

< 구직인증번호 KJCA002503060004 >



김수정님의 이력서 입니다.

김수정(여, 2003년생)

주소(현주소) (42245) 대구광역시 수성구 지범로46길 43, 102동 606호 (범물동, 송정타운)

일반전화 휴대전화 010-5250-6599

이메일 kongkim2003@naver.com

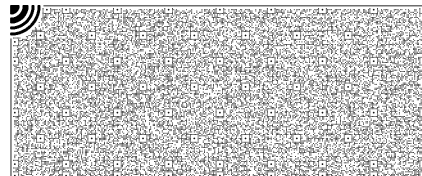
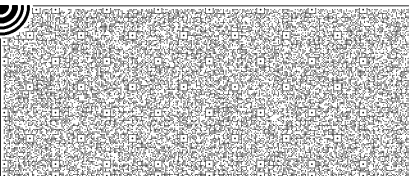
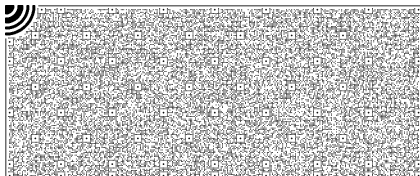
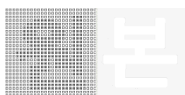
○ 학력사항

최종학력: 대학교(2/3년제) / 졸업

기간	학교명	전공학과	학점	상태
2023.03 ~ 2024.12	계명문화대학교	전공 : 언론·방송·매체학 / 디지털영상전공		대학교(2/3년제) 졸업

○ 직업훈련 이수이력

훈련기간	훈련기관명	훈련과정
2025.05 ~ 2025.09	영진직업전문학교	(디지털디자인) 웹퍼블리셔, UI/UX, 웹디자인
주요내용	<ul style="list-style-type: none">-UI/UX 설계 : 성공적인 사용자 인터페이스를 위한 표준이론 및 제작 기술 습득-HTML, CSS, Javascript, jQuery를 사용하여 웹 표준 및 웹 접근성을 준수한 웹 사이트 개발-Adobe Premiere Pro와 AfterEffects를 사용하여 광고영상 제작 기술 습득 <p>[영진직업전문학교 프로젝트(포트폴리오)]</p> <ul style="list-style-type: none">-주제: 포트폴리오-주 사용툴: 포토샵, 일러스트레이터, 피그마-기획의도:-사이트주소:	

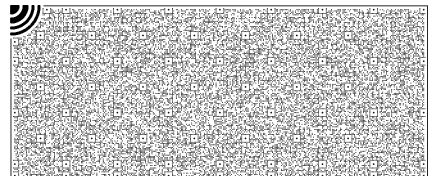
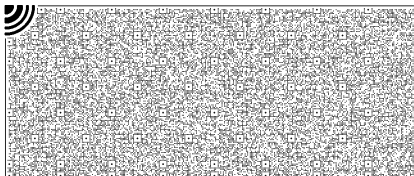
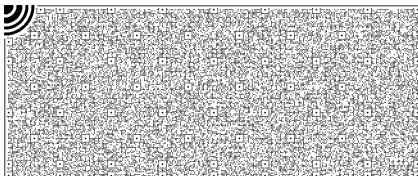


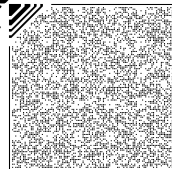
희망직종 및 선택사항

○ 희망직종

1	희망직종	시각 디자이너	경력여부	신입(0년0개월)
	직무내용	1지망: 시각디자인 및 출판·편집디자인 분야를 희망합니다. 인쇄 매체와 디지털 매체 모두에서 일관된 비주얼 커뮤니케이션을 구현하는 데 관심이 있습니다. 2지망: 브랜딩 디자인 분야를 희망합니다. 브랜드의 가치와 개성을 시각적으로 표현하며, 일관된 아이덴티티 구축에 참여하고 싶습니다.		
2	희망직종	일러스트레이터·삽화가	경력여부	신입(0년0개월)
	직무내용	2지망: 캐릭터 디자인 분야를 희망합니다. 브랜드 콘셉트에 맞는 개성 있는 캐릭터를 기획·디자인하며, 시각적 완성도를 높이는 일에 관심이 있습니다.		

고용노동부





희망근무지역	서울,경기
희망임금	월급 250만원이상 면접 후 재조정 가능
고용형태	기간에 정함이 있는 근로계약 (시간제, 대체인력)
희망근무시간	09:00~18:00
병역대체 근무희망	해당없음
운전가능여부	아니오
차량소지여부	아니오

기타 희망사항

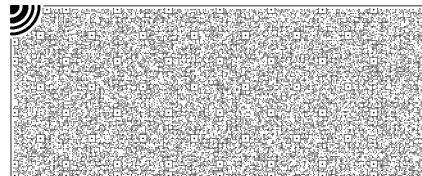
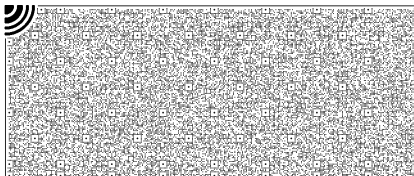
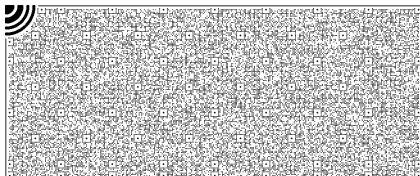
근무 형태 및 시간은 면접 시 상의 후 조정 가능합니다.

