

이 력 서



이 름	배 아 람 (한자) 裴 아 람 (영문)	Bae Ahram
생 년 월 일	1994년 02월 07일 (만 31 세)	
E - M a i l	qotnrqks@naver.com	휴 대 폰 010-2135-5867
포 트 폴 리 오	https://snstkfkadkfka.github.io/bar_portfolio2025/	
주 소	(34400) 대전광역시 대덕구 동춘당로 114번길 47 202동 1204호	

□ 학력사항

학 력	재 학기간	학 교명	학 과	졸업여부
	2010. 03. 02 ~ 2013. 02. 15	한국문화콘텐츠고등학교	애니메이션과	졸업

□ 경력사항

경 력 사 항	근무기간	근무회사	직 위	담당업무
	2024. 11 ~ 2025. 01	아트지브러쉬	사원	디자인(배너, 포스터)제작 - 서류작성, 월말정산 - 홈페이지(카페24,네이버스토어,쿠팡)관리 - SNS관리 - 제품포장
	2023. 08 ~ 2023. 10	제니엘	단기(일급)알바	피킹, 제품포장 - 피킹 및 제품 포장 업무 - 물류 지원 업무 - 주문 처리 및 포장
	2015. 08 ~ 2022. 10	비플러스	프리랜서	영상 제작 및 수정 - 영상제작: 브랜드소개영상, 인터뷰영상, 제품소개/비교영상 등 다양한 콘텐츠 영상 제작 - 영상수정: 영상에 들어갈 소스(사진, 로고)를 수정. 영상의 디자인과 모션을 수정
	2014. 01 ~ 2014. 09	엘케이엠에스	프리랜서	영상 제작 및 수정 - 영상제작: 브랜드소개영상, 인터뷰영상, 제품소개/비교영상 등 다양한 콘텐츠 영상 제작 - 영상수정: 영상에 들어갈 소스(사진, 로고)를 수정. 영상의 디자인과 모션을 수정
	2012. 12 ~ 2014. 01	엘케이엠지	사원	프로젝트별 담당 영상 제작 및 수정 - 영상제작: 브랜드소개영상, 인터뷰영상, 제품소개/비교영상 등 다양한 콘텐츠 영상

				제작 - 영상수정: 영상에 들어갈 소스(사진, 로고)를 수정. 영상의 디자인과 모션을 수정
--	--	--	--	---

□ 자격사항

자 격 증	자격증명	취득일자	발행처
	웹디자인개발기능사	2024년 06월 26일	한국산업인력공단
	방송정보관리사3급	2012년 12월 01일	(사)한국디지털컨버전스협회

□ 교육/연수

교 육 / 연 수	기간	과정	기관
	2025. 02. 13 ~ 2024. 8. 29	취업을 향한 도전 프론트엔드의 모든 것 (UI/UX,반응형웹,모바일웹,REACT,SQL)	대전세잔직업전문학교
	2024. 02. 13 ~ 2024. 06. 29	웹디자인 & 멀티미디어 콘텐츠 제작 (포토샵,UI/UX디자인,동영상편집)	대전세잔직업전문학교
	2010. 08. 26 ~ 2010. 08. 27	중소기업바로알기를 통해 직업에 대한 올바른 사고방식을 배움. 김계원 서울예술대 교수의 강의로 애니메이션 분야의 취업전망과 취업의 중요성, 셀프 이미지 메이킹에 대해 배움	안산 중소기업연수원
	2011. 07. 20	국제 디지털 만화 전시를 통해 뱃지만들기, 만화 그리기, 프라모델 만들기, 3D와 4D체험 등 다양한 체험 활동을 함.	코엑스
	2011. 12. 21	애니메이션센터의 상설전시장, 애니시네마 등의 견학 관람 및 과천 현대미술관 관람을 하며 다양한 체험을 함.	서울 애니메이션 센터
	2012. 05. 29	KB 굿잡 우수기업 취업박람회에 참가 각 기업 채용정보 습득, 면접 및 컨설팅 기회를 제공받음.	코엑스

