|  |
| --- |
| **Curriculum vitae (이력서)** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | |
|  |  | **지원분야** | 웹 디자이너 | **희망연봉** | 회사 내규에 따름 |
|  | **성명(한글)** | 장 민 경 | **성명(영문)** | Jang min kyung |
| **생년월일** | 1999.11.20 | **휴대전화** | 010 - 5553 - 8499 |
| **E - Mail** | 12alsrud12@naver.com | **비상연락망** | X |
| **주 소** | 경기도 성남시 분당구 미금일로 75 하얀마을주공6단지아파트(614-107) | | |

**Profile InfoⅠ(학력사항)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **기간** | **학교명** | **학과(전공)** | **학점** | **졸업여부** |
| 2015-03-02  ~ 2018-02-07 | 불곡고등학교 | 인문계 |  | O |
|  |  |  |  |  |

**EducationⅠ(교육이수)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **기간** | **교육기관** | **과정명** | **시수** |
| 2024-04-24  ~  2024-09-10 | 이젠 컴퓨터 아카데미  (분당점) | [디지털디자인]UI/UX웹앱디자인(피그마[Figma])&프론트엔드(react.js) | 760h |
|  |  |  |  |

**EducationⅡ(교육내용)**

|  |  |
| --- | --- |
| **과정명** | **교육 내용** |
| 이젠 컴퓨터 아카데미 (분당점) | 피그마, 포토샵, HTML, CSS, JavaScript, jQuery |
|  |  |

**Certification (자격증, 수상내역, 장학금내역)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **자격증 & 장학금** | **발행처** | **취득년월** | **비고** |
| 한글파워포인트 C등급 | 한국생산성본부 | 2010-02-04 |  |
| 아래한글 B등급 | 한국생산성본부 | 2011-06-02 |  |
| GTQ그래픽기술자격 1급 | 한국생산성본부 | 2012-03-16 |  |

**Profile InfoⅡ(병역 및 취미, 특기)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **병역** | **면제사유** | **군별** | **복무기간** | **취미** | **특기** |
|  |  |  |  |  |  |

**Work Experience (인턴 및 근무 경력, 아르바이트)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **기간** | **회사명** | **직책** | **업무내용** |
| 2021-01 -30  ~ 2024-01-19 | 유디서현치과 | 어시스트 | 원장님 진료시 보조, 진료실 준비및정리, 치과재료 제고정리 |
|  |  |  |  |

**Volunteer (사회활동, 봉사활동)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **기간** | **소속단체** | **봉사활동처** | **봉사업무** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **Self-introduction (자기소개서)** |

|  |  |
| --- | --- |
| **자기소개** | **[“어떤 일을 하던 책임감 있게 하라, 그리고 배움을 멈추지 마라”]**  이게 바로 저희 좌우명이자 저를 소개하는 말입니다.  책임감 있게 일을 처리하며 자만하지 않고 계속해서 배움을 이어나가는 것.  전부터 일을 하였을때에도 어떠한 일을 할 때는 무슨 일을 하면 일을 꼼꼼히 체크하고, 당장 마감이여도 마지막 1분까지 최대한 검수하고 일을 끝마쳐야 안심하는 성격이라 꼼꼼하고 책임감도 크다는 말을 많이 들었습니다.  그만큼 남들보다 전체적인 일의 속도는 조금 느리지만 꼼꼼하고 시간내에 최대한 확실하게 일을 끝마치는 사람이기 때문에, 단순히 빨리빨리 일만 끝내기 보다. 최대한 완벽하게 실수없이 일을 끝마치는 사람입니다.  또 저는 호기심과 배움에 관심이 많습니다.  평소 집에서도 제가 흥미를 가지고있는 웹 디자이너 관련 학습 도서나 유튜브 등을 보며 혼자 공부를 하고 코딩도 재밌어서 집에서도 종종 하면서 제가 만들고 싶은 사이트들을 구현해보면서 시간을 보내고,  그림 그리는 것과 풍경 사진을 찍는것도 좋아해서 관련 영상을 보며 공부하면서 그림을 그린다거나 친구의 프로필 사진을 그려주는 등 취미겸 특기를 가지고 있습니다.  사진의 경우는 어플을 통한 간단한 보정을 해서 분위기 있게 사진을 잘 찍는다는 이야기도 들어봤습니다. |
| **성장과정** | **[ 소 제 목 ]**  초등학교를 들어가기 전부터 남들과는 다르게 그림그리는 것과 책 읽기를 매우 좋아했었습니다.  하루 6시간씩은 풀로 집중하면서 시간가는줄 모르고 그림을 계속 그리며, 그 과정에서 그림을 독학으로 시작하게 되었고 주변에서는 가장 잘 그리는 사람이 되었습니다.  하지만 완전히 그림 업계로 빠지기에는 독학으로 배운 저로서는 조금 부족했기에 그와 관련있는 다른 직종을 하고자 3Dmax라는 3D프로그램 수업을 들은적도 있었지만,  그 시기에는 취업이 잘 안되는 시기라 결국 취업을 위해 간호조무사 자격증을 따서 치과에서 일을 하게 되었습니다.  그러나 전부터 꿈꿔왔던 그림, 예체능 관련 일을 향한 열망이 너무나도 크기 때문에,  지금까지는 내가 좋아하는 것을 직업적인 일로 하고싶다는 꿈만 꾸고  퇴근 후 집에 왔을때에는 클립스튜디오 같은 그림관련 프로그램을 이용해서 SNS활동들을 좀 하다가  결국에는 한번뿐인 인생 내 마음을 따라서 내가 하고싶은 일을 해보고 싶다는 생각이 들었습니다.  그래서 기존에 1년 단위로 하던 계약도 마침 거의 만기가 되던 차에 일을 그만두고, 취업 프로그램 먼저 시작하게 되면서  그 과정에서 예술성이 필요한 웹 디자이너, 퍼블리셔 관련 직종을 소개 받아 처음으로 배우게 되었습니다.  처음에는 코딩 이라는 것 자체가 어려울 것 같아 걱정을 많이 하였으나.  걱정한 것 과는 다르게 처음부터 굉장히 재미있었고, 배울수록 하고싶은게 많아 따로 공부하면서,  이 일에 대해 깊이 탐구하고 알아가며 내 손으로 이런 사이트를 구현한다는 것 자체가 나에겐 큰 흥미와 재미구나를 알게되었습니다.  **ㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡ**  \* 기업은 지원자의 실제 성장과정을 보고싶은 것이 아니라 지원자가 지원하려는 분야에서의 성장과정을 알고 싶은 것이다. 따라서 지원하려는 분야(웹디자인, 웹퍼블리셔, 웹개발자, 앱개발자, JAVA개발자 등등) 쪽으로 발을 들인 계기부터 적어야한다.  즉, 인생의 전환점부터 시작하여 흥미가 관심이 되고 관심이 열정이 되기까지 어떤 과정을 거쳤으며, 그 열정으로 어떤 노력을 통해 어떤 기술들을 익혔는지 구체적으로 기재한다. 그리고 내가 지원하는 분야에 적합한 인재임을 제시하면서 마무리 짓는다.  \* 비전공자는 과정을 선택한 계기나 들어온 계기(Turning Point)부터 기술습득을 위한 노력한 부분을 집중적으로 작성하라.  \* 전공자는 관심을 가진 계기부터 성장하게 된 이야기를 집중적으로 작성하라. |
