**김은비**

SW Developer

1995.8.24 (만 25세)

010-8428-1806

dsino@naver.com

남양주시 화도읍 마석우리 71

|  |  |
| --- | --- |
| 학력 | |
| 2011.03 – 2014.02 | **수원외국어고등학교**  영어과 졸업 |
| 2014.03 – 2019.08 | **한국외국어대학교 러시아학과**  복수전공 일본어통번역학과  학점 3.69/4.5 |

|  |  |
| --- | --- |
| 경력 1년 2개월 | |
| 2019.07 – 2019.12 | **넥스트에디션 기획제작팀 근무**  - 방탈출 테마 기획  - 현장 감리, 지시  - 문제 제작 및 디자인 |
| 2020.06 – 2021.02 | **㈜젤라또랩 물류관리팀 근무**  - 국내외 B2C 출고 관리  - 해외 B2B 수출입 관리  - 물류이관  - 연말 재고 실사 |
|  |  |
| IT교육·인턴·대외활동 | |
| 2021.03 – 2021.10 | **한국폴리텍대학 분당융합기술교육원 데이터융합SW과 과정 이수** |

|  |  |
| --- | --- |
| 해외경험 | |
| 2016.01 – 2016.07 | **러시아 교환학생**  -우랄 연방 대학교 |

|  |  |
| --- | --- |
| 어학 | |
| 2019.05 | **TOEIC 845점** |
| 2019.01 | **JLPT 1급** |

|  |  |
| --- | --- |
| 자격증·시험 | |
|  |  |
|  |  |

|  |
| --- |
| 자기소개서 |

[성장과정]

“No 소통, No Life”

가정의 사정상 어렸을 적 이사를 많이 다녔던 저는 고등학교로 진학할 때까지도 친한 친구를 사귈 기회가 없었습니다. 그만큼 누군가와 소통하는 것에 대한 중요성을 몰랐고 그만큼 상대방에 대한 배려가 서툴렀습니다. 고등학교에서 처음 사귀어 지금까지도 가장 친하게 지내는 친구가 있습니다. 언젠가 그 친구가 꺼려하는 일에 대해서 혼자 판단하고 양해 없이 그 일을 떠넘기는 꼴이 되어 친구가 제게 크게 화를 낸 적이 있었는데, 그 이후에 한동안 대화도 없고 같이 점심도 먹지 않는 날이 거의 한학기 정도 지속이 되었습니다. 그 친구는 사과할 생각이 있다면 언제든 이야기를 하자고 했지만, 저는 처음 겪는 상황에 너무 두려운 나머지 그 일을 회피하였습니다.

그런 냉전과 같은 상황에도 친구는 혹시라도 저에 대해 나쁘게 이야기하는 다른 아이들로부터 저를 변호해주며 챙겨주고 있다는 것을 알고, 관계를 이런 식으로 지속해서는 안 된다고, 꼭 풀어야한다고 생각했습니다. 그래서 용기를 내어 친구와 만나 이야기를 했는데 서먹했던 그 긴 시간이 무색하게 잠깐의 대화로 거의 모든 응어리가 풀리고 관계를 회복하게 되었습니다. 저는 그 짧은 대화가 삶에서 얼마나 큰 역할을 하는지 경험했습니다.

저는 그 때의 일로 대화, 즉, 타인과의 소통은 어떤 관계를 발전시키고 상대를 헤아릴 수 있는 가장 좋은 방법이라는 것을 깨닫았고 이후, 다른 사람들과도 더 잘 어울릴 수 있게 되었습니다. 그리고 대학교에 진학해서는 과대, 총무, 동아리장 등의 직책도 무리 없이 맡아 할 수 있었습니다.

