



권서영 1996.11.28 (26 세)

✉ kwonsy11289@gmail.com
☎ 010-4430-0820
🏠 (11734) 경기 의정부시 회룡로 221

학력사항 대학교(4년)졸업	경력사항 1년 5개월	희망연봉 회사내규에 따름	희망근무지/근무형태 서울전체 정규직, 계약직	포트폴리오 kwons0.github.io/kwons0
-------------------	----------------	------------------	--------------------------------	----------------------------------

학력 최종학력 | 대학교 4년 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2015.03 ~ 2018.12	졸업	대진대학교(경기)	미디어커뮤니케이션(주) (舊신문방송학) 시각정보디자인(부)	3.7/4.5
2012.03 ~ 2015.02	졸업	송현고등학교	문과계열	

경력 총 1년 5개월

근무기간	회사명	부서/직급/직책	지역
2021.01 ~ 2021.02 (2개월)	피어커넥츠	디자인/디자이너/사원	서울
	담당 업무 마케팅 배너, 랜딩 페이지 제작 퇴사 사유 계약 만료		
2019.10 ~ 2020.12 (1년 3개월)	달달프렌즈	디자인/디자이너/사원	서울
	담당 업무 상세페이지 제작, 마케팅 배너 제작 퇴사 사유 업직종 전환을 위한 학업 준비		

교육/연수

기간	과정명	NCS	기관
2021.05 ~ 11	UI/UX 디자인 웹퍼플리셔 프론트엔드 개발자 양성과정	응용 SW 엔지니어링	그린컴퓨터아카데미

자격증

취득일	자격증/면허증	기관
2021.09	웹디자인기능사	한국산업인력공단
2019.09	컴퓨터그래픽스운용기능사	한국산업인력공단
2018.05	GTQ 포토샵 1급	한국생산성본부(KPC)

어학

취득일	언어	어학명	발행처/기관	합격/점수
2021.04	영어	TOEIC	ETS YBM	870 점/PASS

직무능력사항

프로그램(사용언어)	활용능력
HTML5	웹 표준을 준수하여 태그를 자유롭게 사용해 웹 페이지 제작 가능.
CSS3, Scss	Media Query 를 이용한 반응형 작업 구현 가능. 다양한 형식의 구조를 이해하고 적용 및 애니메이션 가능.
JavaScript, jQuery	웹페이지 제작에 필요한 다양한 이벤트 구현 가능. 방대한 양의 데이터 처리(json)와 오픈 API 사용 가능.
React	Component 구조의 페이지 구현 가능. hook, 함수를 사용하여 상태값 변환, 검색 기능 등의 이벤트 구현 가능
Webpack	업로드 전 제작물에 대한 압축 가능
Zeflin	콘텐츠 제작을 위한 구조 및 디자인 파악 가능
Adobe Photoshop	자연스러운 이미지 합성, 보정 자유롭게 가능,
Adobe Illustrator	아트보드, 레이어 사용한 일러스트 디자인 구현 가능. 모션그래픽용 일러스트 제작 가능.
Adobe Premire pro	간단한 영상 컷편집, 효과 삽입, 속도 조절, 자막 제작 가능 컨트롤 패널을 이용하여 위치 조절 및 크기 조절 가능. GIF 제작 가능

포트폴리오

주제	URL
인연의 시작	kwons0.github.io/kwons0

교내 활동

기간	활동내용	기관
2016	대진대학교 미디어커뮤니케이션학과 학술제 '미디어페스티벌' 영상부문 1 등 수상 (감독役)	대진대학교

위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다.

