


이력서



문보경

여 1999년 (만 25세)

휴대폰

| 010-4776-9226

Email

| palebluewave@naver.com

주소

| 서울 강남구 삼성동

<div>학력</div> <div>Kingston University London</div> <div>대학교(4년)</div> <div>졸업</div>	<div>경력</div> <div>프리피디자인</div> <div>퇴사</div> <div>총 11개월</div>	<div>인턴·대외활동 / 해외경험</div> <div>영국 해외경험</div>	<div>자격증 / 어학</div> <div>자동차운전면허증 (2종보통)</div> <div>IELTS 6점</div> <div>외 1</div>
--	---	--	---

Cinema4D

Illustrator

프리미어프로

InDesign

Photoshop

성실성

성취지향성

신뢰성

창의성

그래픽

모션 그래픽

계획성

학력

2019. 09 ~ 2023. 07 졸업	Kingston University London Graphic Design 학점 4.0 / 4.5 졸업논문 Metaverse: A critical consideration on whether Metaverse can maintain a new digital media era.
2018. 09 ~ 2019. 06 졸업	University of Reading ONCAMPUS UFP Art & Design
2018 졸업	선화예술고등학교

경력 총 11개월

2023. 10 ~ 2024. 08 11개월	프리피디자인 사원 신선식품패키지디자인 - 매 프로젝트에 참여하여 제품 패키지를 디자인하고 상품을 기획하였습니다. 연봉 2,600만원 주요직무 패키지디자인
-----------------------------	---

자격증

2020. 08	자동차운전면허증 (2종보통) 서울지방경찰청장
----------	---------------------------------

해외경험

2018. 09 ~ 2023. 07
4년 11개월

영국
유학

2018.09.24 - 2019.06.09: 파운데이션 과정 이수

2019.09.23 - 2023.07.26: 대학

어학

영어

IELTS 6점 (취득일 : 2019. 06)

회화 능력 : 일상회화 가능

자기소개서

[자기소개서] (주)크레버스_자기소개서_문보경

1. 자신의 성격 및 지원 동기

이 세상을 이루는 모든 요소에는 예술이 녹아 있습니다. 예술이란 가치를 잴 수 없는 유구한 역사가 있으며, 이에 기반한 심미성이 문화를 발전시켜 왔 습니다. 또한 예술과 산업이 결합하여 무한대의 제품을 생산하는 등 예술 시장은 기술의 투자를 받으며 끊임없이 성장해 왔습니다. 저의 세계 역시 예 술로 이루어져 있습니다. 인문학의 중요성을 늘 인지할 줄 알며 또 예술 그 자체를 즐길 줄 아는 가정 환경에서 자란 저는 자연스레 심미와 오락이 스며 든 삶을 살아왔습니다.

저의 가장 큰 장점은 창의력과 표현 능력입니다. 어릴 적부터 저는 유난히 시각적인 아름다움에 이끌렸습니다. 아동복 디자인 회사에서 오래 근무하셨 던 어머니의 예술 감각을 물려받은 저는 똑같은 옷을 입거나 같은 그림을 그리더라도 남들과는 다른 방식과 스타일을 추구해 왔습니다. 이러한 저의 개 성을 창의성으로 발전시킬 수 있었던 건 꾸준히 이어왔던 그림이었습니다. 작업하는 일은 저의 내면과 생각들을 직관적으로 표출할 수 있게 해주기 때 문에 독창적인 주관과 취향을 형성하는 데에 매우 큰 도움이 되었습니다. 이렇게 저는 저에게 있어 특별한 예술이라면 서슴없이 그를 추진하고 저만의 예술 세계를 개척해 왔습니다.

독립적인 성향의 저는 평소 외로움을 타지 않지만, 타국 생활 특성상 오랜 유학 기간 겪어야 할 공허함이 항상 존재했습니다. 그럴 때마다 저의 내면을 가득 채워주는 건 3D 아트였습니다. 저의 취미는 시대의 흐름에 맞춰 끊임없이 변화하는 예술 시장을 조사하는 일입니다. 그래서 저는 런던의 디자인 스튜디오에 다수 방문하여 팀랩 전시회에 다녀오는 등 미디어 아트를 감상하곤 했습니다. 기술의 발전과 예술의 융합에 깊이 감탄했던 저는 직접 미디어 아트 프로젝트를 진행하며 저의 디자인 역량을 발전시켰습니다.

