

웹, 게임, 응용 등 다재다능한 프로그래머!



박가현

여 1997년, 23세

휴대폰

| 010-2246-1662

Email

| rhd5656@gmail.com

주소

| 경기 화성시 새솔동

| | | | |
|----------------------------|----|----------------|----------|
| 학력 | 경력 | 인턴·대외활동 / 해외경험 | 자격증 / 어학 |
| 한국산업기술대학교 대학교(4년) 중퇴 | 신입 | - | 웹디자인기능사 |

학력

| | | |
|---------------------|-----------|--------------------|
| 2016. 03 ~ 2018. 09 | 한국산업기술대학교 | 게임공학부(엔터테인먼트컴퓨팅전공) |
| 중퇴 | 학점 | 1.5 / 4.5 |

교육

| | | |
|--|---------------------|------------------|
| 2019. 03 ~ 2019. 12 | 스마트웹UI/UX디자인콘텐츠개발양성 | 교육노동부, 라인컴퓨터아트학원 |
| PhotoShop, illustrator 등 그래픽 도구 사용방법과 HTML, CSS, JavaScript 를 기본적으로 학습하였고, 부가적으로 SASS, JQuery, JSON, XML nodeJS, MySQL, PHP 등 웹사이트를 구성하는데 있어 필요한 언어를 학습하였다, | | |

자격증

| | | |
|----------|---------|-------|
| 2019. 09 | 웹디자인기능사 | Q-Net |
|----------|---------|-------|

자기소개서

보유 기술

가능 툴

Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6, Visual Studio, Visual Code, Sublime Text, NotePad, Unity, Linux 등

가능 언어

C, C++, C#, Java, HTML, CSS, SASS, JavaScript, jQuery, AJAX, Python, XML, Pug, nodeJS, MySQL, PHP 등

그 외

알고리즘, 자료구조, 2D와 3D에 대한 이해(openGL) 등
BootStrap 사용가능

성장과정

여느 가정과 비슷하게 부모님께 충분한 사랑을 받으며 부족함 없이 성장하였습니다. 고등학생이 되면서 점차 저의 존재에 대한 책임감과 나이가 들수록 부모님의 도움이 죄송스럽게 느껴졌습니다. 점차 독립하고 싶어 했고, 일을 통해 제 자본을 꾸리고 싶었습니다. 그런 이유로 고등학생 때부터 아르바

이트를 시작하며 작지만 여러 가지 사회 경험을 겪었습니다. 또한, 진로에 대한 궁금증과 갈망이 많아 또래 친구들보다 일찍 제 진로를 정했고, 아르바이트와 병행하며 프로그래밍 학원에 다니면서 진로를 준비해 나갔습니다. 현재도 그 진로를 계속 개척해 나가고 있고, 쉼 없이 달려나갈 것이라고 확신합니다.

학창시절

학창시절은 특히 수학을 좋아했습니다. 망설임 없이 이과로 진학했고, 적성에 맞는 선택을 했다고 생각합니다. 고등학생이 되면서부터 공부가 의무로 변해 잠시 혼란이 있었습니다. 하지만 공부에 흥미를 느끼고 있던 터라 힘이 들어도 제 자신만의 방법으로 이겨냈습니다.

고등학교 입학 전까지는 학원에 다니며 선행 공부 및 복습을 하곤 했는데, 고등학교 입학 후 억압받는 상황 속에서 스트레스를 받는 것 같아 학원을 그만두고 야간자율학습이나 독서실을 다니며 혼자 공부하는 습관을 들였습니다. 그 결과 스스로 만족할 만큼의 성과가 나왔고, 친구들의 질문도 받을 수 있을 정도로 성장했습니다. 이때부터 공부하는 방법을 터득한 것 같습니다.

고교 졸업 전에 꿈에 그리던 대학의 게임학과에 입학 결정이 났습니다. 대학교 1학년은 제가 좋아하는 학과에서 공부한다는 것 자체가 너무 즐거웠고 별 탈 없이 지냈지만, 2학년 때부터 학과의 커리큘럼과 알 수 없는 혼란이 섞여 제 정체성을 잃어가는 기분이 들었고, 대학교의 필요성마저 잃어버리는 느낌을 받았습니다.

