

자기소개서

1. 성장과정

“공감이 만들어내는 가장 값진 선물”

17명의 여자 가족들이 있습니다. 7명의 이모와 고모, 10명의 여자 사촌동생들입니다. 때문에 밖에 나가놀기보다 같이 실내에서 손으로 예쁜 것을 만들고 노는 일들이 많았습니다. 손으로 다채로운 재료들을 다루며 자연스럽게 좋아하게 된 미술은 유치원 때부터 단 한 번도 바뀐 적 없는 제 진로가 되었습니다. 다만 많은 미술분야 중에서 어느 분야로 향할지는 고등학생이 될 때까지도 끝나지 않는 고민거리였습니다.

고등학교 1학년 겨울방학, 홍익미술체험캠프에 참여하게 되었습니다. 캠프에서 가장 값졌던 것은 미술이라는 관심사 하나로 전국에서 모인 사람들과의 만남이었습니다. 처음 만났지만 그림으로 하나가 되고, 서로의 아이디어를 나누고 회의하면서 새로운 시야를 키울 수 있었습니다. 밤에는 기숙사로 돌아와 각자의 그림, 또 자신의 삶에 대한 이야기를 나누기도 했습니다. 3박 4일이라는 짧은 시간이었지만, 좋은 사람들을 많이 만나 뜻깊은 순간들을 함께 나눌 수 있어 더욱 값지고 즐거운 시간이었습니다. 다양한 사람들과 만나고 소통하며 협동심을 배우고, 폭넓은 미술체험과 진로 탐색의 기회를 얻게 되었습니다.

또한 같은 해, 북한어린이 생활 공모전과 유니세프 아우인형 만들기 참여하게 되면서 아이들의 인권에 대해 공부하게 되었습니다. 나의 재능을 살려 한 아이를 살리는데 조금이라도 힘이 될 수 있는 일에 참여하게 되어, 3개의 인형을 제작하는 동안 걸린 시간과 정성이 어느 때보다도 값졌고 뿌듯했습니다. 나의 재능으로 누군가에게 기쁨을 주는 선물 같은 디자인을 하고 싶다는 생각에 디자인으로 진로를 정하게 되었습니다.

2. 성격의 장단점 또는 직무 적합성

“공감이 만드는 진정한 감동”

전 지금의 저를 만든 것은 제 ‘귀’ 라고 생각합니다. 어릴 적부터 전 친구의 사소한 말, 행동들을 잘 기억해두곤 했습니다. 친구를 기쁘게 해줄 수 있는 게 무엇일지 거의 한 달을 고민하고 준비하여 선물하고, 친구들의 관심사 등에도 우연히 얻은 정보도 꼭 챙겨서 알려주는 등 세심한 배려로 친구들을 기쁘게 해주고 때론 울리기도 했습니다. 진정한 이해에서 비로소 감동을 이끌어낼 수 있다고 생각하기에, 그런 점에서 전 사람의 마음을 움직이고, 잘 소통하는 디자이너가 될 수 있는 장점을 가졌다고 생각합니다.

“유연한 고집”

8주간 진행했던 UI/UX 디자인 작업에서 7주 내내 헤매다가 최종 제출 전날 과감하게 뒤집고 16시

간 만에 완성하여 좋은 점수를 받았던 적이 있습니다. 자신만의 확실한 주관을 가지고 있고, 개인 작업 시에는 자신의 스타일에 대한 고집도 있습니다. 하지만 피드백을 듣고 아니다 싶으면 과감히 버릴 줄 알고, 팀 작업 시에 유하게 다양한 스타일에도 맞출 줄 압니다. 밀고나가는 추진력과 다양한 스타일에도 맞출 수 있는 유연함이 있는 디자이너입니다.

3. 학교생활 및 직무에 관련된 경험

1학년 조별과제를 할 때에는 대체로 성향이 맞는 팀원들을 만나 큰 문제없이 수월하게 과제를 끝마쳤었습니다. 또한 실무경험이 있는 팀원들을 만나 많은 정보들을 얻고 또 배운 시간이었습니다. 하지만 2학년 팀워크 과제에서, 팀원들간의 성향차이로 인해 갈등이 생겼던 적이 있습니다. 각자의 작업 성향이 너무도 달라 의견 차이를 좁히고 하나로 만드는 과정에 시간이 많이 걸렸습니다. 최선을 다하였지만 결과적으로는 완성도 있는 만족스러운 결과물을 내지 못해 아쉬움이 많이 남았습니다. 모두의 의견을 수렴하여 잘 이끌어 가지 못해 후회가 많이 됩니다. 서로 다른 의견을 조율해가며 ‘협력’의 중요성을 뼈저리게 익혔습니다. 또 겨울방학에 리서치 전문 기관인 서울마케팅리서치에서 1개월간 전국의 대학생 학교 만족도 조사를 담당하는 일을 했었습니다. 대학생들의 고충을 자연스럽게 알게 되었습니다. 하루 600장이 넘는 응답지를 읽고 분석하며 대학생들 제마다의 학교생활 환경에 대한 고충들을 알 수 있었습니다. 많은 이야기를 읽고 또 대학생들 저마다의 다양한 니즈를 알아갔던 시간이었습니다.

4. 다룰 수 있는 프로그램

웹 디자인에 가장 기본적인 Photoshop, Illustrator, Experience Design, 영상 제작 기본 툴인 3D Max, Premiere, After effect, Flash, 프로젝트 기획에 기본적인 Powerpoint를 능숙하게 다룰 줄 알며, 코딩의 웹표준 개념을 알고 html을 다룰 줄 알아 웹사이트 제작이 능숙합니다.

5. 지원동기 및 입사포부

“당신의 이야기를 듣고, 보다 더 아름다운 이야기로 이어가겠습니다.”

이청득심(以廳得心)이란 사자성어가 있습니다. 상대방의 말을 경청하면 상대방의 마음을 얻는다는 뜻입니다. 일은 사람과 사람이 함께 하는 것이기에, 함께 공감하고 소통할 수 있는 제 능력은 가장 중요한 장점이라고 생각합니다. 관계는 이해에서 공감의 단계로 넘어가는 것이고, 그 간극을 이어주는 매개체 역할을 하는 디자인이기에, 디자이너와 사용자가 서로 공감하고 동참하는 과정에 큰 역할을 할 수 있습니다. 입사 후에도 제가 지원하는 그래픽 디자인 직무에 대하여 공모전 등에 정기적으로 참가하여 역량과 경험을 확장시켜 나갈 것입니다. 회사에 와서도 자격증 시험 등을 통해 자기발전 활동들을 계속 하며 스스로를 성장시켜 나갈 것입니다. 제 성장과 함께 귀사의 성장을 보탬이 되어 큰 이익을 드리고 싶습니다.