**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 | 한글 A | 한국생산성본부 |
| 2022.12.17 | 엑셀 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**

**적극성을 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.**

**대표적으로, 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.**

**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**

**안녕하세요, 유엑스아이 퍼블리싱 팀에 지원하게 된 김현빈입니다. 저는 협업과 커뮤니케이션 역량을 바탕으로 팀 내에서 뛰어난 성과를 창출할 수 있는 인재라고 자신합니다. 특히, 다양한 프로젝트에서 성공적인 결과를 도출한 경험이 있습니다.**

**그건 바로 ‘넷마블 게임아카데미’와 같은 협업 프로젝트에서 Git과 GitHub을 활용해 프로젝트를 관리하고, 팀원들과의 원활한 소통을 통해 성공적인 결과를 도출해야 했던 것입니다. 이를 통해 귀사가 요구하는 창의성과 협업 능력에 부합하는 인재로 성장하는 것이 과제였습니다.**

**그래서 저는 Git과 GitHub을 활용해 프로젝트의 각 단계를 체계적으로 관리하고, 팀원들과 적극적으로 소통하며 협업했습니다.**

**창의적 문제 해결을 위해 다양한 아이디어를 제시하고, 팀원들과의 피드백을 주고받으며 최선의 해결책을 찾았습니다.**

**귀사에서 요구하는 혁신적이고 사용자 중심의 웹 솔루션을 실현하기 위해, 웹 디자인 및 코딩 포트폴리오를 제작 중입니다.**

**그 결과, 넷마블 게임아카데미 프로젝트에서 성공적인 결과를 도출함으로써 창의성과 협업 능력을 크게 향상시켰습니다.**

**이러한 경험을 바탕으로 귀사에 기여할 수 있는 역량을 갖추게 되었으며, 입사 후에도 팀 내에서 탁월한 성과를 창출할 자신이 있습니다.**

위의 기재한 사항은 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

지원자 : 김현빈 (인)