

이지영
1982년 8월 19일

상세정보

주 소 경기도 군포시 군포2동 용호1로 55
용호마을 LG아파트 106동 403호

학력사항

2002년 군포고등학교 졸업
2002년 (구)천안외국어대학 컴퓨터 정보과 입학
2004년 (구)천안외국어대학 컴퓨터 정보과 졸업

자격사항

2003.02 운전면허증 1종보통 경기도경찰청
2009.01 JLPT2급 취득
2008.03 - 2009.03 일본 어학연수

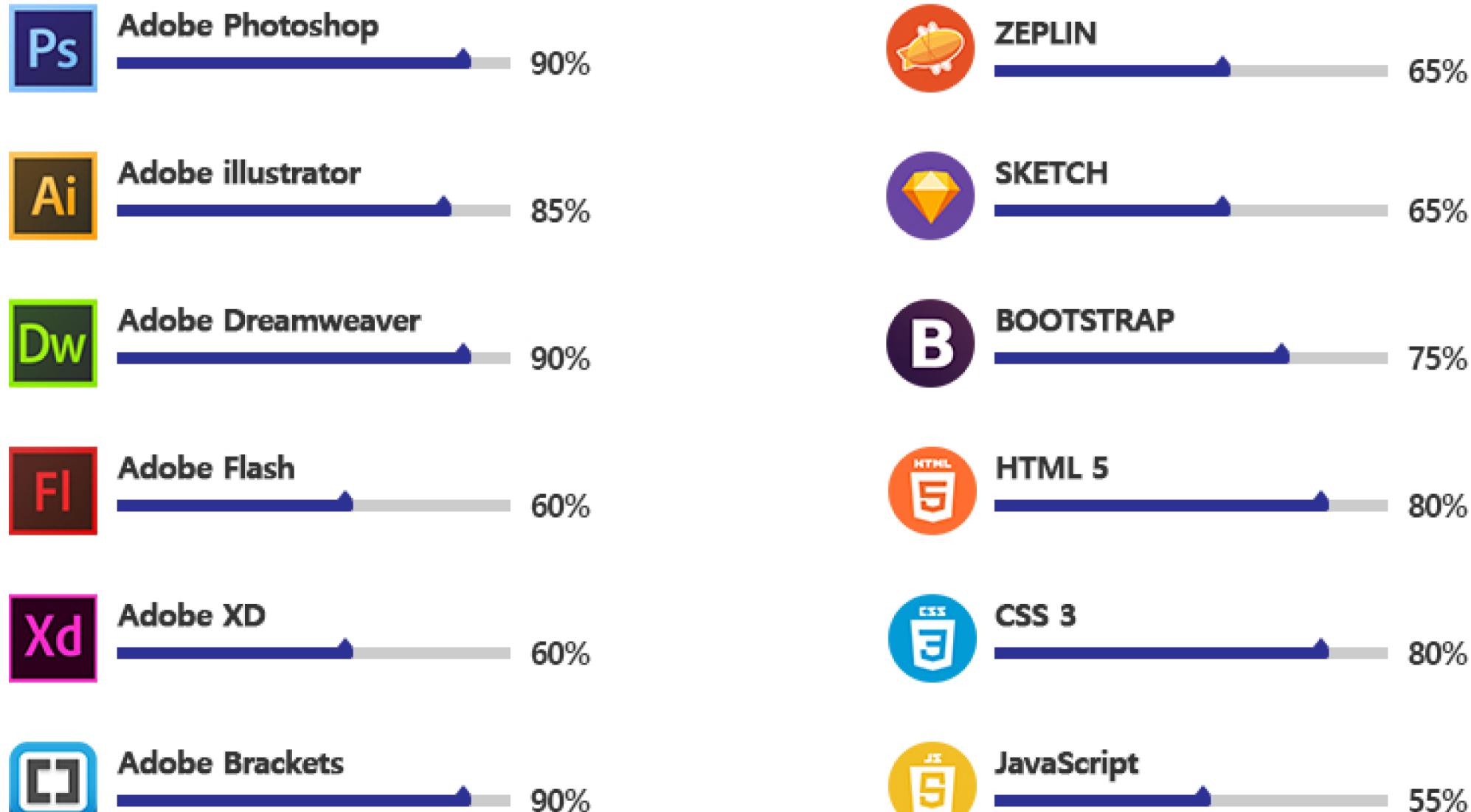
취미활동



경력사항

2017.03 - 2020.05 주식회사 스마틱스 SI개발본부 과장 웹디자이너·웹퍼블리셔 3년 3개월 재직
2016.09 - 2017.03 견적의신 플랫폼 개발팀 대리 웹디자이너 7개월 재직
2014.10 - 2016.08 (주)엔틱게임월드 웹개발팀 대리 웹디자이너·웹퍼블리셔 1년 11개월 재직
2014.05 - 2014.10 LK코스메틱 디자인팀 대리 웹디자이너·웹퍼블리셔 6개월 재직
2014.01 - 2014.05 만두커뮤니케이션 웹개발팀 대리 웹디자이너·웹퍼블리셔 5개월 재직
2012.06 - 2013.12 한국인터넷지원센터 웹디자인팀 대리 웹디자이너·웹퍼블리셔 1년 7개월 재직
2010.01 - 2011.10 구일에인텍(주) 품질보증부 주임연구원 응용프로그래머·HMI기획 및 디자인 1년 10개월 재직
2004.09 - 2008.03 OCNconsulting 총무부 주임 웹사이트운영 및 수발주 업무 3년 7개월 재직

보유기술



KPIPA디지털북센터 프리랜서	내용 사이트 리뉴얼 (반응형) 기간 2020년 2월~ 2020년 3월 / 3주 참여 디자인 100% / 퍼블리싱 100% Tool PHOTOSHOP / ILLUSTRATION / HTML5 / CSS3 / JS / JQUERY Site http://www.kdpub.org/index.php
LS네트웍스(보보담) 프리랜서	내용 카카오채널 구독 배너 기간 2020년 1월~ 2020년 1월 / 3일 참여 디자인 100% Tool PHOTOSHOP / ILLUSTRATION Site http://pf.kakao.com/_UuxlxcT