졸업 논문의 주제를 메타버스 아트와 경제에 관해 연구했던 저는 테크놀로지 디자인에 깊은 관심이 있습니다. 또한 비교적 클래식한 복디자인에도 관 심이 있습니다. 그러므로 복디자인과 직결되는 일러스트레이션과 인포그래픽 디자인 역시 제가 학부 기간 내내 즐겼던 아트였습니다. 이렇게 넓은 범 위의 예술을 감상하는 저는 트렌드에 매우 민감합니다. 그래서 저는 귀국 후 이 모든 디자인 요소를 충족했던 앨범 패키지 디자인 일을 희망했습니다. 엔터테인먼트 업계는 브랜딩, 패션 그리고 각종 콘텐츠의 복합예술의 집합체이기 때문이었습니다.

아티스트 인재 발굴과 성장에 관심을 가졌던 저의 시선은 곧이어 차세대를 이끌어갈 대한민국 아이들의 교육산업으로 자연스레 확장되었습니다. 덧붙 여 저는 저의 조카가 태어남과 동시에 성장 과정을 함께하며 교육 업계의 인재 양성 과정에 대해 더욱 관심을 가지게 되었습니다.

2. 자신의 핵심 역량과 이를 위해 어떤 경험을 하였는지

저는 커뮤니케이션 능력이 뛰어나며 리더십이 강합니다. 디자이너가 갖춰야 할 역량에는 디자인 실력이 있지만 또한 원활한 커뮤니케이션 능력 역시 매우 중요합니다. 사교성이 좋은 저는 대학 생활 내내 학과 내 150명의 동기들과 친화적으로 지냈으며, 교수님들께서도 제게 항상 적극적인 도움을 주 셧었습니다. 전공 특성상 프레젠테이션과 조별 과제가 많은데, 늘 제가 조장이 되어 발표를 도맡아서 했습니다.

일례로 졸업 학년을 대표하여 초빙된 외부 평가자(External Examiner)와의 미팅에 참석한 기회가 있었습니다. 평가 위원으로부터 주어진 질문에 답하는 자리였습니다. 저와 함께 참여한 9명의 학생과 협력하여 열띤 담론으로 2시간의 회의를 끝냈습니다. 이외에 저는 다수의 그룹 플립러닝(Flipped Learning) 경험으로 원활한 소통 능력을 키웠습니다. 모국어가 아닌 영어로 그룹을 이끌고 사람들 앞에서 나서는 일이 긴장될 때도 많습니다. 하지만 동 료들과의 협업과 제 역량이 최상의 시너지를 이루어 성공적으로 프로젝트를 마칠 때의 희열과 성취감이 늘 동기부여가 됩니다.

또한 저는 시간을 실용적이고 전략적으로 활용합니다. 코로나로 인해 가졌던 휴학 기간과 복학 후의 기간에 저는 여러 디자인 외주를 받아 앨범커버 제작과 포스터 디자인 등 프리랜서 일을 하였습니다. 앨범커버 일의 경우, 저에게 의뢰를 맡겼던 클라이언트분이 외국인이었기 때문에 영어로 근무하며 비즈니스 영어 커뮤니케이션 경험을 쌓았습니다. 현대 산업에 글로벌 마케팅 콘텐츠가 중요한 만큼, 저 역시 글로벌 감각을 갖추어 기여하기 위함이었습니다. 그리고 어떻게 시각적으로 매력적인 요소를 넣어야 클라이언트의 요구에 충족할 수 있을지 연구하며 배울 수 있는 기회였습니다.

저는 성실하고 장시간 집중력이 좋은 업무 능력을 가지고 있습니다. 그러나 완벽주의 성향이 있어 작업 중 고비를 겪기도 합니다. 하지만 한 번 맡은 일은 무조건 최상의 퀄리티로 마감해 내기에 만족스러운 결과물로 일을 마칩니다. 귀국하여 졸업 직후 바로 신선식품 패키지디자인 전문 회사인 '프리피 디자인'에 입사하여 실무 경험을 쌓았던 저는 입사 후 많은 사건·사고를 겪었음에도 불구하고, 회사의 성장에 최대한 기여하기 위해 제 자리에서 최선을 다해서 매일 성실히 근무하였습니다. 회사 프리피에서 쌓았던 산업디자인 실무를 통해서 시각적 미학이 매출을 끌어내는 방법에 대해서 배울 수 있었기에 이는 저에게 매우 소중한 경험이었습니다.

