입 사 지 원 서

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 자 격 요 건 |  | | | 긴급연락처 | | 010.2383.6875 |  |  |
| **지원부문** | | 웹개발 |  |
| **경력사항** | | 1년 7개월(기획) |  |
| **희망연봉** | | 회사 내규 따름 |  |
| **입사가능일** | | 상시 |  |
|  | | | | | | | | |
| **1. 인적사항** | | | | | | |  | |
| **성명** | | 황한성 | **생년월일** | | 1992.01.14 | |  | |
| **이메일** | | rty10203@naver.com | **휴대폰** | | 010.2383.6875 | |  | |
| **주소** | | 천안시 동남구 구성13길 5 | | | | |  | |

**2. 학력 및 교육사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 기간 | 학교/교육기관 | 학과(학점) | 졸업구분 |
| 2018.04 ~ 2020.08 | 학점은행제 학사대학교 (서울) | 컴퓨터공학(3.27/4.5) | 졸업 |
| 2009.09 ~ 2010.03 | Waiariki Institute of Technology (뉴질랜드) | 경영학과(4.0/4.5) | 중퇴 |
| 2008.05 | 서울 대입 검정고시 | - | 졸업 |

**3. 병역 및 기타사항**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 병역 | 군필 | 군별 | 육군 | 계급 | 병장 | 기간 | 2012.06.05 ~ 2014.03.04 | 보훈 | 부 |
| 면제사유 | |  | | | | | | | |

**4. 자격증 및 어학 취득 사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 자격증명 | 등급 | 취득일 | 발행처 |
| 정보처리기사 | - | 2020.11 | 한국산업인력공단 |
| 컴퓨터활용능력 | 1급 | 2020.05 | 대한상공회의소 |
| 보통운전면허 | 2종 | 2015.05 | 경찰청(운전면허시험관리단) |
| 소방안전관리자 | 2급 | 2018.03 | 한국소방안전협회 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5. 경력**   | **근무기간** | **회사명** | **부서/직급/직책** | **지역/직종** | **연봉** | | --- | --- | --- | --- | --- | | 2018.06 ~ 2019.12 (1년 7개월) | ㈜미래에스아이 | 전략기획실/대리 (팀장) | 인천/기획·전략 | 3,240만원 | | **담당업무**  해외 선물 시장 분석 및 전략 수립 주식 자동 매매 프로그램 운영  프로그램 사용자 교육/관리 앱 개발 기획 회사 전반 프로젝트 진행  **퇴사사유:** 경영악화  **프로젝트**   * **해외선물 자동매매 프로그램 전략 수립** - 2018.06~2019.12(1년 7개월)  회사에서 자체 개발한 주식 선물 자동매매 프로그램의 효율적인 운용을 위해 주식 선물(파생 상품) 시장을 분석하고 예측하여 프로그램에 수치 값을 적용하여 프로그램 테스트 진행. * **주식선물 트레이딩 프로그램 홍보 및 교육 -** 2018.06~2019.12(1년 7개월)  회사 자체 개발 주식 선물 자동 매매 프로그램에 대한 홍보 기획. 프로그램 사용자를 위한 세미나 및 프로그램과 주식 선물 시장에 대한 교육을 제공. * **핀테크페이 프로젝트** - 2019.05~2019.12(8개월)  아프리카 국가와 협력하여 국가적 핀테크 페이 사업을 추진하기 위한 프로젝트. 페이 개발팀과 협업하여 프로젝트 기획에 참여. 핀테크 페이 백서 제작 작업에 참여. 카드 뉴스를 제작하여 배포. 프로젝트를 진행할 국가의 주한 대사를 초청하는 행사를 기획 및 진행. | | | | |

