안주현 신입

여, 1998 (24세)

● (34435) 대전 대덕구 대전로1032번길



학력

전공

업무경험

희망연봉

포트폴리오

대학교(4년) 졸업 한남대학교 정치언론학과 미디어영상학과

πL

회사내규에 따름

_

나의 스킬

Figma

JavaScript

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

jQuery

Adobe After Effects

Excel

(3D MAX)

CSS3

UI/UX 디자인

학력

한남대학교(4년제)

(졸업)

대학교(4년) 졸업

정치언론학과

주야간 주간

복수전공 미디어영상학과

지역 대전

경험/활동/교육

그린컴퓨터아트학원

2023.06 ~ 2023.10

UI/UX 반응형 웹디자인 & 웹퍼블리셔(코딩) 개발자

자격/어학/수상

컴퓨터그래픽스운용기능사 (최종합격)

2022.09

한국산업인력공단

사회조사분석사2급 (최종합격)

2022.11

한국산업인력공단

데이터분석준전문가(ADsP) (최종합격)

2022.11

한국데이터베이스진흥원

2022 04

한국사능력검정시험 2급 (최종합격)

2022.04

국사편찬위원회

컴퓨터활용능력1급 (최종합격)

2023.03

대한상공회의소

2종보통운전면허 (최종합격)

2023.01

경찰청(운전면허시험관리단)

취업우대사항

고용지원금: 대상

청년취업대상자(취업지원프로그램 이수)

자기소개서

성장과정

"좋았다면 추억이고 나빴다면 경험이다."

저는 도전을 두려워하지 않습니다. 고등학교 진학을 앞두고, 여러 진로를 탐색하고 싶어 특성화 고등학교를 진학하였습니다.

재학 중 우수한 성적으로 선생님들의 권유를 받아 공무원 시험에 응시했으나 제 성향과 맞지 않음을 느꼈습니다.

저는 새로운 걸 배우는 것을 좋아하고, 다양한 현상에 '왜?'라는 질문을 던지고 해답을 얻는 걸 좋아합니다. 나는 무엇을 할 때 가장 즐거운지 고민해보았습니다. 무언가를 만들고, 글을 쓰는 것을 좋아했던 기억으로 대학 진학을 결정하고 정치언론학과를 선택했습니다.

광고학, 브랜딩을 즐겁게 배웠고, 컨텐츠를 제작할 능력을 기르고자 미디어영상학과를 복수전공하였습니다.

여러 제작 툴을 다루며 웹이라는 공간에 흥미가 생겼고, 웹 퍼블리싱을 배우고 있습니다. 인생은 긴 여정입니다. 어떤 길은 돌아가야 하고, 어떤 길은 한 번쯤 넘어져야 합니다. 스스로 발을 떼고 나아가야만 그 길들을 마주할 수 있기에 저는 계속 도전하겠습니다.

성격의 장단점

"발산형 사고력을 잘 활용하는 법"

저의 장점은 뛰어난 분석력입니다. 책을 통해 얻은 배경지식으로 세상을 여러 각도로 해석하고 재정의하는 일을 좋아합니다.

다양한 관심사를 갖고 그를 탐구하는 성향이 강해 고등학생 때는 도서부 부장, 학급 문예부장으로 활동하며 교내 독서 토론 대회, 글쓰기 대회에서 입상하였습니다.

효율성과 사용자의 만족을 위해 끊임없이 고민해야하는 디자이너로서 분석과 탐구를 좋아하는 기질은 직무에 도움이 될 것이라고 생각합니다.

저의 두 번째 장점은 소통능력입니다. 사람들을 알아가고, 대화하는 것 또한 좋아하여 친구들에게 '스몰토크 장인'으로 불리기도 합니다.

대학생 때 편의점 아르바이트를 하면서 단골손님들과 친해져, 같이 고양이 밥을 주러 다니기도 하고 소소한 선물이나 용돈을 받곤 했습니다.

또한 제 친구들은 정중하고 논리적인 텍스트를 전달해야할 때 저에게 상황을 알려주며 작문을 부탁하기도

합니다.