□ 교내외활동

교 내 외 활 동	활동기간	내용	기관
	2011. 08. 01 ~ 2011. 08. 09	우체국내 외 청소 및 자료정리	인천용현동우체국
	2011. 03. 05	자원봉사자 기본교육	남동구자원봉사센터
	2010. 10. 31	2010년 인구주택총조사 인터넷 조사참여 및 홍보 협조	통계청
	2010. 07. 26 ~ 2010. 07. 30	신고서 정리 및 서류 분류	인천세무서
	2010. 06. 15	제27회 빛 나눔 실천을 위한 작은 음악회 (연주 및 봉사활동)	분당 만남교회 아가페홀
	2010. 03 ~ 2012. 08	교내 봉사활동 (봉사연주 및 위문활동, 교내 친환경 캠페인, 학교 외벽 벽화그리기 프로젝트)	한국문화콘텐츠 고등학교

□ 컴퓨터 활용능력

컴 퓨 터 활 용	활용 프로그램	숙련도	활용수준
	Photoshop (포토샵)	상	프로그램의 기본 기능과 다양한 툴을 사용 가능. 이미지의 퀄리티와 시각적 효과를 향상시킬 수 있으며, 디자인 요구사항에 맞는 이미지를 제작 가능. 색감 조정, 텍스트 스타일링, 이미지 합성 등의 작업을 통해 원하는 시각적 효과를 구현할 수 있다.
	Illustrator (일러스트레이터)	상	다양한 디자인 요구사항을 충족시키고 원하는 형태의 디자인 구현 가능. 도형 및 패스 작업, 텍스트 디자인, 그래픽 요소 조작, 레이어 관리 등 다양한 기능을 제공하여 창의적이고 고품질의 디자인을 제작할 수 있다.
	After Effects (애프터이펙트)	중	기본툴과 더불어 영상전환 이펙트를 쓸 수 있다. 영상에 컬러보정과 속도를 자유자제로 조절이 가능하고 자연스러운 모션을 줄 수 있다.
	Premiere (프리미어)	중	기본툴과 더불어 마스크와 자막, 간단한 비디오 이펙트를 쓸 수 있다.
	HTML	상	웹 표준을 준수하고, 기본적인 마크업을 지키며 시멘틱 엘리먼트를 적절히 활용하여 웹 페이지를 구성할 수 있다.
	CSS	상	HTML을 기반으로 스타일과 동적인 효과를 구현가능. 웹페이지의 시각적인 디자인과 사용자 경험을 향상시킬 수 있으며, 반응형 웹 디자인을 제작할 수 있다.
	Javascript	중	window 객체에 대한 이해를 바탕으로 주요 프로퍼티에 접근하고, 다양한 메서드 및 함수를 활용하여 동적인 효과를 구현해 낼 수 있다. 이를 통해 웹 페이지의 상호작용성과 사용자 경험을 향상시킬 수 있다.

Jquery (제이쿼리)	중	플러그인을 활용하여 웹 페이지에 동적인 효과 구현 가능. 애니메이션 효과, 이벤트 처리와 상호작용, DOM 조작과 선택자 활용을 통해 웹 페이지를 더욱 생동감 있고 효과적으로 만들어 내 수 있다.
Figma (피그마)	중	Figma라는 도구를 사용하여 UI/UX 인터랙션을 구현 가능. Figma의 컴포넌트, 텍스트 스타일, 컬러스타일 등의 기본 기능 사용해 이를 활용하여 웹 및 모바일 애플리케이션의 디자인을 구현할 수 있다.
Visual Studio Code	상	텍스트 입력 방식의 편집기를 사용하여 웹 코딩의 구현 및 구축 가능. 또한, 다양한 웹 프로젝트에서 효과적이고 품질 높은 개발을 수행 할 수 있다.
Spline	중	기본적인 도형을 이용하여 간단한 3D 제작가능
한글오피스 한글	중	기본 문서 작성 및 편집을 효과적으로 수행할 수 있다.
MS Excel(엑셀)	중	기초적인 함수와 단축키를 사용할 수 있으며, 셀 서식을 자유롭게 조정할 수 있다.

