활동이 원활하도록 자료 정리 및 일정관리 최종적으로 발표를 진행 [활용 기술] Figma, mid-journy, html, css, java ,gsap,jQuery
2025.07.01 ~2025.07.31	Fandom App (team project)		[활용 기술] Figma, mid-journy, html, css, react, git

경력사항

기간	상호명/회사명	업무내용
2024.04~	CJ 올리브영	재고관리 및 고객 응대
2021.08~2022.09	팡오뉴/베이커리카페	매장관리 및 음료제조

학력사항

기간	학교명	전공	학점	구분
2020.02~2024.08	단국대학교	공공정책학과	4.08/4.5	졸업

교육사항

기간	기관명	과정명
2025.02.18~2025.08.13	이젠아카데미DX교육센터	UXUI 디자인 프론트엔드 부트캠프

자격사항

취득일자	자격/면허명	등급	발급처
	웹디자인기능사(필기합격)	기능사	
	운전면허	2종 보통	

수상이력

기간	기관명	수상내용
2025.07	이젠아카데미DX교육센터	팀 프로젝트 우수상
2022.09	단국대학교 교수학습센터	

자 기 소 개 서

1. 직무 성장과정

대학교 수업 과제로 헬스케어 앱을 기획하고 구성하는 프로젝트를 수행한 적이 있습니다. 같은 학기에 건강심리학 수업에서 '일기를 쓰는 것이 자신의 상황을 객관적으로 바라볼 수 있게 하여 스트레스 관리에 도움이 된다는 내용을 접한 후, 이 아이디어를 반영해 감정 기록 앱을 기획했습니다. 기존의 심리 케어 앱들은 어떤 기능들을 구현하고, 어떤 디자인을 설계하였는지 찾아보며, '어떻게 해야 단순히 일기 어플이 아닌 감정정리를 도울 수 있을까?'를 고민하였습니다. 저는 사용자의 흐름에 따라 자연스럽게 감정을 기록할 수 있도록 화면을 구성하고, 실제로 UI 시안도 디자인해보았습니다. 이 경험을 통해 '사용자의 심리와 흐름을 고려한 디자인'에 대한 고민을 처음으로 시작하게 되었고, UI/UX 디자인이라는 분야에 관심을 갖게 되었습니다.

이 분야로 나아가고 싶었지만 처음엔 디자인 툴도, 코딩도 전혀 알지 못했습니다. 피그마, 일러스트레이터 등 기본 툴 사용부터 시작으로 유튜브와 강의를 따라하며 UI 디자인을 익혀나갔습니다. 이후에는 전문적인 기술을 배우기 위해 이젠아카데미에서 6개월동안 수강하면서 단순히 화면을 예쁘게 구성하는 것을 넘어서, 사용자 경험을 개선하기 위해 기획부터 화면 흐름까지 직접 구성해보는 실습을 진행했습니다.

HTML, CSS부터 jQuery, 자바스크립트, GSAP, react 등 Visual Studio를 활용해 다양한 프론트엔드 기술들도 학습했습니다. '내가 원하는 기능을 스스로 구현해보는 것'에 대한 재미와 성취감 덕분에 꾸준히 몰입할 수 있었습니다. 또한, 다양한 시행착오를 거치며 실제로 작동하는 결과물을 완성해나가는 과정 속에서 스스로의 성장을 체감할 수 있었습니다.

지금 저는 단순히 '보기에 예쁜' 디자인이 아니라, 사용자의 문제를 해결하고, 그 이유를 설득력 있게 설명할 수 있는 디자인을 만들고자 노력하고 있습니다. 기획-디자인-개발까지의 전 과정을 이해하는 디자이너로 성장하기 위해 겸손한 자세로 계속해서 배우고 성장해 나아가고 싶습니다.

메모 포함[E1]: * 각 항목 500~700자로 작성

* STAR 기법 : S(상황) -> T(임무) -> A(행동) -> R(결과)

* ChatGPT : [ChatGPT](#)

글자수 세기 - 취업성공률 | 잡코리아
([jobkorea.co.kr](#))

합격자소서 | 잡코리아 ([jobkorea.co.kr](#))

IT/SW/인터넷 직무인터뷰 | 잡코리아
([jobkorea.co.kr](#))

2. 직무 경험

학원에서 수행한 프로젝트들 중 2번째 팀 프로젝트는 공간 마케팅에 강점을 가진 브랜드 '탐버린즈'의 웹사이트 리뉴얼 프로젝트입니다. 저는 기획, 디자인 협업, 코딩, 발표 등 다양한 역할을 맡은 팀원이었습니다.

프로젝트 초반, 기존 웹사이트가 오프라인 공간의 감각적인 경험에 비해 몰입감이 떨어진다는 문제의식을 갖고, '공간에서 느껴지는 감성을 웹에서도 구현하자'는 목표를 설정했습니다. 저는 경쟁사 및 벤치마킹 분석을 통해 사용자 문제를 정의하고, 정보 구조를 재설계했습니다. 이후 회의 정리와 발표 자료 제작을 담당하며 팀의 방향성을 정리했고, 디자인팀과 협업하여 서브페이지와 푸터 디자인을 진행했습니다. 코딩 단계에서는 메인 홈 페이지의 반응형 구현과 퍼블리싱을 맡아 실제 실질적인 서비스 구현에 기여했습니다.

모든 페이지가 완성된 후, 피드백 과정에서 디자인 완성도 부족과 인터랙션 부재로 인한 몰입감 저하라는 문제를 지적 받았습니다. 발표를 1주일도 안 남은 상황이었지만, 팀원들과 논의 끝에 메인 페이지 중심으로 구조와 디자인을 전면 수정하기로 결정했습니다. 브랜드 소개와 캠페인 상세 페이지의 구조를 새롭게 설계하고, 퍼블리싱 팀원들과 협업하여 빠르게 구현해냈습니다. 완성된 결과물에 대해 간단한 사용성 테스트를 진행했고, 이를 통해 '콘텐츠 전달력'과 '브랜드 톤앤매너 전달'에 대해서는 긍정적인 평가를 받았습니다. 다만 일부 기능은 직관성이 떨어지고, 접근성 측면에서 아쉬움이 있다는 피드백이 있었습니다. 이에 따라 UI 요소에 hover 시 안내 메시지를 추가하고, 브라우저 호환성, 명도 대비 개선 등을 제안하며 보완 방향을 도출했습니다.

결과적으로 프로젝트는 기한 내에 완성되었고, 최종 발표에서는 우수상(2등)을 수상했습니다. 이번 경험을 통해 단순히 '보이는 디자인'이 아니라, 사용자 관점에서 기획-디자인-개발-테스트까지 연결하는 UI/UX 프로세스 전반을 경험할 수 있었고, 프로젝트에서 결단력 있는 태도와 문제 해결력에 대해 자신감을 가질 수 있었습니다. 팀 프로젝트를 진행하며 사용자 중심의 인터페이스를 직접 설계하고 구현해보는 과정을 통해 디자이너로서의 시야를 넓히는 데 큰 도움이 되었습니다.

3. 성격의 장단점

저는 낯을 많이 가리는 편이었습니다. 대학 시절 조별 과제나 발표에서 긴장한 경험이 많았고, 사람들 앞에서 의견을 표현하는 것이 쉽지 않았습니다. 하지만 디자이너로서 다양한 사람들과 소통하며 아이디어를 나누는 역량이 중요하다고 느껴, 이를 극복하기 위해 스스로 실천해나가기 시작했습니다.

뷔페, 카페, 메가박스, 올리브영 등 다양한 아르바이트를 하며 고객을 응대하고, 낯선 동료들과도 자연스럽게 대화하는 법을 익혔습니다. 특히 올리브영에서 고객과 1:1로 제품을 설명하고 권유하는 경험은 저에게 큰 도움이 되었습니다. 처음에는 어색했지만 반복된 경험 덕분에 자신감이 붙었고, 실제로 판매 경합에서 1위를 차지하기도 했습니다. 최근에는 UI/UX 디자인 학원에서 팀 프로젝트 발표를 일부러 도맡아 진행하며, 사람들 앞에서 논리적으로 말하는 연습을 이어가고 있습니다. 반복할수록 자신감이 붙었고, 협업 상황에서도 의견을 조리 있게 전달하고 조율하는 소통 방식을 익혀가고 있습니다.

이처럼 저는 조용한 성격이지만, 맡은 일에는 책임감 있게 임하고, 필요한 순간에는 명확하게 의견을 전달하는 디자이너가 되고자 노력하고 있습니다. 변화와 성장에 열린 태도로, 앞으로도 사용자와 팀, 다양한 관점 사이에서 소통하며 더 나은 디자인을 만들어가고 싶습니다.

4. 지원동기 및 입사 후 포부

UI/UX 디자인은 끊임없이 변화하는 기술과 트렌드에 민감하게 반응해야 하는 분야이기 때문에, 늘 열린 마음으로 배우고 성장하려는 자세가 중요하다고 생각합니다. 저 역시 새로운 도구와 방향에 유연하게 적응하며, 꾸준히 역량을 확장해 나가고자 합니다.

입사 초기 3~6개월은 회사의 실무 환경과 협업 문화를 깊이 이해하고, 업무 프로세스에 빠르게 적응하는 데 집중할 계획입니다. 현재 준비 중인 웹디자인 기능사 자격증 취득도 마무리하여, 디자인 툴 활용뿐만 아니라 반응형 웹 구성, 인터랙션 구현 등 실무에 바로 적용할 수 있는 기술력을 강화하겠습니다.

이전까지는 팀 프로젝트에서 주로 지원 역할을 맡아 전체 흐름을 원활히 만드는 데 집중해왔습니다. 하지만 입사 후에는 점차 역량을 확장시켜 핵심 프로젝트에도 주도적으로 참여하여 실질적인 성과를 이끌고, 신뢰받는 UI/UX 디자이너로 성장하는 것이

목표입니다. 앞으로도 끊임없이 배우고 도전하며, 팀과 회사의 성장을 이끄는 핵심 디자이너로 성장하여 회사에 기여하겠습니다.

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다

2025년 월 일 지원자 (서명)