개발자에게 있어서도 중요한 건 소통이라고 생각합니다. 팀 내의 사람들, 고객, 더 나아가 세상과 소통하며 어떤 것들이 중요하고 어떤 것들이 변해가고 있는가를 파악하여 더 나은 팀워크를 형성하고 더 나은 개발을 하는 것에는 모두 소통이 필요합니다.. 그리고 저는 그 소통을 계속해서 노력하고 있는 사람으로서 좋은 개발을 할 수 있는 인재로서의 가능성을 가지고 있다고 생각합니다.

[장,단점]

“셜록 은비”

제 성격의 장점은 상황에 대한 분석력이 뛰어나고 그를 융통성 있게 이용할 수 있다는 점입니다.

1, 2층으로 나뉘어진 식음료점에서 일을 한 적이 있는데 저는 2층에서만 아르바이트를 했습니다. 하루는 해당 매장을 자주 이용했던 것으로 보이는 고객이 1층과 2층의 커피 가격이 다르다며 클레임을 걸었던 적이 있습니다. 해당 클레임과 관련된 내용은 교육받는 과정에서 한 번도 언급된 적 없는 부분이라 당황했고 옆에 있던 다른 아르바이트생들도 모르는 눈치였습니다. 저는 순간적으로 1층은 식당, 베이커리, 카페를 겸업하는 곳이었고, 2층은 같은 상호지만 카페만 운영하는 곳이라는 점을 생각해냈습니다. 이를 이용해 2층은 커피 전문점이기 때문에 커피 가격이 상이하며, 메뉴판 내 커피 메뉴의 가짓수 또한 차이가 난다고 고객을 납득시켜 큰 문제로 번지기 전에 해결한 경험이 있습니다.

이와 같이 저는 순발력을 발휘하여 문제를 해결하는 능력이 있습니다.

“Yes, Да, はい”

보완이 필요한 점은 거절하는 걸 어려워한다는 점입니다.

이 때문에 업무를 할 때, 담당이 모호한 업무를 다 떠맡을 뻔하여 곤란한 적이 있었습니다. 저는 그 상황을 해결하고자 제 업무의 타임라인을 짜서 우선순위를 정하였고, 저와 제 팀이 맡은 직무의 영역을 상사에게 확인 받았습니다. 위와 같이 정리한 내용을 기반으로 업무를 함께하는 사람들과 제 스스로도 납득할 수 있는 이유를 제시하였고 업무를 분담하거나 거절할 수 있는 방향으로 일을 원만하게 해결할 수 있게 되었습니다.

그래서 저의 부족한 부분도 지금은 오히려 우선순위 능력을 기르고 업무의 효율성을 높일 수 있는 계기가 되었습니다.

[입사 후 포부]

“All changes from Bankware Global, Bankware Global changes from 김은비”

그간의 경험을 통해 저는 개발직군이 얼마나 중요한지 깨닫았습니다. 방탈출 제작을 함에 있어 현재 필수적으로 자리잡게 된 게 장치를 통한 문제 풀이 및 연출이며, 이 부분에도 코딩이 이용되고 있습니다. 직전 회사에서 물류관리 업무를 할 때에도 API 연동이 되지 않아 솔루션 사이트의 이용이 불가능한 폐쇄적인 쇼핑몰의 사은품 지급에도 개발팀의 도움을 받았습니다. 회사내 ERP의 부재로 물동량과 매출 데이터 등의 추출 및 통계 또한 개발자 분들의 도움 없이는 얻기 어려웠습니다.

개발자 분들의 도움으로 원래라면 수동으로 처리하느라 손이 많이 가는 일들도 몇 초 안에 해결이 되는 모습이 마치 마법을 부리는 것만 같아 보였습니다. 그리고 아직 능숙하진 않지만 당시의 마법 같던 일들을 조금씩 해 나가고 성장해 나가며 더 큰 목표를 바라보고 있습니다. 모든 변화를 선도한다는 뱅크웨어 글로벌의 슬로건처럼 그 일원으로서 함께 그 변화를 이끌어가고 싶습니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.   |  | | --- | | 작성자 : 김은비 | |