위 기재사항은 사실과 다름이 없습니다.

2025 년 월 일 배아람  (서명)

자기소개서

성장과정

[웹디자이너로 성장하는 나]

사물을 관찰하고 그림 그리기를 즐기던 유년 시절, 미술은 저에게 표현의 수단이자 즐거움이었습니다. 자연스럽게 미술학원과 동아리 활동으로 이어지며 창의력과 미적 감각을 키웠고, 이는 디자인에 대한 흥미로 발전했습니다.

중학교 시절 한동안 미술을 쉬었지만, 특성화고 애니메이션과에 진학하면서 영상과 디자인에 대한 관심이 다시 살아났습니다. 학창 시절 다양한 프로젝트를 통해 직접 영상 기획과 제작을 경험하며, '사용자에게 어떻게 효과적으로 전달할 것인가'를 고민하기 시작했습니다. 이 경험은 이후 웹디자인을 배우는 데 중요한 기준이 되었습니다.

졸업 후에는 홈쇼핑 광고 회사에 입사하여 영상 제작과 디자인 업무를 병행하며 실무 감각을 익혔고, 이후 프리랜서로 활동하면서 다양한 클라이언트의 요구에 맞춘 기획과 제작을 책임감 있게 수행했습니다. 코로나 이후 변화하는 시장에 맞춰 웹디자인의 중요성을 실감하게 되었고, 대전세잔직업전문학교에서 HTML, CSS, JavaScript 등 웹 기술을 체계적으로 학습하며 실무 역량을 강화했습니다.

취업한 이후 블로그와 인스타그램 등의 SNS에 올릴 게시물(배너, 카드뉴스, GIF)을 제작하고, 광고를 관리하며 카페24, 스마트스토어, 쿠팡 판매 페이지를 운영하는 등 다양한 실무를 경험하며 문제 해결력과 디자인 응용 능력을 키울 수 있었습니다.

현재는 퍼블리셔와 프론트엔드 분야로 역량을 확장해 나가며, 단순히 시각적으로 아름다운 화면을 넘어서 사용자와 소통할 수 있는 실용적인 웹디자인을 만들기 위해 노력 중입니다. 이러한 경험과 열정을 바탕으로, 현장에서 바로 활용 가능한 감각과 실력을 갖춘 웹디자이너로 성장하고자 합니다.

성격의 장단점

[책임감, 인내심, 성실함, 노력]

저의 가장 큰 강점은 책임감과 성실함입니다. 맡은 일은 끝까지 완수하려는 자세로 임하며, 작은 세부 요소까지 꼼꼼하게 체크하는 습관이 있어 웹디자인과 같은 정밀한 작업에서 강점을 발휘합니다. 이러한 태도는 결과물의 완성도를 높이고, 팀원 및 클라이언트와의 신뢰 형성에도 긍정적인 영향을 줍니다.

자기 계발에 대한 열정도 저의 강점 중 하나입니다. 변화하는 디자인 트렌드와 기술에 능동적으로 대응하며, 영상 제작을 독학하거나 최신 디자인 툴을 스스로 익혔습니다. 이를 실제 프로젝트에 적용해 창의적인 결과물을 만들어왔습니다.

반면, 자기주장이 다소 약한 점은 회의나 의견 조율 시 소극적으로 보일 수 있는 단점으로 작용하기도 했습니다. 하지만 최근에는 경청과 동시에 의견을 명확히 전달하는 연습을 통해 점차 개선해 나가고 있습니다.

완벽주의 성향도 저의 과제 중 하나입니다. 일정이나 자원 대비 과도한 품질을 추구하는 경향이 있어, 이를 보완하기 위해 우선순위를 정하고 유연한 사고를 바탕으로 효율적인 결과를 도출하려 노력하고 있습니다.

