

퍼블리셔/기획/프론트엔드/웹디자인/웹디자이너/개발



김민영 1995년 (28세/만 27세) | 여
✉ ppujju@naver.com
☎ 010-2564-4537
☎ 010-2564-4537
🏠 (13839) 경기 과천시 원문동

학력사항 대학교(4년) 졸업	경력사항 신입	희망연봉 회사내규에 따름	희망근무지/근무형태 서울전체 정규직	포트폴리오 https://amnos135.github.io/myport-
---------------------------	-------------------	-------------------------	----------------------------------	---

학력 최종학력 | 대학교 **4년** 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2013.03 ~ 2021.08	졸업	국민대학교 (서울)	영어영문학과	3.3 / 4.5

대외활동

기간	구분	기관/장소	내용
2014.03 ~ 2014.12	아르바이트	비즈니스 대본 번역 사회활동	비즈니스 대본 번역은 제가 KES 번역 동아리 내에서 주도적으로 열심히 활동하는 모습을 지켜본 학과 선배의 제안으로 맡게 된 작업입니다. 에이전시와 개인적으로 계약된 선배가 기업 내부 계약 관련 한영번역 혹은 영한번역을 배정받으면 저에게 일부분 분할하여 번역작업을 맡기는 형식으로 번역을 진행했습니다. 비즈니스 대본이었지만 어려운 비즈니스 전문용어는 많지 않고 대화 형식의 문장들이 대부분이어서 수월한 번역이 가능하였습니다. 교내 활동이나 개인적인 이유로 한 번역 활동이 아니고, 공식적으로 쓰이는 작업물들이었기 때문에 주인의식을 가지고 꼼꼼히 검수하여 문제없이 번역이 이루어지도록 애썼습니다.
2013.03 ~ 2015.12	동아리	Kookmin English Study(KES)	KES는 영어영문학과와 선배들과 영문고전 소설을 번역, 해석, 토론하는 동아리로 주 2회 2시간 내외의 활동 시간을 가집니다. 이 동아리 활동을 통해 저는 학기 중뿐만 아니라 방학 중에도 참여하여 영어 문장을 매끄럽게 번역하는 기술을 배울 수 있었습니다. 더불어 학구열 높은 동아리 원들 덕분에 저에게 부족한 부분이었던 나의 의견을 자신 있게 개진하는 방법, 타인을 설득하는 방법, 타인의 의견을 수용하는 방법 등 팀원들과의 원활한 소통방법에 대해 배울 수 있었습니다.
2013.03 ~ 2015.12	교내활동	Act Our Story (ACTORY)	ACTORY는 교내 학생들의 불편사항 및 사회 소외 계층들을 위한 해결 프로젝트를 만드는 동아리입니다. 주 1회 내외로 모임을 해 프로젝트 주제 선정을 하고, 필요한 경우 국가기관 또는 민간단체에 협조를 구해 프로젝트를 완성하기 위해 매진했습니다. 활동 초반에는 타과 학생들과 원활하게 소통 하는 것, 각종 단체에 협조를 구하는 것 등에 개인적으로 약간의 어려움을 겪었으나, 더 잦은 모임 참석과 협조문 작성으로 동아리 활동에 빠르게 적응하도록 노력하여 성공적으로 프로젝트를 완수하였습니다.

			니다. 다수의 불편 사항을 주도적으로 해결하는 것의 기쁨은 물론, 저의 다소 소극적인 성격까지 탈바꿈할 수 있었던 굉장히 의미 있는 활동이었습니다.
--	--	--	--

자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2022.11	자격증/면허증	컴퓨터활용능력2급	대한상공회의소	필기합격