상기 등록한 내용은 사실과 다름 없음을 확인합니다.

2025년 10월 15일

신청자 : 김수정 (서명 또는 인)

고용노동부



○ 자기소개서

지원자 김수정입니다.

전공 수업 중 우연히 들은 ‘캐릭터 스토리텔링’ 수업을 통해 디자인의 매력을 처음 느꼈습니다. 이야기를 시각적으로 표현하는 과정에서 큰 즐거움을 느꼈고, **‘나도 디자인으로 사람들에게 감동을 줄 수 있겠다’**는 확신이 생겼습니다.

그 경험을 계기로 시각디자인에 관심을 넓혀가며, 브랜드와 출판 디자인처럼 사람의 감정과 시선을 사로잡는 디자인을 하고 싶다는 목표를 가지게 되었습니다.

-직업훈련에서 받은 교육, 이러한 역량을 가지게 되었다

직업훈련 과정을 통해 디자인은 기획에서 시작된다는 사실을 배우며, 단순히 시각적으로 표현하는 능력뿐 아니라 기획력과 사고력의 중요성을 깨달았습니다.

교육 과정에서 ‘누구를 위한 디자인인가’라는 질문을 중심으로 기획하고 시각화하는 방법을 익혔으며, 이를 통해 목적과 메시지가 분명한 디자인을 완성하는 역량을 갖추게 되었습니다.

-이 역량을 바탕으로 이 회사에 최선을 다하겠습니다

1.출판·편집디자인 중심

기획 기반의 사고와 세밀한 표현력을 바탕으로, 독자의 시선을 사로잡고 내용의 메시지를 명확히 전달하는 편집디자인을 구현하겠습니다.

작품 하나하나에 진정성과 완성도를 담아 회사 출판물의 품질과 신뢰도를 높이는 데 기여하겠습니다.

2. 브랜드·캐릭터디자인 중심 버전

배운 기획력과 시각적 스토리텔링 역량을 바탕으로, 브랜드의 정체성과 감정을 시각적으로 표현하는 디자인을 만들겠습니다.

사용자에게 긍정적인 인상을 남길 수 있는 차별화된 브랜드 경험을 구축하며, 회사의 디자인 경쟁력을 높이는 데 힘쓰겠습니다.

-디자이너 쪽(꼼꼼함, 창의성, 예술성 등 직무를 함에 있어 돋보일 수 있는 장점) 1가지

디자이너 쪽으로 돋보일 수 있는 장점으로선 창의성이 있다고 생각합니다.

창의성을 위주로 보자면 디자인은 단순히 ‘보이는 것’이 아니라 새로운 시각으로 문제를 해결하는 과정이라고 생각합니다.

주어진 콘셉트 안에서도 색감이나 레이아웃, 타이포그래피 등 시각 요소를 다양하게 실험하며 차별화된 결과물을 만들어내는 창의적 접근력을 강점으로 가지고 있습니다. 학업 및 프로젝트를 통해 늘 ‘이 디자인이 전달하려는 감정은 무엇일까?’를 고민하며, 시각적으로 스토리를 전달하는 표현 방식을 연구해왔습니다.

이러한 창의적 사고를 바탕으로, 브랜드와 출판물에 새로운 감각과 생명력을 불어넣는 디자이너가 되고 싶습니다.

-그 장점이 어필 되었던 경험, 사례

대학교 2학년 2학기, 전공 수업인 ‘브랜드 스토리텔링’ 수업에서 진행된 공모전에 참여하며 창의성을 발휘했던



지원자 김수정입니다.

경험이 있습니다.

당시 팀 과제 대신 개인 프로젝트로 캐릭터 형태의 브랜드 디자인을 기획하여 출품하였는데, 기존 브랜드 로고 중심의 접근에서 벗어나 감정과 스토리를 전달할 수 있는 캐릭터를 브랜드의 상징으로 제시한 점이 좋은 평가를 받았습니다.

캐릭터의 표정, 색감, 형태를 통해 브랜드의 핵심 가치를 시각적으로 표현했고, 이러한 차별화된 아이디어와 시각적 완성도를 인정받아 디자인 부문에서 입상하게 되었습니다.

이 경험을 통해 단순히 예쁜 디자인을 만드는 것이 아니라, 창의적인 발상과 감성적 스토리텔링을 결합해 브랜드의 정체성을 강화하는 디자인의 중요성을 깨달았습니다.

앞으로도 이러한 창의적 사고와 시각적 표현력을 기반으로, 브랜드에 새로운 생명력을 불어넣는 디자이너로 성장하고자 합니다.

