

# 적극적으로 임하고자 하는 입니다.

1999년 (24세/만 22세) | 남

학력사항	경력사항	희망연봉	희망근무지/근무형태	포트폴리오
대학교(23년) 졸업	신입	회사내규에 따름	서울전체 정규직	총 5건

## 학력

최종학력 | 대학교 23년 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2019.02 ~ 2021.02	졸업	영남이공대학교 (대구)	기계계열	4.45 / 4.5

재학기간	구분	학원/학교명	전공	지역
2021.10 ~ 2022.04	졸업예정	경북산업직업전문학교	컴퓨터 프로그래밍(C#,C,Java,Jsp,Python,SQL,Api)	대구

## 경력

신입

근무기간	회사명	부서/직급/직책	지역	연봉
2018.03 ~ 2021.08 (3년 6개월)	재성정밀	생산1팀(선공정) / 사원 (팀원)	대구	2,100만원
	<div><div>담당업무</div> MCT를 사용한 생산</div> <div><div>퇴사사유</div> 산업체 소집해제</div>			

## 자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2021.10	자격증/면허증	1종보통운전면허	경찰청(운전면허시험관리단)	최종합격
2021.12	수상내역/공모전	송암전1등	경북산업직업전문학교	-
2016.09	자격증/면허증	컴퓨터응용선반기능사	한국산업인력공단	최종합격


## 보유기술

보유기술명/수준/상세내용	
Unity3D / 초급	물리이벤트 발생 적용 가능, 컴포넌트 받아서 스크립트에 작성 가능 사운드 이벤트나 오브젝트를 움직이게 하기위한 Rigidbody3D 사용 가능, Awake,Update,FixedUpdate에 대한 기초적인 지식 보유 getbuttondown,getbutton,getbuttonup와 같은 차이를 이해함.
Unity / 초급	Awake로 컴포넌트를 받아서 물리,움직임등 스크립트로 로직 작성 가능,조건부를 활용해서 사운드를 키고 끄거나 하는 이벤트 주입 가능 에셋,타일 등 적용시키거나 에셋에 따른 물리 사이즈 조절 가능 및 충돌 이벤트 설정 가능,Awake,Update,FixedUpdate에 대한 기초적인 지식 보유 getbuttondown,getbutton,getbuttonup와 같은 차이를 이해함.
Git Hub / 어느정도 다룰수 있음	깃허브 데스크탑과 깃허브를 통해서 푸쉬,풀을 이용한 소스 공유 가능 브랜치기능을 사용해서 기존 소스를 유지하며 소스코드 작성 가능, 깃랩에서 토큰 발행하여 깃허브 데스크탑과 프로젝트 연동 가능
Spring Boot / 초급	mybatis,maven으로 pom.xml에 dependency 부여 및 mapper,service,controller로 나눠서 페이지 연결 및 yaml,property 확장자 파일에 DB 연결 가능 타임리프 적용해서 fragment로 페이지 구현 가능 및 부트스트랩 경험 보유,간단한 게시판 형태 및 DB를 연동한 CRUD 구현 가능
Spring / 초급수준	어노테이션을 활용한 간단한 로직 구현 가능,DB를 연동한 간단한 게시판 구현 가능
Python / 기본적인 언어 활용 가능	반복문 및 기본적인 로직 활용 가능,OpenCV 경험 있음
Java / 기본적인 CRUD 가능	인텔리제이,이클립스로 게시판 기능 구현 가능 DB 연동 가능 반복문 및 제어문 활용 가능
SQL / 기본적인 쿼리문 작성 가능	테이블 생성 및 데이터 삽입 제거 가능 및 이클립스,인텔리제이등등 연동 가능 Oracle,Mysql(HeidiSQL)사용가능 ms sql 공부중
C# / winform을 활용한 프로그램 제작 가능	crud를 활용한 주차관리, 고객관리 등등의 DB 연동 가능, INotifyPropertyChanged를 활용한 winform 작성 가능, Unity스크립트 작성 가능 반복문,조건문 활용 가능

취업우대사항

병역대상	군필   2018.09 ~ 2021.07   육군   이병   소집해제
------	---

## 포트폴리오/기타문서

파일 구분	파일명
포트폴리오	<div> C#으로 만든 멤버관리-프로젝트.pdf   656KB</div> <div><a href="https://github.com/OFreeO/simple_CLUE_project">https://github.com/OFreeO/simple_CLUE_project</a></div> <div><a href="https://youtu.be/K_IXWcaXiCo">https://youtu.be/K_IXWcaXiCo</a></div> <div> INotifyPropertyChanged사용하기.pdf   916.9KB</div> <div><a href="https://github.com/OFreeO/INotifyPropertyChanged/tree/main/WindowsFormsApp2">https://github.com/OFreeO/INotifyPropertyChanged/tree/main/WindowsFormsApp2</a></div>
기타	<div> 2021송암전_꿀딜러.pdf   921.1KB</div>

## 자기소개서

[지원동기]

이번에 회사에 이력서를 낸 권응규라고 합니다.  
기계쪽에서 커리어 전환을 위해 학원에서 공부했습니다.  
이 배움을 토대로 제가 얼마나 성장할수 있는지 보고싶고 보여드리고 싶습니다.  
저에게 기회가 주어진다면 질문하여 배우고 성장하여 회사의 도움이 되어보이고,선배의 가르침을 흡수하여  
제것으로 만들어 기반을 다지며 젊은 패기로 임하겠습니다.