보유기술

보유기술명/수준/상세내용
PHP
HTML
Bootstrap
jQuery
CSS3
HTML5

포트폴리오/기타문서

파일 구분	파일명
포트폴리오	https://amnos135.github.io/myportfolio/

자기소개서

<p>[지원동기]</p> <p>순수학문을 배우는 것도 즐거웠으나, 시간이 지날수록 직접 갖고 닦아 결과물을 낼 수 있는 '기술'이 배우고 싶었습니다. 그중 가장 매력적으로 느껴졌던 것은 네트워크만 연결된다면 전 세계인과 소통하며 최신 지식을 공유할 수 있는 IT 관련 직무였습니다. 개발 직군에서 가장 트렌디한 지식은 보통 영문으로 된 것이 많은 것으로 알고 있습니다. 그러니 영문학과 출신인 제가 배웠던 지식을 심분 활용한다면 충분히 IT 직군에 잘 녹일 수 있을 것이라는 생각도 들었습니다. 개인의 의지만 있다면 클릭 몇 번만으로 가장 최신의 기술을 배울 수 있고, 변화하는 추세를 장소와 시간에 구애받지 않고 쫓아갈 수 있다는 것이 너무나 큰 장점으로 다가왔기 때문에 IT 관련 업종에서 자신의 가치를 높이고 싶다고 생각하였습니다.</p> <p>[업무역량]</p> <p>IT/디자인/기획 부문에서 일하고자 안양의 그린아카데미에서 반응형 웹&전단부 개발 실무 양성 과정을 등록 후 6개월 동안 실무에 필요한 여러 가지 교육을 이수하였습니다. 교육과정은 아래와 같습니다.</p>
--

-동적인 반응형 웹사이트 제작
-HTML5, CSS3, jQuery 하드코딩 및 각종 라이브러리 적용
-Vue를 이용한 애플리케이션 UX/UI 디자인 및 제작(3인 팀 프로젝트)
-GitHub을 이용한 동료들과의 협업
-Firebase, GitHub Pages를 통한 웹사이트 배포
-Figma를 이용한 각종 디자인과 프로토타입 및 와이어 프레임 제작

[프로젝트 수행 경험]

1) 배취고사

주소: <http://52.78.144.211/>

참여 업무: 기획, 디자인, 와이어 프레임, 퍼블리싱

제가 최초로 개발에 관심을 가지고, 간단하게 수행해본 프로젝트입니다. 제가 주로 프론트엔드 쪽을 담당하였고, 각종 온라인 설문조사와 이상형 월드컵 등의 사이트의 인터페이스 및 디자인을 조사하였습니다. 그 이후에 기획을 진행하였고, 그때까지 독학하며 배운 지식으로 프로젝트에 참여했습니다. 프로젝트의 시작은 친구들과 이야기하면서 배스킨라빈스의 6개 맛 중에 겹치는 경우가 거의 없다는 것을 확인하여, 과연 각 연령대의 사람들은 어떤 아이스크림을 좋아하는지 등에 대해서 관심을 가졌기 때문입니다. 또한 이러한 정보를 토대로 마케팅 자료를 추출할 수 있다면 꽤 괜찮은 설문조사가 되리라 생각이 들었기 때문입니다. 이러한 기획 의도를 가지고 기획하였고, 수집한 참고자료에서 저의 아이디어를 몇 가지 가감하여 디자인과 퍼블리싱을 진행하였습니다. 프로젝트 자체가 굉장히 오래 걸렸던 것은 제가 그때 당시에는 독학으로써 HTML과 자바 스크립트, CSS 등을 배우고 있었기 때문이었으나 프로젝트의 마감일이 정해지지 않은 토이프로젝트였기 때문에 천천히 진행할 수 있었습니다. 저 외에 팀원은 백엔드를 담당하였으며 제게 부족한 개발 지식을 가르쳐 주는 멘토인 친구였습니다. 따라서 2개월 정도의 개발기간이 지난 후에 프로젝트를 완성할 수 있었고, 인터페이스가 불편하다는 피드백들이 많아 해당 부분을 수정하여 새롭게 배포할 예정입니다. 이번에는 제가 제대로 배운 지식을 활용하여 더 깔끔하고, 사용자에게 편리한 인터페이스로 개발이 가능할 것으로 생각하고 있고, 친구의 일정이 괜찮아 지는 대로 다시 개발을 진행할 예정입니다.

2) 쓰링킹(Thringking)

