|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 이 력 서 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **지원분야** | | | | |  | | | | **희망연봉** | | | | | | |  | | | |
|  |  | |  |  | | | | | | | | | | | | | | | |
| 사 진 | | |  | **인적사항** | | | | | | | | | | | | | | | |
| **성 명** | | 김희현 | | | | | | | | | | | | | |
| **생년월일** | | 1998. 11. 20. | | | | | | | | | | | | | |
| **주 소** | | 경기도 파주시 광탄면 양천말길 43-18 | | | | | | | | | | | | | |
| **연 락 처** | | 010 – 8381 - 0395 | | | | | | | **이 메 일** | | | k2h0395@g.skku.edu | | | |
|  |  | |  |  | | | | | | | | | | | | | | | |
| **학력사항** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **기간** | | | | **학교명** | | | **전공** | | | | | | | | | | **평균학점** | **소재지** | |
| 2019~2022 | | | | 성균관대학교 | | | 공과대학 데이터사이언스융합학과 | | | | | | | | | | 3.77 | 서울 | |
| 2017~2022 | | | | 성균관대학교 | | | 인문대학 사학과 | | | | | | | | | | 3.44 | 서울 | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **경력사항** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **기간** | | | | **회사명** | | | **부 서** | | | | **직 급** | | | **담당업무** | | | | | |
| 2021.9. – 12. | | | | 성균관대학교 | | | 인공지능혁신 공유대학사업단 | | | | 파트타임 아르바이트 | | | 온라인 전시 웹페이지/메타버스전시장/홍보브로셔 제작, 성대뉴스 초안 작성,  교내 대회 개최 보조 | | | | | |
| 2021.2. – 6. | | | | 성균관대학교 | | | 문화예술미디어융합원 | | | | 파트타임 아르바이트 | | | 미디어 아트 온라인 전시 기획/제작/전시/홍보, VR 하드웨어/소프트웨어 설치/관리, 메타버스 수업자료 제작 보조. | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **대내외 활동사항** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **기간** | | | | **활동구분** | | | **기관 및 장소** | | | | | | | **활동내용** | | | | | |
| 2021.6. – 8. | | | | 산학협력 | | | 메디아이플러스 | | | | | | | 데이터 수집/처리/정제, 웹서비스 개발 | | | | | |
| 2020.8. – 2022.2. | | | | 연합동아리 | | | BOAZ | | | | | | | 머신러닝/딥러닝, 자연어처리, 추천시스템 | | | | | |
| 2020.3. – 2020.12. | | | | 연합동아리 | | | 멋쟁이사자 | | | | | | | 풀스택 웹 개발 | | | | | |
| 2019.9. – 2020.7. | | | | 연합동아리 | | | 코알라유니브 | | | | | | | 크롤링, 머신러닝 교육 | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **교육사항** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **기간** | | | | **교육명** | | | | **교육내용** | | | | | | | | | **교육기관** | | |
| 2022.7. – 8. | | | | 인공지능 중급 개발 구직자 과정 | | | | 파이썬 프로그래밍, 선형회귀, 로지스틱회귀, 머신러닝, 딥러닝 CNN, RNN 기초 | | | | | | | | | 서울ICT이노베이션스퀘어 | | |
|  | | | |  | | | |  | | | | | | | | |  | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **자격사항** | | | | | | | | | |  | | **외국어 능력** | | | | | | | |
