

이 력 서



이름	양원근	영문	Yang won geun	나이	2001년생
지원분야	안드로이드 앱 개발			경력	1년 7개월
휴대폰	010-3927-2021	홈페이지	https://github.com/YuHaanSung		
E - mail	Thechlidren2001@gmail.com				
주소	수원시 영통구 매탄동 인계로 239 매탄성일아파트 205동 1409호				

학력사항 (최종학력 : 동양미래대학교(2년) 졸업)

재학기간	학교명 및 전공	학점	소재지
2017.03 ~ 2020.02	효원고등학교		수원
2021.03 ~ 2023.02	동양미래대학교 컴퓨터정보공학과	4.32 / 4.5	서울

경력사항 (전체경력: 5년 6개월)

근무기간	근무회사	부서	직위	담당직무
2015. 02 ~ 재직중	(주)잡코리아	기획	대리	웹서비스기획, 모바일기획, ui설계
2013. 02 ~ 2015. 02	알바몬	기획	주임	웹서비스기획, 모바일기획, ui설계

교육/연수

기간	과정명	기관
2022.04 ~ 2022.06	GitHub로 함께하는 팀 개발	동양미래대학교
2022.07 ~ 2022.09	파이썬과 빅데이터 개발	동양미래대학교

기타활동

기간	활동 내용	기관
2022. 04 ~ 2023. 02	동양미래대학교 동아리 ONE 활동	동양미래대학교

수상내용

기간	상세 내용	기관
2021.12	2021 IoT 창의공학 경진대회	동양미래대학교

병역

복무기간	군별/계급/병과	미필사유
0000. 00 ~ 0000. 00	미필	적체 심화

활용능력

활용가능 프로그램	숙련도	사용정도
안드로이드 스튜디오	상	공부시간 측정용 앱 개발
비주얼 스튜디오(C언어)	상	C언어 심화 교육 수강
이클립스(JAVA)	중	평범한 정도
PyCharm(Python)	중	슈팅게임 개발

위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다

2022 년 09 월 19 일

성 명 : 양원근 (인)

자 기 소 개 서

■ 성장과정

제가 기억하는 마지막 기억은 4살 때 모니터에 흘러나오는 숫자송을 부르는 것이었습니다. 인터넷 속은 저에게 신기한 공간이었고, 그 공간에서 다른 사람들과 소통하는 것은 즐거웠습니다. 이렇게 어릴 때부터 컴퓨터와 함께한 저는 초등학생 시절 제가 좋아하는 컴퓨터에 게임을 만들고 싶었고, 직접 플래시게임을 만들었습니다. 다른 사람들이 제가 만든 게임을 플레이해주는 이때의 경험은 저에게 잊을 수 없는 것이었습니다. 이때의 경험이 제가 소프트웨어학을 선택하게 된 가장 큰 계기였다고 생각합니다.

또한 중학교 2학년에 저는 게임개발동아리의 부장이었고, 당시 학교 축제까지 반드시 게임 제작을 완료해야 했는데, 이때 절대로 혼자서는 개발을 끝낼 수 없다는 것을 알게 되었고, 다른 친구들과 적극적인 협업으로 겨우 개발을 완료할 수 있었습니다. 이때의 경험이 개발에 있어서 협동이 중요하다는 것을 알게 된 계기가 되었습니다. 협동이 중요하다는 제 생각은 전적대 시절 많은 조별과제와 프로젝트에서 조장을 맡으면서 강화되었습니다. 고등학교때는 “내가 즐거운 것을 해야 행복하게 살 수 있다”라는 생각으로 소프트웨어 관련 전공을 가지게 되었습니다.