**6. 직무능력사항(직무관련 기술력, 외국어능력 등)**

|  |  |
| --- | --- |
| 구분 | 상세 보유기술 |
| IT | JAVA   * 연산자, 조건문, 반복문 등 기본 문법 활용 가능 * 클래스 정의, 인스턴스 생성, 필드/ 메소드 활용 가능 * 상속 기반 클래스 계층 설계 * 인터페이스를 이용한 객체 지향 프로그래밍 가능   HTML5   * HTML 테그를 활용한 웹 페이지 제작 가능   JSP   * JDBC 연동 가능 * Apache24 및 Apache Tomcat 9.0 (WAS) 서버 연동 가능 * JSP 활용 뷰 페이지 구현 및 DB 연결하여 홈페이지 구현 * MVC 기반 프로젝트 진행 경험 있음 * Spring 기반 프로젝트 진행 경험 있음   (회원가입, 로그인, 세션 관리, 공지사항 게시판 등록(파일 업로드)/수정/삭제, SNS 형식 게시판 등록(파일 업로드)/수정/삭제, 회원정보 수정 및 탈퇴 등)  JavaScript/AJAX   * JavaScript 활용, 동적인 웹 페이지 구현 * AJAX 활용, 비동기 방식 회원 아이디 중복 체크 구현   CSS3   * 프로젝트에 필요한 스타일을 직접 공부하면서 적용 * BOOTSTRAP 활용, 보다 깔끔한 웹 페이지 제작 경험 있음   DB (MySQL, Oracle PL/SQL)   * DB 생성 및 테이블 생성 가능 * 데이터 삽입, 수정, 삭제, 조회, 조인, 서브쿼리 등 활용 가능 * 회원, 게시판, 업로드파일, 코드, 공지사항 등의 테이블을 만들어서 프로젝트에 적용 * PL/SQL 프로시저, 함수, 시퀀스, 인덱스, 뷰를 활용하여 프로젝트를 진행하였음   Ubuntu Linux   * 가상머신에 리눅스 우분투 서버를 설치하여 활용 가능 * Ubuntu 명령어를 이용한 파일 관리 가능 |
| 어학 | 영어   * 뉴질랜드에서 총 2년 2개월 유학 * IELTS(ACADEMIC) 6.0 취득 * 회화 가능 * 작문 가능 * 번역 가능   중국어   * 중국에서 총 3년 유학 * 회화 가능 |
| 컴퓨터활용 | 엑셀   * 컴퓨터활용능력 1급 자격증 보유 * 엑셀 기능, 함수 등 활용 가능   워드/ 한글   * 워드나 한글을 이용한 다양한 문서 작성 가능   파워포인트   * PPT의 기능을 활용하여 다양한 문서 작성 가능 * PPT를 활용한 프로그램 사용자 매뉴얼, 프로젝트 프레젠테이션, 상품 설명 프레젠테이션, 프로그램 교육용 PPT 등 다양한 PPT 작성 경험 있음 |

**7. 기타 활동사항(동아리, 공모전, 봉사활동, 아르바이트, 기타 교내 외 활동)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 활동기간 | 기관/장소 | 활동 내용 및 담당 업무 |
| 2020.05.20 ~ 2020.09.28 | 메가스터디아이티]  아카데미학원 | NCS 기반 정보처리 자격증(산업기사/기사) 취득을 위한 이론 및 JAVA, HTML, JSP, JavaScript, 서버 연동, DB, SQL, Spring 프레임워크 등 웹 개발을 위한 지식과 기술을 습득. |
| 2020.04.07 ~ 2020.04.29 | 동양직업전문학교 | 컴퓨터활용능력 1급 필기/실기 과정 이수 후 자격증 취득. |
| 2016.09 ~ 2017.03 | 호주 워킹홀리데이 | 호주 건설 현장에서 Framer로 근무.  여러 나라 사람들과 함께 근무하는 환경이었으며, 언어 차이, 문화 차이 등 여러가지 문제점이 있었음. 영어와 중국어 모두 가능했던터라, 중국, 호주, 뉴질랜드 등 여러나라 사람들간에 문제점을 해결하는 소통의 중간다리 역할을 했었고, 소통의 결과로 업무를 성공적으로 이끔. |
| 2010.12 ~ 2012.04 | 대한불교조계종어린이청소년위원회 | 국제청소년성취포상제를 통해 초, 중, 고등학교 학생들에게 외국어, 운동 등 재능을 기부.  한미〮 국제청소년성취포상제 활동 청소년 교류 간사로 활동하였고, 45명의 청소년들을 데리고 미국 동부, 서부 지역을 방문하여 현지 청소년들과 문화 교류를 함. |
| 2010.01 ~ 2010.07 | Gengy’s Mongolian Restaurant/ 뉴질랜드 | 뉴질랜드 현지 몽골 철판 요리 전문점 주방에서 현지인들과 근무. |
| 2008.05 ~ 2009.07 | RELA(Rotorua English Language Academy)/ 뉴질랜드 | 뉴질랜드 Rotorua(북섬)에 위치한 RELA(Rotorua English Language Academy)에서 대학 진학을 위해 아카데믹 영어를 공부. |
| 2005.03 ~ 2007.10 | 대련 112 중학교/ 중국 | 중국 대련에 소재한 한(漢)족 중학교 졸업 |

|  |  |
| --- | --- |
| **포트폴리오** | URL: <https://h-hansung.github.io/portfolio/> |