| **취득일** | | **자격증명** | | | | | | | | **외국어** | | | **TEST명** | | | | **점수/등급** |
|  | |  | | | | | | | |  | | |  | | | |  |
|  | |  | | | | | | | |  | | |  | | | |  |
|  | |  | | | | | | | |  | | |  | | | |  |
| 자 기 소 개 서 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **성장과정** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 24살에 개발자라는 꿈을 가지게 되었습니다. 대학에서 산학협력 프로젝트를 하면서 이 일이 제 천직이라 느꼈습니다.  처음 개발을 접한 건 2014년 고등학교 1학년 때입니다. 고등학생 때 나갔던 과학탐구대회의 주제가 ‘정부 3.0과 공공데이터 활용 방안’이었습니다. 이 때 빅데이터에 대해 처음 알게 되었고 데이터의 중요성과 데이터 처리 방법에 대해 알 수 있었습니다. 당시 데이터 개방으로 데이터를 활용한 앱 ‘요기요’, ‘T맵’, ‘화해’와 같은 앱이 출시가 되었습니다. 이러한 앱처럼 데이터를 활용해서 우리 일상생활을 편리하게 만들 수 있다는 사실이 흥미로웠습니다.  이 때의 경험을 바탕으로 대학에 와서 취미로 코딩과 데이터에 대해 공부했습니다. 여러 동아리 활동을 통해 동아리 소개 웹사이트를 제작하기도 하고 영화 관객수 예측하는 머신러닝 프로젝트, Kaggle competition 등을 하면서 즐겁게 공부하였습니다. 취미를 바탕으로 대학에서도 데이터사이언스융합학을 복수전공하였습니다.  학교와 대외활동을 통해서 데이터를 공부한 이유는 단순 재미있기 때문이기도 하지만 ‘기획’에도 데이터가 도움이 되기 때문이었습니다. 데이터를 잘 다루는 PM이나 마케터가 되기 위한 공부였지 개발자를 꿈꾸지는 않았습니다. 그런데 2021년 대학교 3학년때 메디아이플러스 기업과의 산학협력 프로젝트에 참여하면서 완전히 생각이 바뀌었습니다.  (사학과에서 데이터로의 변환과정)   * 융합인재. 서비스기획. 공통점 – 사회에 대한 관심.   산학협력 프로젝트는 데이터를 수집하는 것부터 시작하였습니다. 데이터를 만드는 작업부터 시작해 웹 서버 개발, 웹 백엔트 프론트 개발, UX/UI 개발, 데이터베이스 관리, 추천시스템 개발까지 풀스택 개발을 하였습니다. 모든 과정을 다 경험해보면서 어떤 일이 저에게 잘 맞는지 알 수 있었습니다. 그 당시 제가 잘하는 일은 UX/UI를 그리고 서비스를 기획하고 발표자료를 만들어 발표하는 일이었습니다. 그동안 대학에 다니며 내내 한 일이 이 일이라 당연히 능력은 이 분야에서 더 빛났습니다. 그러나 코딩을 통해서 내가 원하는 결과를 얻었을 때 기획을 했을 때 보다 훨씬 더 짜릿했고 행복했습니다. 팀원과 서로 상의하며 코드리뷰하는 과정도 즐거웠고 오류가 거듭돼서 야근을 할 때에도 코드를 짜는 일이 좋았습니다. 일을 하면서 자연스럽게 개발은 나의 천직이라는 생각이 들었습니다.(요약 필요. 코딩에 대한 새롭게 알게된 즐거움. 팀프로젝트)  이후로는 개발자가 되기 위해 학업에 열중하고 졸업 후에는 인공지능 교육을 통해 더 공부를 하고 있습니다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **성격의 장단점** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 제 단점은 습관이 되지 않은 기억은 다소 잘 잊어버리는 것입니다. 어려서부터 공부를 할 때에도 항상 플래너를 들고 다녔습니다. 계획을 매일매일 세우고 그날그날 할 일을 확인해야 제대로 할 수 있었습니다. 기록하지 않으면 제가 할 일을 순간 잊어버리고 제대로 하지 못하는 일이 종종 있습니다.  그래서 저는 일을 할 때에는 항상 기록을 합니다. 학교에서 팀프로젝트를 할 때에도 동아리에서 프로젝트를 할 때에도 일을 해야 하면 언제나 Slack, Notion, 공유 드라이브 등을 활용해 회의록을 정리하고 개인 일정을 확인하였습니다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **경력사항(대내외 활동사항)** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **지원동기 및 입사 후 포부** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **상기 사항은 사실임을 확인합니다.**  **년 월 일 지원자 : (인)** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |