

# 입사지원서

	지원분야	웹퍼블리셔/웹디자이너		경력여부	<input checked="" type="checkbox"/> 신입 <input type="checkbox"/> 경력
	성명(국문)	장예경	성명(영문)	Yekyeong Jang	
	생년월일	1991년 12월 4일	연락처	010-7345-8445	
	이메일	bemeykj@gmail.com			
	주소	부산광역시 광안해변로 100 207동 612호			
	포트폴리오	<a href="https://maiajang.github.io/Por/">https://maiajang.github.io/Por/</a>			
	특이사항	[디지털 디자인] 트렌디한 UI/UX반응형 웹제작을 위한 웹퍼블리셔 (디자인&코딩)프론트엔드 과정 / 파이썬을 활용한 업무자동화 과정 수료			

## 학력사항

재학기간	학교명	전공 및 수료과목	졸업구분
2019.01-2022.01	유타대학교 아시아캠퍼스	심리학과	휴학
2007.03-2010.02	부천정보산업고등학교	관광경영과	졸업

## 경력사항

근무기간	회사명	근무부서/직책	담당업무
2025.01-2025.06	바른영어학원	영어강사	초등, 고등 내신 및 수능 영어
2023.12-2024.12	침팬지영어학원	영어강사	초등, 중등 내신 및 수능 영어
2022.01-2023.08	신수학영어학원	영어강사	고등 내신 및 수행평가, 수능 영어

## 주요활동 및 사회경험

활동기간	활동명	기관	활동내용
2020.03-2022.01	교내 리더십 경험	유타대학교	- International Student Diplomat (2020 Spring - 2021 Fall) - Resident Advisor (2020 Spring - 2021 Fall) - Writing Center Tutor (2021 Fall)

## 자격사항 및 어학능력

취득일자	자격증 및 면허종류	취득번호	발행기관
2025.07.08	TOEIC	140073	한국토익위원회
2018.09.02	TOEFL	0000000034155775	ETS
2009.08.20	정보기기운용기능사	09828050043G	한국산업인력공단
2007.09.19	정보처리기능사	07832050127Z	한국산업인력공단

## 기술보유 능력사항

언어/프로그램	활용수준
HTML	반응형 웹페이지 생성 및 웹 기본 구조 이해
Adobe Photoshop	사진 편집 및 보정 디자인 시안 제작
Figma	Web, App 인터페이스 디자인 및 스토리보드 제작
CSS	반응형 디자인 구현
Java Script	애니메이션 구현

# 자기소개서

## 1. 지원동기

UX/UI 디자인은 단순히 '예쁜 화면'을 만드는 일이 아니라, 사용자의 문제를 발견하고 해결하는 과정이라고 생각합니다. 아무리 시각적으로 완성도가 높더라도 사용자의 불편을 해소하지 못한다면 그 디자인은 성공이라 할 수 없습니다. 그간의 학습과 프로젝트를 통해 UX/UI가 사용자의 심리와 행동을 이해해 편의를 제공하는 동시에, 브랜드의 방향성을 조율하는 균형의 역할을 한다는 점을 깨달았습니다.

저는 "사람들에게 도움이 되는 일"을 인생의 중심 가치로 두고 있습니다. UX/UI 디자인은 그 가치를 실현할 수 있는 가장 구체적인 방법입니다. 실제 프로젝트를 진행하며 사용자의 불편을 조사하고, 해결 방안을 고민하며, 이를 시각적으로 구현하는 과정에서 깊은 보람을 느꼈습니다. 이러한 경험은 UX/UI 디자인을 통해 사람들에게 실질적인 편리함을 제공하고 사회에 기여할 수 있다는 확신으로 이어졌습니다.

또한 심리학 전공에서 쌓은 지식과 경험은 저의 강점이 되었습니다. 심리학은 사람의 감정과 행동을 분석하고, 그 결과를 근거로 더 나은 방향을 모색하는 학문입니다. 이는 UX/UI 디자인의 핵심 과정인 사용자 분석, 문제 정의, 피드백을 통한 개선과 일맥상통합니다. 저는 이러한 심리학적 사고력과 분석력을 기반으로 사용자 중심의 디자인을 만들어낼 수 있습니다.

