


NCS 기반 이력서

1. 인적 사항

지원구분	신입 (○) 경력 ()	지원분야		
성 명	정지현	생년월일	1997. 12. 23	
현 주 소	부산광역시 금정구 남산동 금단로 160, 503			
연 락 처	(본인휴대폰) 010-4033-5003	이 메 일	wjdwlgus1223@naver.com	
	(비상연락처) 010-7566-5000			
특이사항	- NCS기반 [멀티미디어콘텐츠제작]스마트-영상편집&웹(프리미어,에펙,시네마4D)22-1 이수			

2. 학력 사항

재 학 기 간	구 분	학 교 명	전 공	학 점
2016. 03 ~ 2020. 02	졸업	부경대학교	시각디자인학과	4.0/4.5
2013. 03 ~ 2016. 02	졸업	남산고등학교		

3. 교육(훈련) 사항

3-1. 학교 교육

과 목 명	주 요 내 용
비주얼 디자인	졸업작품전을 준비하는 수업으로, 가상의 엔터테인먼트 채널인 'tiv 티브'를 설립하여 컨셉 기획, 그래픽 디자인, 스토리보드, 시네마4D와 애프터이펙트, 프리미어를 활용한 채널 ID, 연령 고지, 로고 모션그래픽 영상 제작.
크리에이티브 디자인iii	졸업작품전의 오프닝에 사용할 개인 영상을 제작하는 수업으로, 본인만의 철학과 생각을 스톱 모션 영상으로 제작.
크리에이티브 디자인 i	<ul style="list-style-type: none"> - 실제 TV광고를 선택하고 촬영, 연출, 편집, 효과 등 원작과 동일하게 제작, 같은 톤앤매너를 유지하며 연결된 시리즈를 새롭게 기획, 제작. - 실 제품을 선택하고 아이디어 기획, 카피라이팅, 편집 및 합성하여 인쇄 광고 시리즈물 제작 실습.
타이포 그래픽	<ul style="list-style-type: none"> - 타이포의 역사와 기초, 이론을 배우고 각 타이포 특성에 대해 연구하고 잡지 표지, 내지 편집. - 사용 목적에 맞게 타이포를 사용하는 것, 자간과 행간 등을 조절하여 가독성을 높이는 것, 전반적인 디자인의 토대가 되는 레이아웃 디자인 학습.

3-2. 직업훈련 및 기타

교 육 기 간	교 육 과 정 명	교 육 기 관 명
2022. 07. 20 ~ 2023. 01. 03	[멀티미디어콘텐츠제작]스마트-영상편집&웹 (프리미어,에펙,시네마4D)22-1	그린컴퓨터아카데미
주 요 내 용	1. 멀티미디어 콘텐츠 제작에 필요한 저작도구를 사용하여 디지털콘텐츠, 영상콘텐츠 등을 제작하는 능력을 함양. 2. 다양한 광고물을 기획, 제작하는 능력을 함양. 3. 멀티미디어 콘텐츠 저작도구와 그래픽 소프트웨어를 통합적으로 활용할 수 있는 능력을 배양. 4. 프리미어, 애프터이펙트, 시네마 4D 등을 활용하여 디자인과 영상기술을 융합하여 창의적 문화 콘텐츠 제작 능력을 함양.	

4. 기술 보유 능력 사항

언 어 / 프 로 그 램	주 요 내 용(활용도)
포토샵	사진 합성 및 보정, 편집 디자인, 스마트 오브젝트를 활용한 목업 파일 제작, 움직이는 GIF 이모티콘 제작 가능
일러스트레이터	펜툴 · 브러쉬 · 타이포 · 패스파인더 · 3D이펙트 등 다양한 기능을 활용한 캐릭터, 일러스트, PPT, 편집, 실내·외 광고물, 배너, 전반적인 웹용 · 인쇄용 디자인, 영상 소스 제작 가능
프리미어 프로	영상 자르고 연결하는 기본 편집, 마커를 활용한 오디오 싱크 · 화면 편집, 트랜지션, 속도 조절, 자막 제작 가능
애프터이펙트	영상에 다양한 효과 적용, 색감 보정, 편집, 마스크와 트랙 매트, 블랜드 모드, 모션그래픽, 오디오 조절, 미디어 인코더를 이용한 영상 추출 가능
시네마 4D	기초 모델링, 노드 에디터를 이용한 재질 제작 및 적용, 태그 사용, 라이트 사용, 옥테인 플러그인 활용 가능, 타임라인의 키프레임을 활용하여 속도 조절 또는 반복되는 영상 제작 가능, 모션그래픽 제작 가능
VS CODE HTML / CSS	코드 작성, 화면 구성, 스크립트를 활용한 움직임과 변형, 응용 가능 개인 홈페이지 제작, 웹사이트 리뉴얼 제작 가능

