**이 력 서**

|  |  |
| --- | --- |
| **희망직무** | 웹 퍼블리셔 |

**1. 인 적 사 항**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **성 명** | 김현빈 | **생년월일** | | 2006.02.26 | |
| **이메일 주소** | Kimhunbin0226@gmail.com | | | | |
| **연락처** | 010-5846-6179 | | **비상 연락처** | | 010-5840-6179 |
| **주 소** | 경기도 의정부시 금신로 296번길 38 | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **재 학 기 간** | **학 교 명** | **전공(학과)** | **비고** |
| 2022.03 – 2025.01 | 경민IT고등학교 | 디지털미디어과 | 졸업예정 |
| 2019.03 – 2022.01 | 다온중학교 |  | 졸업 |

**2. 학 력 사 항**

**3. 교 육 이 수 사 항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **교기기간(교육시간)** | **교육 과정명** | **교육기관명** | **비고** |
| 7/31 ~ 11/19 | 생성형 AI를 활용한 웹퍼블리셔, 웹디자인 과정 | 하이미디어 아카데미 인재개발원 | 대면 |
| 6/15 ~ 12/10 | 정규과정 8기 | 넷마블 게임아카데미 | 대면 |

**4. 자 격 사 항**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **취 득 년 월 일** | **자격증 종류 및 등급** | **발 급 기 관** |
| 2024.7.03 | 웹디자인 기능사 | Q-net |
| 2022.8.02 | ITQ한글 A | 한국생산성본부 |
| 2022.12.17 | ITQ엑셀 B | 한국생산성본부 |

**5. OA 능력 및 기타 특기 사항 (직무관련 항목으로 수정해서 작성해도 됩니다.)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **워드(한글,MS워드)** | 상 | **포 토 샵** | 중 |
| **엑 셀** | 중 | **외 국 어** | 영어/간단한 의사소통 가능 |
| **파워포인트** | 중 | **기 타** | 코딩능력 |

위의 기재한 사항은 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

지원자 : 김현빈 (인)

**자 기 소 개 서**

1. **성장 과정**

**고등학교 1학년 말, 게임 개발 동아리에 참여하게 되었습니다. 이 과정에서 복잡한 시스템을 시각적으로 표현하는 것의 중요성을 깨닫고, 디자인에 관심을 가지게 되었습니다. 이후, UI/UX 디자인과 웹 퍼블리싱에 대한 열정을 키워 하이미디어 국비 과정을 통해 본격적으로 공부를 시작했습니다.**

**게임 개발 동아리에서 시작된 관심을 바탕으로, UI/UX 디자인과 웹 퍼블리싱 분야에서 실질적인 역량을 쌓고, 실무 경험을 통해 이러한 기술을 적용할 수 있는 능력을 기르는 것이 목표였습니다.**

**그래서 저는 이렇게 행동했습니다. 하이미디어 국비 과정에서 VS Code를 활용하여 웹 페이지의 레이아웃과 마크업을 체계적으로 익혔습니다.**

**Figma를 사용해 기본적인 디자인 원칙을 배우고, 실제 프로젝트에 적용하면서 역량을 강화했습니다.**

**교회 웹페이지를 직접 구성하고 운영하면서 사용자 경험을 고려한 디자인의 중요성을 이해하고, 웹사이트 운영 과정에서 발생하는 문제를 해결했습니다.**

**넷마블 게임아카데미에서의 협업 경험을 통해 디자인 작업에서의 팀워크와 커뮤니케이션의 중요성을 배웠습니다.**

**그 결과로는 웹 퍼블리싱 분야에서 필요한 기술적 이해와 실무 경험을 쌓았습니다.**

**그리고 교회 웹페이지 운영 경험을 통해 실질적인 문제 해결 능력을 키웠고, 넷마블 게임아카데미에서의 협업을 통해 팀워크 능력을 강화했습니다.**

**이러한 경험과 성장은 지원하는 회사와 직무에서 강점으로 작용할 것입니다.**

1. **학교 생활**

**어린 시절부터 학교생활에서 최선을 다하는 것이 중요한 가치였고, 아무리 몸이 아파도 결석하지 않고 출석하는 것을 당연하게 여겼습니다. 학교에서 주어진 역할을 묵묵히 수행하며, 책임감을 가지고 생활했습니다.**

**학교에서 친구들이 꺼려하는 청소 업무를 자발적으로 맡아 교실을 깨끗하게 유지하고, 쾌적한 학습 환경을 조성하는 데 기여해야 했습니다. 이는 끈기와 책임감을 기르는 데 중요한 과제였습니다. 그 때 저는 칠판 청소, 쓰레기 분리수거 등 모든 청소 업무를 자발적으로 맡았습니다.**