2021 년 9 월 30 일

성명 : 권서영



자기소개서

<p>지원 동기</p>	<p>‘나를 알아야 길이 보인다</p> <p>저는 무엇인가에 집중하면 하루 종일 그것에 대해 몰두하는 경향이 있습니다. 이런 저의 성향을 깨닫지 못했던 때에는 백화점에서 다리 부종이 생기도록 판매를 한 적도 있었고, 성대 결절이 올 때까지 영화관에서 고객을 응대한 적도, 손가락이 떨릴 때까지 마우스를 누르며 작업해 붓대를 감고 다닌 적도 있었습니다. 무엇이든지 지나치게 반복하면 제 몸에도, 정신에도 무리가 온다는 것을 깨달은 시간들이었습니다. 그러나 저는 그 당시 판매를 하는 일도, 영화관에서 고객을 응대하는 일도, 컴퓨터로 제 작업물을 완성하는 일도 모두 사랑했기 때문에 업무의 효율성을 높여 제시간을 갖기로 결정했습니다. 좀 더 빠르고 꼼꼼하게 업무를 하기 위해 노력하였고, 이런 노력을 통해 프리랜서로 일했던 대표님에게서 센스 있고 빠르게 일처리를 한다는 칭찬을 받는 소중한 경험도 하게 되었습니다.</p> <p>**사는 직원과의 관계가 공장과 기계처럼 단순히 노동 관계로 이루어진 것이 아닌 직원 개개인의 발전을 위해 지원한다는 점이 매력적으로 다가왔습니다. 효율적인 업무와 개인의 발전 두 마리 토끼를 잡는 그런 일원이 되고 싶습니다. 개인의 발전이 곧 회사의 발전으로 이어질 수 있는, 그런 역량을 펼칠 수 있는 일원이 되고 싶습니다.</p>
<p>성장 과정</p>	<p>끊임없는 이정표</p> <p>저는 어릴 적부터 한 번 관심을 쏟기 시작한 것은 만족할 때까지 끝을 보곤 했습니다. 이렇게 인생 속에서 무엇인가에 대한 열정은 곧 저의 미래에 대한 열정으로까지 이어진다고 생각합니다.</p> <p>대학시절, 미디어에 대한 이해도를 갖추니 ‘아무리 잘 만들어도 눈에 띄지 않으면 사람들이 찾지 않겠다.’라는 생각이 들었습니다. 디자인은 저에게 어릴 적부터 자리 잡았던 선망이었습니다. 미술이 배우고 싶어 어릴 적 미술 학원을 등록했지만, 금전적인 문제로 더는 다니지 못하게 되어버렸고, 그렇게 꿈으로만 그리던 디자인이 저에게 어떤 작품을 보아도 제일 먼저 눈이 가는 요소가 되었습니다. 못다 이룬 꿈을 실현해 보고 싶어 시각정보디자인 학과를 부전공하며 디자인에 대한 감각을 키웠습니다.</p> <p>디자이너로서 첫 사회생활을 시작하며 ‘내 자리가 언제든 다른 사람에 의해 대체될 수 있겠다.’는 고민 속에 지냈습니다. 허들 낮은 디자인 시장에 경쟁력을 갖추기 위해, 그저 ‘업무를 해치우는 사람’이 아닌 ‘나 자신’을 인정받기 위해서는 좀 더 매력적인 결과물이 필요하다고 판단했습니다. 그렇게 프론트엔드라는 직무에 관심을 가지기 시작했고 프론트엔드 개발자 영성 프로그램을 6개월동안 수강하며 개발자 영역의 역량을 쌓을 수 있었습니다.</p> <p>**사에 프론트엔드 개발자로 입사하게 된다면 이렇듯 현실에 안주하지 않고 귀사와 제 스스로의 끊임없는 발전을 위해 열정을 펼치는 사원이 되도록 노력하겠습니다. 이제 겨우 한 발 내디뎠습니다. 백 마디 말보다 성실하게 임하는 모습으로 보여드리겠습니다.</p>
<p>성격과 강점</p>	<p>수많은 비, 바람, 파도에 꺾인 돌처럼</p> <p>시각정보디자인 학과의 수업을 수강하며 비전공자가 전공자들과 경쟁한다는 것은 쉬운 일이 아니었습니다. 수업 시간엔 이름이 아닌 ‘비교과’라고 불리기도 하고, ‘전공자들과 친해져서 보고 배워라.’라는 무시를 당하기도 했습니다. 수업 시간마다 보이는 다른 학우들의 작품이 처음엔 열등감, 자존감 하락이라는 두려움으로 이어졌습니다. 그러나 저는 비전공자가 뒤처진다는 편견을 깨고 보란 듯이 보여주고 싶었습니다. 그렇게 남들보다 2배 3배의 시간을 투자하여 참고 자료를 보고 노력한 결과, 학년 1 등이라는 성적이 났을 때의</p>