5. 자격 및 면허 취득 사항

취 득 일 자	자 격 증 명	발 급 기 관
2018. 03. 16.	GTQ 그래픽 기술자격 일러스트레이터 1급	한국생산성본부회
2017. 09. 15.	GTQ 그래픽 기술자격 포토샵 1급	한국생산성본부회
2017. 01. 10.	자동차 운전면허 2종 보통	부산지방경찰청

6. 직무 관련 경력 사항

근 무 기 간	회 사 명	담 당 업 무
2020. 02 ~ 2022. 02	뱀버디자인 (창업)	동기, 선배와 디자인 팀을 조직하여 공공기관, 소상공인, 개인 등의 디자인을 외주 받아 패키지 디자인, 광고 디자인, 로고 디자인, 일러스트 디자인, 포스터 디자인, 인포그래픽, 인쇄물 편집 디자인, 영상 디자인을 기획 및 제작함.

7. 직무관련 활동 사항

활 동 기 간	소 속 조 직	주 요 활 동 내 용
2019. 03 ~ 2019. 12	부경대학교 링크플러스 사업단 캡스톤 디자인 팀 The Grits	- 부산 사회 문제 중 하나인 교통질서 인식을 개선하고 방안을 제시하는 웹툰을 제작하여 캠페인 진행. - 중국시장 진출을 위한 화장품 패키지 디자인 제작 - 경진대회에 참가하여 2등 수상.
2018. 12~ 2019. 02	아이엠 커뮤니케이션 (현장실습)	- 벅스코 오디오리움 좌석 배치 및 층별 안내도 제작 - 울산 전시 컨벤션 센터 ueco 네이밍 설문조사 및 로고 디자인 시안 제작 - 라이스 딜러 디자인 가이드 제작 등
2018. 03 ~ 2018. 12	교내 영상 동아리 포스트	- 부산 영상 콘텐츠 공모전 입상 - 뉴트리 라이트 대학생 광고 공모전에서 4등 수상
2018. 03 ~ 2018. 12	경상북도 산업디자인전람회	- 패키지 디자인을 출품하여 입상 수상
2016. 03 ~ 2016. 12	교내 디자인 동아리 씨드	- 카카듀 일러스트 디자인 공모전에서 입상 수상.
2016. 02 ~ 2018. 02	입시 미술학원 비투비	입시 미술학원에서 미술 보조강사로 활동.

8. 사회경험 및 활동

활 동 기 간	소 속 조 직	주 요 활 동 내 용
2017. 02 ~ 2018. 02	부경대학교 시각디자인학과 다운학생회	학과의 학생회에서 교내 축제, 행사, 교육, 워크샵 등의 활동을 지원하고 관리하는 관리직을 맡음.
2016. 07. 15	부경대학교 시각디자인학과	한국대학문화연합회의 문현동 굴다리의 보행환경 개선을 위해 이마트 문현점, 부녀봉사회, 학과 선배, 동기들과 함께 벽화 봉사활동.
2016. 01 ~ 2016. 06	설빙 부산남산점	음료 및 음식 제조, 판매, 고객 응대, 매장청소 및 관리.

경력 및 경험 기술서

자 기 PR	멈추지 않는 에너지이저
--------	--------------

회 사 명	뱀버디자인(창업)	주 요 사 업	시각디자인
부 서 명	디자인팀	직 책	팀원
근 무 기 간	2020. 02 ~ 2022. 02		
업 무 내 용 및 업 무 성 과	<p>[업무내용]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 일러스트레이터, 포토샵, 수작업을 통한 로고 디자인, 패키지 디자인, 일러스트 디자인, 캐릭터 디자인, 리플렛 디자인 제작 - 영상 디자인을 위한 컨셉, 기획, 시나리오, 무드보드, 스토리보드를 제작하고 2D 모션그래픽 제작, 편집 - 디자인 납품 시 디자인 사용 가이드 제작 - 메일, 전화, 메시지로 고객 응대 - 회사, 외주, 포트폴리오 사이트에 포트폴리오 업로드 및 관리 <p>[업무성과]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 서울도서관 2021년 서울지식이음축제포럼 모션그래픽(8분 58초) 제작 - 서울도서관 캐릭터 디자인, 인포그래픽 - 서울도서관 리플렛 디자인 - 부산광역시 유도회 BJA 유도하는 갈매기 캐릭터 디자인 및 엠블럼 제작 - 대전광역시 버스 노선 안내도 책자 표지 디자인 및 일러스트 디자인 - 대전광역시 교과서 역사와 문화 표지 디자인, 연표 디자인 및 일러스트 디자인 - 국립과학수사연구원 PPT 편집 디자인 및 일러스트 디자인 		