스마틱스 SI사업본부 SI관리팀 과장	내용 웹디자인, 편집디자인, 퍼블리싱, 키오스크화면 디자인 기간 2017년 3월~ 2020년 5월 / 3년 3개월 참여 디자인 100% / 퍼블리싱 100% / 기획 30% Tool PHOTOSHOP / ILLUSTRATION / HTML5 / CSS3 / JS / JQUERY / BOOTSTRAP / FLASH / SKETCH / ZEPLIN Project 위메프컬쳐 - 웹버전 메인 디자인 100% 여주 캠핑장 - 사이트 디자인, 퍼블리싱 100% 대학로티켓닷컴 - 사이트 퍼블리싱 100% 홈플러스 키오스크 - 화면디자인 100% 기아자동차 스팅어 - 시승예약페이지 퍼블리싱 100% 모바일용 티켓 시즌권 - 디자인, 퍼블리싱 100% admin 유지보수, 신규페이지 제작 - 디자인, 퍼블리싱 100%
견적의 신 웹개발팀 대리	내용 웹디자인, UI/UX 디자인 기간 2016년 9월~ 2017년 3월 / 7개월 참여 디자인 100% Tool PHOTOSHOP / ILLUSTRATION Project 스타트업 신규 플랫폼 디자인
엔틱게임월드 웹개발팀 대리	내용 웹디자인, 편집디자인, 퍼블리싱 기간 2014년 10월~ 2016년 8월 / 1년 11개월 참여 디자인 100% / 퍼블리싱 50% Tool PHOTOSHOP / ILLUSTRATION / FLASH / HTML5 / CSS3 Project war-real 프로모션 사이트 - 디자인 100%, 퍼블리싱 50% 우주의기사 프로모션 사이트 - 디자인 100%, 퍼블리싱 50% 우주의기사 사전예약 사이트 - 디자인 100%, 퍼블리싱 50% 전장의군주 프로모션 사이트 - 디자인 100%, 퍼블리싱 100% 결전삼국 프로모션 사이트 - 디자인 100%, 퍼블리싱 100% TNT 사이트 리뉴얼 - 디자인 100%, 퍼블리싱 100%
LK코스메틱 웹디자인팀 대리	내용 웹디자인, 편집디자인, 퍼블리싱 기간 2014년 5월~ 2014년 10월 / 6개월 참여 디자인 100% / 퍼블리싱 50% Tool PHOTOSHOP / ILLUSTRATION / HTML5 / CSS3 Project 상세페이지, 온라인배너 디자인, 쇼핑몰 디자인 및 구축 (CAFE24 빌더 사용)
한국인터넷지원센터 웹디자인팀 대리	내용 웹디자인, 퍼블리싱 기간 2012년 6월~ 2013년 12월 / 1년 7개월 참여 디자인 100% / 퍼블리싱 100% Tool PHOTOSHOP / ILLUSTRATION / HTML5 / CSS3 / FLASH Project 홈페이지 및 쇼핑몰 디자인 및 구축 (CAFE24 빌더 사용)

