지원서 작성 시 교내 연구비밀 또는 회사 내 영업비밀은 공개 가능 범위 내에서 기재해주시기 바랍니다.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 이름(한글) | 김성민 | 영문 | Seong min Kim | 한문 | 金聖民 |
|  | 생년월일 | 1997.07.01 | | | 나이 | 만 26세 |
|  | 휴대폰 | 010-2926-1935 | | | | |
|  | E-mail | sungmin1935@naver.com | | | | |
|  | 주소 | 경기도 성남시 수정구 태평동 5198 | | | | |

**학력사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **재학기간** | **학위** | **학교명 및 전공** | **구분(졸업/졸업예정/수료 중 택1)** |
| 2017.03~2024.02 | 학사 | 가천대학교 소프트웨어전공 | 졸업 |
| 2013.03~2016.02 | 고교 | 수원고등학교 | 졸업 |
|  |  |  |  |

**경력사항(최신 경력 순으로 간단히 기재. 세부 경력 기술서는 마지막 페이지에 기재 바랍니다.)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **근무기간** | **소속 및 부서명(000회사, 000부서)** | **직위(인턴, 사원 등)** | **담당업무** |
| YYYY.MM~YYYY.MM |  |  |  |
| YYYY.MM~YYYY.MM |  |  |  |

**어학**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **언어** | **시험** | **점수** | **기관** |
| 영어 | OPIc | IL | ACTFL |
|  |  |  |  |

**교육/연수**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **기간** | **과정명** | **기관** |
| 2023.09~2024.02 | 카카오 엔터프라이즈 아카데미 | 가천대학교 |
| YYYY.MM~YYYY.MM |  |  |

**기타활동**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **기간** | **활동내용** | **기관** |
| YYYY.MM~YYYY.MM |  |  |
| YYYY.MM~YYYY.MM |  |  |

**수상내용**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **기간** | **상세내용** | **기관** |
| YYYY.MM |  |  |
| YYYY.MM |  |  |

**자격증**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **취득일** | **자격명(운전면허 제외)** | **등급** | **발행처** |
| 2019.12 | 정보처리기능사 |  | 한국산업인력공단 |
| YYYY.MM |  |  |  |

**병역**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **복무기간** | **군별/계급/병과** | **미필사유** |
| 2018.08~2020.04 | 육군/병장/보병 |  |

**장애인/보훈**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **장애유무(Y/N 선택)** | **장애유형 및 등급** | **보훈여부(Y/N 선택)** |
| N |  |  |

