**입사지원서**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 지원분야 | 웹퍼블리셔 | 경력구분 | 신입 | 희망연봉 | 회사 내규에 따름 |

**▢ 기본정보**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 성 명 | 황 유 림 | 한 문 | 黃 唯 臨 |
| 영 문 | Hwang yurim | 생년월일 | 1993. 12. 20. |
| 전화번호 | - | 핸 드 폰 | 010-3786-1965 |
| 전자우편 | yudiim@naver.com | 나 이 | 만 28세 |
| 주 소 | 강원도 원주시 서원대로463번길 4-2 | | |
| 취미생활 | 공간, 사물 사진 촬영 | | |

**▢ 학력사항**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 기간 | 출신학교 | 구분 | 학과 | 소재지 |
| 2012. 03. ~ 2014. 02. | 상지영서대학교 | 졸업 | 경영과 | 원주시 |
| 2009. 03. ~ 2012. 02. | 동해광희고등학교 | 졸업 | - | 동해시 |

**▢ 교육연수**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 연수기간 | 연수기관 | 연수과정 및 내용 |
| 2021. 04. ~ 2021. 10.  (총 600시간) | 이젠아카데미 | - 훈련과정명 : 디지털 웹디자인/웹퍼블리셔 [과정평가형 웹디자인기능사] A  - 훈련내용 : 프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치, 프로토타입 제작 및 사용성 테스트, 디자인 구성요소 설계, 디자인 구성요소 제작, 프로젝트 완료 자료정리, 프로젝트 완료 결과보고서 작성, 프로젝트 완료 최종보고, 디자인 구성요소 응용, 디지털디자인 프로젝트 설계, UI 디자인 |

**▢ 보유기술**

|  |  |
| --- | --- |
| 분야 | 보유기술 |
| 웹표준 / 웹접근성 | HTML, CSS3, Java Script, J-Query |
| 디자인 | Photoshop CC, illustrator CC |

**▢ 자격사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 취득일 | 자격증명 | 등급 및 급수 | 발행처 |
| 2021. 11. 05. | 웹디자인기능사 |  | 한국산업인력공단 |
| 2018. 03. 19. | 2종 보통 운전면허 | 2종 | 경찰청(운전면허시험관리단) |
| 2018. 03. 13. | 사회복지사 2급 | 2급 | 한국사회복지사협회 |
| 2017. 11. 01. | 전산회계 2급 | 2급 | 한국세무사협회 |
| 2012. 12. 28. | CS Leaders(관리사) | - | 한국정보평가협회 |

**▢ 대외활동**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 활동구분 | 기관 및 단체명 | 활동기간 | 활동내용 |
| 사회경험 | 비케이㈜ | 2018. 06. ~ 2021. 03. | 전반적인 사무 업무 /  온라인 쇼핑몰 촬영, 상품등록 및 MD업무 |
| 사회경험 | 티엔피인터내셔날 | 2016. 09 ~ 2017. 08 | 온라인 쇼핑몰 총무팀 업무 |
| 사회경험 | 서울법인재무설계센터 | 2015. 06. ~ 2016. 08. | 보험 설계, 사무 보조 |
| 사회경험 | 상지영서대학교 | 2014. 04. ~ 2015. 03. | 학과 관련 행정 조교 업무 |