NCS 기반 자기소개서

1. 지원 동기

시각디자인 학과에 재학 중 디자인 공부를 하며 TV, 유튜브, 영상 전시회, 졸업작품전 등에서 본 영상매체의 강한 전달력과 다양성에 흥미가 생겼고 점점 관심이 깊어졌습니다. 어릴 때 즐겨보았던 예능 방송의 다양한 타이틀 디자인이 스쳐 지나가면서 그저 재미있게 보았던 예능이, 이렇게 깊은 기획과 디자인 의도가 담겨 있었는지 새삼스럽게 깨달음을 얻었습니다. 이후 채널 ID 영상, 광고 디자인, 앱 인터랙션 디자인 등을 찾아보며 영상에 대한 꿈을 꾸게 되었습니다.

전공 과정이 인쇄 매체를 주로 다루는 수업으로 이루어져 있어, 대학교 3학년 때 직접 영상 디자인에 대해 공부하고자 제일 먼저 영상 동아리에 가입하였습니다. 팀을 구성하여 공모전을 선정하고 기획한 후 촬영, 편집하여 영상을 제작하였고 큰 상은 아니지만, 수상 경험도 있습니다. 방학 기간에는 에프터이펙트를 활용하여 모션그래픽을 제작해 영상 외주 플랫폼에 납품하고, 지인의 웨딩 영상을 편집하는 등 다양한 활동을 하며 영상 실력을 향상시키고 용돈을 벌었습니다.

이후 4학년 졸업작품전에 시네마 4D를 활용한 3D 그래픽 영상을 제출하고 싶은 마음에 시네마 4D를 몇 개월 동안 공부하였습니다. 그렇게 가상의 엔터테인먼트 채널 'tiv 티브'를 기획하고 로고 모션 그래픽, 채널 ID, 연령 고지 영상을 제작해 졸업작품전에 전시하였습니다.

영상전공자는 아니지만, 전공자 못지않게 많은 관심과 열정이 있고 그 열정만큼의 꾸준한 자기 계발도 놓치지 않고 있습니다. 영상에 대한 열정과 애정, 그리고 기초부터 탄탄히 쌓아온 디자인 실력을 실무에서 보여드리고 싶습니다.

2. 경력 및 주요 활동사항

졸업 후 진로에 대해 고민하던 중 동기와 선배의 제안으로 2년 동안 디자인 팀을 꾸려 일을 하게 되었습니다. 디자인 팀 활동 당시 실제로 판매될 제품의 패키지 디자인, 로고 디자인 등을 제작하였고 고객과 소통하며 기획, 제작, 수정하는 과정을 경험하였습니다.

팀 활동 당시 플랫폼에 올려놓은 디자인 포트폴리오를 보고 서울도서관에서 리플렛 디자인 의뢰가 들어왔습니다. 의뢰인의 요구와 팀의 아이디어를 조합하여 아이소매트릭을 이용한 리플렛 디자인을 납품하여 성공적으로 계약을 마무리하였습니다.

이후에도 지속적으로 서울도서관의 의뢰를 받게 되었고, 추후 영상 디자인까지 요청받았습니다. 하지만 모션그래픽을 제작해 본 경험이 없는 팀원들이 계약을 망설였고, 저 또한 큰 프로젝트라 망설였지만 저의 영상 실력을 발전시킬 수 있는 좋은 기회라고 생각하였습니다. 그동안 쌓아온 저의 영상 실력을 확인시켜 주며 팀원들을 설득하였고 결국 계약을 성사시켰습니다.

컨셉 기획부터 캐릭터 디자인, 스토리보드 제작, 모션그래픽을 진행하였고, 그중에서도 영상 표현 방법 기획, 스토리보드, 모션그래픽을 주로 맡았으며 2개월 동안 팀원들과 합심하여 영상 디자인을 성공적으로 제작할 수 있었습니다.

