

장지민 신입

1999 (25세)

이메일 jimin179@naver.com | 휴대폰 010-5431-4947

주소 (41429) 대구 북구 대천로



학력

계명대학교

대학교(4년) 졸업

전공

패션마케팅학과

경력

투모어스텝스 스튜디오

총 4개월

희망연봉

회사내규에 따름

포트폴리오

<https://odddi...>

나의 스킬

- 웹디자인
- 반응형웹
- UI/UX디자인
- 모바일디자인
- 배너디자인
- 콘텐츠디자인
- HTML5
- CSS3
- JavaScript
- jQuery
- Visual Studio Code
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Figma
- Adobe XD
- Cinema4D
- Adobe Premiere
- 컨셉디자인
- 비디자인
- CI디자인
- BX디자인
- 시각디자인
- 광고디자인
- 디지털디자인
- 캐릭터디자인
- 패턴디자인
- 2D디자인
- 무대디자인

학력 대학교(4년) 졸업

2019.03 ~ 2023.08
졸업

계명대학교(4년제)

패션마케팅학과

지역 대구

논문/작품 2023 계명대학교 패션마케팅학과 졸업작품전

2015.03 ~ 2018.02
졸업

운암고등학교

문과계열

경력 총 4개월

2023.08 ~ 2023.11
4개월

투모어스텝스 스튜디오(Two More Steps Studio)

디자인 · 그래픽디자이너 · 그래픽디자인

경험/활동/교육

2024.08 ~ 2025.02

크리에이티브디자인학원

크리에이티브

2024.08 ~ 2025.02

그린컴퓨터디자인학원 교육이주대학

웹디자인/ 퍼블리셔 과정 수료

2023.01 ~ 2023.06

2023 계명대 패션마케팅학과 졸업작품전 수행과제

브랜드팀- 브랜드 심볼 및 패턴 디자인/ 홍보미디어팀- 굿즈 스티커 디자인, 공식 웹사이트 디자인

2023.02 ~ 2023.02

미국 해외연수

미국 리테일 해외연수 프로그램

The University of Arizona 해외 브랜드 마케팅 조사 및 질의응답

(Macy's / Nike / Victoria Secret / Supima 등)

2021.08 ~ 2021.08

계명대학교 TDB 현장실습 인턴

상세페이지, 배너 제작, 브랜드 패키지 디자인

2021.04 ~ 2021.08

계명대학교 K-Cloud 융합동아리 동아리

심상공방 로고 디자인 공모전 참가, 위핏 캐릭터 디자인 공모전 참여 및 수상

2019.07 ~ 2020.10

맥도날드 대구 교보문고점 아르바이트

고객응대 및 음식 판매

2019.04 ~ 2019.10

계명대학교 학과 동아리 DIN 활동 동아리

브랜딩 아이디어 공유 및 기획

자격/어학/수상

2024.06

웹디자인기능사 최종합격 | 한국산업인력공단

2023.09

컴퓨터그래픽스운용기능사 최종합격 | 한국산업인력공단

2021.08

피트니스 어플리케이션 WEFIT 아이디어 공모전 입선 위핏

2020.09

섬유판선회화 공유오피스 네이밍 공모전 참가 대구경북섬유택물공업협동조합

포트폴리오 및 기타문서

자기소개서

성장과정

[사용자의 관점으로 바라본 디자인 경험]

어린 시절, 그림 그리기와 글쓰기 같은 창작 활동을 좋아하며 미적인 감각에 깨어 있는 아이였습니다. 학교에서 글과 그림 관련 상을 많이 받으면서 이 취미가 저의 특기임을 인식하게 되었습니다. 창작 활동에 대한 애정이 커지면서 미적 감각을 발휘할 수 있는 일을 하고 싶다고 결심했습니다. 트렌드에 민감하고 패션에 관심이 많던 저는 대학에서 패션마케팅학을 전공하였고, 마케팅을 위한 홍보물, 웹사이트, 브랜드 디자인 등을 과제로 수행하며 사용자와 소비자 관점의 디자인을 경험했습니다. 이 과정에서 마케팅 이론을 적용하여 소비자의 니즈를 해소하는 디자인을 연습하며, 사용자 중심의 디자인 접근 방식과 사용자 경험 개선의 중요성을 깨닫게 되었습니다.