■ 지원동기

저는 2010년에 “주전자 닷컴”이라는 사이트에서 다른 사람이 만든 플래시 콘텐츠를 재밌게 플레이하고, “나도 한번 만들어보자!”라는 생각으로 직접 액션스크립트를 사용해 플래시 게임을 만들었습니다. 지금 생각하면 조잡했던 게임을 다른 사람이 플레이해주고 댓글을 남겨줘 저는 정말 뿌듯했고, 더 잘 만들고 싶은 마음에 방과 후 학교 컴퓨터교실에 들어가서 친구들과 컴퓨터에 대해 배운 것은 저에게 정말 즐거운 기억이었습니다. 그래서 고등학교 시절 “어떤 전공으로 진학해야 할까?”라고 고민할 때 플래시게임을 만들었던 시절의 즐거웠던 기억이 떠올라 “좋아하는 일이어야 진짜 잘할 수 있다.”라는 생각으로 컴퓨터정보공학과에 진학하게 되었습니다.

그렇게 컴퓨터정보공학과에 진학한 후 2년동안 많은 것을 배웠지만, 올해 초 2차세계대전에 대해 공부하다가 에니그마를 풀어 1400만명을 살린 인공지능의 아버지인 앨런 튜링이라는 사람을 알게 되었고, 사람들을 위한 인공지능을 개발해보고 싶다는 생각으로 인공지능에 대해 깊이 공부했습니다. 그러던 중 귀사가 미래 먹거리로 인공지능을 중시하고 있으며, 인공지능 관련 교육을 실시하고 있다는 것을 알게 되었습니다. 따라서 사람들을 위한 인공지능을 개발하고 싶다는 제 꿈을 이루기 위해 지원하게 되었습니다.

■ 성격의 장단점

제 성격의 장점은 끈기와 책임감이 있다는 것입니다. 저는 중학교 동아리 부장때도, 대학교에서 조장을 자주 맡았을 때도 역경에 부딪쳐도 포기하지 않고 책임감 있게 팀원들과 함께 문제가 해결될 때까지 책임감 있게 시도하고 해결했습니다. 이러한 저의 ‘끈기’와 ‘책임감’이라는 장점은 버그가 많은 인공지능의 특성상 꼭 필요한 것이라고 생각합니다. 제 성격의 단점은 고집스럽다는 점이었습니다. 이때문에 때로는 제 장점인 끈기와 맞물려 잘못된 방향으로 노력해 손해를 보기도 하였습니다. 저는 대학교 시절 이를 극복하기 위해 꾸준히 지금의 방향이 맞는지 계획표를 짜며 어떻게 공부할지 고민했고, 이러한 고민은 자기주도학습 능력의 향상으로 이어져 좋은 학점을 받을 수 있는 원동력이 되었습니다. 이렇게 얻은 자기주도학습 능력은 자율적으로 찾아 공부해야하는 프로그래머에게 꼭 필요한 장점이라고 생각합니다.

■ 입사 후 포부

4차 산업혁명에는 기계학습과 인공지능의 발달로 인한 산업의 변화를 가리킵니다. 저는 앞으로의 시대가 4차 산업혁명, 즉 인공지능의 시대라고 확신합니다. 저는 이 인공지능의 시대에서 2차대전당시 에니그마 해독으로 수많은 사람을 살린 앨런 튜링처럼 사람들을 위한 인공지능을 만들고 싶습니다. 저는 이를 위해 대학생들과 병역생활동안 영어와 수학, 프로그래밍공부에 꾸준히 매진했고, 앞으로는 사람들에게 맞춤형으로 필요한 것이 무엇인지 계속 고민하며 AI와 빅데이터를 활용한 소프트웨어를 만들고 싶습니다. 먼저 저는 회사 업무에 전념하며 5년 내에 시니어 개발자가 되기 위해 노력할 것입니다. 그 후 저는 이 회사를 AI기술을 선도하는 회사로 만들고 싶습니다.어쩌면 너무 허황되고 어려운 목표일 수도 있습니다. 하지만 제 행복과 꿈을 위해 노력할 것이고, 업무와 관련된 지식을 쌓기 위해 뉴스와 컨퍼런스를 보며 기술의 흐름을 파악하겠습니다. 귀사에서 인공지능 전문가가 되어 저를 선택하신 결정에 후회하지 않게 최선을 다해 사람들을 위한 인공지능을 만들고 싶습니다.

※ 위 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인 합니다.

2022년

9월

19일

지원자 : 양원근