


NCS 기반 이력서

1. 인적 사항

지원구분	신입	지원분야	웹디자인	
성명	고 유 경	생년월일	2001.05.14	
연락처	(본인) 010-3436-4171	이메일	yookyung.ko123@gmail.com	
	(비상/모) 010-6633-4181			
주소	제주 제주시 화삼북로 87 108동 603호			
특이사항	NCS기반 웹디자인&웹퍼블리셔 양성 교육과정 이수			

2. 학력 사항

재학기간	구분	학교명	전공	학점
2020.03 ~ 2023.02	졸업	제주한라대학교	유아교육과	4.27/4.5
2017.03 ~ 2020.02	졸업	신성여자고등학교	문과	-

3. 교육 사항

교육기간	교육과정명	교육기관명
2024.08 ~ 2025.01	(디지털디자인)반응형 UI/UX 웹디자인 & 웹퍼블리셔 웹콘텐츠 개발자 양성과정 24-2	그린컴퓨터아카데미
주요내용		
1. 스마트기기에 적용 가능한 서비스에 대하여 사용자경험과 니즈를 분석하여 정보설계, UI설계, 화면설계를 할 수 있는 능력을 함양. 2. 다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스·콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 구현 할 수 있는 능력을 함양. 3. 다양한 해상도에 적용할 수 있는 반응형 웹 사이트 제작 기술(디자인 및 코딩) 능력을 함양.		

4. 기술 보유 능력 사항

언어 / 프로그램	주요내용
HTML	다양한 디바이스에 최적화된 레이아웃 설계와 코드 작성
CSS	HTML로 마크업한 문서의 레이아웃과 스타일을 정의
JavaScript	클릭, 스크롤 등 브라우저 동작에 반응하는 인터랙티브 기능 구현
Jquery	애니메이션 효과 등을 통해 동적인 웹사이트 구현
React	컴포넌트 기반의 동적 웹사이트를 구조화

Photoshop	이미지 편집과 그리드를 활용한 웹사이트 시안 제작
Illustrator	심벌 제작 및 그래픽 디자인 작업
Figma	다양한 디바이스 환경에 맞춘 UI/UX 프로토타입 제작

5. 자격 및 면허 취득 사항

취 득 일 자	자 격 증 명	발 급 기 관
2024.12.04	웹디자인기능사	한국산업인력공단
2022.02.25	한국사능력검정시험 1급	국사편찬위원회
2022.02.22	자동차운전면허 2종	제주특별자치도경찰청

6. 직무 관련 활동 사항

활 동 기 간	소 속 조 직	활 동 내 용
2022.12.22	제주한라대학교	캡스톤 디자인 경진대회 우수상
2022.12.19	제주한라대학교	현장실습 우수사례 포스터 공모전 참가

7. 사회 경험 및 기타 활동 사항

활 동 기 간	소 속 조 직	활 동 내 용
2024.04 ~ 2024.08	메가박스	- 고객응대 및 매장관리
2023.03 ~ 2024.02	금호유치원	- 학급운영 및 교육계획 - 행사계획 및 운영 - 교구자료 관리 및 제작
2021.11 ~ 2022.11	GS25 편의점	- 고객응대 및 상품정리
2020.03 ~ 2021.10	메가커피	- 고객응대 및 음료제조

NCS 기반 자기소개서

1. 지원 동기

<p>‘유치원교사에서 디자이너가 되기까지’</p> <p>유치원에서 홈페이지 갤러리와 학급 페이지를 관리하며 사용자 경험의 중요성을 깨달았습니다. 학부모님들이 정보를 찾는 데 어려움을 겪고, 검색결과 노출 문제로 불편을 호소하는 모습을 보며 웹사이트의 구조와 디자인을 개선할 필요성을 느꼈습니다. 특히, 경직된 디자인을 유치원의 밝은 분위기에 맞게 바꾸고자 색상과 아이콘을 활용한 개편을 제안하여 메뉴와 아이콘의 가시성을 높였고, 이를 통해 사용자 편의성을 크게 향상시켰습니다. 이 경험을</p>
--

계기로 사용자 중심의 사고와 문제 해결 역량을 키우며 웹디자인 직무에 관심을 가지게 되었습니다.

유치원에서의 경험을 계기로 UI/UX 디자인에 대해 탐구하던 중 사용자 중심의 사고가 제 성향과 잘 맞아떨어진다는 것을 깨달았습니다. 유치원에서 학부모님들과 아이들의 입장에서 불편함을 고민하고 개선점을 찾았던 경험이 UI/UX 디자인에 자연스럽게 연결되었고, 사람들의 경험을 최우선으로 고려하는 디자인에 대한 열정을 갖게 되었습니다. UI/UX 디자인을 통해 사용자에게 직관적이고 효율적인 경험을 제공하는 것에 큰 가치를 두고 있으며 이를 위해 관련 지식을 계속해서 습득하고 있습니다.

UI/UX 디자인에 대한 열정을 바탕으로 전문 훈련기관에서 5개월 동안 집중적인 교육을 받았습니다. 이 과정에서 웹사이트와 모바일 애플리케이션의 사용자 경험 개선과 인터페이스 디자인에 필요한 기술을 체계적으로 배웠고, HTML, CSS, JavaScript, Photoshop, Illustrator, Figma 등 다양한 툴을 활용하여 실무 능력을 쌓았습니다. 특히 사용자 리서치와 페르소나 활용, 와이어프레임 작성, 프로토타입 제작 등 디자인 프로세스의 전반적인 과정을 경험하며 실제 프로젝트를 통해 사용자 요구와 문제를 해결하는 데 집중했습니다. 이러한 경험을 바탕으로 다양한 디바이스에서 최적화된 사용자 경험을 제공하기 위한 반응형 디자인도 적극적으로 적용하였습니다.

