


# 입사지원서

지원분야	웹 디자이너 / 웹 퍼블리셔	희망연봉	면접 시 협의
------	-----------------	------	---------

## 기본정보

	이름	김수연	나이 / 성별	1994년생 (29세)
	주소	경기도 부천시 경인로 170번길 8		
	휴대폰	010 - 3171 -9868	비상연락처	
	이메일	9868ksy@naver.com		
	고용촉진지원	대상		

## 학력사항 | 최종학력

재학기간	졸업구분	학교명	전공	학점
2013.03 - 2015.02	졸업	연성대학교	시각디자인	4.3
2010.03 - 2013.02	졸업	광명고등학교	생물	

## 경력사항 | 총 경력 - 1년 3개월

근무기간	상세경력			
2021년 07월 ~ 2021년 10월  (4개월)	회사명	레시피 그룹		
	직종	마케팅 > 콘텐츠 디자인		
	근무부서	기획 PR 2팀	근무지역	성수
	직급(직책)	팀 디자이너 (사원)	연봉	2400만원
	담당업무	7개의 브랜드 SNS 콘텐츠 디자인, 행사 관련 인쇄물 디자인 및 칼선 작업, 제품 사진 보정, 편집		
	퇴사사유	개인 사유		

근무기간	상세경력			
2018년 05월 ~ 2018년 09월  (5개월)	회사명	YEAH 엔터테인먼트		
	직종	MCN > 디자인		
	근무부서	디자인팀	근무지역	마포
	직급(직책)	사원	연봉	2400만원
	담당업무	회사 소개서, SNS 콘텐츠, 유튜브 썸네일 등 회사 관련 전반적 디자인 담당		
	퇴사사유	경영 악화		
근무기간	상세경력			
2015년 03월 ~ 2015년 09월  (7개월)	회사명	세븐센스		
	직종	인쇄 > 디자인		
	근무부서	디자인팀	근무지역	충무로
	직급(직책)	사원	연봉	2400만원
	담당업무	전화 업무, 기초 디자인		
	퇴사사유	개인 사유		

인턴 및 사회경험

근무기간	상세경력			
2017년 09월 ~ 2020년 12월  (1년 3개월)	회사명			
	직종	일러스트레이터(프리랜서)		
	근무부서		근무지역	
	직급(직책)		연봉	
	담당업무	일러스트 작업, 상품 제작, 판매, 독립잡지 출판		
	퇴직사유			

근무기간	상세경력			
2019년 09월 ~ 2020년 09월  (1년)	회사명	카페 IMA		
	직종	서비스업		
	근무부서		근무지역	광화문
	직급(직책)	아르바이트	연봉	
	담당업무	매장 오픈, 서빙, 상품 검수 및 선입선출, 음료 제조, 교육		
	퇴직사유	계약 만료		

근무기간	상세경력			
2018년 10월 ~ 2019년 08월  (10개월)	회사명	무인양품		
	직종	서비스업		
	근무부서		근무지역	여의도
	직급(직책)	직원	연봉	
	담당업무	레지 파트, 결재, 교환, 환불, 시재 점검, 마감, 재고 확인, 보증서 작성 및 설명		
	퇴직사유	개인 사유		

근무기간	상세경력			
2016년 09월 ~ 2018년 03월  (1년 6개월)	회사명	크래프트원		
	직종	서비스업		
	근무부서		근무지역	합정
	직급(직책)	아르바이트	연봉	
	담당업무	서빙, 가게 메뉴판 및 배너 디자인		
	퇴직사유	개인 사유		

근무기간	상세경력			
2015년 09월 ~ 2016년 11월  (1년 2개월)	회사명	CGV		
	직종	서비스업		
	근무부서		근무지역	영등포
	직급(직책)	미소지기	연봉	
	담당업무	티켓 발권, 상영 스케줄에 맞춰 상영관 입,퇴장 스케줄 관리, 업셀, 선입 선출 관리, 상영관 오픈, 마감, 신입 교육 등		
	퇴직사유	개인 사유		

근무기간	상세경력			
2013년 12월 ~ 2015년 01월  (1년 1개월)	회사명	GS25		
	직종	서비스업		
	근무부서		근무지역	광명
	직급(직책)	아르바이트	연봉	
	담당업무	캐셔, 상품 검수, 시재 점검, 선입선출 관리		
	퇴직사유	개인 사유		