	<p>감격은 지금도 잊을 수가 없습니다. '성공은 저절로 찾아오는 것이 아니고 꿈꾸는 자, 노력하는 자에게 찾아온다.'는 것을 몸소 깨달은 순간이었습니다.</p> <p>3년 2개월 동안 CGV에서 아르바이트하며 가장 중요하게 생각한 것은 근태입니다. 근태가 곧 신뢰로까지 이어지기 때문입니다. 이러한 제 신념은 단 한 번의 지각결근도 허용하지 않았습니다. 성실한 근무 태도를 통해 첫 사이트에선 입사 10개월 만에, 두 번째 사이트에선 8개월 만에 등급평가 1등을 받아 우수사원으로 선정되기도 하였습니다.</p> <p>매 순간순간 책임감을 느끼고 행동하는 자세와 모나지 않고 둥글둥글한 성격 또한 제 강점 중 하나라고 생각합니다. 대학교 2학년 때 동아리장으로 활동하며 약 30명의 인원을 이끌었습니다. 학교에 적응하기도 바쁜 신입생의 마음을 한뜻으로 움직이게 하는 것은 쉽지 않은 일이었습니다. 그래서 그들의 신임을 얻고 좋은 방향으로 이끌어 나갈 수 있게 노력하였고, 연말에 진행된 학술제에서 동아리 원들이 힘을 합쳐 만든 작품이 영상 부문 1등을 하는 쾌거를 이룰 수 있었습니다.</p> <p>또, 재직 중일 때는 클라이언트로부터 제 후임의 실력이 부족하다는 소리를 들을 때가 있었습니다. 제 사람의 실력은 곧 제 가르침에서 나온다고 생각하였기에 좋은 결과를 낼 수 있게끔 찬찬히 다시 되짚어보는 시간을 가졌고, 결국 클라이언트의 만족을 얻어 내었습니다. 수많은 대책 회의 속에서 중간관리자 역할을 통해 책임감과 지도력을 익히고 성장하는 시간을 가질 수 있었습니다.</p> <p>어떤 문제에 부딪혀도 해결책을 찾을 때까지 묵묵히 자리를 지키며 포기하지 않았던 모습이 저를 이 자리까지 이끌었다고 생각합니다. 또, 다양한 사람들을 만나고 부딪히며 사람 간의 관계에서 얻은 협동심과 인내심, 다양한 분야에서의 경험은 앞으로 주어진 일을 헤쳐나가기에 충분히 준비된 모습이라고 생각합니다.</p>
입사 포부	<p>성장. 함께</p> <p>좋은 기회로 입사하게 된 첫 회사는 입사 당시 사원 6명 남짓의 작은 스타트업이었습니다. 저와 선임 둘이서 시작한 커머스팀은 크라우드 펀딩 사이트 와디즈에서 펀딩 메이트 5위를 기록하며 많은 문의 전화와 추가 채용을 부르기도 하였습니다. 약 10평의 창문 하나 없는 공간에서 시작하여 사원수 6명이 12명으로, 세어 사무실에서 단독 사무실로, 형광등과 가습기에 의존해야 했던 공간에서 노을이 지는 공간으로... 성장하는 회사를 보며 남몰래 뿌듯함을 느끼기도 하였습니다.</p> <p>제 작품에 대한 더 많은 사람들의 반응이 궁금해 블로그라는 개인적인 공간을 운영해 보기도 하였습니다. 나만의 콘셉트와 콘텐츠로 블로그는 빠르게 성장하였고, 운영 반년 만에 월간 방문자 64,000명을 기록하였습니다. 소소하게 저의 취미로 시작한 콘텐츠가 대중의 마음을 움직일 수 있다는 것이 신선한 충격이었습니다. 이러한 경험이 곧 자신감으로 이어진다고 생각합니다. '반드시 성공한다. 반드시 달성한다'라는 자기암시는 과정을 즐겁게 만든다고 생각합니다. 이러한 사고방식을 통해 제게 주어진 어떤 일든 노력에서 보람을 찾고 싶습니다.</p> <p>회사의 성장을 함께했던 저의 경험과 소비자 욕구의 흐름을 파악하고 만족시켜 얻은 자신감을 이제는 귀사의 일원으로서 펼치고 싶습니다. 제 스스로에게 끊임없는 질문을 던지며 성취를 위한 끈기를 갖고 귀사의 미래를 그릴 수 있는 인재상에 부합하도록 노력하겠습니다. 저는 이와 같은 목표를 가지고 한 걸음 한 걸음 나아갈 준비가 되어있으며 더 많은 경험을 통해 기업과 함께 성장하고 싶습니다.</p>

포트폴리오

- **주제** : 인연의 시작
- **사용 프로그램** : HTML5, CSS3, JavaScript, jQuery, Photoshop, Illustrator
- **URL** : kwons0.github.io/kwons0
- **제작 시기** : 2021.09.21 ~ 2021.10.08 (약 2 주)
- **참여도** : 기획, 디자인, 개발 100%
- **기획 의도** : 옷깃만 스쳐도 인연이라는데 저에 대해 관심을 갖고 포트폴리오를 봐주시는 것 자체가 굉장한 인연이라고 생각했습니다. 저라는 사람을 처음 보이는 첫인상과 같은 포트폴리오를 조금 더 친근하고 대화하는 것처럼 다가가고 싶었습니다.
- **기능** :
 - + Mail : 포트폴리오 안에서 바로 연결될 수 있도록 메일 보내기 기능을 넣었습니다.
 - + Scroll event : 다양한 텍스트와 콘텐츠에 스크롤 애니메이션을 주었습니다.
 - + Time bar : 일정 시간이 지나면 자동으로 다음 작품을 볼 수 있게 구현했습니다.
 - + Cursor design : 마우스(커서) 모양을 수정해 작품 목록을 효과적으로 볼 수 있도록 했습니다.
 - + Drag style : 포트폴리오 메인 컬러에 맞춰 드래그 스타일을 적용해 주었습니다.
 - + Loading screen : 로딩 페이지를 커스텀 하였습니다.

