

# 표준이력서



|      |  |      |            |
|------|--|------|------------|
| 한글이름 | 김현정  | 생년월일 | 1995.08.27 |
| 영문이름 | KIM HYUNJUNG   |      |            |
| 휴대폰  | 010-4019-9237  |      |            |
| 이메일  | <a href="mailto:Guswjd9237@gmail.com">Guswjd9237@gmail.com</a> |      |            |
| 주소   | 경기도 김포시 고촌읍 태리로 236, 110동 1306호                                |      |            |

| 학력              |                     |      |      |
|-----------------|---------------------|------|------|
| 기간              | 학교                  | 학점   | 졸업여부 |
| 2014.03~2022.02 | 상명대학교(지리학과/글로벌경영학과) | 3.38 | 졸업   |
| 2011.03~2014.02 | 김포고등학교              | -    | 졸업   |

| 경력              |                    |      |
|-----------------|--------------------|------|
| 기간              | 경력사항               | 유형   |
| 2019.08~2021.03 | 개인카페(행사 전문 이벤트 카페) | 개인창업 |

| 수상 및 자격증 |           |          |          |
|----------|-----------|----------|----------|
| 날짜       | 자격증/수상    | 점수/상급    | 발급기관     |
| 2022.05  | 정보처리기사 필기 | 필기합격     | 한국산업인력공단 |
| 2020.12  | MAT경영능력시험 | 1급(컨설턴트) | 한국생산성본부  |

| 대외활동            |  |      |      |
|-----------------|--|------|------|
| 기간              | 활동내용                                   | 성적   | 비고   |
| 2017.08~2018.07 | DELAWARE STATE UNIVERSITY (MANAGEMENT) | PASS | 교환학생 |

| 교육              |   |          |      |
|-----------------|---|----------|------|
| 기간              | 교육명   | 성적       | 교육기관 |
| 2021.12~2022.05 | KITA 디지털 마스터 1기 수료<br>JAVA, SQL, R, SPRING, PYTHON, HTML, CSS, JS, JQ | 수료( B+ ) | KITA |

# 자기소개서

---

## 코딩을 시작하게 된 계기

---

항상 10년 후의 저의 입장으로 저를 관찰하는 습관을 가지고 있습니다. 저의 무언가를 만들어 완성시키고 싶어 연남동에 카페를 창업하게 되었고 2호점을 생각하며 안정적인 미래를 그리던 시기가 있었습니다. 하지만 10평이라는 공간이 주는 한계를 느끼며 그 시기의 저를 관찰하였습니다. 온라인이라는 눈에 보이지 않는 공간에 대한 생각이 깊어 졌고 확장의 범위에 상대적으로 제약이 적은 가상의 서비스에 대한 욕심이 생기게 되어 코딩에 대해 알아보기 시작했습니다. 한국무역협회 무역아카데미에서 주관하는 디지털 마스터 과정은 그 커리큘럼이 다루는 언어와 프로그램이 많아 제가 프로그래밍을 시작하면서 전체적인 것을 배울 수 있을 것이라 생각하여 수강하게 되었습니다. 제 예상처럼 데이터부터 모니터에 나타나는 과정까지 전반적인 과정을 경험할 수 있었습니다.

---

---

## 점점 더 좋아하게 된 코딩

---

한 편의 소설을 쓰는 것과 같은 자바의 내용이 어렵지만 완성되고 실행이 과정이 제 생각을 가시적으로 표현된 것 같아서 매우 흥미로웠습니다. 처음 Spring을 사용할 때는 알 수 없는 오류들이 많이 나오는 것이 당황스럽고 무서웠지만, 선생님께서 logger를 하나씩 찍으시며 오류를 해결하시는 것을 어깨 넘어 배우고 이를 실행하며 단계별로 문제를 찾아 내어 해결을 해보니 하나씩 해결이 되는 과정이 너무 재밌었습니다. 또한 선생님의 예제에서 설명해주지 않으신 부분을 CTRL + 좌클릭을 하며 그 흐름을 찾는 것이 방탈출을 하는 것 같이 재미가 있었습니다. 알 수 없을 것 같은 코드들을 한 줄 씩 이해할 때 마다 제가 조금씩 배우고 있다는 것에 뿌듯하여 코딩을 점점 좋아하게 되었습니다.

---

---

## 프로젝트의 의미

---

팀에서 저의 가장 큰 역할은 인사를 반갑게 하기였습니다. 기술적인 부분도 중요하지만 팀의 분위기가 좌절되지 않고 항상 열심히 하는 방향으로 나아가는 것이 제일 중요하다고 생각하였고 그 시작이 서로 반갑게 인사하며 하루를 시작하는 것이었기 때문입니다.

완성도가 높았고 참가한 팀 중에 제일 기능이 많았던 1차 경연대회에서 저희 팀이 2등을 하였던 이유를 피드백과 함께 종합해보니 사업성의 부족이었습니다. 저희가 만든 도서 사이트는 책을 구매하고 블로그를 작성할 수 있지만 실제 비즈니스의 면모를 가지고 있지 않았기 때문입니다. 이를 통해서 프로젝트는 항상 그 목적을 잊지 말아야 하며 기술적인 것 만을 보여주는 '무언가'가 아니라는 깨달음을 얻었습니다.

---