엠엔씨라이팅

개발팀 주임

내용	웹디자인, 편집디자인
기간	2012년 4월~ 2012년 5월 / 2개월
참여	디자인 100%
Tool	PHOTOSHOP / ILLUSTRATION
Project	카다로그, 티켓디자인, 프로그램 디자인, LED EXPO참가

구일에인텍

품질보증부 주임

내용	HMI 화면 디자인, HMI 프로그래밍
기간	2010년 1월~ 2011년 10월 / 1년 10개월
참여	디자인 100%, 프로그램 100%
Tool	PHOTOSHOP / ILLUSTRATION / SCADA / VISUAL BASIC / JAVA
Project	정읍 하수처리장 HMI화면 디자인 - 디자인 완도 하수처리장 HMI화면 디자인 - 디자인 고흥 하수처리장 HMI화면 디자인 - 디자인 대부 하수처리장 HMI화면 디자인 - 디자인

연극 논두렁연가

프리랜서

내용	패키지 디자인 - 편집디자인 (브로슈어,프로그램,티켓)
기간	2개월
참여	디자인 100%
Tool	PHOTOSHOP / ILLUSTRATION
Project	포스터,브로슈어,프로그램,티켓

그 외 프로젝트

프리랜서

내용	웹디자인, 편집디자인, 퍼블리싱
기간	프로젝트 별 기간 상이
참여	디자인, 퍼블리싱, 기획 (참여도 상이)
Tool	PHOTOSHOP / ILLUSTRATION / HTML5 / CSS3 / JS / JQUERY / BOOTSTRAP / FLASH
Project	타짱 (모바일게임 ui) - 디자인100% 센바이텍 사이트 - 디자인100%, 퍼블리싱100%, 기획100% 순발공주네일 사이트 - 디자인100%, 퍼블리싱100%, 기획100% 이쓰모 사이트 - 디자인100%, 퍼블리싱100%, 기획100% 집구경 패키지 디자인(명함, 로고) - 디자인100% 주식회사 인성 사이트 - 디자인100%, 퍼블리싱100%, 기획100% 스타일 확싱 사이트 - 디자인100%, 퍼블리싱100%, 기획100% 예그리나 여행사 사이트 - 디자인100%, 퍼블리싱100%, 기획100% 베베뿌 쇼핑몰 - 디자인100%, 퍼블리싱100%, 기획100% 창인디앤디 카다로그 - 디자인100%

■ 자기소개서

안녕하세요? 오늘의 믿.쓰.템 퍼블리너 이지영입니다.

초면입니다. 이지영입니다.

안녕하세요. 초면입니다. 이지영입니다. IT배움에는 끝이 없다고, 항상 배움을 통해 보다 넓은 시야를 얻으려고 노력하고 있습니다. 이지영 [Easy + Young] 저는 항상 트렌드와 레트로를 오가며 감각을 잃지 않으려 노력하고 있으며 **사회성이 좋고 활동적이어서 사람 사귀기를 좋아합니다.** 대부분 디자이너들은 예민하고 자기 주장이 강해 고집이 있다는 편견이 있지만 저는 이런 성격 때문에 **Easy하게 개발자와 소통하기를 좋아하고, 트렌드에 맞춰 Young한 감각으로 기획자와 고민합니다.** 다만, 가끔은 이런 대인 관계로 인해 **공과 사를 구별하지 못하는 사람들의 부탁을 거절하지 못하는데서 오는 스트레스를 겪고는 하지만 그 또한 협업을 위한 긍정 시너지를 낼 수 있는 에너지로 전환시키기 위해 더욱더 정진하겠습니다.**

어쩌다 디자이너!