3학년이 되고 현장실습을 나가면서 게임회사에서 일하게 되었습니다. 현장실습은 제 인생의 전환점이 된 것 같습니다. 학교에서 배웠던 것들이 있었음에도 회사라는 공간은 전혀 다르게 느껴졌습니다. 처음 들어보는 단어들로 인해 지금까지 배웠던 것들이 초라해지는 느낌을 받았습니다. 이후 많은 고민 끝에 대학교를 중퇴하고, 스스로 프로그래밍에 대한 공부를 지속해 나가던 도중, 국비지원으로 웹 프로그래밍을 배울 수 있는 기회가 생겨 라인컴퓨터아트학원에서 스마트 웹 UI/UX 디자인 콘텐츠 개발 양성 과정을 신청하였습니다. 이를 통해 전에 습득했던 언어들과 추가적인 언어를 습득하며 프로그래밍을 보는 눈이 더욱더 넓어졌습니다. 백엔드에 대한 두려움이 있었지만, 학원을 다니면서 백엔드에 대한 자신감과 '나도 하면 할 수 있다'라는 자신감이 생겼습니다. 이 경험은 저의 역량이 더욱 높아지는 계기가 되었습니다.

앞으로의 길이 조금은 힘들 수 있지만, 프로그래밍에 대한 노력은 누구에게도 뒤처지지 않는다면 점을 확실하게 말할 수 있습니다.

성격의 장단점

장점은 상대방 말을 잘 들어준다는 것 입니다. 어릴 때부터 이야기나 고민을 듣는 것을 좋아했고, 저 또한 조언이나 이야기를 하는 것을 좋아했습니다.

상대방의 의견이나 말을 잘 수렴한다는 점은 제 성격 중 가장 큰 장점이라고 자부할 수 있습니다.

그러나 상대방의 말이나 의견을 잘 들어준다는 것은 나쁘게 말하면 거절을 못 하는 성격을 뜻할 수 있습니다. <<일부러 나쁜 인연을 만들지 말자>>가 제 좌우명인 것처럼, 상대방의 의견이나 제안을 거절함으로써 생기는 나쁜 인연을 만들지 않으려 노력을 하고 있습니다.

지원동기 및 포부

긍정적인 마인드와 누구에게도 지지 않을 프로그래밍에 대한 열정을 가지고 있습니다!

많은 실패와 우여 곡절이 있겠지만, 그런 시련에 포기하지 않을 자신감으로 뚝뚝 뭉쳐진 박가현입니다!

게임 프로그밍과 웹 프로그래밍 학습을 진행하고 있는 상태이며 더욱더 발전해 나갈 수 있도록 길을 모색하고 있습니다. 저에 대한 확신이 있고 꼭 제 길을 찾을 것이라고 굳게 믿고 있습니다.

저의 꿈을 실현할 수 있는 발판이 되어 주시길 바랍니다!

포트폴리오

| | |
|-------|---|
| 포트폴리오 | http://pager.kr/~st07/portfolio/GaniBlog |
|-------|---|

희망근무조건

| | |
|-------|--|
| 고용형태 | 정규직, 프리랜서 |
| 희망근무지 | 서울전지역, 경기전지역 |
| 희망연봉 | 면접 후 결정 |
| 지원분야 | 직무 게임 웹프로그래머 응용프로그래머 HTML·퍼블리싱·UI개발 |

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 박가현

이 이력서는 2019년 11월 09일 (토)에 최종 업데이트된 이력서 입니다.

위조된 문서를 등록하여 취업활동에 이용 시 법적 책임을 지게 될 수 있습니다.

잡코리아(유)는 구직자가 등록 한 문서에 대해 보증하거나 별도의 책임을 지지 않으며

첨부된 문서를 신뢰하여 발생한 법적 분쟁에 책임을 지지 않습니다.

또한 구인/구직 목적 외 다른 목적으로 이용시 이력서 삭제 혹은 비공개 조치가 될 수 있습니다.