교육이수 및 해외연수

기간	교육(과정)명	기관명
22년 01월 - 22년 06월	영상을 활용한 UI/UX 웹디자인&웹퍼블리셔	하이미디어 아카데미
15년 12월 - 16년 03월	모션 / 영상 디자인	SBS 아카데미

**보유기술 및 어학능력**

보유능력	수준	상세내용
photoshop	상	사진 보정, 편집, 합성, 배너 제작 등 전반적인 그래픽 작업 바로 가능
illustrator	상	펜 툴, 패스파인더 등을 활용한 패턴 및 원하는 이미지 제작 바로 가능
HTML / CSS	상	웹 표준을 준수하여 기획된 시안 구현, 반응형 웹사이트 제작 가능
javascript / jQuery	중	웹사이트에 요구되는 이벤트(클릭, 호버, 자동 슬라이드 배너 등) 제작 가능
After Effect	중	모션, 마스크, 퍼펫핀툴 등을 이용하여 간단한 애니메이션 제작 가능

**자격증/면허증**

자격증/면허증	발행처/발행기관	합격구분	취득일
gtq 1급, 2급	한국생산성본부	합격	2014
운전면허 2종 보통	도로교통공단	합격	2013

# 자기소개서

자기소개/성장과정	<p>무엇이든 할 수 있고, 무엇이든 될 수 있습니다.</p> <p>어렸을 때부터 머릿속이 상상으로 가득 찬 아이였습니다.          그 상상 덕분에 디자이너도 되어보고, 독립출판도 해보고, 일러스트레이터도 되어볼 수 있었습니다. 그 상상들을 꼭 실현해야 직성이 풀리는 성격 때문이지요. 어떤 아이디어가 떠오르면 곧바로 어떻게 하면 원하는 결과에 도달할 수 있을지 여러 방면으로 방법을 모색하는 습관이 생겼고, 한계 없이 생각하고 실현할 방법을 찾고자 했습니다. 그만큼</p>
-----------	---

	<p>다양한 문제들 또한 마주할 수밖에 없었는데, 그 문제들을 헤쳐 나가야 했기 때문에 '어떻게 하면'과 '왜'는 제게서 떼려야 뗄 수 없는 것이 되었습니다.</p> <p>이런 과거의 경험을 통해 생긴 문제 해결 방식이 웹 퍼블리싱 할 때도 도움이 될 수 있다는 것을 알게 되었습니다. 생각했던 것과 다른 레이아웃이 나오게 되거나 기능이 실행되지 않으면 '왜' 이런 결과가 나왔는지, 개발자 도구를 통해 하나하나 살펴보고 에러가 발생한 부분을 찾고, '어떻게 하면' 계획했던 결과를 낼 수 있는지 방법을 떠올려 적용해 보고, 수정하며 결과를 끝내 도출해냅니다. 그 과정을 글로 다시 정리하고 이해하며, 비슷한 오류가 생겼을 때 겪었던 오류를 해결해 나가면서 퍼블리싱에 대한 재미와 매력을 느끼게 되었습니다.</p>
직무역량	<p><b>스킬</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 기획된 페이지 시안 html / css 로 제작 가능.</li><li>- 미디어쿼리를 활용한 반응형 사이트 제작 가능.</li><li>- 자동 슬라이드 배너, 그 안에 인디케이터, 이전 다음 버튼 기능 제작 가능.</li><li>- 배열에 data 저장, 링크에서 주소값 추출 후 해당 페이지 정보 얻어와서 그 정보에 해당하는 data 그리기 가능.</li><li>- 아코디언 가능.</li><li>- 메뉴 호버하면 width 100% 하위 메뉴판 열리는 기능 제작 가능.</li><li>- 스크롤 값 비교하여 애니메이션 적용하기 가능 등.</li></ul> <p><b>업무 습득 속도가 빠르고, 저만의 방식으로 다시 체화시키려 노력합니다.</b></p> <p>스무살 때부터 여러 사람들과 다양한 환경 속에서 아르바이트를 계속해왔습니다. 어디에서 어떤 업무를 하게 되든 제가 해야 하고, 할 수 있는 업무 파악 후에, 체화시키는 데에 가장 먼저 집중했습니다. 한 번 알려주신 것은 잊지 않으려 되뇌었으며 헛갈리는 것은 제때 묻고 확인해가며, 기회가 주어졌을 땐 적극적인 마음가짐으로 짧은 시간 안에 제 몫을 할 수 있도록 노력했습니다. 그 결과 직장 내에서 업무 습득력이 빠르며 일머리가 있다는 말을 듣곤 했습니다.</p> <p>업무 체화가 된 후에는 제 방식으로 재정립하여 업무 효율을 높일 수 있도록 하여, 새로운 분이 오셔서 적응하는 시기에는 그 빈틈을 채우기도 했습니다.</p>
성격의 장단점	<p><b>장점 새로운 것에 대해 호기심이 많고, 그래서 어떤 환경에든 유연하게 적응합니다.</b></p> <p>사람들은 비슷한 듯 비슷하지 않은 각자의 삶 속에서 각기 다른 세계를 축적합니다. 소설이나 영화를 통해 간접 경험을 하고 느껴보듯, 사람들과의 대화에서 그들이 축적해 온 세계를 간접 경험하며 외연을 넓혀가는 것을 좋아합니다. 그럴 때면, 현재에 관심이 가는 것을 주제로 한 모임을 찾아서 참여합니다. 그를 통해 오랫동안 제 안에서 굳어졌던 생각들이 깨지기도 하고 이해하기 어려웠던 것들을 이해해보기도 하면서 내면을 계속해서 환기해주려고 합니다. 외연을 넓힐 수 있는 환경에 노출을 시키려고 하다 보니 어디서든 적응이 쉽고, 유연한 사고를 할 수 있는 성격이 되었습니다. 예상외의 상황이 닥칠 때면, 요즘 유행하는 말처럼 '오히려 좋아'와 '가보자고'를 되뇌면서요.</p> <p><b>단점 첫술에 배부르랴. 비교와 조급함을 대하는 태도.</b></p>