-단점은 직무에 영향 없는 걸로 1가지 들고, 보완하고 있다 라는 내용, 노력하고 있다 라고 마무리

단점은 앞날에 대한 지나친 걱정을 한다는 점인데, 디자인 관련 수업을 들었던 경험이 있어서 디자인이라는 이 작업이 결과가 바로 눈에 보이고 평가받는 일이 많다 보니, 작업 과정에서도 ‘더 잘할 수 있을까?’라는 고민이 있었습니다.

다만 그만큼 책임감을 갖고 일에 몰입하며, 더 나은 결과를 만들기 위해 노력합니다.

최근에는 불안감에 흔들리지 않도록 구체적인 계획을 세우고 실행하면서 스스로를 단단히 다듬고 있습니다.

앞으로는 이러한 신중함을 강점으로 발전시켜 꾸준하고 안정적인 디자이너가 되기 위해 노력하겠습니다.

-경력은 따로 없기 때문에 직업훈련 들은 경험

아직 실무 경력은 없지만, 직업훈련 과정을 통해 실무 중심의 디자인 프로젝트를 다수 수행하며 기획부터 디자인, 구현까지의 전체 흐름을 경험했습니다.

훈련 과정에서는 피그마, 포토샵, 일러스트레이터, XD 등 디자인 툴을 활용하여 시각 요소를 설계하고, HTML, CSS, JavaScript, jQuery를 통해 웹페이지를 직접 구현하는 능력을 길렀습니다.

특히 포트폴리오 제작 과정에서는 다음과 같은 다양한 프로젝트를 수행했습니다.

프로토타이핑(기존 웹페이지 리디자인) : XD로 디자인을 하였으며 사용자 편의성을 높이기 위해 구조를 재구성하고, 비주얼스튜디오코드로 화면 설계를 진행했습니다.

SNS 홍보 배너 디자인 : 브랜드 홍보를 위한 배너를 제작하며, 포토샵과 일러스트레이터를 활용해 시각적 통일성과 전달력을 강화했습니다.

디자인 구성요소 설계 및 코딩: 기존 웹페이지를 분석 후 디자인과 코딩을 연계해 실제 웹 환경에서 작동 가능한 페이지를 완성했습니다.

여행 프로모션 상세페이지 디자인: 사용자 관심을 유도할 수 있는 컬러와 타이포그래피 구성, 시선을 끄는 비주얼 중심의 상세페이지를 제작했습니다.

시각디자인 리서치: 최신 시각디자인 트렌드를 분석하고, 브랜드 아이덴티티 표현 방식을 리서치했습니다.

또한 팀 프로젝트로 진행된 시각디자인 리서치 과제에서는 자료조사 담당으로 참여했습니다.

관련 웹사이트 등 자료를 탐색하여 PT자료로 정리, 팀의 발표 자료 완성도를 높이는 데 기여했습니다.



지원자 김수정입니다.

팀원 간의 협업 과정에서 정보를 시각적으로 정리하고 공유하는 커뮤니케이션 능력도 함께 키울 수 있었습니다.

비주얼 아이디어션: 기존 로고 디자인의 문제점을 분석하고 개선 방향을 도출하였습니다. 이를 바탕으로 브랜드 콘셉트와 연계된 새로운 아이디어를 구상하여, 시각적으로 일관성 있고 브랜드 이미지를 강화할 수 있는 로고를 재디자인하였습니다.

-내가 어떤 전문적인 시각디자이너가 되고 싶은지,
시각디자이너) 1순위-출판, 인쇄(편집디자인)

2순위- 브랜드디자인, 캐릭터디자인

-단기적 목표, 중장기적인 목표

단기적 목표(입사 초기 1~2년): 회사의 디자인 프로세스와 감각에 빠르게 적응, 실무 역량 강화 중심

중·장기 목표 (3~5년 이후): 자신만의 디자인 시그니처 구축, 브랜드 가치를 높이는 기획력 확장

-회사에 도움이 되는 사람이 되겠다

(출판/브랜드 디자인 방향 통합)

단기 목표

입사 후에는 회사의 디자인 방향성과 작업 프로세스를 빠르게 익혀, 실무에 필요한 편집디자인 역량과 시각적 구성 능력을 탄탄히 다지겠습니다.

특히 출판물과 인쇄 매체를 중심으로 가독성과 정보 전달력을 높이는 레이아웃 설계 능력을 발전시켜, 팀이 신뢰할 수 있는 디자이너로 자리 잡고 싶습니다.

중·장기 목표

이후에는 단순한 디자인을 넘어, 브랜드의 정체성을 시각적으로 표현하고 차별화된 비주얼 아이덴티티를 구축하는 디자이너로 성장하고자 합니다.

또한 캐릭터 디자인이나 브랜딩 프로젝트를 통해 브랜드의 개성과 감성을 시각적으로 전달할 수 있는 기획 중심형 디자이너로 발전하겠습니다.

회사 기여 방향

끊임없이 배우고 시도하는 자세로 회사 프로젝트의 완성도와 브랜드 이미지 향상에 기여하는 디자이너가 되겠습니다.

디테일과 감각을 살린 디자인으로 회사의 신뢰도를 높이고, 함께 성장하는 조직의 일원이 되고 싶습니다.