웹디자인 분야에서 제 경험과 열정을 바탕으로 사용자 중심의 효율적인 디자인을 만들고자 합니다. 앞으로도 계속해서 실력을 향상시켜, 사용자에게 실질적인 가치를 전달하는 웹디자이너로 성장해 나가겠습니다.

2. 주요 활동 사항

‘최선을 다하는 과정의 중요성’

대학 시절, 캡스톤 디자인 프로젝트를 통해 사용자 중심의 사고와 지속적인 피드백을 반영하는 중요성을 깊이 체감했습니다. ‘숲교육을 위한 키트 제작’이라는 프로젝트에서 아이들의 특성을 고려하여 가방과 주머니를 탈부착 가능하게 설계했지만 사용 과정에서 주머니 분실과 크기 불편 문제가 발생했습니다. 이를 해결하기 위해 주머니를 고정하고, 가방 크기를 줄이는 동시에 미니 화이트보드를 부착해 유아들이 직접 그림을 그리며 사용할 수 있는 인터랙티브한 요소를 추가했습니다. 이러한 개선 과정을 통해 프로젝트의 완성도를 높였고, 팀원들과 함께 캡스톤 디자인 경진대회에서 우수상을 수상했습니다.

이 경험을 통해 계획을 실행하는 것만큼 지속적으로 점검하고 개선하는 과정이 중요하다는 것을 배웠습니다. 디자인의 각 단계를 철저히 검토하며 사용자 불편 요소를 해결하고, 유아들에게 즐거움을 주는 경험을 창출하고자 노력했습니다. 이러한 경험은 앞으로도 사용자 중심 사고를 바탕으로 문제를 해결하며 완성도 높은 결과물을 만들어 가는 데 큰 밑거름이 될 것입니다.

3. 성격 및 보유역량

‘디자인은 소통의 산물’

저라는 사람을 가장 잘 나타낼 수 있는 능력은 소통과 공감입니다. 어릴 적부터 독서를 즐기는 어머니와 언니와 함께 책을 읽고 생각을 나누며 공감과 경청의 중요성을 배웠습니다. 각자 읽은 책에서 인상 깊었던 구절이나 느낀 점을 나누는 과정에서 서로 다른 관점을 이해하고 공통된 의견을 도출하는 법을 자연스럽게 익힐 수 있었습니다. 이러한 경험은 유치원에서 아이들을 지도하면서도 발휘되었습니다. 28명의 아이들을 눈높이에 맞추어 지도하며, 부모님과의 상담을 통해 긴밀한 신뢰 관계를 형성할 수 있었고, 이는 소통의 중요성을 다시금 깨닫게 해 준 경험이었습니다.

소통 능력은 디자인 작업에도 필수적인 역량이라고 생각합니다. 단순히 보기 좋은 결과물만이 아니라, 고객의 요

구를 정확히 파악하고, 사용자의 경험을 개선하며 가치를 전달하는 것이 중요하기 때문입니다. 이를 위해 고객과의 대화를 통해 그들의 니즈를 구체적으로 이해하고, 협업 과정에서도 팀원들과 적극적으로 소통하며 최선의 결과물을 만들 수 있는 능력을 갖추었습니다. 저는 성장 과정과 다양한 경험 속에서 꾸준히 연습해 온 소통과 공감의 역량이 디자인 작업에 필수적인 자산임을 확신합니다.

‘긍정적인 사고가 가져온 변화’

생각이 많은 저는 다양한 관점을 고려하는 강점이 있지만, 과도한 걱정으로 부정적인 시각에 빠지기도 했습니다. 이를 극복하기 위해 매일 감사했던 점을 기록하고 주변에 고마움을 표현하며 긍정적인 사고를 습관화했습니다. 그 결과 문제를 긍정적으로 해결하며 사고의 폭을 넓힐 수 있었습니다.

이러한 습관은 힘든 상황에서도 해결책을 찾고, 주변 사람들과 원활히 소통하며 협업을 이끄는 데 큰 힘이 되고 있습니다. 긍정적인 태도를 기반으로 앞으로도 어떤 환경에서든 유연하게 대처할 자신이 있습니다.

4. 입사 후 포부

‘소통을 통해 성장하는 디자인 여정’

디자인은 단순히 시각적인 요소를 만드는 것이 아니라, 사용자가 원하는 것을 이해하고 이를 해결하는 과정이라고 생각합니다. 입사 후에는 사용자의 요구 사항을 명확하게 파악하기 위해 설문 조사, 데이터 분석 등 다양한 방법을 활용하여 실제 사용자의 목소리를 반영한 디자인을 만들어 나가겠습니다. 또한, 팀 내에서는 Figma, Photoshop, Illustrator 등의 디자인 툴과 협업 플랫폼을 신속하게 익히고, 자주 사용하는 워크플로우를 파악하여 빠른 시간 안에 업무에 적응하겠습니다.

UI/UX 디자이너로서 소통을 바탕으로 기술적 역량을 확장하고, 창의적이고 실용적인 디자인을 통해 사용자의 경험을 향상시키는 것을 목표로 하고 있습니다. 회사의 비전과 목표를 공유하고, 팀과 함께 더 나은 결과를 만들어 가는 데 집중할 것입니다. 다양한 경험을 통해 디자인 역량을 넓히고, 회사와 함께 성장할 수 있는 기회를 얻기를 희망합니다.