	<p>일러스트 작가로 활동하던 시절, 조연을 얻을만한 인맥이 없었기에 레퍼런스를 찾기 위해 다양한 작가들을 팔로우하며 그들의 활동 방법, 표현 방법들을 관찰했습니다. 저보다 먼저 작가의 길을 걷기 시작한 그들의 작업 방식과 결과물들은 새로운 동시에 완벽해 보였고, 그에 비해 제 것은 부족한듯하여 스스로 채찍질했던 적이 있었습니다. 더 잘 그리고 잘 표현하고 싶다는 욕심이 역량보다 커지다가 첫술에 배부르고 싶다는 생각에 이르기도 했습니다. 비교가 발전에 도움이 되기도 했지만, 장기적인 측면에서 유해할 수도 있다는 것을 깨달았고, 조바심을 내려두고 작가들의 스킬이 아닌 활동 궤적을 따라가봤습니다. 그들 또한 저와 비슷한 시기가 있었음을 알게 되었고, 묵묵하고 단단하게 자신이 택한 길을 꾸준히 걸어나가는 것이 중요하다는 것을 알게 되었습니다. 그 후부터 꾸준히 하면 된다는 믿음을 가지고 잠시 멈춰서 쉬더라도 거기서 끝이 아니라는 마음가짐을 하게 되었습니다.</p>
<b>지원동기 및 포부</b>	<p><b>물 밀 듯 밀려 들어오는 코딩의 세계에서 꾸준히 노를 젓겠습니다.</b></p> <p>이번 포트폴리오를 완성해나가며 노력하는 만큼 결과물이 나온다는 것과, 아는 만큼 보인다는 것을 피부로 느꼈습니다. 더 많이 만들어보고, 언어에 적응하고 응용하며 구현의 폭을 넓히고 싶다는 욕심이 커졌습니다. 저 혼자 했을 때는 몰랐던 실무 퍼블리싱 규칙을 하루 빨리 만나고 체화시켜보고 싶은 기대감이 생겼습니다. 입사와 적응이 끝이 아닌, 더 먼 미래를 보려고 합니다.</p> <p>우선 입사를 하게 된다면, 회사의 마인드와 업무 환경 등 적응하고 1인 몫을 하는 데에 온 집중을 다 할 것이며, 적응 후에는 계속해서 역량을 키워가고자 합니다.</p> <p>최근엔 학원 사람들과 리액트 스터디를 시작했고, 회사 내에도 지향하는 바가 맞는 팀원을 만나고 상황이 된다면, 적극적으로 스터디를 추진하고 싶습니다.</p> <p>업무를 함에 있어 목마름을 느끼는 부분을 찾아 그 부분을 배우고 한계 없이 생각하고, 성장하고자 할 것이며, 그 성장이 맡은 업무에서도 보일 수 있도록 노력하겠습니다. 종이에 써두어 모니터에 붙여놓고 이 각오 잊지 않도록 하겠습니다. 감사합니다.</p>

위의 모든 내용은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 김수연 (인)