

# 이 력 서

이름	김연주	영문	KIM YUNJU
휴대폰	010-3085-8706	E-mail	mayj5mayj5@gmail.com

## 학력사항 (최종학력:한국예술종합학교(5년))

재학기간	학교명 및 전공	학점	구분
2008.03-2014.02	한예중 미술원 건축과	3.23/4.3	졸업
2003.03-2006.02	자양고등학교		졸업

## 관련활동

기간	회사명 및 부서	내용
2016.04-2016.06	티아카데미 모바일 디자인전문가	안드로이드 어플 디자인. 기획자, 개발자와 프로젝트 진행. 상용화 예정
2015.07-2015.12	유디스 UX스터디	디지털환경의 UX에 관해 발표 및 토론. (스터디의 유일한 개근)

## 경력사항

근무기간	회사명 및 부서	직위	담당 업무
2015.04-2015.09	서가 건축사무소	인턴	디자인 시각화(포토샵, 일러), 3d모델링(스케치업, 라이노), 간단한 도면 그리기(캐드), 모형 만들기
2009.04-2011.01	다프 입시미술학원	미술강사	학생지도, 실기시험 출제, 크리틱

## 어학

언어	시험	점수	기관
영어	TOEIC (2013.09.13 응시)	895	ETS
영어	Cambridge ESOL FCE	합격	Cambridge English Language Assessment
영어 어학연수	교육기관 : ICS	지역 : 영국	체류기간 : 2011.04-2012.01

## 전시

전시명	장소	내용	전시 기간
3만원 페스티벌	인사동 갤러리175	〈해소〉 전시	2009.12-2010.01
소규모 출판전	홍대 상상마당	〈Excursion of Green〉 전시	2010.07
-	카페 썬바라라	〈Void&Solid〉〈4 Direction〉 전시	2012.07-2012.12
건축과 졸업전시	한예중 갤러리	〈Sound Design〉 전시	2014.12
영화 〈9월이 지나면〉 소품스텝		영화에서 필요한 건축모형, 도면 등 관련 소품 제작	2012.07

## #뤼이드에서 일하고 싶은 이유

1. 저는 실력있는 디자이너가 되고 싶습니다. 여러 매체의 CEO인터뷰와 뫼이드 블로그의 포스팅들을 읽고, 뫼이드는 실력있는 사람들이 모여서 열정적으로 일하는 곳이라는 인상을 받았습니다. 뫼이드 디자인팀에서는 우리가 괜찬은 퀄리티의 작업을 하고 있다는 자부심이 느껴집니다. '나도 이 팀의 일원이 되어 함께 하고 싶다'는 생각이 듭니다. 뫼이드라면 제가 잘 성장할 수 있을 것 같습니다. 한사람 한사람이 중요한 역할을 하는 회사에서, 저도 그 안에서 저의 역할을 해내며 성취감을 느끼고 싶습니다.
2. 뫼이드의 디자인이 마음에 듭니다. 서비스의 UI를 비롯해 홈페이지나 블로그의 배너 등 모든 디자인이 아름답다고 생각합니다. '내가 봤을 때 예쁜 디자인을 하는가'는 회사를 선택할 때 저에게 가장 중요한 요소입니다. 스스로 아름답지 않다고 생각하는 결과물을 계속 만들다 보면 자괴감이 쌓이기 때문입니다. 회사와 제가 추구하는 디자인의 방향이 비슷해서 자아분열없이 일할 수 있습니다.
3. 저 스스로가 퍼소나였고, 뫼이드의 의미에 공감합니다. 졸업에 필요한 점수를 내기 위해 토익을 공부한 적이 있습니다. 그냥 시험을 봤다가 낮은 점수에 충격받아 한달동안 학원을 다녀 250점이 넘게 점수를 올렸습니다. 당시 이동시간에 공부하려고 유/무료를 가리지 않고 토익 어플들을 써봤는데, 단순히 하루에 문제 몇개를 내준다거나 교재가 있어야 되는 등 큰 도움이 되는 서비스가 없었습니다. 산타토익은 문제집을 단순하게 어플로 옮긴걸 넘어서, 기술을 바탕으로 어플이라는 특성(UX)을 살려 학습자에게 실질적으로 도움을 주면서 UI까지 아름답다 점이 매력적입니다. 저는 뫼이드와 산타토익의 가치와 의미에 공감하기에 더 뿌듯하게 일할 수 있습니다.