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 황 유 림

**자기소개서**

|  |
| --- |
| 지원동기 |
| **직관적인 웹사이트를 구현하는 퍼블리셔**  좋은 웹사이트는, 사용자가 원하는 정보를 습득 후 재이용 시에도 원하는 정보를 바로 얻을 수 있는 사이트가 좋은 웹사이트라고 생각합니다. 이처럼 직관적인 디자인과 내용으로 사용자의 편의성, 만족감 두 가지를 모두 잡을 수 있는 사이트를 만들고자 웹 퍼블리셔 직무에 지원합니다.  기사를 보고 메신저를 이용하고 SNS와 쇼핑 등 이미 여러 기능과 정보를 접할 수 있는 스마트폰은 생활의 필수 요소가 되었습니다. 이렇듯 이미 저에게는 익숙한 스마트폰의 사용 방식이 특정 연령층에는 어려운 조작으로 이용을 포기하는 현상이 생기고, 또 다른 연령층에는 오히려 모바일이 아닌 PC 버전에서의 조작이 어렵게 느껴진다는 얘기를 들었을 때, ‘그럴 수도 있겠구나’라는 생각을 처음 하게 되었습니다. 그 후 다시 조작을 해봤을 때 제가 아닌 다른 연령층의 사용자가 느꼈을 어려움과 불편함을 조금이나마 이해할 수 있었고 하나둘씩 보완할 점을 찾아보며 웹 기획과 설계, 제작에 흥미가 생겼습니다.  그 후 저는 직업 훈련 기관을 통해 웹 퍼블리셔 과정을 수료하였고, 웹 구축에 필요한 역량을 쌓았습니다. 이 과정에서 웹사이트에 대한 비판적 시각을 갖게 되었습니다. 비판적 시각을 바탕으로 사용자로서 어떤 웹이 더 효과적이고 유용한지 생각할 수 있는 고객데이터 획득 및 분석 능력을 갖출 수 있었습니다. 분석한 내용에 대해 잘 표현해낼 수 있도록 포토샵, 일러스트와 같은 그래픽 작업으로 콘텐츠를 미리 제작해보며 콘텐츠에 따른 디자인 능력을 키웠습니다. 이러한 역량을 바탕으로 제작한 콘텐츠를 html, CSS, Javascript, jQuery와 같은 프로그램으로 직접 구현해 실제로 웹 사이트를 만들어 볼 수 있었습니다.  이런 기술적인 역량과 사용자로서 바라본 관점으로 더욱 직관적인 디자인과 정보를 보여줄 수 있는 사이트를 만들고 싶습니다. 입사 후에는 사이트를 이용하는 사용자와 정보를 제공하는 회사 그 중간에서 서로의 입장을 더 고려해 웹을 구축할 수 있는 웹 퍼블리셔가 될 것입니다. |

|  |
| --- |
| 성장과정 |
| **도전과 경험: 새로운 인생의 시작**  저는 도전과 다양한 경험을 토대로 넓은 시야를 가지게 되었고, 웹 퍼블리셔라는 직무에 뛰어든 계기가 되었습니다.  회사 재직 시절, 오프라인 매장에 관련된 업무를 주로 맡고 있었지만, 사업을 확장하게 되어 갑작스레 온라인 쇼핑몰 관련 업무까지 맡게 되었습니다. 다소 수동적인 행정 업무를 주로 해왔기에 갑작스러운 업무 변경에 당황스러운 마음을 느낄 새도 없이 상황은 진행되었고, 쇼핑몰의 컨셉을 잡는 것부터 제품 촬영, 제품 등록과 관리까지 여러 가지 업무를 하게 되었습니다. 이런저런 일에 도전하다 보니 어느새 업무 총괄을 맡게 되었고, 더 나은 업무환경을 만들기 위해 동료와 많은 의견을 공유하고 협력해 쇼핑몰이 자리를 잡기 시작했습니다.  이 과정에서 안정적이라는 틀 안에 갇혀 새로운 일에 겁을 냈던 저의 가능성을 열어준 것은 결국 도전과 경험이라는 것을 알게 되었습니다. 그동안 직장은 그저 안정적인 일이 최고라고 생각했던 저였지만 이런 경험을 통해 관심이 생긴 분야에 도전할 수 있는 용기가 생겨 오랜 고민 끝에 진로를 변경하게 되었습니다.  하나의 웹 사이트를 만들어내기 위해서는 여러 방면에서 경험하고 고민해야 좋은 웹 사이트가 나온다고 생각합니다. 클라이언트와 디자이너 및 퍼블리셔, 개발자 각각의 입장이 다르기 때문에 각자가 풍부한 경험을 해봐야 어떤 기능 및 레이아웃을 적용하는 것이 좋은지 알 수 있을 것입니다. 많은 경험을 쌓아 어떻게 하면 더 좋은 결과물을 도출할 수 있을지 고민하고 또 고민하는 웹 퍼블리셔가 되기 위해 노력하겠습니다. |