대학교 2학년에 했던 계명대학교 기업 TDB에서의 현장 실습은 저에게 실무적인 디자인 경험을 제공했습니다. 상세 페이지, 웹 배너, 패키지 등 다양한 디자인 작업물을 직접 제작하면서, 저는 단순히 시각적으로 아름다운 디자인을 넘어 소비자의 니즈와 사용 맥락을 고려해야 한다는 것을 깨달았습니다. 특히 TDB 스마트스토어에 제가 디자인한 배너가 실제로 적용되었을 때, 사용자 중심의 접근 방식이 판매율 향상으로 이어지는 것을 직접 목격했습니다. 이 경험은 UI/UX 디자인에서 사용자 경험의 중요성을 실감하게 해주었고, 사용자 관점의 디자인을 인식하는 계기가 되었습니다. 이러한 경험을 통해 제가 흥미를 느끼며 연습해 온 사용자 중심의 디자인이 UI/UX 디자인임을 알게 되었고, 자연스럽게 관련 분야를 공부하기 시작했습니다. 졸업 후, 두 모어 스텝스 디자인스튜디오에서 그래픽디자이너로 일한 경험이 있습니다. 그곳에서 웹 퍼블리셔인 대표님께서 웹사이트의 개선 사항을 요청하셨고, 사용자 입장에서 슬라이드와 페이지네이션, 내비게이션 버튼의 부재가 불편할 수 있음을 말씀드렸습니다. 제가 제안한 개선 사항에 대해 대표님께서 예리하다고 칭찬해 주셨고, 이 경험이 저에게 UI/UX 디자이너로 나아가는 확신을 주었습니다. 이후 독학으로 웹디자인기능사 자격증을 취득하고, 웹 퍼블리셔 과정을 통해 자바스크립트와 제이쿼리 프로그램 활용 능력을 보충했습니다. 이를 통해 퍼블리셔로서의 역량을 더욱 발전시키며, 사용자 친화적인 디자인을 실현할 수 있는 기초를 다졌습니다. 패션 마케팅 전공을 바탕으로 디자인 기술과 사용자 중심의 디자인 능력을 갖춘 저는 UI/UX 디자인 직무에서 디자이너와 퍼블리셔 두 가지 시각을 모두 발휘하여 사용자가 매력을 느끼는 디자인을 선보이고 싶습니다. 앞으로도 끊임없이 성장하며, 회사의 발전과 함께하는 디자이너가 되겠습니다.

성격과 강점

[정체하지 않는 유동적인 디자이너]

저는 꼼꼼하고 책임감이 강한 성격을 가지고 있습니다. 모든 일을 처리할 때 마음에 들 때까지 꼼꼼하게 확인하고 최상의 결과물을 도출하기 위해 노력합니다. 이 과정에서 자기 검열이 심해져 때로는 단점으로 느껴지기도 하지만, 이러한 자기 검열이 저 자신을 성장시키는 원동력이 되어 업무에서는 장점으로 작용한다고 생각합니다. 저는 발전하지 않고 정체되어 있는 것을 가장 두려워하며, 하루하루 조금씩이라도 성장하고 싶어 움직입니다. 이러한 저를 잘 표현하는 말이 '유동적'이라 생각해 '유동적인 디자이너'라고 소개하고 싶습니다. '유동적'이라는 것은 움직임이 있다는 의미이기도 하지만, 상황에 따라 유연하게 행동한다는 뜻도 포함됩니다. 팀원들과 협업하여 진행하는 UI/UX 디자인 직무에서는 목표 결과물로 가는 과정에서 예상치 못한 문제들이 발생할 수 있습니다. 그렇기에 의견을 조율하고 문제를 유연하게 대처하는 능력이 중요하다고 생각합니다.

