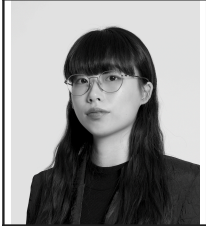


입사지원서

□ 인적사항

	이름	장하영	영문	Hayoung Hang
	생년월일	1996년 03월 25일		
	휴대전화	010-5917-1225	e-mail	gkdud5629@icloud.com
	주소	서울특별시 동대문구 전농로 36길 33, 104호		

□ 학력사항

재학기간	학교명	전공	학점	구분
2017.03 ~ 2022.02	서울시립대학교	산업디자인학과	3.48	졸업
2012.03 ~ 2015.02	백운고등학교	인문계		졸업

□ 교육사항

기간	교육명	교육내용	교육기관
2022.01 ~ 2022.06	프론트엔드 개발자로 가는 UI/UX 반응형 웹디자인&웹퍼블리셔A-2	<ul style="list-style-type: none"> - 스마트기기 서비스의 사용자 경험과 니즈를 분석 후 정보설계, UI설계, 화면설계 - 다양한 해상도에 적용가능한 반응형 웹사이트 제작 기술(디자인 및 코딩) 	그린컴퓨터아트학원

□ 직무능력사항

프로그램	활동능력
Adobe illustrator/ photoshop	Ux/ui디자인, 웹페이지 시안, 사진보정 및 합성
Figma	Ux/ui디자인, 전체적인 톨 사용 가능
Html/css	웹디자인/웹퍼블리싱 가능
Nx/Rhano/SketchUp	3D 모델링
Keyshot	3D 모델 렌더링

□ 포트폴리오

구분	URL
개인 포트폴리오 홈페이지	http://hayoungjang.woobi.co.kr/

□ 어학사항

취득일	공인시험	점수	발행기관
2022.06.05	Opic(영어)	IM2	Opic

□ 활동사항

기간	활동내용	활동처
2019.08.11 ~ 2019.08.25	글로벌핵심역량강화 프로젝트_독일 디자인 워크숍	독일
2019.09.09 ~ 2019.09.26	2019 휴먼시티디자인어워드 워크숍	서울디자인재단

2019.03.02 ~ 2019.06.31	교수연구 및 수업보조	서울시립대학교
2018.07.05 ~ 2018.07.07	72 Hour Chair	서울시립대학교

자기소개서

성장과정(학창시절이나 직무선택관련)

<사람을 향하는 디자인 정의>

대학에서 디자인의 대한 정의를 스스로 내렸던 긴 과정이 가장 의미있는 시간이었습니다. 교수님마다 디자인을 대하는 방식과 지향해야 할 방향성의 미묘한 차이는 도대체 디자인은 무엇이고 디자이너의 역할은 어떤 것인지 대한 의문점을 가지게 했고 이를 해결하기 위해 디자인 전문 서적과 다큐를 보았습니다. 그리고 같은 학과생의 의견을 들어보고자 월간 산디라는 학과 내 소모임에 들어갔고 이 후 다른 학과생과 의견을 나누기 위해 직접 독서모임을 만들어 소모임도 이끌었습니다. 다양한 정보와 의견 속에 기능주의적인 관점으로 디자인을 정의 내리며 사람의 삶의 질을 높이는 것에 디자인의 의의가 있다고 판단했습니다. 이 때부터 디자인에 대한 분명한 목적의식으로 리서치의 정보와 자료분석이 보다 구체적으로 바뀌었고 자기 확신의 자세가 한층 설득력을 높리게 되었습니다. 사람을 향한 디자인 정의는 해당 분야에 대해 애정과 주체의를 가지게 하였고 자기 동기로 움직이는 방식을 알게 하였습니다.