3. 교육산업에 대한 자신의 생각과 입사 후 포부

취향껏 자기 계발을 할 수 있는 많은 플랫폼이 생긴 지금, 현대 사회인들은 교육 트렌드 문화에 이전만큼의 집중적인 관심을 쏟지 않습니다. 대한민국의 자라나는 아이들의 교육에 이바지하는 사람들은 그들의 학부모들과 교육 업계에 근무하는 사람들뿐이라고 여기기 때문입니다. 소비자인 대중이 수요의 역할을 하며, 기업들은 그들의 니즈를 충족시키는 공급의 역할을 합니다. 따라서 각 기업은 국내를 포함한 해외에 다양한 플랫폼을 통해 상품과 서비스를 제공합니다. 그뿐만 아니라 요즘은 세태에 따라 수시로 바뀌는 트렌드와 급속 성장하는 기술만큼 교육 역시 많은 변화를 띄고 있기에 새로운 인공지능 아이템을 선보이는 기업들도 적지 않습니다. 또한 지속되는 산업 혁명에 따라 새롭게 바뀌는 시장에서 어떠한 상품과 서비스 공급으로 획기적인 영향력을 일으킬 것인지에 대한 고민을 끊임없이 합니다.

대중의 소비 욕구를 자극하는 트렌드를 선도하는 제품과 오랜 시간 유지해 온 기존의 커리큘럼을 고려한 시스템을 동시에 제작하기에는 안정적인 영업 이익을 추구하기 어려운 일입니다. 그러므로 저는 앞으로 다양한 방면으로 더욱 발달할 에듀케이션 업계에서 어떤 교육 제품으로 유연한 수요와 공급 관계를 유지해 나갈 수 있을지에 대한 연구를 하고 싶습니다. 또한 학생들의 눈높이에 맞춰 유용한 교육 자료를 제공하기 위하여 시각적으로 어떤 전략으로 접근해야 하는지에 대해서 애정과 열정을 갖고 배우겠습니다. 그러므로 그저 소비자의 일원으로서가 아닌, 저는 제작자의 입장에서 고품질의 제품 기획에 주력할 것입니다.

교육산업은 하나의 시스템이 만들어지기까지 수많은 사람의 협업이 필요합니다. 각기 다른 성격과 가치관을 지닌 사람들과의 업무는 쉽지 않은 일입니다. 그만큼 서로를 향한 존중과 협동이 중요합니다. 때때로 일어날 의견 충돌에도 저는 저의 긍정적인 시선과 유연한 커뮤니케이션 능력으로 팀원들 사이의 원만한 관계 유지에 이바지하겠습니다. 크레비스에 입사한다면 저의 디자인 역량을 최대한 펼쳐 수년의 해외 생활을 바탕으로 획기적인 상품 개발과 매출 성장에 기여하겠습니다.

대학을 졸업한 후 사회에 나온 지 오래되지 않은 만큼 아직 경력은 부족하지만 전문적으로 일을 배우고 끊임없이 성장하는 모습 보여드리겠습니다. 영특한 인재를 양성하기 위해 글로벌하고 특별화된 에듀 시스템을 개발한다는 회사의 이념에 따라 저 역시 창의적인 실력의 제작자가 되겠습니다. 귀사가 저의 발전 가능성이 무한한 잠재력을 최대한 끌어내 줄 수 있는 곳이라 확신합니다.

희망근무조건

고용형태	정규직, 인턴
희망근무지	서울전지역
희망연봉	면접 후 결정
지원분야	직무 그래픽디자이너 제품디자이너 > 패키지디자인 시각디자이너 아트디렉터 산업 디자인CAD > 시각디자인, 디자인

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자: 문보경

이 이력서는 2024년 12월 02일 (월)에 최종 수정된 이력서입니다.
위조된 문서를 등록하여 취업활동에 이용 시 법적 책임을 지게 될 수 있습니다.
잡코리아(유)는 구직자가 등록 한 문서에 대해 보증하거나 별도의 책임을 지지 않으며

첨부된 문서를 신뢰하여 발생한 법적 분쟁에 책임을 지지 않습니다.
또한 구인/구직 목적 외 다른 목적으로 이용시 이력서 삭제 혹은 비공개 조치가 될 수 있습니다.