앞으로 저는 심리학적 통찰을 바탕으로 브랜드와 사용자를 연결하는 실용적인 UX/UI 디자인을 실현하고자 합니다. 사용자의 작은 불편도 놓치지 않고, 진심으로 도움이 되는 경험을 설계하는 디자이너로 성장하겠습니다.

## 2. 직무역량 및 경험

UX/UI 전문 훈련기관에서 실무 중심 교육을 받으며 개인 프로젝트를 진행했습니다. 특히 제가 3년간 사용해온 커피 주문 앱 '패스오더(PassOrder)'를 분석하고 개선안을 제시하는 프로젝트를 통해 UX/UI의 본질을 깊이 체감했습니다. 예를 들어, 패스오더는 바쁜 직장인이 빠르게 주문하고 핀업할 수 있다는 장점이 있지만, '재주문 시 옵션 변경이 불가능하다'는 불편함이 있었습니다. 사용자는 같은 메뉴를 다시 주문할 때마다 목록에서 커피를 찾아 처음부터 옵션을 선택해야 했습니다. 이를 개선하기 위해 '재주문 시 옵션 수정' 기능을 추가해, 이전 주문 내역에서 바로 옵션을 수정할 수 있는 UI를 설계했습니다. 또 지도 화면에서 매장 이름이 겹쳐 클릭이 어려운 문제를 발견하고, 클릭한 아이콘에만 매장명이 표시되도록 개선하여 시각적 복잡도를 줄였습니다. 이러한 개선안을 피그마로 프로토 타입화하면서 사용자 중심의 직관적 인터페이스가 얼마나 중요한지 실무적으로 체감할 수 있었습니다.

UX/UI 디자인으로 저희 최종 진로를 결정하기 전 근무하던 영어학원에서는 강사로서 대상별 맞춤형 소통 능력을 키웠습니다. 학부모, 원장님, 학생 등 서로 다른 이해관계를 지닌 사람들과 지속적으로 소통하며, 중간 조율자의 역할을 담당했습니다. 특히 문법 수업을 어려워하던 아이들을 위해 각 문법에 스토리텔링을 적용하자, 수업 참여도가 높아지고 학부모들의 긍정적인 피드백이 이어졌습니다. 이를 통해 효과적인 커뮤니케이션은 단순한 언어 전달이 아니라 상대의 관점에서 이해하고 설득하는 과정임을 배웠습니다.

이러한 경험들은 문제 인식력, 커뮤니케이션 능력, 그리고 개선 의지를 바탕으로 사람 중심의 솔루션을 만드는 힘을 길러주었습니다. 앞으로 UX/UI 디자이너로서, 저는 사용자의 관점을 가장 먼저 생각하며 불편함을 직관적이고 실용적인 디자인으로 해결하고, 팀 내 원활한 소통을 통해 '사용자 중심의 가치 있는 경험'을 만들어가는 디자이너로 성장하겠습니다.

### 3. 성격의 장단점

저는 연령과 국적을 불문한 '소통'에 강점이 있는 사람입니다. 특히 30살에 입학한 미국 대학에서는 20대 초반의 학생들과 함께 활동하며, 다양한 국적의 학생들과 영어로 소통해야 했습니다. 한국 길거리 음식 이벤트를 주최했을 때는 영어와 한국어를 모두 사용할 수 있는 유일한 구성원으로서, 10개 이상의 매장 주문과 일정을 관리하고, 각 학생에게 핵심 역할을 효율적으로 분배한 경험이 있습니다. 매장과 학생 간의 소통 오류를 방지하기 위해 사전 확인을 철저히 하며, 협업의 기본은 존중과 배려임을 직접 체득했습니다.

