



학력사항

- 계원예술대학교 2019 입학 ~ 2021 졸업 / 디지털미디어디자인과
- 일산고등학교 2016 입학 ~ 2018 졸업 / 멀티미디어디자인과

자격증

- ITQ 파워포인트 A
- ITQ 엑셀 B
- 전자카드기능사

수상내역

- 2020 커뮤니케이션 국제공모전
-입선

사용 프로그램

- Adobe - 일러스트, 포토샵, 애프터이펙트, 프리미어, 인디자인, 오디션
- 문서작성 - 파워포인트, 엑셀, 한글
- 3D - 3Dmax, Unity

about me!

[기계와 디자인의 선택]

저는 고등학생 당시 멀티미디어디자인과에 있으며 디자인과 전자와 기계에 대하여 학습하였습니다. 3D프린터나 드론등 기계만지는 것을 좋아했기 때문에 진로에 대하여 많은 고민을 했고 선택한 것은 디자이너였습니다. 고교시절 포스터나 디자인관련 학교공모전에 출품하였으며 동아리를 하며 일러스트와 프리미어 작업을 하였고 여러 디자인 툴들을 사용하며 작품이 만들어지는 것에 대한 성취감과 즐거움이 컸습니다. 혼자 작업하는 것이 아닌 팀장이되어 팀원들을 이끌어 나가며 작업물을 완성해나가는 것이 재미있었고 제가 원하는 것이 디자인에서 이뤄진다는 생각을 하였고 현재 대학교에 지원하여 공부를 하였습니다. 대학에 진학하여 마주한 것은 디자인뿐만이 아닌 디자인, 기획 그리고 프로그래밍이었고 그 속에서 저는 무언가를 미지로부터 만들어 나가는 기획과 그것을 구현해 움직임을 만들어 시선을 끌어내는 프로그래밍에 대해 크게 관심을 가지게 되었습니다. 기획도 좋은 과목이라고 생각했지만 2학년 세부전공을 프로그래밍으로 선택하였습니다, 제가 기계를 좋아했던 이유는 작은 부품들이 모여 코드로 인해 반짝이고 움직이는 것이 좋아서였습니다, 디자인과 기획 그리고 프로그래밍도 같다고 생각합니다. 기획이 계획과 도면이라면 디자인은 부품 그리고 프로그래밍은 그것을 움직임으로 실현시키는 것이라 생각하여 내가 생각한 기획을 토대로 디자인하여 실현시키고 싶다는 생각으로 프로그래밍과에서 공부를 하였습니다.

[소통을 즐기는자]

저는 활발하며 타인과의 소통을 즐기는 성격을 가졌습니다. 중학생때까지는 소심해 타인과의 교류를 힘들어했고 이 성격을 좋아하지 않았습니다. 자신감을 키우고자 도서관에 지원하며 저의 성격은 그 기점으로 바뀌는 좋은 계기를 가졌습니다. 축제의 날 독서라는 학생들이 좋아하지 않는 주제를 알리기 위해 콘텐츠를 기획하고 모두에게 발 벗고 뛰어다니며 홍보하며 자신감이 생기며 목소리도 커지고 저의 생각을 이야기하는 힘을 얻게 되었습니다.

[앞으로의 나는]

저는 조금 더 기획과 프로그래밍에 대해서 알기 위해 다양한 경험을 시도할 것이며 책과 미디어를 통해 디자인 감각과 기획트렌드를 공부하고 좀더 CSS와 java, jQuery를 배워 늘린 디자인 감각과 기획력으로 발전하는 퍼블리셔가 되고 싶습니다. 또한 소통을 중요하게 여기는 성격으로 팀원과의 어려운 상황 혹은 업무도 원활히 해결해내어 성과를 내는 사람이 되고 싶습니다