**청소가 귀찮을 때도 꾸준하게 실천하며 교실을 항상 깨끗하게 유지했습니다.**

**친구들이 꺼려하는 일에도 적극적으로 참여하여 학급 전체의 학습 환경을 개선했습니다.**

**그 결과로는 끈기와 책임감을 키울 수 있었고, 이러한 경험을 통해 학급에서 쾌적한**

**학습 환경을 조성하는 데 기여했습니다.**

**앞으로도 주어진 역할을 성실히 수행하며, 지원하는 직무에서도 이러한 끈기와**

**책임감을 바탕으로 성과를 낼 자신이 있습니다.**

1. **취업을 위한 노력**

**취업을 준비하면서, 협업 능력을 강화하고 웹 디자인과 코딩에 대한 전문성을 높이기 위해 다양한 프로젝트에 참여했습니다. 특히, 넷마블 게임아카데미 프로젝트에 참여해 팀원들과 협력하며 실제 프로젝트를 수행한 경험이 있습니다.**

**넷마블 게임아카데미 프로젝트에서 팀원들과 원활한 소통과 협업을 통해 프로젝트를 성공적으로 완수해야 했습니다. 또한, 이를 통해 협업 능력을 강화하고, 창의적 문제 해결 능력을 발전시켜야 했습니다.**

**또한, 저는 Git과 GitHub을 활용해 프로젝트의 각 단계를 체계적으로 관리하고, 팀원들과의 피드백을 주고받으며 협업했습니다.**

**프로젝트 진행 중 발생한 문제들을 창의적으로 해결하기 위해 다양한 아이디어를 제시하고, 팀원들과의 적극적인 소통을 통해 최선의 해결책을 찾았습니다.**

**웹 디자인과 코딩 역량을 높이기 위해, 직접 디자인한 웹 페이지와 실제 코딩된 포트폴리오를 제작 중입니다. 이 포트폴리오는 저의 디자인 감각과 웹 퍼블리싱 역량을 보여줄 중요한 자료입니다.**

**그 결과로 넷마블 게임아카데미 프로젝트를 성공적으로 완수하면서 협업 능력과 창의적 문제 해결 능력을 크게 향상시켰습니다.**

**현재는 생성형 ai를 활용한 웹 퍼블리셔, 웹 디자인 과정을 들으면서 포트폴리오 제작을 통해 웹 디자인과 코딩 역량을 실무에 적용할 준비가 되어 있음을 증명할 수 있습니다.**

**이러한 경험과 준비 과정을 통해 귀사에서 요구하는 커뮤니케이션, 협업, 그리고 웹 개발 역량을 갖춘 준비된 인재로 성장했으며, 입사 후에도 이 역량을 바탕으로 팀에 기여할 수 있을 것이라고 확신합니다.**

1. **지원 동기 및 포부**

**유엑스아이 퍼블리싱 팀이 지향하는 혁신적이고 사용자 중심의 웹 솔루션에 깊이 공감했습니다. 유엑스아이가 시장에서 독창적인 사용자 경험을 제공하며 꾸준히 성장해 온 모습을 보며, 저도 이 비전과 목표를 함께 실현하고자 지원하게 되었습니다.**

**지원 과정에서 중요한 과제는 유엑스아이에서 요구하는 역량을 갖추고, 회사의 비전과 목표를 실현하는 데 기여할 수 있는 인재로서 자신을 입증하는 것입니다. 특히, 제가 제작 중인 웹 디자인 및 코딩 포트폴리오를 통해 실질적인 기여 가능성을 보여주어야 했습니다.**

**웹 디자인과 코딩 역량을 강화하기 위해 포트폴리오를 제작하고, 이를 통해 귀사에서의 업무에 직접적으로 기여할 수 있는 능력을 증명하고자 했습니다.**

**지원서와 면접 준비 과정에서 귀사의 비전과 목표를 철저히 분석하며, 이를 실현하는 데 필요한 구체적인 방법들을 구상했습니다.**

**입사 후 첫 1년 동안 신입 사원들의 멘토 역할을 맡아 후배들이 업무에 빠르게 적응할 수 있도록 돕고, 제 자신의 업무에서도 탁월한 성과를 내기 위해 목표를 설정했습니다.**

**포트폴리오를 통해 웹 디자인 및 코딩 역량을 충분히 입증할 수 있었으며, 귀사에서의 실무에 직접적인 기여가 가능하다는 자신감을 가지게 되었습니다.**

**5년 후에는 다양한 웹 분야에서 역량을 인정받는 전문가로 성장하고, 10년 후에는 유엑스아이의 핵심 아이디어를 창출하는 주축이 되어 회사의 발전에 기여하고자 하는 구체적인 포부를 확립했습니다.**

위의 기재한 사항은 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

지원자 : 김현빈 (인)