[성장과정]

저는 장애를 가지고 태어나신 두 부모 아래서 태어나고 자랐습니다.  
 비록 두 분은 장애를 가지고 계셨지만 일반 부모 못지 않은 환경에서 잘 키워주셨습니다.  
 그걸 보면서 자란 전 깨달은 것이 있습니다. 어려움은 있을지언정 불가능은 꼭 있는 것 도 아니니깐 것 입니다.  
 어떤 일이 오더라도 불가능은 없다고 생각하며 계속해서 도전하는 자세로 임하겠습니다.

[공장생활]

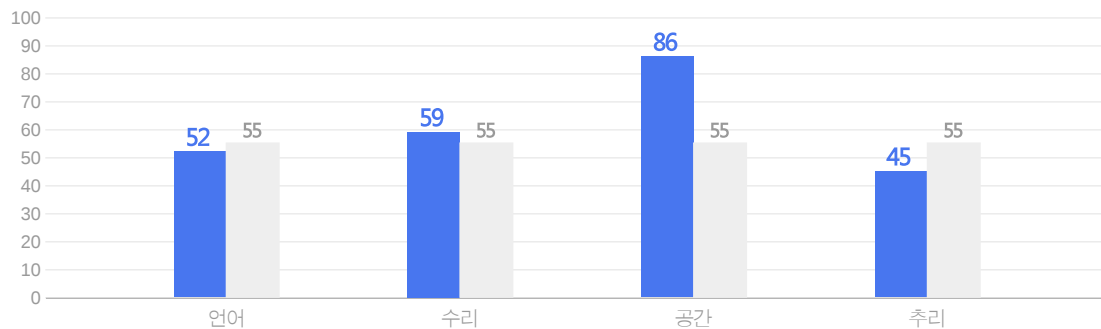
저는 고등학교 3학년부터 일학습병행제를 통해서 회사에 입사해 사회생활을 했습니다  
대구 산업 단지 쪽에 있는 공장에서 약 4년간의 경험을 쌓았습니다.  
가서 사수분에게 MCT 코드도 배우며 좋은 기억도 있고 혼나면서 생활한 좋지 못한 기억도 있고 여러가지 일도 있었지만  
지금 와서 되돌아보면 저에게 있어선 좋은 사회경험이 되어있었습니다.  
비록 직군과 분위기가 똑같진 않겠지만 그때의 사회생활 경험을 살려 빠르게 적응하고 배우며 회사의 일원이라는 마음가짐으로 임하겠습니다.

## 사람인 인·적성 검사

적성검사(응시일 2022-03-23)

■ 적성별 점수

적성	응시자(권용규) 점수	평균점수
언어	85	75
논리	75	65
공간	65	55
기계	55	45
수리	45	35



### Ⅰ 적성별 상세설명

적성	등급	백분위	정의
공간	★★★	96%	<p>권용규님이 가장 잘하는 것은 공간입니다.</p> <p>정보를 머릿속으로 떠올리고, 부분을 통합하여 전체를 파악할 수 있는 능력물체를 마음속으로 회전시키거나 조합할 수 있고, 방향을 바꾸더라도 동일한 도형을 찾아낼 수 있는 능력</p>
수리	★★	69%	<p>수 체계/수학에 대한 이해를 바탕으로 일상적 수리 문제를 쉽게 해결할 수 있는 능력</p> <p>말이나 글로 된 문제 상황을 보다 간단한 수학적 기호(사칙연산 기호, 등호, 부등호 등)로 전환한 뒤 해결해내는 능력</p>
언어	★★	55%	<p>단어와 문장의 의미를 정확히 이해하고, 적절한 어휘를 사용하여 대화하거나 글을 쓸 수 있는 능력글에서 제시된 사실적 또는 맥락적 정보와 개념의 핵심 내용을 파악하고, 요약하여 제시할 수 있는 능력</p>
추리	★★	44%	<p>복잡한 상황과 전제를 정확히 파악하고, 비판적 사고와 추론 과정을 통해 주장의 진위 여부 혹은 오류를 판단할 수 있는 능력주어진 사실들을 조합하여 새로운 가설을 만들고, 스스로 검증할 수 있는 능력</p>

· 백분위

나보다 낮은 점수를 받은 사람을 백분율로 표기  
예) 점수가 95%라면 내 점수보다 낮은 사람이 95% 있다는 것을 의미

· 등급

★★★ : 해당 영역의 능력이 뛰어납니다  
★★ : 다른 응시자와 유사하거나 비교적 우수합니다  
★ : 조금 더 노력이 필요한 영역입니다