



우연히 스쳐간 생각이라도 **Catch!**

**논리적으로 풀어내는 기획자** 임연우입니다.

**임연우** 여 1996 년 2 월 8 일생

연락처 | 010 - 2006 - 3714

주소 | 서울시 은평구 수색로 217

이메일 | [lim\\_yeonwoo@naver.com](mailto:lim_yeonwoo@naver.com)

## 학력

2021 계원예술대학교 디지털미디어디자인과(졸업예정)

2018 계원예술대학교 디지털미디어디자인과 우수 장학생 입학

## 교내활동

고양이보호 동아리 '나는 도둑고양이가 아니다냥' 총무 및 홍보팀장

학과 영상동아리 dimo 가입

2018 기초영상 부분 학생 우수작 선정

## 경력사항

신입

# 자기소개서

---

## 짧은 우연한 아이디어와 고된 논리적 과정

‘이건 적어야 해!’ 이 말은 제가 과제를 하다가 또는 친구를 만나다가 심지어 밥을 먹다 가도 벌떡 일어나서 외치는 표현입니다. 저는 생각이 많습니다. 그리고 그 생각이 문득 기발한 아이디어가 되어 머리밖을 튀어나옵니다. 저는 이것을 우연한 아이디어라고 칭하고 잊기 전에 급히 메모합니다. 하지만 예전에는 메모만 하고 그 아이디어를 실용적을 펼칠 방법을 몰랐습니다. 이 방법을 저는 계원예대 디지털미디어디자인과의 세부전공 기획에서 배웠습니다. **내 생각을 실현시키는 법을 배우는 기획**은 저에게 찰떡과도 같았습니다. 우연히 발견한 아이디어를 어떻게 사람들에게 설득시킬 수 있는지 고민할 수 있었습니다. **시장 조사를 통해 근거에 따라 전개하고 사용성 테스트를 통해 놓친 부분은 없나 분석하고 호소력 짙게 기획서를 작성하는** 과정을 거치면서 결국 우연한 아이디어일지라도 결실은 필연적이다 라는 배움을 얻었습니다. 아이디어는 짧게 번뜩이지만 아이디어를 현실화 시키는 데에는 오랜 논리적 과정이 필요합니다. **고된 논리적 과정** 없이는 아무리 참신한 아이디어라 할지라도 제가 목했던 메모조각처럼 되어버린다고 생각합니다. **저는 이 논리적 과정을 소중히 여기고 즐기는 준비가 된 기획자입니다.**

## 기획은 나의 도화지

저는 바스오딩이 만든 아이폰의 관성 스크롤에 큰 매력을 느껴 ui ux 를 전문적으로 배우기 위해 디지털 미디어디자인과에 입학했습니다. **디지털미디어라는 도화지위에 기발한 발명**을 하는 것이 놀라웠습니다. 그래서 진학할 당시만 하더라도 오롯이 ui 디자이너라는 생각 뿐 이었습니다. 하지만 세부전공을 정하기 전, 1학년에 앱 스토리보드를 그려보니 디자인도 좋지만 기획은 내가 더 창조 적인 일을 할 수 있겠다 라는 자신감이 생겼습니다. 그래서 세부전공을 기획으로 선택했습니다. 그래서 **와이어프레임은 저에게 있어 기획의 꽃**과 같은 존재입니다. 특히 저의 꿈을 펼칠 수 있는 도화지입니다. 디지털미디어디자인은 특성상 팀플레이가 많습니다. 학교를 다니면서 수 없이 많은 협업을 거쳤습니다. 저는 팀장을 주로 맡았습니다. 그동안 팀원들과 갈등과정에 있어 실수를 데이터 삼아 최근으로 갈수록 점점 발전하여 이제는 팀원간 조율을 원활하게 하는 팀장이 되었습니다. **협업작업은 저의 부족한 부분도 보완하며 팀원을 통해 배울 수도 있는 귀중한 시간**이었습니다. 학교에서 사용성 테스트, 환경분석에 대해 공부하고 적용해보면서 기획은 지속적으로 공부를 해야 되겠다는 생각이 들었습니다. 학교보다 현업에서 직접 몸으로 겪어보면서 배우고 실천하고 싶습니다. 스펀지처럼 현업의 경험을 흡수하고 신입의 적극성을 잃지 않고 나아가겠습니다.