|  |
| --- |
| 성격의 장단점 |
| **관계의 시작은 공감으로부터**  저의 장점은 타인에 대한 공감 능력이 높고, 어떠한 사람들과도 조화로운 사람이라는 점입니다.  저는 대학교 재학 시절 과대표를 맡은 적이 있습니다. 외향적이지 않은 제가 과대표를 했었다는 점을 의아해하는 지인들도 많았지만 저는 앞서 나가는 대표가 아닌 뒤에서 힘을 보태주는 대표였습니다. 체육대회 당시 몇몇 동기들은 취업을 나가는 시기였기 때문에 행사에 대한 의욕이 낮아 과 분위기가 어수선하고 협동 또한 어려웠습니다. 하지만 다른 과와 함께 성적을 내야 하는 행사였기에 그런 분위기에 같이 휩쓸릴 수는 없었습니다. 제각기 다른 성향과 상황을 가지고 있는 동기들에게 억지로 참여를 강요할 수는 없었기 때문에 저는 한 명씩 현재 상황을 설명하고, 그 동기의 상황도 고려해 조율하며 참여를 독려했습니다. 그러다 보니 저와 함께 참여를 독려해주는 동기들도 늘어났습니다. 동기들이 열심히 뛰어준 덕분에 몇 가지 경기에 우승할 수 있었고, 동기들 또한 저에게 자신의 상황을 귀담아듣고 공감해줬기 때문에 의욕이 생겼다는 말을 해줬습니다.  이로 인해 저의 장점이자 강점은 타인의 의견을 공감해주고 사람들과 조화롭게 지낼 수 있다는 것임을 알게 되었고, 이런 점은 회사생활을 하는데도 큰 강점으로 작용할 것입니다.  공감 능력이 높은 반면 거절을 잘하지 못한다는 단점이 있습니다.  늘 상대방의 입장을 먼저 생각하는 탓에 거절하지 못하는 일이 발생하고는 했는데, 이러한 점은 결코 업무의 효율성에 좋지 않다는 것을 깨달아 개선하려 노력하였습니다. 처음에는 거절하려다 포기하고 받아들였지만, 저의 상황 설명을 차근차근하는 연습을 하여 최대한 부드럽게 거절하는 방법을 터득했습니다. 다행히도 그런 방법으로 거절하니 부탁을 강요하는 일이 없어졌고 시간을 조금 더 효율적으로 사용할 수 있게 되었습니다. |

