

이효신

뻔함 보다, 브랜드의 개성을 담습니다

클라이언트에게 어떤 경험을 선물할 것인가를 늘 고민하고
좋은 경험을 선물하기 위해 노력하는 신입입니다

☎ 010-6281-2196 | ✉ fasd5123@gmail.com



학력사항

나사렛대학교 / 상담심리학과

(2016.03 ~ 2021.08 졸업)

경험사항

구름 프로젝트 디자이너 교육 수료

2025.10~2026.05

평택 직업 전문학교 디자인 기초 교육 수료

2025.04~2025.08

경력사항

평택시의회 홍보팀 / 인턴

2024.01~2024.04

- 홍보팀 로고 제작 보조(기념품 적용)
- 홍보팀 전반 사무보조
- 평택시 블로그, 시청, 인스타그램 홍보자료 제작 보조

놀이치료사 / 프리랜서

2021.12~2023.04

- 아동 놀이치료 및 부모 상담
- 검사 결과 해석 및 보고서 작성

자격증 / SKILL

- FIGMA
- ILLUSTATION
- PHOTOSHOP
- AI (codex, claude code, GPT, Gemini, 시댄스, 러버블 등)
- HTML / CSS

성실함

책임감

아이디어

실행력

협업 중심

피드백 수용

“

포트폴리오 사이트
바로가기

”

“

프로젝트

머더미스터리(2026.03~04)

: 프로젝트 바로가기

시니네민박(2026.04~05)

: 프로젝트 바로가기

”

프로젝트

1. 머더 미스터리

머더미스터리 온라인 보드게임 제작 경험

- 기존에 있던 머더 미스터리 보드게임을 온라인 버전으로 제작 기획
- 혼자서 보드게임을 하지 못하는 아쉬움에서 '온라인 보드게임', '스토리과 추리의 만남'의 아이디어에서 시작됨
- 기획안 작성(게임 진행방식, 스토리, 배경, 디자인 기획)을 바탕으로 레퍼런스 이미지 서치 후 AI 활용하여 게이밍 웹사이트 제작.
- 배포 후 SNS(쓰레드) 공유, 약 1주일만에 방문자 300여명 이상 방문, 체류 시간 평균 3분 이상.
- 'AB 테스트에서 더 몰입감이 있었으면 좋겠다' 피드백 반영 각 테마에 맞는 BGM, 클릭 효과음 삽입

2. 시니네 민박

시니네 민박 게이밍피케이션 요소 삽입 경험

- 쉽을 주제로 직접 브랜딩한 '시니네 민박' 웹사이트
- 영상이 될 이미지 소스 서치 후 AI 활용하여 영상 제작 (인트로, 각 컨셉 룸 영상, 콘텐츠 영상 등)
- 로비 페이지 : 싸이월드 - 미니홈피 와 비슷하게 방향키로 키보드 움직이고, 컨셉 방으로 입장하는 형식 구현
- AI 활용 영상(씨댄스,파이어플라이,VEO) 바이브 코딩으로 웹사이트 구현

자기소개

성격 특징

저는 한번 마음 먹은 일은 끝까지 해내기 위하여 노력합니다. 끝까지 잘 모른다면 ai에게 묻기도 하고, 직속 선배님에게 물어 묻기도 합니다. 이런 우직함은 성실함의 바탕이라고 생각합니다. 당연한 것일수 있지만, 당연함이 지켜지지 않는 상황들이 벌어지곤 합니다. 업무에 책임을 지는 것은 기본으로 지킵니다. 또, 제 장점은 참신한 아이디어가 많은 편이며, 이를 지체 없이 현실로 구현해 내는 능력이 있습니다. 예를 들어, '혼자서 하는 온라인 보드게임'을 기획하고 제작한 포트폴리오가 [머더 미스터리]웹사이트 입니다. 더불어, 사용자가 어디서 흥미를 느끼고 어디서 이탈 할 수 있는지까지 생각합니다. 실제로, [머더 미스터리]사이트는 AB테스트를 위해 사용자 인터뷰를 한 결과, 스토리 전개가 잘 이해가 가지 않는다, 조금 인터렉션이 단순하다라는 피드백을 받아 보완을 계획하고 있습니다.

지원동기

일에 진심을 다 합니다. 그래서 제가 진심으로 일할 수 있는 요소를 늘 생각합니다. 디자인이라는 새로운 분야로 직업 전환을 하게 된 계기는 '재미' 였습니다. 0 → 1, 무 유. 아무것도 없는 상태에서 무언가를 만들어내는 것을 좋아합니다. 그래서 이 직무에 지원하게 되었습니다. 단순한 '재미'를 넘어서 '보람'을 느끼고, '성취감'을 느끼고 싶기 때문입니다. 저는 프로덕트 디자이너 / uxui 디자이너로 사용자의 입장에서 생각하고, 어떻게 하면 사용자가 웹의 경험을 긍정적으로 느끼고, 만족할 수 있을까를 늘 고민합니다. 그 과정에서 저만의 개성과 회사가 지향하는 지점의 발란스가 딱 맞아 떨어지기 위해 노력하고자 합니다. 회사만의 고유한 정체성을 살리며, 저만의 스타일로 풀어나가는 작업을 하고 싶어 지원하게 되었습니다.

자기소개

직무 경험 및 강점

늘 피드백에 목이 말랐고, 혼자 프로젝트를 책임지고 하다보니 프로젝트에 대한 책임감을 자연스럽게 느끼고 묵묵히, 그리고 꾸준히, 작업해왔습니다. ai와 피그마 툴을 활용하여 추리, 조사하기 게이밍 페이지를 [머더미스터리] 사이트를 만들었습니다. ai와 피그마 툴을 활용하여 게이밍 요소와 영상, 사운드 요소가 있는 직접 브랜딩한 숙박업체 웹사이트 [시니네 민박]를 만들었습니다.

AI를 활용해서 상황에 맞는 이미지와 영상, 웹에 들어가야 하는 요소를 생성하였고 이를 바탕으로 효율적인 결과물이 산출되었습니다. 직접 코딩을 하지 않고 바이트 코딩을 통해 웹사이트를 구현할 수 있게 되었습니다. 직접 코딩 작업을 하면서 익힌 기본적인 개념이 바이트 코딩을 할 때 도움이 되어 더 정확한 프롬프트를 입력할 수 있었습니다.

직접 웹퍼블리싱을 한 경험도 있어, 유관 직무의 분들과도 소통이 활발할 수 있을 것이라 생각합니다. 기본적인 html / css 정도의 지식을 보유하고 직접 코드를 작성할 수 있습니다. (약간의 자바스크립트) 기획 / 개발 / 디자인이 모여 하나의 서비스, 프로젝트를 완성해 나가는 과정에서 각 직무에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 제가 담당하는 부분은 꾸준히, 피드백을 받고 수정해가며, 책임감있게 업무해 나갈 수 있습니다.