| **성격소개** | **[ 소 제 목 ]**  저는 전부터 성격이 급해서 자잘한 실수를 한다는 것,  그리고 돌발상황이 생길때 크게 흔들린다는게 단점입니다.  하지만 실수를 스스로 깨닫고는 그 이후 부터는 한번 더 확인하는 습관을 들여 실수를 줄이고 그로 인해 일을 할 때에는  점점 꼼꼼하면서도 일의 진행시간을 단축시키는 장점으로 서서히 변화시키고 있습니다.  또 저는 A라는 일을 하고있을때 갑자기 B라는 일이 추가되면 머릿속으로 처음 루틴을 짜둔게 흐트러져 순간적으로 정신적으로 크게 흔들리는대,  진정되기만 한다면 잠깐동안 머릿속으로 우선순위를 지정하고 루틴을 어떻게 짜야지 두가지 일을 빠르게 시간내에 처리할 수 있을지 생각한 후에 진행하는 방식으로 보완하려 하고 있습니다.  그리고 장점으로는 제 성격은 기본적으로 주변에 스며드는 성격이지만 아무도 나서지 않는 일에는 주도적으로 나서는 점입니다.  예를 들어 조별과제를 할 때에는 아무도 주제 선정을 하지 못하면 먼저 의견을 낸다거나 아무도 하려하지 않는 자잘한 일도 저라도 책임지고 합니다.  또한, 다른 장점으로는 모르는게 있다면 무작정 안하거나 물어볼 상대방이 바쁠시에는 물어보기 전에 스스로 먼저 정보를 알아보고 해결을 해보려고 한다는 점입니다.  물어볼 상대방이 바쁘다거나 하면 저 스스로가 우선적으로 정보를 알아보고나서  다른대에 미리 적용해본 후에 제대로 되는 것 까지 확인 한 후에 혹시 몰라서 재확인도 받습니다.  마지막으로 저는 집중력이 좋습니다. 한번 집중하면 포텐셜이 좋다고도 들었고  **ㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡ**  \* 성격의 장, 단점을 작성할 때 단점에서 장점으로 써라.  \* 성격소개에서는 기업이 의도하는 바는 ‘성격에는 장점과 단점이 있는데 그 중 단점은 어떤 노력으로 보완했는지 장점은 어떤 노력으로 강화시켰는지’를 보고 그 경험을 통해 상황대처능력, 임기응변 능력 등을 알아 볼 수 있다. 업무에는 여러 가지 상황이 있다. 업무를 함에 있어 최악의 상황을 마주할 수 있다. 그때 업무에 어떻게 적용할 수 있을지 보고 싶다.'라고 하는 게 핵심이다.  성격은 장, 단점이 있으며 단점을 보완 및 승화시켜 장점으로 활용할 수 있도록 작성해야 한다. 양날의 검처럼 한쪽 면을 봤을 때 단점이지만 반대쪽 면을 봤을 때 장점으로 발휘될 수 있다는 통하지 않는다. 단점을 고치려고 노력하는 부분을 작성해야 하는데 시선만 달리 보아 좋은 점을 발견했다는 말은 근본적으로 단점이 고쳐지지 않은 것이므로 쓸 수 없다는 것을 참고하여 작성해라. |
| **직무역량** | **[다들 잘 모르던 때부터 노력과 열정만으로, 최고의 결과를 이끌어낸 열쇠]**  웹 디자이너 관련 수업을 들으면서 두 번의 팀 프로젝트를 하게되었는대.  처음 팀 프로젝트에서는 팀장을 기간내에 돌아가면서 하기로 하였으나,  그 시절에는 수업 초반이라 아직 잘 할 줄 모르는 팀원들이 있었기 때문에,  팀원들이 모르는게 있으면 팀장이 다른 사람이여도 저에게 물어보았고,  조별과제가 막바지에 다다랏을때 HTML과 CSS로 만든 사이트를 다 같이 구현한 것을 합쳐야 했습니다.  하지만, 아무도 하려 하지 않아서 제 스스로가 팀원분들 작업물을 가져온 후에 합쳤습니다 그러나 다들 처음 하는거다보니 막상 합치니까 다른 사람의 코딩이 서로 꼬여서 에러가 난 부분을 혼자 수정 보완 하고,  갑자기 발표 당일 아침에 자신의 파트 부분을 수정했다고 다시 교체해달라고 부탁한 팀원분 것도 다시 합치다 에러가 생긴 부분을 수정 보완 후 발표를 진행하게 되었는대, 결과적으로는 저희 팀의 발표가 가장 성공적으로 진행되었습니다.  그리고 두번째 팀 프로젝트를 진행 하였을때는 처음과는 다르게 HTML, CSS, JS를 사용해서 반응형 페이지를 제작하는 프로젝트 입니다.  주제 선정부터 제가 주도해서 의견을 내다가 팀장이 되었는대.  그로인해 시안발표용 ppt제작 및 css로 스타일 가이드를 제작하는 등.  이렇게 팀 프로젝트를 진행하면서 이 직무에 대한 이해도의 증가와 더불어 자신의 할 몫을 기간내에 끝내지못하면 누군가가 그만큼 일을 더 해야하는구나 라는 직무의 무개와 처음하게 되는 일을 여러가지를 해보면서 소규모 프로젝트의 일의 진행 을 경험하게 되었습니다.  