패션마케팅학과 특성상 팀 협업을 다수 경험할 수 있었습니다. 특히 졸업작품전에서는 48명의 인원과 함께 부서를 나누어 마치 작은 회사처럼 작업하여 하나의 결과물을 완성했습니다. 다른 팀들 간의 이해관계를 타협하고 팀 내에서 서로 다른 의견을 조율하며 협업하는 과정에서 타협과 존중, 희생의 중요성을 배웠습니다. 저는 홍보미디어팀의 일원으로서 홍보에 필요한 굿즈 제작, 콘텐츠 디자인, 웹사이트 디자인 등의 업무를 맡아 진행했습니다. Wix라는 플랫폼을 통해 웹사이트를 제작하면서 평소 사용해보지 못한 툴이라 어려움이 많았으나, 책임감을 가지고 서툴지만 조금씩 툴을 익혔습니다. 계획대로 구현이 힘든 부분은 팀원들과 의견을 조율해 디자인을 수정하며 유연하게 대처하여 작업물을 완성했습니다. UI/UX 디자이너로서 제 역할은 단순히 '작업을 완성하는 것'에 그치지 않습니다. 팀원들과의 협업 또한 중요한 요소입니다. 디자인은 여러 사람과의 협업을 통해 완성되는 결과물이며, 팀 내에서 원활한 커뮤니케이션과 효율적인 협업을 이끌어내는 것이 제 책임이라고 생각합니다. 저는 항상 열린 마음으로 팀원들과 소통하며, 공동의 목표를 달성하기 위해 노력할 것이며, 책임감 있는 태도를 바탕으로 팀의 성공과 사용자 만족을 위해 최선을 다할 것입니다. 항상 배우려는 자세를 가지고 먼저 움직이는 UI/UX 디자이너가 되겠습니다.

프로젝트 경험 및 입사 후 포부

[UI/UX 디자인 경험과 성취]

계명대학교 패션마케팅학과에서 브랜드팀과 홍보미디어팀의 일원으로 활동하며 UI/UX 디자인과 마케팅 분야에서 폭넓은 경험을 쌓았습니다. 브랜드팀에서 제가 디자인한 브랜드 심볼이 채택되었고, 이를 바탕으로 제작한 굿즈의 판매 수익도 좋은 성과를 거두었습니다. 이러한 경험을 통해 디자인뿐만 아니라 브랜드 전략과 마케팅의 중요성을 깊이 이해하게 되었고, 이는 사용자 경험을 고려한 디자인에 큰 도움이 되었습니다.

이후 두 모어 스텝 디자인스튜디오에서 그래픽 디자이너로 일하며 다양한 디자인 업무를 수행했습니다. 특히 영상 및 3D 디자인 분야에서 필요한 그래픽 디자인 보조 업무를 담당하며, 디자인의 효율성을 높이는 동시에 다양한 스타일을 경험할 수 있었습니다. UI/UX 디자인에서 가장 중요한 역량은 사용자 중심의 사고와 시간 관리 능력, 책임감이라고 생각합니다. 저는 모든 업무에 책임감 있는 태도로 임하며, 항상 마감 기한보다 조금 더 빠르게 작업을 진행하고, 피드백을 받을 수 있는 시간을 미리 계산하여 업무를 수행했습니다. 이러한 접근 덕분에 프로젝트를 효율적으로 마무리하고 클라이언트로부터 만족스러운 후기를 받을 수 있었습니다.

스튜디오에서 인턴십을 마친 후, 웹 퍼블리셔 과정을 수료하며 닌텐도 리디자인 프로젝트를 협업으로 진행한 경험이 있습니다. 3명의 팀원과 함께 메인페이지와 서브페이지 2개를 각자 맡아 작업했습니다. 그중 저는 메인페이지를 담당하며 팀원들의 의견을 고려해 평소 디자인 스타일에서 벗어난 재미있는 요소들을 추가할 수 있었습니다. 그 결과 반 내에서 진행된 투표에서 1등이라는 성과를 얻었습니다. 이 과정에서 팀원 간의 의사소통과 의견 수용의 중요성을 다시 한번 느낄 수 있었습니다. 협업이 많은 UI/UX 디자인 팀에서 열린 마음으로 팀원들과 소통하며 자신의 한계를 깨고 역량을 발전시키고 싶습니다. UI/UX 디자이너로서 저는 디자인과 마케팅의 융합적 사고를 통해 효과적인 사용자 경험을 창출할 수 있는 디자이너로 성장하고 있습니다. 빠르게 변화하는 디자인 트렌드에 발맞춰 지속해서 역량을 발전시키고, 회사의 경쟁력을 높이는 데 기여하는 UI/UX 디자이너로 성장하겠습니다.