**□ 수행 프로젝트**

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트 명** | Trash Up |
| **수행기간** | 2020.08 ~ 진행중 |
| **수행인원** | 1명 |
| **프로젝트 목표/소개** | 소개  무분별하게 버려지는 쓰레기 때문에 환경 오염과 함께 여러 가지 문제가 제기되고 있다. 이를 위해 자발적으로 환경 활동에 참여할 수 있도록 독려하기 위해 SNS와 같은 환경 활동 기록 플랫폼을 만들고자 이 프로젝트를 진행하게 되었다.  목표   * 전국의 주택가, 도로, 관광지 등에 불법적으로 버려져 있는 쓰레기의 사진 및 위치정보 데이터를 수집하여 빅데이터화 하는 것을 목표 * 홍보 및 이벤트를 통해 리워드와 함께 시민들의 자발적인 데이터 수집과 쓰레기 수거를 독려 * 수거한 쓰레기를 통하여 무얼 할 수 있는지에 대한 정보를 기재하여 자발적인 재활용 환경을 구축 * 데이터 수집의 목적뿐만 아니라 지속적인 환경 문제 노출로 시민들에게 경각심을 심어주고, 이와 같은 행동을 하나의 문화 또는 트랜드로 형성 * 구축된 빅데이터를 통해 ‘어떤 종류의 쓰레기가 버려지는지’, ‘어느 곳에 버려지는지’ 등에 대한 데이터를 환경 관련 사업과 접목 |
| **개발환경**  **(사용도구/언어)** | 웹서버 : Apache (ver. 2.4)  WAS : Apache Tomcat (ver. 9.0)  DBMS : Oracle / SQL Developer (ver. 18.4.0)  IDE : Eclipse (ver. 2020-03 (4.15.0)) |
| **담당역할** | 전체 프로젝트 담당 |
| **GitHub** | URL: <https://github.com/hansunghwang/Trashup> |
| **수행 결과물** |  |
| 화면/ 기능 설명: 전체 공개 게시물을 스크롤 형식으로 보여주는 반응형 웹 페이지. 기존 SNS처럼 글과 사진을 기재 하면 스크롤 형식으로 나열 됨 |
|  |
| 화면/ 기능 설명: 공지사항, 게시물, 도움말, 회원을 관리할 수 있는 페이지  탈퇴회원관리 메뉴에서는 탈퇴 요청한 회원만 삭제할 수 있음 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **경력기술서**   |  |  | | --- | --- | | 2018.06 ~ 2019.12 (1년 7개월) | ㈜미래에스아이 / 전략기획실 / 팀장 |  |  | | --- | | - 해외 선물 시장 분석 및 전략 수립   * 주식/해외 선물 시장을 분석하여 전략을 수립한 후 회사에서 자체 개발한 주식 자동 매매 프로그램에 적용. * 여러 주식 그래프를 분석하여 프로그램에 사용되는 차트를 업그레이드시켜 사용자가 더 효과적으로 장을 판단할 수 있도록 함.   - 주식 자동 매매 프로그램 운영   * 주식/해외 선물 시장 분석을 통해 수립한 전략 및 수치 값을 프로그램에 적용하여 테스트를 진행하고 프로그램을 운용. * 체계적인 테스트 계획을 수립하여 테스트함으로써 더욱 정확하고 실용적인 결과를 도출해냄.   - 프로그램 사용자 교육/관리   * 프로그램 사용자 메뉴얼을 만들어서 사용자가 더욱 편리하게 프로그램을 사용할 수 있게 함. * 사용자에게 주식/해외 선물에 관한 전문 지식 및 프로그램에 대한 교육을 진행하여 사용자가 더욱 효과적으로 프로그램을 사용할 수 있게 함.   - 앱 개발 기획   * 프로그램 사용자 커뮤니케이션 앱을 기획하고, 개발팀에서 개발하여 사용자 간 프로그램에 관련된 정보 및 지식으로 주고받을 수 있게 하여 프로그램을 더욱 효율적으로 운영할 수 있게 함.   - 회사 전반 프로젝트 진행   * 해외 핀테크 페이 프로젝트에 참여하여 기획하고, 이를 위해 콘퍼런스, 설명회 등 행사도 기획하여 진행함. | |  | |