이 외에도, 코코도르 디퓨저 신제품 패키지 디자인 콘테스트에서 우승한 경험이 있습니다. 기존 제품과 다른 차별화된 디자인이 기업 측의 요청사항이었기에, 향에 대한 조사부터 이미지 표현 방법에 대한 기획을 하였고 소장 가치를 높이는 고급스러운 디자인을 컨셉으로 작업하였습니다. 짧은 기간이었지만 의뢰인의 니즈를 정확하게 파악하고 탄탄한 기획으로 차별화하여 최종 우승이라는 결과를 이끌어 낼 수 있었습니다.

우승 후 2종을 추가 제작하였고 총 6종의 패키지 디자인이 실 제품으로 출시되면서 단시간에 품절까지 되는 뿌듯한 경험을 하였습니다. 추후 코코도르 측에서 추가 의뢰를 받아 새롭게 출시하는 제품의 패키지 디자인, 기존 제품의 수정 등을 진행하기도 하였습니다.

3. 성격 및 보유역량

첫 번째로, 시간을 헛되이 보내지 않고 끊임없이 움직이며 생각하는 성향이 있습니다.

대학생 때 등·하교 시간이 왕복 2시간으로 길고 지루한 시간이었지만, 이 시간을 활용하여 디자인 보는 눈을 키웠습니다. 매일 다양한 디자인 자료를 찾아보고 수집하며 아이디어를 메모하는 습관을 길렀습니다. 자투리 시간을 활용하여 과제와 관련 있거나 흥미가 생기는 자료 찾아보기, 분석하기, 따라 만들어보기 등을 하며 자기 발전에 힘썼습니다. 디자인에 대한 깊은 열망을 해소하면서 긴 통학 시간을 의미있게 보내 1석 2조 효과를 거두었습니다.

디자인 팀 활동 당시에도 '출·퇴근도 일의 연장선'이라고 생각하며 꾸준히 진행하였습니다. 스크랩 자료들을 참고해 빠르고 효율적으로 디자인을 기획하였고 자연스럽게 실력이 향상되면서 저만의 특색있는 디자인을 만들었습니다.

두 번째로, 완벽하기보다 완벽을 위해 노력하는 성향이 있습니다.

어릴 때부터 좋아하는 일에 몰두하며, 맡은 일을 끝까지 완벽하게 하려는 성향이 있었고 그로 인해 시간 관리를 못하거나 스스로 결과물에 만족하지 못해 스트레스를 많이 받았습니다. 대학 시절에도 같은 고민을 하던 중 한 교수님께서 자신만의 시야를 가져보라고 조언을 해주셨고 이후 완벽만을 추구하기보다는 완벽을 위해 항상 노력하는 사람이 되어야겠다고 느꼈습니다.

단계적으로 발전하기 위해 시간을 관리하고, 마인드컨트롤하며 단점보다는 장점을 부각시키려 애썼습니다. 또한, 디자인 하나를 하더라도 어떻게 하면 더 좋을지 고민하고 연구했으며, 실수가 없는지 제작물을 다시 한번 확인하는 과정을 통해 한 단계씩 발전해 나갈 수 있었습니다.

4. 입사 후 포부

21세기 유망산업이자 문화·콘텐츠 산업의 핵심인 영상은 빠르게 변화하고 있으므로 각 상황에 빠르게 대응하고, 보다 더 다양한 시각을 반영할 수 있는 기획력과 디자인 실력이 필요합니다. 새로운 매체와 작업물들을 자주 접하여 최신 트렌드를 파악하고 기술 향상에 발맞춰 프로그램 기능을 습득하고 발전하며 긴장을 늦추지 않는 사원이 되겠습니다.

학교 과제를 할 때나 디자인 팀에서 활동할 때, 이 업계는 디자인 실력만큼이나 팀워크가 중요하다는 것을 느꼈습니다. 서로 자료를 공유하고 의견을 나누며 기초부터 탄탄하게 기획 해나가는 것이 일의 능률과 성과를 함께 높인다는 것을 배웠기에, 앞으로 맡게 될 직무와 새로운 환경에서도 항상 팀원과 소통하고 교류하며 업무를 수행할 것이고, 언제나 적극적인 자세로 일할 준비가 되어있습니다.