



언어	Toeic / 865점
----	--------------

경력

기업명 / 기간	직무
PACO (publicartcooperative) 2019년 1월 – 2019년 3월	전시 디자인을 함께 기획하고, 이후 완성된 디자인을 모션 그래픽을 활용하여 포스터와 동일한 내용의 1분 내외의 홍보 영상 제작. 전시를 준비중인 청소년 지원자들의 모습을 촬영, 이후 전시 컨셉에 맞는 모션 그래픽을 활용해 1분 내외의 홍보 영상 제작. 회사를 위한 브랜드 로고 모션 디자인.

수상

기간	상세 내용	기관
2020년 3월	이 작품을 주목한다 3학년 전시 중 우수 작품으로 선정되어 재전시와 장학금을 수여함	이화여자대학교

기술 / 능력

Adobe Illustrator	
Adobe After Effects	
Adobe Premiere	
Adobe XD	
Adobe Indesign	
Adobe Photoshop	Modeling
Maya	Animating Rigging
Zbrush	Rendering
Substance Painter	
3DMax	

	이화여자대학교 영상디자인학과 2016년 2월 ~ 2021년 2월 졸업
김지은 Jieun Kim	
1997년 12월 2일 (26세)	

학력사항 (최종학력: 이화여자대학교(4년) 졸업)

	재학기간	학교명 및 전공
	2016년 ~ 2021년	이화여자대학교 영상디자인학과
	2013년 ~ 2015년	숙명여자고등학교

활동사항

2018년 5월
**2018 이화여자대학교
메이데이전 (미디어아트)**

송금 서비스 앱 “Toss”
를 주제로 한 인터랙티브 전시

- 캐릭터 디자인
- 영상용 아트소스 제작
- 애니메이션 제작

2018년 5월
2018 이화여자대학교 메이데이전 (인터랙티브)

"랜덤인연가차" 인터랙티브 전시
사람과 사람이 완벽하게 맞을 확률은 다양한 경우의 수를 가진다.
이러한 다양한 우리들의 모습을 무겁지 않게, "그냥 우린 만나고
헤어지는 많은 사람들이다."의 코믹한 서술로 게임을 만들어본다.

- 설치를 위한 도면 제작 및, 3D를 통한 예상 디스플레이 제작
- 애니메이션 영상 부분 제작
- 프로그래밍

2019년 9월
제 69주년 서울수복 기념행사 미디어아트전

서울시청의 미디어아트 기념행사에서
애니메이션 "The Land of Morning Calm"으로 미디어아트 전시 참여

2020년 10월
2020 이화여자대학교 디자인학부 졸업전

인터랙티브 전시로 참여
[PICOVID 2037]은 가까운 미래인 2037년 우리가 마주할지 모르는 가상의 디스토피아를 그린 체험형 작품이다.
현재의 우리가 묵인하고 있는 기형적 산업구조에 대한 경각심을 던짐과 동시에 이것이 지속불가능한 것이라면, 우리 인간이 앞으로 나아가야 하는 방향은 무엇일지를 제시하고 함께 고민하고자 한다.

2021년 4월 ~ 2022년 11월
집박은 위험해(전략, 모바일 게임)

개발 1명, 아트 2명으로 이루어진 3인 팀의 아트팀장

- 게임 전반적인 컨셉 기획
- UI/UX 기획 및 제작
- 홍보용 애니메이션 기획 및 제작
- 텀블벅 기획 및 제작
- 인게임 애니메이팅 제작

2022년 9월 ~ 2023년 3월
스마일게이트멤버십(Crush The Moon, 리듬게임)

UI/UX 디자이너

2023년 2월 ~ 현재
스마일게이트멤버십(SimPlaE, 플랫폼 퍼즐 게임)
아트 총괄