

RESUME



디자이너

성명 양우석 Yang Wooseock
생년월일 2000.07.21
휴대폰 010.9171.6488
주소 경기도 부천시 내동 31-11
E-Mail diddntjr0721@naver.com

학력

2019 ~ 2022 유한대학교 시각디자인과 졸업
2016 ~ 2019 중원고등학교 졸업

병역

2020.05 ~ 2022.02 공군 군사경찰 병장 전역

자격증

2022.01 GTQ 1급 한국생산성본부
2022.08 ITQ(MS워드, 한글파워포인트) 한국생산성본부

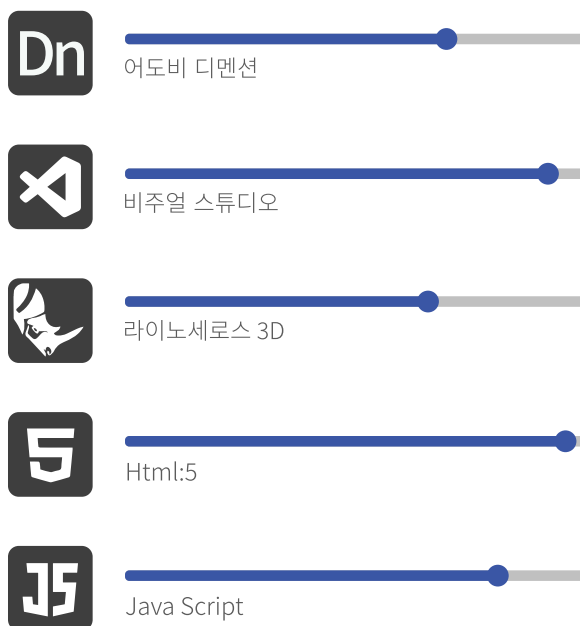
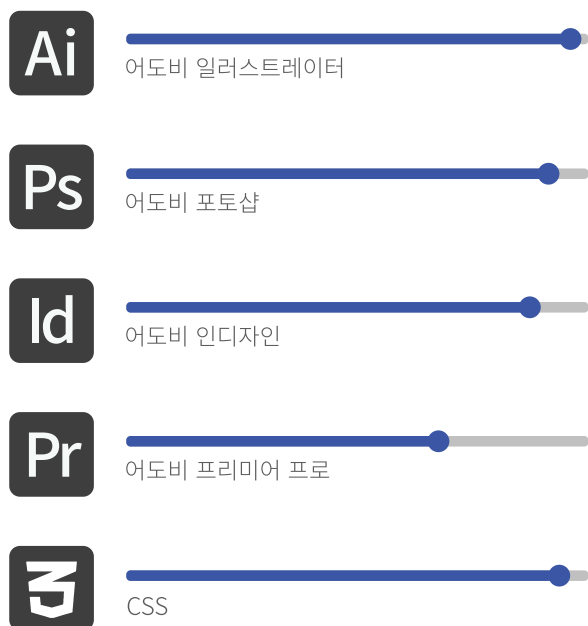
활동

2022.11 대한민국패키지디자인대전 입선 한국패키지디자인협회

포트폴리오

https://useock.github.io/useock_portfolio/

보유기술



“미술로 시작된 디자인”

저의 디자인의 시작은 미술이었습니다. 고등학교 1학년 무렵 모네의 전시회에서 본 인상주의 기법의 화풍은 제가 서양화에 관심을 갖게 만들었습니다. 고등학생 때 입시 미술 학원에서 소묘, 드로잉, 기초 디자인, 인물 수채화 등을 학습하였습니다.

입시 미술을 시작한 저는 진로에 대해 명확한 비전이 없었습니다. 그 당시 저를 가르쳐 주시던 미술 선생님께서 진로를 찾던 저에게 서양화는 자신을 만족시키는 미술이고, 디자인은 타인을 만족시키는 미술이기 때문에 디자인은 활동 범위가 넓다는 미술 선생님의 말씀이 진로를 정하는 데 도움이 되었습니다. 그때부터 저는 타인을 만족시키는 미술이 무엇일까 고민하게 되었습니다.

시각디자인을 전공하며 그동안 제가 배워왔던 입시미술은 디자인 초기 과정에서 시안을 작성할 때, 드로잉하는 부분에서 큰 이점이 되었습니다. 입시미술에서 배웠던 개체의 구도, 주제부와 부 주제부에 차이를 두는 것은 지금 제가 디자인을 하며 레이아웃을 구성할때 여전히 도움을 주고있습니다.

성격의 장단점

저의 성격의 장점은 책임감이라고 생각합니다. 대학에서 조별로 캡스톤 디자인 수업을 진행한 적 있습니다. 에세이 노트를 주제로 한 다이어리 패키지를 진행했는데 각 조원끼리 서로 아이디어를 모아 메인 디자인을 선정하고 선정된 디자인을 기반으로 각자 소품들의 디자인과 제작을 하는 방식으로 진행했습니다. 당시 조원 모두 수업에 과제가 많아 조별 과제에 쓸 시간이 부족한 상황이었습니다.

저는 제작을 담당했고 일상생활에서 시간이 날 때마다 스케치와 디자인을 하는 등 제가 맡은 부분을 시간 내에 하기 위해 노력했고 제 작업을 마친 후에는 작업 진행이 더딘 조원을 도와 같이 표지와 내지 디자인을 완성한 적이 있습니다. 팀 작업을 하면서 초기에는 서로 의견이 맞지 않아 갈등이 생길까 걱정했습니다. 하지만 혼자 디자인하는 것보다 여러 조원과 회의를 통해 서로 컨펌하며 디자인을 하니 평소 제가 하지 못했던 느낌의 디자인을 할 수 있게 되었고, 작업물의 완성도 또한 높아지는 것을 느꼈습니다. 앞으로 사회에서 팀 프로젝트를 진행하기 전에 유익한 경험을 했다고 생각합니다.