디자인 직무는 협업을 진행할 일이 잦은 만큼 소통을 원활히 해내는 제 성향이 도움이 될것이라고 생각합니다.

저의 단점은 관심이 여러 방향으로 쏠린다는 것입니다.

예를 들어 A를 작업 중에 문제 상황을 맞닥뜨려 해결 방법을 찾아보다가 그것을 B에 응용할 방법을 떠올리고 B를 작업하는 것입니다.

작업을 완수하는 데 남들보다 시간이 오래 걸린다는 것을 깨닫고, 이를 고치기 위해 우선순위 체크리스트를 만들었습니다.

B에 응용할 방법은 따로 꼼꼼히 적어두고, 현재 작업 중인 A를 마쳐야만 B를 작업할 수 있다고 스스로 계획하는 방식으로 고쳐나가고 있습니다.

지원동기

"좋아하니까 하고, 좋아하니까 잘 하고 싶습니다."

제가 12살 때 부모님께서 첫 디지털 카메라를 사주셨습니다. 저는 반려동물과의 일상을 찍기 시작했고, 자연 스럽게 블로그를 개설하고 일상을 기록했습니다.

어떻게 해야 내 블로그가 방문자들의 기억에 남을까? 디자인에 대한 흥미는 거기서 시작됐습니다. 포토샵으로 직접 찍은 사진을 보정하고 합성하여 멋진 타이포그래피를 더해 블로그 메인에 내걸었습니다. 게시판을 통해 인사를 주고 받는 삼십 여명의 블로그 이웃과 백여 명의 하루 방문자 수는 열세 살의 저에겐 소중하고 보람찬 성과였습니다.

컨텐츠는 물리적 거리를 넘어서 사람과 사람을 잇습니다. 그리고 보기 좋은 컨텐츠는 보다 많은 사람을 끌어 당깁니다.

경험이 디자인이 되고, 디자인은 경험이 됩니다. 어떤 디자인은 아름답고, 어떤 디자인은 편리하며, 어떤 디자인은 불쾌한 것도 같은 맥락일 것입니다.

제 꿈은, 저의 디자인을 통해 사람들에게 세상과 소통하는 일이 따뜻한 기억으로 남는 것입니다.

입사 후 포부

"참신함으로 반짝이는 디자이너"

사람들의 기억과 삶의 방식이 녹아들어 만들어지는 디자인을 알고 싶어 UI/UX 디자인을 배우게 되었습니다. 제게 내일은 완전히 새로운 오늘이길 바라면서, 끊임없이 도전하는 귀사의 발걸음에 동행하고 싶습니다.

첫째로 발전을 게을리하지 않겠습니다. 창의적으로 사고하여 남들보다 한 발 앞선 디자인을 만들어 보는 것이 제 목표입니다.

사용자들이 새로움을 느낄 디자인을 만들어내고, 그것이 진부해질 만큼 널리 퍼질 디자인을 만들어보고 싶습니다.

수많은 디자인을 보고, 수많은 디자인을 만들어 본 뒤 모르는 것은 능동적으로 배워나가며 회사와 함께 성장하고자 합니다.

둘째, 적극적으로 임하겠습니다. 어떤 일이든 경험이 되고 경험은 지식이 될 수 있다는 생각으로 맡은 바 최선을 다하겠습니다.

디자인뿐 아니라 마케팅과 브랜딩에 대해서도 이해의 폭을 넓혀 사용자가 가장 선호하는 인터페이스는 무엇인지, 불편사항과 니즈는 무엇인지 민첩하게 캐치할 수 있는 전문가가 되고자 합니다.

셋째, 경험을 통해 쌓은 역량으로 브랜드의 이미지와 나아갈 방향을 기획하는 디자이너가 되고 싶습니다. 나의 디자인이 곧 회사의 얼굴이 될 수도 있다는 생각으로, 웹 사용자들이 마주하는 기업의 인상을 좋은 방향 으로 이끌기 위해 책임감을 갖고 일할 것입니다.