나는 **왜? 디자인을 하게 되었을까?** 미술전공도 아닌 그렇다고 미적감각이 탁월하지도 않았던 저의 어쩌다 웹 디자이너 행은 그 시절 **직업의 전망성** 때문이었습니다. 대학시절 프로그래밍을 전공했으나, 아무런 흥미도 느끼지 못했고 우연한 기회에 응용프로그래머로 취업했으나 여전히 마음 한켠에는 나의 미래에 대한 의구심이 멈추질 않았습니다. 웹 디자인 학원에 다니던 중, 좋은 기회에 웹 에이전시에 입사를 하게되었고, 인성과 능력이 훌륭한 사수를 만나게되어, **실무를 위한 디자인과 코딩에 대해 많은 도움이 되었습니다.** '칭찬은 고래도 춤추게 한다'는 말처럼 사수의 가르침과 칭찬은 디자인과 코딩에 자신감이 불어 실력이 일취월장하기에 부족함이 없었습니다. 웹 에이전시에서의 주 업무는 카페24에서 빌드로 제공되는 홈페이지 템플릿을 리디자인하여 제작하는 업무였습니다.

채워지지 않는 N%, 어쩌다 퍼블리셔?

나는 **왜? 퍼블리싱을 하게 되었을까?** 처음 웹 디자인을 시작하게 되었을 당시 TABLE코딩과 Adobe Flash로 홈페이지에 효과를 주는 경우도 다반사였지만 또, DIV코딩으로 넘어오는 과도기였습니다. 저는 웹 에이전시와 게임회사 등에서 **Adobe Photoshop, Illustrator, Adobe Flash, Adobe Dreamweaver** 툴을 이용하여 **프로모션 디자인, 홈페이지 운영 및 유지보수**를 주로 담당했으며, 웹 에이전시에서도 주로 빌드를 사용했기 때문에 DIV를 접할 기회란 유지보수정도였습니다. 그러던 중에 스타트업업체의 플랫폼 개발 프로젝트의 웹 디자이너로 참여하게 되었고, HTML에 대한 지식이 있던 저에게 팀장님께서는 **BOOTSTRAP 교육** 받을 기회를 제공해 주셨습니다. 퍼블리셔분에게 BOOTSTRAP 교육을 받게 되었고, 그 기회로 제작하게 된 **BOOTSTRAP PORTFOLIO**로 다음 회사에 입사하게 되어 본격적인 퍼블리싱을 하게되었습니다. 퍼블리셔가 없었던 회사에서의 퍼블리싱의 초보적인 지식과 얇은 경험만으로도 이미 전문 퍼블리셔였고, 첫 업무부터 고난이도 퍼블작업이 이어졌습니다. 디자인 업무에 퍼블리싱작업까지 매일이 전쟁이었습니다. 디자이너 하나의 포지션일때는 수월했던 것들이 퍼블리셔라는 포지션까지 더해져 감당해내야되니 도망가고 싶었습니다. 하지만 책임감이 강한 성격 탓에 주어진 업무는 무슨 일이 있어도 끝내야했고, 디자이너들의 직업적 특성상 꼼꼼함과 세심함까지 더해져 대충할 수도 없었습니다.

저에게 퍼블리셔란 직업은 디자인과 개발에 대한 이해도가 있어야하며, 트렌드에 민감해 항상 공부를 게을리하지 말아야하며, 버겁고, 홀로 모니터만 노려보고 소스들과 싸워야하는 고독하고 외로운 작업이 많아 사람을 좋아하는 저같은 성향에게는 맞지않다는 생각이 들었습니다. 맡은바 소임을 다하고 마감일을 무사히 맞춰끌냈을때 저는 그만둬야겠다고 생각했습니다. 그렇게 외롭고 힘든 직업이라면 저는 자신이 없었기 때문이었습니다.

하지만 작업이 끝난 후 묘한 감정이 느껴졌습니다. 희열? 보람? 뿌듯함? 아... 이런게 성취감이구나!! 이게 퍼블리싱의 매력인가? 디자이너로서는 느껴보지 못했던, 느껴볼 수 없었던 짜릿함과 성취감이 느껴졌습니다.