자 기 소 개 서

|  |  |
| --- | --- |
| 1) 지원동기 및 포부 | 기획자의 마인드로 개발에 뛰어들어라. |
| 저는 기획과 개발을 모두 할 줄 아는 기획자이자 개발자가 되는 게 목표입니다.  이전 회사에서 기획팀장으로 많은 프로젝트에 참여했습니다. 대부분 프로그램(주식 매매 프로그램, 커뮤니케이션 앱, 핀테크 페이 등)에 관련된 것이었습니다. 기획자로서 프로젝트를 진행하면서 'IT 분야 전문지식의 부재’는 항상 아쉬운 부분이었습니다. 기능 사이의 연관 관계를 파악해야 기획을 세세하게 짤 수 있었고 기능의 구현 여부에 따라 기획의 성과도 달라졌기 때문입니다. 이를 계기로 프로그래밍 공부를 시작하게 되었습니다. 처음엔 IT 분야를 깊이 공부함으로써 나만의 기획력을 올리기 위해서였지만, 개발자로서 기획자의 마인드로 기획 의도를 제대로 파악하고 프로젝트를 진행한다면 더욱 효율적인 개발을 할 수 있겠다는 생각이 들었습니다. 현재는 기획자의 마인드로 개발을 하고, 개발자의 마인드로 기획을 할 수 있는 ‘슈퍼맨’이 되는 것이 목표입니다.  목표를 이루기 위해서 전문 교재 활용 및 프로그래밍 스터디 모임 등 다른 개발자와의 교류를 통해 기존에 가지고 있었던 기술들의 미흡한 부분을 공부하고, IT 전문 교육을 활용하여 업무에 필요한 새로운 기술을 습득하여 고급 개발자로 거듭날 것입니다. | |
| **2) 성장과정** | 주체적인 삶은 성장의 밑거름이다. |
| 14살 때 아버지의 사업을 따라 중국으로 이사 후 현지 중학교를 졸업했지만, 외국인이라는 이유로 졸업장을 받지 못했습니다. 이후 홀로 검정고시를 준비하여, 6개월 만에 중, 고등학교 졸업장을 손에 쥐었습니다. 더 많은 경험을 하고 싶었던 저는, 제 나이 17살, 뉴질랜드로 유학을 떠났습니다.  '주체적인 삶'의 시작  영어 아카데미에 입학하면 반 배정을 위해 레벨 테스트를 받습니다. 아는 영어라곤 'Hi', 'good'밖에 없던 저는, 가장 낮은 반인 Elementary반에 들어갔습니다. 하지만 그 반의 수업조차 어렵게 느껴졌고, 학원 측에선 저를 위해 Beginner반을 신설하였습니다. 저의 '유학'은 남들처럼 여유롭지도, 부유1`하지도 않았기에 '노력'의 필요성을 절실히 느끼는 순간이었습니다. 가장 먼저 잠을 줄이고 영어 교재들을 빌려 몇 번이고 반복해서 보기 시작했습니다. 노력의 결과는 일주일 만에 Beginner반에서 탈출하면서 드러났습니다. 이후 반년, 누구보다 빠르게 가장 높은 Advanced반에 들어갔고, 1년 더 공부한 후 현지 Academic IELTS를 통해 전문대학에 입학했습니다. 재정적인 문제로 아쉽게 중퇴하게 되었지만, 노력으로 하나하나 이루어 나간 성공의 기억들과 남들보다 배로 열심히 해야 했던 대학 생활, 다른 나라 사람들과의 문화 차이, 비자 문제 등 혼자서 부딪히며 해결해 나갔던 경험들은 제 마음속에 쌓여서 이후에도 새로운 것에 기꺼이 도전할 수 있게 되었습니다. 프로그래머의 길로 접어들 때도 그 경험들이 저를 지탱해주었고, 지금, 누구보다 자신 있게 제 길을 나아가고 있습니다. | |
| **3) 학교생활** | **상대방 입장에서 생각해보고 행동하기** |