그리고 저의 성격의 단점은 생각이 많은 것입니다. 대학에서 과제를 진행할 때 바로 작업을 시작하지 못하고 어떻게 디자인할지 고민하며 기본 레이아웃을 만드는데 시간을 많이 할애하고 후속작업을 뒤늦게 시작해 밤을 새우며 작업을 마감한 경험이 몇 번 있었습니다.

이런 점을 인지하고 개선할 수 없을까 생각하게 되었고 디자인할 때 저만의 규칙을 정해놓고 최대한 계획적으로 진행하기 위해 노력하고 있습니다. 예를 들어 디자인 작업을 시작하기 전에 평소 그동안 작업했던 기록이나 디자인 참고 자료 등을 보기 위해 기록을 남기는 것과 같은 노력을 하고 있습니다.

학교생활 및 경험

1학년 과제 중 환경을 주제로 한 포스터 디자인 작업은 한 페이지로 사람들의 시선을 잡을 수 있는 사진 구도와 타이포의 배치에 대해 공부할 수 있었습니다. 웹 페이지 리디자인 작업에서 html과 css의 기초를 학습했으며, 타이포그래피 수업을 통해 각 타이포의 쓰임과 가독성을 높이는 방법을 배우게 되며 어떤 텍스트의 크기와 폰트가 페이지에서 가독성을 높이고 정리되어 보이는지 배우게 되었습니다.

웹 디자인 수업 중에는 우유 패키지와 존경하는 디자이너를 주제로 한 웹사이트 제작을 통해 반응형 디자인에 대해 학습하였고, visual studio를 통해 페이지의 뼈대 구축까지 가능하게 되었습니다. 웹 포트폴리오를 적응형 사이트로 제작했기에 웹과 모바일 사이트를 디자인 및 구축할 수 있게 되었습니다.

그리고 UIUX 수업을 통해 은행과 지도 애플리케이션을 디자인하게 되었는데 과제를 진행하며 어떤 구도가 사용자의 편의성을 높이는지, 어떤 타이포와 이미지의 강약 조절이 사용자를 앱에 쉽게 적응 시키는지 배우게 되었습니다. 또한 여러 기사와 사이트를 참고하고 디자인 트렌드를 수시로 확인하며 그러한 부분의 안목을 키우기 위해 노력하고 있습니다.

패키지 디자인 수업에서 사회에 공헌하는 패키지 디자인 과제 중 탄소 사용 절감을 위한 친환경 종이 물병을 제작하였고, 기능성 물을 추가해 기본, 미네랄+, 알칼리수로 세 가지 디자인을 만들어 대한민국 패키지 디자인 대전에 출품해 입선하게 되었습니다. 작업을 진행하면서 페트병으로 제작된 물병은 투명하기 때문에 소비자에게 제품이 물이라는 것을 바로 인지시키는 반면 종이팩은 불투명하기 때문에 제품이 물이라는 것을 디자인을 통해 인지시켜야 했습니다. 디자인을 하며 많은 수정을 거치는 동안 디자인은 단순히 보기 좋게 꾸며지는 것이 아니라 상품이 무엇인지 소비자에게 빠르게 알려주는 설명서와 같은 역할을 하는 것도 중요하다고 느꼈습니다.

[디자인 외 경험]

패스트푸드점과 편의점 아르바이트를 각 1년씩 근무하며, 다양한 성향의 사람들을 응대한 경험이 있습니다. 그리고 패스트푸드점에서 휴식시간에 입사한지 얼마 안 된 근무자가 많은 주문량에 버거워하는 모습을 보고 휴식시간을 반납하고 도와주고 알려줬던 적이 있었습니다. 이러한 경험들이 디자인 업무를 하면서 팀원들이나 클라이언트와 원활한 의사소통을 통해 더 나은 결과물을 만드는 게 기여할 수 있을 거라 생각합니다.

“집중시키는 디자이너”

산업 디자이너 재스퍼 모리슨은 기발한 디자인보다 집중하게 만드는 디자인이 좋은 디자인이라 했습니다. 그의 분야는 산업 디자인이지만 그의 말은 현대의 어떤 디자인에도 적용된다 생각합니다. 제가 배웠던 미술의 색감과 구도를 디자인에 접목시켜 화려하지 않지만 간결하고 적응하기 쉬운 UI와 디자인 레이아웃으로 사용자들이 저의 디자인에 빠르게 적응하고 집중할 수 있게 하는 디자이너가 되고자 합니다.

Html과 CSS를 통해 페이지 제작과 adobe Xd를 이용한 페이지 디자인이 가능하고, 학기 중 CI, BI를 리디자인과 새로운 브랜드를 디자인했고, 그 회사와 브랜드에 맞는 캐릭터도 디자인 한 경험이 있어 입사하게 되면 빠르게 적응해 프로젝트에서 맡은 역할을 수행할 수 있도록 노력하겠습니다. 이를 위해 제가 상대적으로 부족하다 생각하는 Html, CSS, Java script를 더 깊이 공부하여 디자이너로서 프론트엔드 개발자와 원활한 소통이 가능하도록 준비할 것입니다. 또 디자인의 제약이 많은 반응형 웹 디자인에 대해 여러 디자인 자료를 참고하며 공부해 디바이스의 다양화에 대응할 수 있고, 많은 분야별 디자인 트렌드를 파악해 어떤 분야에도 적응할 수 있으며 사용자의 이목을 집중시키는 디자이너가 되고자 합니다.