주소: <https://think-20269.firebaseio.com/>

참여 업무: 기획, 디자인, 개발

제가 직접 배운 지식을 통해 개발에 참여했던 프로젝트입니다. 학원에서 진행하는 팀 프로젝트였으며, 조원은 저 외에 두 명으로 이루어져 있습니다. 각자 맡은 업무가 달랐지만 저는 제 업무가 아니라고 생각하여, 방관하지 않고 도움을 준다거나 적극적으로 소통하면서 프로젝트를 완성하려고 노력했습니다. 다른 조에서는 학원에서 배웠던 라이브러리 정도만 사용하여 뷰 프로젝트를 진행하였으나 저희 조에서는 핵심 아이디어인 롤렛 기능을 활용하기 위해서 깃 허브에서 배포되고 있는 커스텀 라이브러리를 개조하여 프로젝트에 탑재하는 작업을 진행하였습니다. 학원에서 배운 지식만으로 개발 범위를 제한한 것이 아니라 아이디어를 위해서 추가로 공부하여 탑재를 하는 작업이 굉장히 난도 높은 작업이었으나, 코드 자체를 분석하고 학원에서 배운 지식을 활용하여 약간의 디자인적인 부분을 수정하여 프로젝트에 잘 녹일 수 있었습니다. 가지고 있는 지식만 이용하지 않고, 새로운 지식을 받아들이고 짧은 시간 내에 적용하는 경험 자체를 수행한 것은 추후 회사에서 진행하는 프로젝트의 핵심 아이디어에 도전하는 것과 같다고 느껴졌습니다.

[성격의 장단점]

제 성격의 가장 큰 장점은 책임감이 크다는 것입니다. 동아리 활동부터 조별 프로젝트까지 다른 사람과 같이 진행해야 할 일이 생기면 전체 프로세스에서 민폐를 끼치거나 걸림돌이 되지 않기 위해 부단히 노력하여 제가 맡은 바를 신속히 끝냈습니다. 개인 업무가 일정보다 빨리 끝난 상황에서는 그냥 쉬는 것이 아니라 지금 처리 가능한 또 다른 일이 없는지 찾아 나선다던가 도움이 필요한 동료를 돕는 등 다 같이 문제없이 맡은 과제를 끝내는 것에 누구보다 집중하는 편입니다. 특히 프로젝트를 진행하면서 제가 맡은 부분은 홈 화면과 마이페이지 화면의 개발이었으나, 개발되기 이전 기획과 디자인 단계에서도 적극적으로 아이디어를 표출하고 토론을 통해서 프로젝트 자체를 성공시키려고 노력했습니다. 어찌 보면 원래 나눠진 업무량보다 많아진 것일 수도 있겠지만, 남은 시간을 잘 활용한다면 보다 나은 프로젝트 결과물이 나올 것이라는 생각에 동료들을 도와 프로젝트를 진행하였습니다. 그 결과 다른 조에서는 Vue의 외부라이브러리를 사용하지 못하였는데, 저희 조의 프로젝트에서는 외부의 라이브러리를 활용까지 해가면서 프로젝트 자체의 완성도를 높일 수 있었습니다.

단점은 타인의 시선이나 평가를 신경 쓴다는 점입니다. 어렸을 때는 독선적인 것이 당당한 것으로 생각하여 '자신 없이 남들의 눈치나 보는 나'로 느껴져서 큰 단점이라고 생각했으나, 요즘은 공동체에 잘 녹아들기 위해서는 어느 정도 타인의 눈치를 볼 필요성이 있다고 느끼기 때문에, 이 단점도 저 자신의 좋은 특성 중 하나로 받아들이려 노력하는 중입니다.

[입사 후 포부]

선배님들과 동료들이 잘 만들어둔 회사 문화와 분위기에 빠르게 녹아들어, 제 몫을 다 하는 신입이 되는 것이 목표입니다. 신입이기에 모르는 부분이 있을 수도, 해결하지 못하는 부분이 있을 수도 있겠지만 그럴 때는 무작정 선배나 동료에게 묻는 것이 아닌, 최대한 고민해보고 검색해본 후에도 해결이 되지 않을 때 질문하도록 노력할 예정입니다. 또한 지금의 모습에 만족하지 않고 업무적인 부분에서 따로 더 배울 것이 있는지, 새로운 기술이 있는지 늘 찾아보고 배우나가며 점점 더 발전하는 사람이 되도록 노력할 것입니다. 저 자신이 발전하는 것이 곧 회사의 발전과 일치한다고 저는 생각하고 있습니다. 제가 할 수 있는 역량이 높아질수록 회사에서 수행할 수 있는 프로젝트의 난이도도 높아질 것입니다. 따라서 저는 입사가 최종 목표가 아닌 제 인생의 시작점으로써 발돋움 할 수 있는 좋은 기회가 될 것이라고 믿고 있고 그에 상응하는 노력을 하겠습니다. 기회가 주어진다던 입사라는 등용문을 통해서 훌륭한 퍼블리셔 나아가서는 프론트엔드 개발자, 더 나아가서는 풀 스택 개발자가 될 수 있도록 계속 정진 또 정진할 각오가 되어있습니다.