성격의 장/단점을 보여줄 만한 구체적인 사례

<일과 쉼의 균형>

맡은 일은 어떻게 해서든 책임지고 유의미한 결과물로 이끌어 냅니다. 그 성격이 가장 빛을 발했던 때는 졸업 전시 공간팀장 업무를 맡았을 때입니다. 평균 5~8학점을 듣는 동기들에 비해 19학점을 듣는 와중에도 전시 공간 확인 및 내부 공간 구성, 통일된 조형언어를 가진 가구 제작과 전시 물품 구매 및 대여의 전반을 책임졌고 정기 회의 시 1-2시간 미리 와 발표 사전 체크 및 사전 필요한 작업을 확인하며 전시 준비 과정을 총괄했고 지향하는 방향을 공유함으로 동료의 적극적 참여를 독려했습니다. 최종적으로 졸업 전시에서 자연스러운 전시 관람 흐름을 가진 전시 공간을 완성하여 전시 리드 교수님께 치하를 받았습니다.

하지만 작업 시 흐름을 끊기는 것을 꺼려하는 편이라 쉬어야하는 타이밍을 종종 놓쳐 신체적으로 힘들었던 경험이 있습니다. 졸업 전시 2달 전 임파선에 문제가 생겨 대학병원을 다니게 되었는데 이 때 물리적 신체의 한계를 실감하며 적절한 휴식의 중요성을 깨달았습니다. 이 후 하루에 최소 3시간 수면이란 규칙을 정해 지켰고 일주일에 2시간이라도 리프레쉬 시간을 가지며 맡은 임무를 다함과 동시에 스스로를 챙기는 방법을 배웠습니다. 후에 일과 쉼의 적절한 균형을 유지할 수 있게 되었고 졸업 전시 당일까지 건강문제 재발없이 원만한 마무리를 할 수 있었습니다.

지원분야에서 활용할 수 있는 직무 수행 경험이나 교육사항

<효율적인 공항 동선을 위한 사용자 경험 디자인>

2019년 베를린에서 진행된 '글로벌 역량 강화를 위한 해외 파견 프로그램'에 약 90명 전공생 중 8명 안에 선발되어 디자이너 Fabien의 워크숍에 참여했고 그 곳의 공항 리뉴얼 프로젝트에서 우승을 했습니다. 산발적인 정보로 오류가 발생하는 공항의 문제점을 해결하기 위해 사용자 공항 이용 단계에 따라 발생하는 니즈의 경중을 나누었고 그에 따라 필요한 정보의 위계를 정리하였습니다. 문제의 근본적인 원인을 분석하던 중 산발적인 정보를 얻을 수밖에 없는 공항의 구조적 한계를 발견했고 이를 극복하기 위해 공항 골격 자체를 재배치하여 필수적인 정보와 부수적인 정보를 선택적으로 습득할 수 있는 해결안을 제시했습니다. 결과적으로 그래픽 작업만이 아닌 공항의 전체적인 틀을 사용자 중심으로 설계한 부분이 차별점이 되어 우승할 수 있었습니다. 비록 부가적인 일로 발생하는 공항 수익률과 건물을 새로 짓는 기회비용을 고려한다면 이 디자인에 긍정적인 부분만 있다고 말할 수 없겠지만 기존 틀에 얽매이기 보다 사용자 중심으로 본질적인 문제를 해결하려던 자세가 우승이란 결과물을 내었다고 생각합니다.

지원동기 및 입사 후 포부

<삶의 질을 높이는 디자이너>

디자인은 무엇보다 더 나은 경험을 사용자에게 주어 사람의 삶의 질을 향상시키는 것에 있다고 정의해왔습니다. 그 관점으로 독일 디자인 워크샵 속 공항 리뉴얼 프로젝트를 진행했고 사용자 중심의 문제 해결로 우수 작업물로 선정될 수 있었습니다. 사용자를 중심으로 본질적인 문제를 찾아 해결방안을 제시하는 이 자세는 프로덕트 디자인 직무를 수행함에 적합하다고 생각하며 특히나 사용자의 더 편한 서비스 경험을 만들어내는 역할을 보다 잘 해낼 수 있다 확신합니다. 디자인 제작 프로세스에 대해 깨어있는 감각과 UX업무를 잘 해내기 위해 퍼블리싱 분야까지 학습하며 익히는 자기주도적 자세를 가지고 회사의 청사진을 함께 그려가고 싶습니다.