또한, 저는 끈질긴 성격과 강한 끈기를 가졌습니다. 영어 100% 수업으로 진행되는 대학에서 심리학을 공부하며, 매일 단어 하나하나를 찾아가며 공부하는 과정에서 여러 어려움과 제 한계를 마주했습니다. 그러나 저는 포기하지 않고 꾸준히 학습하여 높은 성적으로 많은 과정을 무사히 마칠 수 있었습니다. 또한, 높은 등록금으로 인해 아르바이트와 교내활동, 학업을 병행하는 상황에서도 힘든 순간을 끈기 있게 극복하며 목표를 이루어냈습니다.

하지만 이러한 끈질긴 성격에는 단점도 있습니다. 과거에는 스스로를 지나치게 몰아붙이고, 원하는 결과가 나오지 않을 때 자책하는 일이 있었습니다. 처음 사회생활을 시작했을 때는 이러한 과정을 번아웃으로 인식하지 못하고 무작정 자신을 밀어붙이기도 했습니다.

현재는 다양한 경험을 통해 스스로를 이해하고, 균형 잡힌 생활을 유지하는 방법을 찾았습니다. 테니스나 걷기 같은 운동, 목욕, 친구 및 가족과의 시간 등 작은 행복들을 통해 스트레스를 관리하며, 과거보다 훨씬 안정적으로 어려움을 극복할 수 있게 되었습니다. 이러한 경험은 앞으로 직장 생활에서도 업무의 고됨과 도전을 충분히 극복할 수 있는 저만의 강점이 될 것입니다.

### 4. 입사 후 포부

저는 경쟁사 중에서도 가장 좋은 UX/UI 사용자 리뷰를 받는 디자이너가 되는 것을 목표로 하고 있습니다. 실제 사용자로서, 불편한 앱 때문에 사용을 종단하고 다른 경쟁사의 앱으로 옮긴 경험이 있었습니다. 이러한 경험은 단기적으로는 큰 차이가 없어 보일 수 있지만, 장기적으로는 브랜드 탈주율을 높일 수 있다는 것을 깨닫게 해주었습니다. 그만큼 UX/UI는 사용자 경험에서 핵심적인 역할을 하며, UX/UI를 개선함으로써 고객을 유지하고 만족도를 높이는 것이 저의 가장 큰 목표입니다.

이를 위해 먼저 꾸준한 지식 습득에 집중하고자 합니다. 끊임없이 변화하는 디자인 트렌드와 사용 툴(피그마, 코딩 언어)을 학습하고, 관련 서적과 유튜브 자료를 통해 더 나은 디자인을 꾸준히 공부할 계획입니다. 또한 사용자와의 원활한 소통을 중요하게 생각합니다. 반복적으로 나타나는 문제를 정확히 파악하기 위해 구글 플레이 리뷰, 댓글 등 사용자 피드백을 적극적으로 수집하고, 직접 사용자의 입장에서 경험하며 문제를 이해할 것입니다.

직장 내에서도 원활한 협업과 소통에 힘쓸 것입니다. UX/UI 디자인은 다양한 사람의 의견과 협력이 필요한 직업이므로, 모르는 부분은 스스로 공부하고, 결과물의 방향성과 계획에 대해 적극적으로 공유하며 소통할 계획입니다. 마지막으로, 유연한 사고를 통해 변화하는 환경과 새로운 문제에 열린 마음으로 접근하며, 레퍼런스 학습 등을 통해 최적의 해결책을 찾아내는 디자이너가 되고자 합니다.

새로운 직무에 도전하는 상황이기에, 제게 주어질 기회가 얼마나 소중한지 잘 알고 있습니다. 맑게 될 일이 사소한 업무일지라도, 또는 다양한 역할을 전담해야 하는 상황이 오더라도 묵묵히 책임감을 갖고 임하겠습니다. 작은 일에서도 신뢰를 쌓으며 믿을 수 있는 동료이자, 구체적 성과를 만들어가는 구성원이 되겠습니다.