또한 저는 기본적인 그림 실력이 있어서 비록 독학이지만,  요즘 그림그리는 사람들이 쓰는 Clip Studio를 사용하면서 3D소재나 브러쉬 소재들을 이용해서 그림을 그릴 수 있습니다.  SD캐릭터 같은걸 잘 그린다는 평가를 받은적이 있어 홈페이지용 일러스트를 그릴때 도움이 될거라고 생각합니다 그림을 어릴적부터 그려왔어서 Clip Studio가 아니여도 게임업계나 버츄얼 유튜브 하시는 분들이 주로 사용하는 Live 2D 툴도 사용한 적이 있습니다.  **ㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡ**  \* 프로젝트 수행내용을 경험치로 환산하여 작성해라. 경험의 스펙트럼은 중요하지 않다. 그 경험을 어떻게 표현해내느냐가 핵심이다.  \* 특별하지 않아도 경험에서 쌓은 교육과정의 시각과 열정을 드러내 본인의 스토리로 만들 수 있다면 경쟁에서 충분히 승산이 있다.  \* 직무역량은 지원한 분야에서 내가 가지고 있는, 또는 발휘할 수 있는 기술들을 뜻한다. 꼭 강조하고 싶은 프로젝트 수행내용을 경험치로 환산하여 작성하거나 교육 수강 내용, 기술 관련 사항, 자격증이나 수상 내용 등으로 본인을 보여줄 수 있다. |
| **지원동기 및**  **포부** | **[ 소 제 목 ]**  평소 여러 사이트를 이용하면서 한번씩 칸이 삐뚤어져 있다거나 구매 바로 옆에 취소버튼이 작게 있어서 구매버튼을 누르려다가 바로 옆의 취소버튼이 눌려서 자꾸 취소하게 된다거나 하는일이 있었습니다.  저는 제가 여러 사이트를 들여다보는 사용자로서 불편했던 점과 좋았던 점을 접목하여 발전시키는 웹 디자이너가 되기 위해 지원하였습니다.  또한 저는 SD일러스트를 잘 그린다는 평을 받았기 때문에  이 재능을 살려 다른 사람들의 눈에 들어오는 웹사이트를 디자인하는,  **ㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡ**  \* **지원동기** : 자신의 목표, 목적, 꿈을 회사의 비전, 방향성과 결부시켜서 작성하라.  \* **포부** : 지원동기를 토대로 보유기술 영역을 포함한 구체적인 행동을 제시하라.  \* 지원동기 및 포부에서 기업의 의도는 '왜 우리 회사에 지원했니?' 이다. 이 부분으로 '나는 왜 이 회사에 지원하였을까?', '지원하게 된 동기가 어떤 걸까?', 그 동기가 왜 생겼을까?'를 고민해봐야 한다.  내가 이루고자 하는 목적, 목표, 꿈을 서두에 작성하고 그것을 기업의 비전, 방향성, 가치, 전문성, 기술 강점과 결부시켜 작성한다. (기업의 비전이나 방향성은 회사 홈페이지 소개말에 있다) 포부는 '만약 내가 입사한다면 ~' 을 전제로 내가 회사에 기여하기 위해 구체적인 행동을 제시하는 부분이다.  막연히 뽑아주면 열심히 최선을 다하겠다는 말은 신빙성이 없다. 업무를 열심히 익혀서 빠르게 적응하겠다는 것도 마찬가지. 구체적으로 어떤 노력을 기울일 것인지 작성해야 한다. 그 때도 시간적인 개념은 넣지 말고 구체적이되 단계적으로 첫째, 둘째, 셋째의 형식으로 나눠서 생각하면 쉽다. 마지막은 직무와 연관하여 자신이 회사에 기여 할 수 있는 부분을 작성하며 마무리 짓는다. |

**\*\*! 이력서 요점 !\*\***

**\*** 자기소개서의 각 단락에 헤드라인(머리글)을 작성하면 자기소개서의 문장이 더 살아날 수 있다.

**\*** 학습계획, 정보수집 등과 같은 계획성 및 일관성 있는 내용을 부여하는 것이 좋다.

**\*** 지원분야에 대한 열정과 도전정신으로 충만해야 한다.

**\*** 충분한 직무분석을 통한 확고한 직업의식을 가지고 있다는 점을 강조한다.

**\*** 결과적으로 나는 기업에 도움이 될 수 있는 인재라는 점을 강조한다.

**\*** 직무와 유관한 관심사항에 대해 작성하거나 또는 자신의 기술력에 대해 작성한다.

**\*** 이력서는 업체에 자신을 홍보하기 위한 수단이 되어야 하기 때문에 자신과 관련이 없는 사항은 자신에게 유리한 방향으로 타이틀을 수정하거나 삭제한다.

\* 마지막으로 글을 보기좋에 문단의 여백을 주고 들여쓰기 하는 것도 하나의 센스.