무언가 명확한 답이 떨어져야 사이다같은 청량감을 느끼던 제가 디자인이란 사막에 지쳐갈때 퍼블이란 거대한 숲을 만난것처럼. 어딘가 아쉬웠던, 무엇인가 채워지지 않던, 스스로 조차 만족할 수 없었던 디자인 비전공자 출신의 디자이너가 넘을 수 없었던 것들. 마음 한켠에 채워지지 않던 N% 가 퍼블리싱으로 비로소 100%가 채워지는 것 같습니다.

아직 완벽하진 않지만, 미완의 아름다움도 분명히 존재합니다.

Easy, Young? 웃기고 앉아있네

세상에는 디자인 잘하는 사람, 퍼블리싱 잘하는 사람이 정말 많습니다. 요즘 포트폴리오나 자기 소개서들을 보면 하나같이 정답입니다. 초년생인데 경력자인듯 경험도 많고, 똑부러지고 실력도 있고 주장도 있고 당당한 모습이었습니다. 적당히, 대충 하다가는 도태되기 쉽상이겠다 싶습니다. 좋아서 시작한 일이지만 항상 즐겁거나 행복하진 않았습니다. 다른 멋진 작품들을 보면 제 작업물이 작아보이기도 하고 컬러감이 뛰어나거나 소스분석에 탁월한 후배를 보면 불안감이 들기도 했습니다. 하지만 그럴 때 일수록 잠시 업무에서 벗어나 사람들과 융화되어 담소를 나누거나 유머러스한 이야기를 나누며 한바탕 웃고 기분전환을 하고나면 힘을 내는 원동력이 되었습니다.

나만의 강점을 갖자! 디자이너에게 사람을 웃긴다는 건 희극인 만큼이나 중요한 일인 것 같습니다. 사람들에게 웃음을 준다는 것은 이해와 공감을 끌어낸다는 뜻이며, 그것은 곧 **[유머=재치+센스]**라는 수식을 성립시키기도 합니다. 디자인은 사람을 이해하는 것에서부터 시작합니다. 항상 디자이너의 재치와 센스는 디자인의 근원이라고 생각해 왔습니다. 사람을 웃게 하는, 유쾌한 디자인과 퍼블을 하는 퍼블리너가 되겠습니다.

저는 소통하며 웃기고 앉아있는 퍼블리너입니다.

여기 디자인반 퍼블반이요!

제가 많이 받는 질문이 있습니다.

'그래서, 당신이 하고 싶은 역할이 무엇입니까? 디자이너 입니까? 퍼블리셔 입니까?'

그럼 저는 둘 중 하나를 선택해야만 했습니다. 막상 입사를 하게 되면 두 역할을 모두 감당해야만 했지만 선뜻 퍼블리셔라고 말할 자신이 없어 망설이는 저에게 지금까지 해왔던대로 디자이너!라고 타이틀만 정해준 것일 수도 있습니다. 지금은 당당하게 말씀드릴 수 있습니다. 어느 것 하나 포기하고 싶지 않습니다. 저는 디자이너반 퍼블리셔반 퍼블리너입니다. 감히 제가 반문 드려도 되겠습니까?

'귀사는 디자인의 비중이 높습니까? 퍼블의 비중이 높습니까? 디자인의 비중이 높다면 퍼블은 자기개발 차원으로 서포트하겠습니다. 서포트하다가 정식 퍼블리셔로 자리잡길 희망합니다. 반대로 퍼블의 비중이 높다면 디자인을 서포트하겠습니다.'

15년이 넘는 사회생활 중 10년을 넘게 디자이너라는 타이틀로 자리 잡아왔습니다. 10년 중에 반은 퍼블과 함께였지만 정작 퍼블리셔라고 불린 적은 단 한번도 없었습니다.

퍼블 잘하는 디자이너보다 디자인도 잘하는 퍼블리셔로 불리고 싶습니다. 무엇 하나 소홀하지 않고 소통하고 협업하며 즐겁게 Easy, Young하게 정진하겠습니다.

소중한 시간을 내어주셔서 감사합니다.