## #저를 뽑아야 하는 이유

1. 저는 성장에 대한 욕구가 강합니다. 지금은 관련 분야에서 일해본 경험이 없어 부족한 것이 많을 것이라 생각합니다. 하지만 디자이너로서 빠르게 배우고 성장할 것입니다. 성취감은 제가 행복해지는데 중요한 요소입니다. 제 행복을 위해서라도 성장을 하고 성취감을 느끼기 위해 노력할 것입니다. 지금은 부족하더라도 1년 후, 5년 후, 10년 후의 제 모습과 능력에 대해 확신이 있습니다.
2. 어디서 무슨일을 하든지 꽤 괜찬게 해낼 수 있습니다. 이제까지 많은 알바를 했고, 단 한번도 저를 못마땅해 한 적이 없었습니다. 습득력이 좋은 편이고, 성실한 편이기 때문에 무엇을 하든 어느정도 이상의 결과를 냈다고 생각합니다. 최근에는 건축사무실에서 일을 했는데 처음에는 2주동안 알바만 하려고 했으나 저를 마음에 들어하셔서 좋은 조건으로 협상해서 더 오래 일했습니다. 한 사람이 여러가지 업무를 해야하는 스타트업에서 뭐든 빨리 배워서 어느정도 이상의 결과를 낼 수 있는건 더 빛을 발할 것이라고 생각합니다.

이와 같은 점으로 미루어보아 제가 뫼이드에서 일하게 된다면 저에게도 회사에게도 서로 윈윈이 되지 않을까 생각합니다.

## #건축과 디지털환경의 디자인

대학에서 건축을 공부했습니다. 건축설계 프로젝트는 크게 <1.특정지역과 사용자를 리서치 2.필요한 것을 찾아 주제 잡기 3.사용자가 어떤 경험을 하게 만드느냐(UX)를 바탕으로 설계(UI) 4.도면, 디테일, 구조 디자인>의 과정을 거쳐 발전됩니다. 모든 단계에서 결과를 시각화합니다.

<1.특정지역과 사용자를 리서치>단계에서는 대상이 되는 지역이나 사람들을 여러가지 방법으로 분석합니다. 리서치에서 얻은 자료들은 수치화하거나 다이어그램으로 만드는 등 정리하고 시각화합니다.

<2.필요한 것을 찾아 주제 잡기>단계에서는 리서치에서 얻은 데이터를 바탕으로 주제를 정합니다. 사용자들이 어떤 새로운 경험을 하게 될지 목표를 세우고, 프로젝트의 컨셉과 방향을 결정합니다.

<3.사용자가 어떤 경험을 하게 만드느냐(UX)를 바탕으로 설계(UI)>단계에서는 이전 단계에서 결정된 주제와 컨셉을 바탕으로 실제로 디자인을 합니다. 건축설계의 목적은 건축물의 설계가 아니라 '건축물을 통한 사람의 경험을 설계'하는 것입니다. 건축물이 지어졌다고 가정하고, 사용자의 관점에서 건축물을 이용하는 모습 등을 효과를 전달해야 합니다. 스케치, 다이어그램, 3d모델링 등 다양한 방법을 사용합니다.

<4.도면, 디테일, 구조 디자인>단계에는 모든 사람이 똑같은 건축물을 상상할 수 있도록 도면을 그리고 디테일과 구조 등 기술적인 것들을 그립니다. 가장 오랜 시간이 드는 단계입니다. 해야하는 양이 정말 많기 때문에, 내 프로젝트가 기한내에 잘 끝날 수 있도록 스스로 일정과 계획을 세우고 실행해 나가야 합니다. 효율적으로 작업하는 것이 중요합니다.

건축을 기반으로하는 저의 전문적인 지식이 '디지털 환경의 디자인'에도 활용되서, 퀴이드의 서비스를 더 우수하게 만드는데 도움이 될 것입니다.

아래의 사이트에서 진행했던 건축설계 프로젝트를 볼 수 있습니다.

SF.postype.com

IS.postype.com