



김영배

1995.07.26. (만 25세)
010-4108-5970
canoe918@gmail.com
서울특별시 광진구 군자동 2-45

학력사항

세종대학교

디지털콘텐츠학과(3.9/4.5)

2014.03 - 2020.08

졸업예정

울산고등학교

인문계

2011.03 - 2014.02

졸업

경력사항 (총 1개월)

(주) 케이웨어

인턴

2018.07.02 -

2018.07.27

인턴

- 주요업무내용 1

- 주요업무내용 2

- 주요업무내용 3

자격증 및 수상내역

TOEIC - 895점

ETS (등록번호 : 130432)

2019.12.22.

취득

OPIC – IM3 ACTFL (수험번호 : 1A3797815939)	2019.07.13. 취득
GTQ 그래픽기술자격 1급 한국생산성본부 (등록번호 : GA01G1105046348)	2011.06.17. 취득
2020 제 7회 SW 인공지능 해커톤 교내 트랙제도를 활용한 자기개발 웹 페이지 개발 (세종대학교)	2019.12.27. 장려상
제 6회 창의설계경진대회 인공지능을 활용한 롤 모델 추천 웹 애플리케이션 개발 (세종대학교)	2018.12.14. 취득
제 5회 SW경시대회 교내 코딩테스트 대회 (세종대학교)	2018.12.14. 4등
제 4회 SW경시대회 교내 코딩테스트 대회 (세종대학교)	2017.11.28. 5등

자기소개서

자기소개서를 작성해 주세요.

1. 지원동기 및 입사 후 포부

2.

3. 의사소통 과정에서 발생하는 본인의 단점 한 가지를 관련 경험

[자료에 기반을 둔 의사소통]

효과적으로 의사를 전달하기 위해서는 시각적 자료를 사용하는 것이 가장 중요하다고 생각합니다.

왜냐하면, 말을 통해서 모든 부분을 의도에 맞게 설명하기는 쉽지 않기 때문입니다. 저는 시각적 자료를 사용해서 소통한 결과 프로젝트의 과제 결과를 효과적으로 공유한 경험이 있습니다.

2019년도에 대학 동기 한 명과 음악 애플리케이션을 제작하는 소규모 프로젝트를 3개월간 진행하였습니다. 앱 개발을 하면서 개발영역을 말을 통해서만 정한 결과 작업영역이 충돌하였고

결과물을 합치는 과정에서 많은 시간이 소요되는 문제가 발생하였습니다. 그래서 저는 매주 작업 전 각자 수정할 파일과 구현할 기능을 정해서 공유 저장소에 메모를 남기는 것을 제안하였습니다. 그 결과 서로의 작업 내용을 명확하게 알게 되었고 회의 시간도 줄어들었습니다. 이런 역량을 바탕으로 의사 전달이 중요한 부분에서는 시각적, 객관적 자료를 적극적으로 활용하여 소통하겠습니다.

4. 자신의 경험 중 반복되는 문제점을 발견하고 이를 개선했던 경험

[창의를 통한 문제 해결]

창의는 반복되는 문제점을 해결하는데 필수적인 요소라고 생각합니다. 왜냐하면, 창의력은 새로운 시도를 하는 원동력이기 때문입니다. 저는 2018년도 참여한 연구실 프로젝트에서 데이터에 대한 관점을 다르게 생각해 보는 시도를 함으로써 성과를 낸 경험이 있습니다.

당시 기계학습 학습 모델이 구축되어있는 상태에서 인물 문서를 학습해 직업을 분류하는 분류기의 성능을 20% 정도 올려야 하는 상황이었습니다. 하지만 수집한 데이터 중 어떤 부분이 필수적인지 그 기준을 정하기 어려운 문제가 있었습니다. 문제를 해결하기 위해 사람이 직업을 판단할 때의 기준을 기계학습에 똑같이 적용하는 방법을 시도하였습니다. 인물의 프로필을 보고 직업을 추측하는 방법은 커리어를 보는 것으로 생각하였고 그것에 맞게 데이터를 수정하였습니다. 그 결과 분류기의 성능이 목표치에 근접하게 상승하였습니다. 이 경험을 통해 문제 해결의 실마리를 찾기 위해서는 새로운 시도가 중요함을 알게 되었습니다.