| 어린 시절, 친구가 학교에서 따돌림을 당하는 것을 목격하였습니다. 그 친구는 ‘일진’의 여자친구를 오랫동안 짝사랑 해왔다는 이유로 왕따를 당하고 있었습니다. 평소 교우 관계가 좋은 친구였지만, 단지 그 ‘일진’ 아이가 무섭다는 이유로 다른 친구들은 그 친구에게 다가가지 못했습니다. 그러한 상황을 알게 된 저는 바로 그 친구에게 다가가 손을 내밀었고, 이후 저 또한 그 친구와 함께 따돌림을 당했습니다.  우리를 모른 척하는 친구들에게 서운한 마음도 들었지만, 이 상황을 타개하는 데 있어 ‘서운함’은 전혀 도움이 되지 않았습니다. 우선 친구들의 입장에서 먼저 생각을 해보았습니다. 따돌림의 원인인 친구들 마음속에 ‘두려움’을 먼저 없애야겠다고 생각한 저는, 그 ‘일진’에겐 당당히 맞섰고, 친구들에겐 천천히 먼저 다가갔습니다. 처음엔 우물쭈물하던 친구들도 내심 미안했는지 방과 후에 우리와 함께 놀기 시작했고, 점차 학교에서도 우리에게 먼저 다가오기 시작했습니다. 그러자 어느 순간 따돌림은 사라졌고, 그 ‘일진’도 더 이상 우리를 건들지 못했습니다.  이 일을 계기로 어떠한 문제를 해결하기 위해선 상대방 입장에서 한 번 더 생각하는 유연한 사고와 두려움을 갖지 않고 행동하는 단단한 마음을 가져야 한다는 것을 깨달았고, 이후 무슨 일이든 상대방의 입장에서 한 번 더 생각해 보고 행동하게 되었습니다. | |
| **4) 성격의 장단점** | **단점을 장점으로 변하게 한 프로그래밍** |
| 제겐 만들어진 장점과 타고난 장점이 있습니다.  만들어진 장점은 '새로운 것에 즐겁게 도전하는 마음'입니다. 학창 시절부터 해외로 나가 독립생활을 하면서 학업, 생활, 경제 등 많은 문제들과 부딪히며 살아왔습니다. 그때마다 혼자 끙끙 앓아가며 해결하기도 하고, 때로는 주변에 도움을 청해 해결하기도 했습니다. 이러한 기억들은 이후로도 새로운 것을 접하는 것에 전혀 두렵지 않게 하고, 오히려 그것을 즐길 수 있도록 하였습니다.  타고난 장점은 ‘섬세함’ 입니다. 특히 무언가를 함에 있어 이 섬세함은 뭐든 한 번 더 확인하여 오류를 줄일 수 있게 해주었고, 이런 행동들은 저를 부지런한 사람으로 만들었습니다. 하지만 때로는 이 섬세함이 단점이 되기도 하였습니다. 업무에 있어서 한번 확인했던 것도 개인적인 불안함 때문에 한 번 더 확인하게 되었고, 회사에선 '완벽함'과 '신속함' 두 마리 토끼를 잡아야 했기에 항상 저 자신을 채찍질해야 했습니다. 채찍질은 조급함으로 이어졌고 이런 조급함은 가끔 다른 실수를 유발하기도 했습니다. 섬세함의 장점을 그대로 살리면서 저의 조급함을 없애기 위해 명상으로 마음을 다스리는 법을 터득했고, 이를 통해 조급한 마음으로 인해 발생하는 실수를 줄여나갔습니다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **5) 입사 후 포부** | **소통을 통한 업무 효율성 증대** |
| 일하는 사람들과의 팀워크를 끌어내기 위해선 ‘소통’이 제일 중요하다고 생각합니다.  이전 회사에서 프로젝트를 진행하면서 '전문지식의 부재'를 메우기 위해 개발팀과 주기적으로 회의를 했고, 기술의 구현 가능 여부, 개발자의 관점에서 보는 보완점 등 기획자로서 알기 힘든 부분들을 소통을 통해 상세히 파악하였습니다. 이러한 '소통'의 결과는 기획과 개발을 모두 효율적인 방향으로 이끌었고, 프로젝트의 성공으로 이어졌습니다.  기획자가 아닌 지금도 마찬가지라고 생각합니다. 같이 일하는 사람들과의 소통을 통해 부족한 부분을 함께 채워 나가며 업무의 효율성을 극대화해 나갈 것입니다.  성공적인 기획을 위해선 프로젝트에 대한 깊은 이해가 우선시돼야 합니다. 이를 위해선 언제나 분석하고 학습하는 자세를 가져야 합니다. 하지만 이건 다른 모든 업무에서도 마찬가지라고 생각합니다. 기획자로서의 경험을 살려 분석과 학습을 통해 먼저 프로젝트를 이해하고, 이를 토대로 효율적으로 업무를 처리해 나갈 것입니다. | |