



# 입 사 지 원 서

지원기업

사진	성 명	한글	김재우	지원분야	IOS
		영문	Kim Jaeu	핸드폰	010-2349-4503
	생년월일	2005/02/14		비상연락처	010-3540-4503 (부)
	주 소	18385		E-mail	al3050214@gmail.com
		경기도 화성시 동탄지성로 294 (울트라 참누리아파트) 119동 1401호			

학 력 사 항	재학기간	학교명	학과	비고	소재지
	2021.03~2024.02	한세사이버보안고등학교	해킹보안과	졸업예정	서울시 마포구
	2019.03~2021.01	기산중학교	인문	졸업	경기도 화성시

학 교 생 활	기간	활동명	활동내역(교육사항,동아리활동,어학연수,수상내역)
	2021.12 ~ 현재	NetworkServerBuild	기능경기대회 참여, (라우터,방화벽) 공부
	2022.03 ~ 현재	SSR	IOS 및 Pytorch를 활용한 인공지능 개발 활동을 함
	2021.07~2022.07	한빛	학교 내 인트라넷의 개발 동아리
	2021.04~2022.01	포렌식	포렌식의 개요및 기초 학습하는 활동을 함
	2021.03~2022.01	Code-DC	인공지능 기초 이론, Tensorflow, Python을 학습
	2022.07~2022.07	한세톤	팀 "귀요미들"의 기획 및 발표 준비
	2022.10~2022.10	교내 해킹방어대회	교내 해킹 방어 대회 수상 3등
	2021.7 ~ 2021.9	빅데이터 분석 방과후	C언어를 이용한 빅데이터 분석 방과후 참여
	2021.9 ~ 2022.5	학생회	학생회의 안전부원으로 활동
	2023.4 ~ 진행중	MS 임파워먼트 프로젝트	Azure를 이용한 인공지능 웹 개발 활동

자 격 사 항	자격증 및 면허	자격등급	취득일자	발급기관
	네트워크 관리사 2급	취득	2021.08.17	(사)한국정보통신자격협회
	정보기술자격(ITQ)-아래한글	B	2021.12.02	한국생산성본부
	정보기술자격(ITQ)-한글엑셀	A	2021.12.02	한국생산성본부
	정보기술자격(ITQ)-한글파워포인트	B	2021.12.02	한국생산성본부
	정보처리기능사	취득(예정)	2023.04.26	한국산업인력공단

기 타 활 동	활동명 및 내용	기간	시행기관
	(전문) IT네트워크시스템 (라우팅&스위칭)	2022.07~2022.07	HRDK 한국산업인력공단
	(심화) IT네트워크시스템 이수	2022.11~2022.11	HRDK 한국산업인력공단

	빅데이터 분석 활용과정	2022.09~2022.09	NIA한국지능정보사회진흥원
	분석 인프라 활용 AI 과정 - 데이터 이해및활용	2022.06~2022.06	NIA한국지능정보사회진흥원
	2022 기능경기대회	2022.04~2022.04	서울특별시, 고용노동부
	2023 기능경기대회	2023.04~2023.04	서울특별시, 고용노동부

지원서 상의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

20    년    월    일  
지원자 :                   (서명)

# 자 기 소 개 서

성 장 과 정	<p>저는 남들이 어려워 시도하지 않는 어려운 길을 쉽게 해쳐 나갈 수 있는 능력이 있습니다. 컴퓨터를 이용하면서 서버를 운영하는 서버관리자와 그 주위 사람들과 친해지게 되었고 이때 서버관리자분이 서버를 운영하면서 어려운 용어들 코드를 고치면 즉각 반응이 오는 것들을 보며 흥미가 생겨 IT특성화고에 진학하게 되었습니다.</p> <p>입학 후 코드를 작성하는 법과 사용하는 언어를 배웠고 오류나는 것을 고쳐보았습니다.</p> <p>고등학교를 입학하면서 아이폰을 사용하게 되었는데 사용하다 보니 아이폰 앱이 가진 앱 디자인과 그 작동방식에 대하여 흥미가 생기게 되었습니다. Swift를 배우면서 처음 코드를 작성하여 프로젝트를 만들었을때 큰 성취감을 얻었습니다. 하지만 처음 작성한 코드라 많이 이상하였지만 몇줄의 코드로 앱의 화면을 구성하고 서로의 함수가 연결되어 앱이 작동할때 굉장히 신기하였습니다. 이러한 과정을 통하여 누구나 사용하고 몸이 불편해도 쉽게 사용할 수 있는 앱을 만드는 IOS 개발자가 되겠다고 다짐했습니다.</p>
성 격 의 장 단 점	<p>저의 장점을 말하자면 항상 긍정적이고 한곳에 빠지면 포기하지 않는 성격입니다. 이는 그동안 여러 사람들과의 단체 활동을 할때 다 함께 활동을 이어 나가기 위해서 서로의 의견을 듣고 하나로 종합하여 하나의 의견을 도출하여 불화 없이 활동을 잘 이끌어 갔으며 다른 사람들과 함께 문제점이 생기면 위 장점처럼 하나의 문제에 빠지면 포기하지 않는 성격으로 그 문제를 끝까지 고민하여 결국 해결해 항상 결과물을 잘 마무리 하였습니다. 1학년 2학기때 반장으로써 학교에서 운영했던 E-Sport 반 대표를 뽑아야하는 일이 있었는데 그때 위 긍정적인 분위기로 반 내부 대회를 개최하여 대표를 뽑을 수 있었습니다.</p> <p>반면 저는 어려움에 직면시 합리적인 수준에서 융통성을 발휘하지 못하고 혹독하게 제 자신을 몰아붙이는 성격이 있습니다. 하지만 몰아붙이는 경향이 나쁘게만은 작용하지는 않습니다. 동아리나 대회를 준비하면서 시간이 얼마남지 않은 상황에서 풀리지 않는 문제를 만나 고전하며 시간이 촉박하였는데 위의 성격으로 인하여, 문제가 풀릴때 까지 포기하지 않고 집중하여 제시한 내에 완벽히 준비를 끝 마칠 수 있었지만 다른 중요한 일을 놓치게 되었습니다.그래서 위 성격을 고치기 위하여 일의 중요도를 정하여</p>
학 교 생 활 및 경 력	<p>고등학교 1학년 파이썬 개발 프로젝트에 참여 하였습니다. 4명으로 구성된 작은 규모의 첫 프로젝트였습니다. 주 개발자, 보조 개발자, 기획 및 팀장, 발표 및 PPT 제작으로 구성된 팀에서 기획 및 팀장으로 참여하여 총 일정, 주제 등 팀원 전반의 관리등을 하였습니다. 하지만 친구들의 의지가 약해지거나, 소통이 안되는 등의 프로젝트 진행에 어려움을 겪는 일이 있었습니다. 이때 주 개발자와 함께 참여하지 않는 친구들을 설득하여 두명의 친구는 리듬게임의 MAIN 개발을 저는 PPT와 발표를 맡는 두 팀을 만들어 진행하였습니다. 이결과 3명의 팀원이 모두 열심히 참여할 수 있었습니다. 위 경험을 통하여 프로젝트를 진행할 때나 협업을 할 때 자신의 역할 또한 중요하지만 팀원간의 소통과 참여도가 중요하다는 것을 느끼는 계기가 되었으며 주도해가는 능력도 중요하지만 서로의 의견을 듣고 서로 조율해갈때 좋은 결과를 얻을 수 있다 라는 것을 알게 되었습니다.</p>
지 원 동 기 및 포 부	

--	--

20    년    월    일  
작성자                      (서명)