


이력서

1. 인적 사항

지원구분	신입 (○) 경력 ()	지원분야	웹디자인	
성 명	임 경 서	생년월일	2001.02.22	
현 주 소	부산광역시 수영구 망미변영로 98번길 23-7			
연 락 처	(본인) 010-4516-4757	이메일	gmltjals1@naver.com	
	(비상) 010-4170-4755			
특이사항	- NCS기반 웹디자인&웹퍼블리셔 양성 교육과정 이수			

2. 학력 사항

재 학 기 간	구 분	학 교 명	전 공	학 점
2020.03 ~ 2024.02	졸업	동의대학교	디자인조형학과 (시각디자인과)	3.2
2017.03 ~ 2020.02	졸업	덕문여자고등학교	-	-

3. 교육(훈련) 사항

3-1. 학교 교육

과 목 명	주 요 내 용
디자인마케팅	디자인의 개념과 흐름을 이해하고 UX/UI Design으로 기획력을 습득.
시각디자인연구	디자인과 관련한 업무 전반을 스스로 컨트롤 할 수 있는 T자형 인재가 되기 위한 발판을 마련하는 능력 함양
웹인터랙티브디자인	학생들이 갖추어야 할 웹 인터랙티브 디자인 프로세스들에 대해서 학습하고 실습.

3-2. 직업훈련 및 기타

교 육 기 간	교 육 과 정 명	교 육 기 관 명
2024.04 ~ 2024.08	(디지털디자인) 반응형 UI/UX 웹디자인 & 웹퍼블리셔 웹콘텐츠 개발자 양성과정 24-3	그린컴퓨터아카데미
주 요 내 용	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	

	<p>함양.</p> <p>3. 다양한 해상도에 적용할 수 있는 반응형 웹 사이트 제작 기술(디자인 및 코딩) 능력을 함양.</p>
--	--

4. 기술 보유 능력 사항

언 어 / 프 로 그 램	주 요 내 용(활용도)
포토샵	<p>-툴의 이해와 이미지 보정/ 편집 기술 활용</p> <p>-아트보드 활용</p> <p>-웹/앱/이벤트 디자인 시안 제작</p> <p>-와이어프레임 설계</p>
일러스트레이터	<p>로고, 간단한 일러스트 제작 가능</p> <p>다양한 표현 기법을 활용하여 아트웍, 포스터 제작</p>
인디자인	<p>간단한 책자 제작 가능</p>
피그마	<p>-와이어프레임 설계</p> <p>-스타일가이드, 컴포넌트 작성</p> <p>-디자인시안 제작</p> <p>-프로토타입 구현</p>
HTML	<p>-지도 api, 동영상 youtube 연결</p> <p>-웹표준, 웹접근성에 맞춰 웹사이트 구현</p> <p>-시맨틱 태그사용으로 검색엔진 최적화</p>
CSS	<p>-선택자 활용으로 레이아웃 표현</p> <p>-px, vh, vw, rem 등의 단위를 사용하여 스타일 표현</p> <p>-미디어 쿼리로 반응형 구현</p>
javascript	<p>-기본문법 숙지</p> <p>-jquery, jquery ui 등 라이브러리 사용</p> <p>-이벤트, 메소드를 사용하여 동적인 웹사이트 구현</p>

5. 자격 및 면허 취득 사항

취 득 일 자	자 격 증 명	발 급 기 관
직무와 관련된 순서대로		
취득일자 순서X		

6. 직무 관련 활동 사항

활 동 기 간	소 속 조 직	주 요 활 동 내 용
2023	동의대학교	[졸업 작품 및 전시]

		-부산 홍보를 위한 캐릭터 디자인 : 부산 아지매 굿즈 및 홍보물 제작
2023.06 ~ 2023.08	부산디자인진흥원	[공모전] -2023 부산국제디자인어워드 : 부산 아미동 지역 브랜딩 '아미로'

NCS 기반 자기소개서

1. 지원 동기

어렸을 때부터 시간 날 때마다 빈 종이에 이것저것 낙서를 하는 등 그림 그리는 것을 좋아했습니다. 진로를 정해야 되는 시기가 되었을 때 가장 좋아하는 것이 무엇일까 생각하다 디자인과로 진학하여 포스터 및 영상 제작, 편집 디자인 등 배워나갔습니다. 그 중 웹 관련 수업할 때 다른 수업에 비해 유난히 교수님께 한 번에 통과 받거나 칭찬을 받는 경우가 많았고, 자연스럽게 웹 페이지 제작에 자신감이 생기게 되었습니다. 졸업 후 관심사를 살려 UI/UX 웹디자인 & 웹퍼블리셔 웹콘텐츠 개발자 양성과정이라는 수업을 4개월 동안 수강하며 포토샵, 일러스트, html, css 등 깊이 알지 못했던 부분을 채울 수 있었습니다. 코딩도 처음에는 어려웠지만 로그인 페이지 제작, 페이지에 영상 넣기와 스크립트 등의 다양한 기능을 배우며 배운 것을 토대로 페이지에 적용해 나가는 것에 재미를 느끼기 시작했습니다. 기술을 배우가며 점점 실력이 늘어 선생님 도움 없이 스스로 홈페이지를 완성시켜 갈 때마다 성취감이 느껴졌고 이 길에 대한 확신을 가지게 되었습니다. 앞으로도 배운 지식들을 바탕으로 웹사이트를 방문하는 사람들이 제가 디자인한 웹페이지를 보고 브랜드에 흥미를 느끼게 할 수 있는 그런 디자인을 하는 디자이너가 되고 싶습니다.

2. 경력 및 주요 활동사항

대학교 3학년, 공모전 준비와 함께 행사를 기획한 경험이 있었습니다.
지역 홍보 디자인이라는 주제로 사람들이 잘 알지 못하는 지역을 하나 선정하여 관련 지역을 디자인함으로써, 저희 팀이 선정한 곳은 감천문화마을 아래에 있는 아미동이라는 마을이었습니다. 건물과 벽 곳곳에 비석들이 많이 있는데 이러한 아미동의 특징을 살려 비석과 산, 해 등을 이용한 기하학적인 형태의 로고를 완성시킨 후 그 로고에 맞춰 홍보 포스터 제작과 함께 진행할 행사를 만들었습니다. 지역을 직접 방문했을 때 느꼈던 그 지역의 분위기와 시설을 생각하며 지역의 특징에 맞춰 행사를 기획했습니다. 구슬치기, 딱지치기 등과 같은 전통 놀이를 곳곳에서 진행하여 스탬프를 모으는 방식의 행사 등을 생각하게 되었습니다. 아미동의 웹페이지 제작과 비석 디자인, 홍보 영상 등도 함께 제작하였고, 공모전에 올리기도 했습니다. 지역 홍보 디자인을 하며 다른 사람들이 오고 싶게

하는 디자인이 무엇일까, 사람들이 좋아하는 디자인은 무엇일까 등의 디자인에 대한 깊은 고민을 해 볼 수 있는 경험과 동시에 꼼꼼히 디자인을 해 볼 수 있는 좋은 기회가 되었습니다.

또한, 대학교 4학년때는 졸업 전시회를 준비했습니다.

포스터 2개, 영상 1개, 책자 1개, 자유주제 디자인 한 개로 총 4가지 수업의 과제를 진행하게 되었습니다. 선정한 주제는 부산의 아지매 캐릭터를 활용한 부산 문화상품 디자인이었습니다. 기존의 귀엽기만 한 캐릭터보다는 재밌는 느낌을 주는 동시에 부산 아지매의 특징인 썸 인상, 호탕한 성격 등과 촌스러운 차림새, 다양한 표정들을 살려 캐릭터를 디자인하였습니다. 추가로 스티커, 그립톡, 키링, 엽서 등 굿즈도 제작하였고, 부산 아지매가 직접 재배한 작물이라는 느낌의 특산품 패키지도 함께 디자인하였습니다. 부산 홍보 책자와 동시에 화면이 옆으로 움직이며 부산의 관광지를 하나하나 보여주는 홍보 영상까지 제작하였습니다. 전시회 당일, 생각보다 많은 사람들이 끊이지 않고 계속 방문해주어 뿌듯함을 느끼게 되었습니다. 전시회 분위기나 배치, 구성 등을 생각하여 직접 꾸며야 하는 점에서 힘든 부분도 많았지만 아침부터 밤까지 열정적으로 고민한 시간이 뜻 깊은 경험이 되었습니다.

3. 성격 및 보유역량

일을 맡게 되면 꼼꼼하게 하나하나 무조건 해내는 성격입니다.

대학시절, 수업마다 각자 교수님이 과제를 내어 주시는데 영상 만들기 및 광고포스터를 일주일마다 1개씩 만드는 수업과 브랜드를 개발해 앱과 포스터, 굿즈 등을 제작하는 수업 두가지, 타이포 수업 등 수강하는 수업이 다양한 만큼 만들어야 하는 것도 많았습니다. 갑작스럽게 과제가 많이 늘어나니 저와 함께 학우들도 많이 힘들어 했었는데 이때 수업을 하나 둘 포기하는 학생들이 늘어났습니다.

과제를 하며 저도 그만둘까 고민을 한 순간이 있었지만 지금 포기하면 당장은 편해도 나중에 후회할 것 같다는 생각에 마음을 다잡고 하나씩 끝내기 시작했습니다. 우선 요일별로 과제를 하나씩 끝낼 수 있도록 계획을 정리했습니다. 바빠도 수업시간에 교수님이 수업했던 피피티를 보며 무엇을 중요하게 하라 하셨는지 다시 보며 기록을 해놓고 주별로 이날까지 무조건 이부분까지는 해낸다 하는 것을 정해 놓은 뒤 완성을 하지 못하면 밤을 새서라도 끝내는 등 하나씩 계획에 맞춰 끝내 갔습니다. 비록 잠은 잘 못 잤지만 과제가 하나씩 끝나갈 때마다 성취감을 느꼈고 종강 후 과제를 모두 제출하고 난 후에는 중간에 포기하지 않고 전부 해내길 잘했다는 생각이 들었습니다. 이 경험을 통해 지금 당장 힘들더라도 미루고 마음을 쓰기보다는 맡은 일을 잠을 줄여서라도 해내는 것이 더 마음이 편하며 성취감이 높다는 것을 느끼게 되었습니다.

4. 입사 후 포부

소비자들이 웹사이트를 처음 방문했을 때 브랜드에 흥미를 느끼며 편안하게 원하는 정보를 얻어갈 수 있는 웹사이트를 제작하는 디자이너가 되고 싶습니다. 기존의 브랜드 색, 특징을 없애 버리기보단 기존의 브랜드 스타일을 살리며 저의 스타일을 합쳐 새로운 디자인을 탄생시키고 싶습니다. 그러기 위하여 여러 사람에게 브랜드에 대한 이야기 및 의견을 토대로 학교, 학원에서 디자인을 하며 느꼈던 저의 생각과 스타일을 웹사이트에 녹이고 싶습니다.

혼자 하는 디자인은 결코 좋은 결과가 나올 수 없다고 생각합니다. 그렇기에 저는 저의 생각만을 고집하기보단 여러 사람과 소통을 하고 의견을 물으며 모르는 것이 있으면 임의로 진행하기보단 다른 사람들에게 물어가며 함께 문제를 해결해가는 그런 디자이너가 되도록 하겠습니다. 저와 다른 의견이 나오면 배제해 버리기보단 이해를 하도록 노력하면서 다른 사람들은 이렇게 생각할 수도 있겠구나 생각하며 여러 사람들의 의견을 수용할 줄 아는 디자이너가 되고 싶습니다.