



유철근

Yoo Cheol Geun



## 인적사항

생년월일 : 1990.03.20.

연락처 : 010-6092-3430

이메일 : [yoocheolgeun@gmail.com](mailto:yoocheolgeun@gmail.com)

주소 : 서울시구로구경인로 661



## 어학능력

영어 / 2019.04 취득 / 중



## 주요 프로젝트

2006 - 2009

안동고등학교

2009 - 2015

서경대학교  
영상디자인학과 -  
3.99/4.5



2015 - 2020

(주)한국 EDS

SI 팀 / 사원 / JAVA 프로그래밍 개발 구현



HTML / CSS

100%

Microsoft 365

50%

시스템 운영

50%

멀티미디어

100%

콘텐츠 제작

Github 응용

70%



- 2015. 08. 멀티미디어콘텐츠제작전문가 / 한국산업인력공단
- 2014. 12. 컴퓨터활용능력 2급 / 대한상공회의소
- 2008. 12. 워드프로세서 1급 / 대한상공회의소
- 



수상경력 없음.



# 자기소개서

## 지원동기

저는 학교생활 때부터 자신을 위한 일 보다 타인을 위한 일을 많이 하였고 다른 사람에게 부담이 되는 일을 하지 않는 것을 목표로 하였습니다.

저는 대학시절과 회사에서 멀티미디어제작을 전공으로 하였으며 프론트엔드 개발에도 참여하였습니다.

저는 대학시절부터 언론사와 같은 미디어 업계에 근무하는 것을 희망하였습니다.

저에게 기회를 주신다면 지난시기 대학과 회사에서 터득한 기술과 저의 열정을 제가 희망하던 분야에서 발휘하고 싶습니다.

## 성격장단점

저는 계획적인사람입니다.

등고자비라는사자성어가있습니다.

일하는데는 반드시 차례를 밟아야 한다는 말인데 먼저 계획을 확실히 세우고 행동을 하는 점은 영상디자인을 할 때 큰 도움이 된다고 생각합니다.

어떠한 일에 대하여 실패를 두려워하는 부분은 안 좋은면도 있으나 반대로 실패를 하지 않기 위해 일을 끝내기 전에 여러 번의 재확인을 하는 점은 좋은면이라고 생각합니다.

내성적이어서 다른 사람들과 이야기를 잘 하지 못하는 점이 있었는데, 이는 군대, 대학교를 걸쳐가며 여러 사람과 두루두루 얘기하고, 모임에선 적극적으로 이야기를 먼저 하려고 시도하고, 팀장, 반장 같은 모임의 장을 적극적으로 하려고 한 결과 모든 사람과 친해지는 정도의 사교성은 아직 부족하지만, 점차 모르는 사람들과도 편히 얘기를 할 수 있게 되어서 회사에서 중요한 팀플레이를 원활하게 할 수 있게 되었습니다.

# 자기소개서

## [<입사 후 포부> “신뢰가 되는 인재”]

입사 후에는 빠르게 도움이 될 수 있는 사원이 되도록 열심히 노력하겠습니다.

저는 부탁받는 것을 좋아하고 다른 사람의 도움이 되는 것을 좋아했습니다.

다른 사람이 저에게 부탁한다는 것은 곧 저를 신뢰하기 때문이라 생각하고 있습니다.

하지만 제가 입사를 하게 되면 부족한 면이 많아서 크게 도움은 되지 않으리라 생각합니다.

그러나 다른 사람의 도움이 될 수 있게 빠르게 배워서 신뢰를 하루빨리 쌓을 수 있도록 노력하겠습니다

책임감은 저를 나타내는 메인 키워드입니다.

저는 폐를 끼치는 것을 싫어합니다.

준비를 치밀하게 하고 계획을 반드시 지키며 끊임없이 생각하는 것이 저의 장점입니다.

한 번만이라도 저를 믿어 주신다면 그 믿음에 반드시 보답하겠습니다.

## [<성장 과정> “타인에게 도움이 되는사람”]

부모님이 맞벌이를 하셔서 혼자 있는 시간이 길었습니다.

그런 부모님께 폐를 끼치기 싫어서 말썽을 일으키지 않고 학교생활을 성실히 했다고 생각합니다.

친구들과의 주먹싸움도 없었고, 출결석도 초등학교시기부터 대학교까지 병결을 제외하고는 전부 성실히 출석했습니다.

저 때문에 다른 사람이 피해를 보는 것을 싫어하여 항상 타인과의 약속에는 정해진 시간보다 일찍 도착하는 습관이 들었고 역지사지는 저의 마음속에 중요한 단어가 되었는데 이는 나중에 지인들이 저를 신뢰하는 큰 요인이 된 거 같습니다.

중학교 3학년시절 도덕시간에 선생님께서 꿈에 대해 생각해보라고 하셨을 때 오랫동안 여러가지를 생각해보았습니다.

그중 초등학교 시절 피아노나 태권도 등을 여러 가지 배웠는데 그때 배웠던 것 중에가장 재미있고, 습득이 빨랐던 디자인에 대해 다시금 생각을 해보았습니다.

디자인에 대해 배우면 배울수록 가능성이 넓다는 것을 느꼈고, 이 점을 제 성격과 합쳐서, 사람들이 일상생활에서 도움을 줄 수 있는 일을 찾아하는 것이 저의 목표가 되었습니다.

그래서 '타인에게 도움이나 즐거움을 줄 수 있는 사람'을 목표로 하게 되었습니다.

--