경험 및 학창시절

[미술적 감각과 봉사활동을 통한 성장]

저는 어릴 적부터 그림 그리기를 좋아하며 자연스럽게 미술에 흥미를 느꼈습니다. 초·중학교 시절 미술학원과 동아리 활동을 통해 드로잉, 색채 이론 등을 배우며 미술의 기초를 다졌고, 다양한 재료를 활용한 표현 방식도 익혔습니다. 또래 친구들과의 미술 프로젝트를 통해 협동심과 책임감을 기를 수 있었고, 봉사활동을 통해 타인을 도울 수 있는 기쁨과 보람도 체험하며 성숙한 사회적 감수성을 키웠습니다.

고등학교 시절, 애니메이션과에 진학한 건 단순히 '그림을 잘 그린다'는 이유에서였지만, 수업을 들으며 생각이 완전히 바뀌었습니다. 움직이는 캐릭터에 이야기를 담고, 감정을 표현하는 작업은 저에게 '디자인은 기술이 아닌 언어'라는 깨달음을 주었습니다. 그렇게 디자인을 통해 사람과 소통하고 싶다는 꿈을 키우게 되었고, 교내외 프로그램과 공모전에 꾸준히 참여하며 시각적인 스토리텔링 감각을 키웠습니다.

졸업 후에는 광고 회사에 취업했고, 프리랜서로 독립하며 다양한 클라이언트의 요구를 디자인으로 풀어내는 경험을 했습니다. 처음에는 시행착오도 많았지만, 프로젝트마다 고객의 의도를 파악하고 그에 맞는 디자인 언어를 고민하는 과정이 즐거웠습니다. 이때부터 저는 '보이는 것을 만드는 사람'이 아니라 '전달되는 경험을 설계하는 사람'이 되고 싶다는 목표를 가지게 되었습니다.

다양한 사람들과 협업하고, 스스로 학습하며 성장한 이 모든 경험들은 저를 실력 있는 디자이너로 만들어주는 자산이 되었으며, 앞으로의 커리어에도 큰 밑거름이 될 것입니다.

지원동기 및 입사 후 포부

[최신 트렌드에 발맞춰 성장하는 인재]

10년 전, 컨버전스 협회에서 웹디자인을 처음 접하며 '보이는 것 이상의 경험을 설계하는 일'이라는 깊은 인상을 받았습니다. 이후 대전세잔직업전문학교에서 체계적인 교육을 통해 HTML, CSS, JavaScript 등 웹 기술과 다양한 디자인 도구를 익혔고, 실무에 가까운 프로젝트들을 수행하며 웹디자이너로서의 기반을 다졌습니다.

그동안 광고 회사 근무와 프리랜서 경험을 통해 기획부터 디자인, 제작까지 전반적인 실무 역량을 쌓았으며, 클라이언트와의 협업 속에서 소통 능력과 문제 해결 능력을 키웠습니다. 아트지브러쉬에서는 SNS 콘텐츠, 홈페이지 관리, 배너 디자인, 영상 편집 등 다양한 업무를 경험하며 디자인과 웹 개발을 겸비한 디자이너로 성장하고 있습니다.

웹디자인은 빠르게 변화하는 트렌드와 기술을 끊임없이 학습해야 하는 분야라는 점을 잘 알고 있습니다. 현재도 온라인 강의와 튜토리얼을 통해 최신 디자인 트렌드, UX/UI 설계, 새로운 툴과 기술을 지속적으로 익히며 실력을 다듬고 있습니다. 특히 직관적이고 접근성 높은 사용자 중심 디자인에 많은 관심을 두고 있습니다. 귀사의 프로젝트들을 살펴보면, 사용자 입장에서 세심하게 설계된 UI와 브랜드 아이덴티티를 살리는 디자인 감각에 깊은 인상을 받았고, 제가 지향하는 디자인 철학과도 일치한다고 느꼈습니다. 이에 귀사의 일원으로서 함께 성장하고 기여하고 싶다는 확신이 들었습니다.

입사 후에는 팀원들과의 원활한 협업을 통해 실질적인 성과를 창출하고, 책임감 있는 자세와 지속적인 자기계발을 바탕으로 '필요한 디자이너'를 넘어 '함께 성장하는 디자이너'가 되겠습니다.