|  |
| --- |
| 입사 후 포부 |
| **기업과 나의 성장을 위해 고민하는 ‘성장형 캐릭터’**  사이트를 사용할 사용자가 편의성을 느낄 수 있는 웹 사이트를 만들겠습니다. 사이트를 방문할 사용자의 특성에 따라 내가 사용자라면 어떤 메뉴를 먼저 보게 될지, 어떤 기능을 사용하게 될지 많은 고민을 할 것입니다. 처음 웹 사이트를 제작 후, 제작에서 그치는 것이 아닌 그 후에도 부족한 부분을 더 생각해보고 수정과 보완을 거쳐 사용성에 대해 끊임없이 고민해 기업의 신뢰와 긍정적인 이미지를 심어줄 수 있도록 아래와 같은 노력을 할 것입니다.  첫째, 사용자의 특성을 분석하겠습니다.  아무리 직관적이고 편리한 웹 사이트라고 해도, 연령층이 다르고, 성별이 다르고, 생활환경과 습관이 다른 사람들이 모두 편리하다고 느낄 수는 없을 것입니다. 사이트를 사용하는 사용자의 특성을 세부적으로 분석해서 사용자들의 불만을 최소화할 수 있도록 노력하겠습니다.  둘째, 기술력과 트렌드를 꾸준히 공부하겠습니다.  배움과 노력을 하지 않는다면 빠르게 변화하는 IT 분야에 뒤처질 수밖에 없을 것입니다. 그러다 보면 프로젝트를 진행할 시 차별화된 의견을 내지 못할 것입니다. 그렇기에 Typescript, Bootstrap과 같은 새로운 언어를 공부하고 아직 미숙하다고 생각되는 Javascript를 공부해 스스로 더 발전할 수 있도록 노력하겠습니다. 또한, 트렌드를 파악하기 위해 여러 레퍼런스를 찾아보고 수집하겠습니다.  셋째, 팀원들과의 원활한 의사소통으로 협업하겠습니다.  매일 다른 생각을 하듯이 저의 아이디어로, 내일은 동료의 아이디어로 결과물의 완성도가 높아질 것이라고 생각합니다. 서로 다른 관점을 가진 사람들과의 원활한 의사소통으로 프로젝트에 긍정적인 영향을 줄 것입니다. 또한, 제가 잘할 수 있는 존중과 배려로 서로에게 더 좋은 시너지가 되어 더욱 좋은 웹 사이트를 제작할 수 있도록 노력하겠습니다. |

**직무 보유기술**

<보유수준 : 신입기준>

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 구분 | 구현내용 | 구현기술 | 상 | 중상 | 중 | 중하 | 하 |
| 기획 | 창의력 아이디어 구상법 교육 | 발상법 |  | O |  |  |  |
| 기획의 컨셉을 도출을 교육 | 컨셉 기획 |  | O |  |  |  |
| 메타포를 열거해서 스토리와 결합 | 메타포 열거 |  | O |  |  |  |
| 웹 제작 형태를 나열하고 형태별로 제작 | 웹제작 분류 |  | O |  |  |  |
| 자료수집 및 SCAMPER에 의한 재 분류 | 자료수집 |  | O |  |  |  |
| 버전 관리 | 테스트 |  | O |  |  |  |
| 설계 | 사이트맵과 정보 구조도 | 설계 |  | O |  |  |  |
| 스토리 보드 작성 | 설계 |  | O |  |  |  |
| 프로토 타입 제작 | RP |  | O |  |  |  |
| 컨셉에 맞는 컬러 구상 및 설계 | 컬러 |  | O |  |  |  |
| 컨셉에 맞는 타이포 구상 및 설계 | 타이포 그래픽 |  | O |  |  |  |
| 구현  디자인 | 포토샵을 통한 디자인 | 디자인 |  |  | O |  |  |
| 일러스트를 통한 디자인 | 디자인 |  |  | O |  |  |
| 사진 촬영 및 합성 | 이미지 합성 |  |  | O |  |  |
| 각종 로고 및 레이아웃, 그래픽 제작 | 디자인 |  |  | O |  |  |
| HTML  CSS | 웹 접근성의 이해, 신기술 콘텐츠 제작 기법, 웹 표준의 준수기법 | 웹표준 |  |  | O |  |  |
| HTML과 CSS를 이용한 와이어프레임 레이아웃 작성 | HTML 구조 |  |  | O |  |  |
| Cross Browsing 기반 HTML 코딩 | HTML 문법 |  |  | O |  |  |
| CSS(Cascading Style Sheet)의 유형별 선언 및 사용 | Style |  |  | O |  |  |
| 반응형(Responsive) 웹 문서의 작성 능력 | Media Query |  |  | O |  |  |
| 라이브러리  사용의  동적구현 | Java Script 기본 기술 | Script 문법 |  |  |  | O |  |
| jQuery 기본 기술 | jQuery 활용 |  |  |  | O |  |
| 각종 Plug-In을 이용한 웹문서 활용능력 | Plug-In 활용 |  |  |  | O |  |