**공통질문(자유형식 작성)**

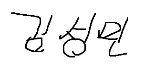
|  |
| --- |
| **1. 몰입해서 개발했던 프로그램을 설명하고, 개발 과정에서 흥미로웠던 부분을 기재해주세요.** |
| [사내 복지 쇼핑몰 개발로 백엔드 개발자를 희망하게 되다.]  대학교 4학년 2학기에 진행한 아카데미에서 기업실무 프로젝트로 사내 복지 쇼핑몰 백엔드 시스템을 개발한 경험이 있습니다.  이 프로젝트에서 제가 맡았던 역할은 사용자 서비스 부분으로 사용자와 관리자와 관련된 기능 및 장바구니와 위시리스트 기능을 개발하였습니다.  이 프로젝트에 몰입한 이유는 제가 4학년 때 취업을 위해 프로젝트를 진행했던 것도 있지만, 처음으로 MSA 구조를 프로젝트에 녹여내서 진행하여 백엔드 프로젝트에 대한 제 관심을 높일 수 있었습니다. 특히 MSA 구조를 만들기 위해 아키텍처 설계에 있어서 비용을 줄이기 위해 팀원들과 다양한 고민을 할 수 있었다는 점이 깊은 흥미를 느끼게 하였습니다. 또한 저에게 주어진 서비스를 개발하기 위해 데이터베이스 설계와 최적화를 생각하는 것 역시 중요한 부분이었습니다.  특히 사용자와 관리자를 구분하여 기능을 만들기 위한 테이블을 설계하면서 효율적인 설계를 구성하는 것에 큰 고민점을 두었습니다. 또한, 일반적인 프로젝트에서 RESTful API를 설계하고 구현하는 과정과 조금 차이가 있는 MSA 구조에서 API를 설계할 때 각 서비스 간의 통신과 데이터 간의 정합성을 고려하는 것은 다양한 아키텍처에서 개발할 수 있는 역량을 크게 향상시킬 수 있었습니다. |
| **2. 답이 없는 문제를 만난 적이 있나요? 헤쳐 나간 과정을 기재해주세요.** |
| [어려운 상황에서 놓인 문제를 해결할 수 있는 방법의 중요성]  4학년 당시에 졸업작품을 준비하던 중, 어떤 한 팀원의 문제로 저는 중요한 결정을 내려야 하는 상황에 마주친 적이 있습니다. 저희 팀은 심리상담 서비스를 개발하고 있었고 프로젝트 끝이 다가오고 있었습니다.  그 당시 저는 서비스와 관련된 게임을 개발하는 중이었는데, 팀원 중 한 명이 제가 기존에 맡았던 프런트엔드 작업을 맡아서 하다가 적극적으로 참여하지 못하는 상황이 있었습니다. 제가 개발하던 부분은 프로젝트 내에서 크게 중요한 부분은 아니었지만, 제가 원하던 진로로 나아가기 위해 공부를 하며 개발하던 중이었습니다. 하지만 팀원이 맡았던 부분은 프로젝트의 얼굴과도 같은 웹 페이지 부분이라 프로젝트의 완성을 위해 해당 부분을 마무리 짓기로 하였습니다.  이러한 경험을 통해 팀 내에서 역할 전환의 중요성과 협업에서 어떤 목표를 갖고 나아가야 하는지를 알게 되었습니다. 만약 그런 상황이 다시 한번 닥치게 된다면 팀 목표를 먼저 우선하는 개발자가 되어야겠다 고 생각했습니다. |
| **3. 회사에서 개발을 하는 것은 과제를 할 때와 다른 것 같아요. 회사에서의 개발 업무는 무엇이라고 생각하시나요?** |
| [내가 생각하는 회사에서의 개발 업무]  회사의 개발 업무는 과제와는 여러 면에서 다르다고 생각합니다. 가장 큰 차이점은 규모와 복잡성입니다. 회사에서의 개발은 대규모 사용자와 다양한 요구사항을 만족시켜야 하며, 이는 고도의 안정성과 성능, 보안성을 요구합니다. 또한, 팀원 간의 협업과 의사소통이 매우 중요합니다. 각 팀원이 맡은 역할을 명확히 이해하고, 서로의 작업을 조율하며, 통합된 결과물을 만들어내는 것이 회사 개발의 핵심이라고 생각합니다. 또한, 실무에서는 지속적인 유지보수와 업데이트가 필요합니다. 새로운 기능을 추가하거나 버그를 수정하는 과정에서 기존 시스템과의 호환성을 유지하는 것이 중요하며, 이를 위해 철저한 테스트와 코드 리뷰가 필수적입니다.  회사의 개발 업무는 사용자와의 소통을 통해 요구사항을 정확히 이해하고, 이를 기술적으로 구현하는 과정에서 발생하는 다양한 문제를 해결하는 능력이 요구된다고 생각합니다. 회사에서의 개발 업무는 과제와는 분명 차이가 있습니다. 회사에서 개발 업무는 과제와는 다르게 규모도 크고 들어가는 자본도 많으며 매우 복잡하다고 생각합니다. 우선 기본적으로 생각해야 할 점이 사용자, 그것도 실사용 하는 대부분의 사람들과 자체적으로 요구하는 사항들을 만족시켜야 합니다. 이를 위해 업무에 있어서 안정성과 성능, 그리고 사용자의 보안을 유지하는 것이 중요하다고 생각합니다.  위와 같은 사항들을 지키기 위해 팀간 협업을 위한 의사소통의 중요성이 필요합니다. 각 팀원들이 자신의 역할을 잘 파악하여 해내고 서로 맞춰서 최선의 결과물을 만드는 것이 개발 업무의 핵심이라고 생각합니다. 또한 회사 개발 업무는 릴리즈 된 시스템을 건드리는 것이기 때문에 지속적으로 유지보수 및 업데이트가 중요합니다. 새로운 기능을 추가하고 그 과정에서 생기는 버그를 수정하며 기존 시스템과 호환성이 필요하며 이를 행하기 위해 철저한 테스트를 통해 문제를 찾고 서로 간의 코드 리뷰로 최적화하는 과정이 있어야 한다고 생각합니다. |
| **4. KRAFTON 입사 1년 후, 3년 후, 5년 후 커리어 계획을 기재해주세요.** |
| [성장하고 싶은 개발자]  입사 1년후  KRAFTON에 입사한 첫 해에는 회사의 문화와 개발을 하는 과정들에 대해서 적응하는 것을 목표로 생각하고 있습니다. 저에게 주어진 업무와 프로젝트에서 맡은 역할을 잘 수행하고, 팀원들과 협업을 하면서 실무에 대한 경험을 쌓고 싶습니다. 입사 1년 동안 백엔드 개발자로서 기초를 단단히 하고, 새로운 기술과 도구를 습득하는 자세를 하여 업무를 더 잘 수행하는데 도움이 되도록 노력할 것입니다.  입사 3년후  입사한지 3년차에는 다양한 프로젝트를 경험한 KRAFTON의 인재로서 성장하여 주도적으로 업무를 수행할 수 있는 역량을 갖출 것입니다. 특히 프로젝트에서 시스템 설계와 아키텍처를 기획하는 과정에서 회사에 도움이 될 수 있도록 진행하고 싶습니다. 또한 새로운 기술 트렌드를 배우기 위해 학습을 꾸준히 할 것이며, 이를 프로젝트에 적용하여 시스템의 성능과 안정성을 향상시킬 수 있는 개발자가 되고자 합니다. 팀적으로는 새로운 신입 개발자와 같이 성장할 수 있는 그런 위치에 있기를 기대하고 있습니다.  입사 5년후  5년 후에는 KRAFTON에서 기술적 선임자로서 주도적으로 프로젝트의 방향성을 제시하고, 주어진 프로젝트를 성공적으로 이끌 수 있는 능력을 갖추고 싶습니다. 회사의 비전과 목표에 맞는 백엔드 시스템을 구축하고 이로 인하여 회사가 성장하는데 주요한 인재가 되고 싶습니다. 또한 KRAFTON의 다양한 게임 개발을 내적으로 도울 수 있는 프로젝트 개발에 힘써 KRAFTON이 국내를 넘어 해외에서도 나아갈 수 있는 기업이 될 수 있도록 노력하겠습니다. |

**경력기술서(경력자 한정하여 최신 경력 순으로 기재)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **근무기간** | **YYYY.MM~YYYY.MM** | **소속 및 부서명** | **000회사, 000부서** | **직위** | **000** |
| **[세부경력]** | | | | | |
| **근무기간** | **YYYY.MM~YYYY.MM** | **소속 및 부서명** | **000회사, 000부서** | **직위** | **000** |
| **[세부경력]** | | | | | |

위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다.

**2024년 05 월 21 일**

**성 명 : 김성민 (인)**