**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** |
| 2024.7.31 ~ 11.19(520시간) | 생성형 AI를 활용한 웹퍼블리셔, 웹디자인 과정 | 하이미디어 아카데미 인재개발원 | 대면 |
| 2023.6.15 ~ 12.10 | 정규과정 8기(게임기획+개발) | 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 | 한국산업인력공단 |
| 2022.8.02 | ITQ한글 A | 한국생산성본부 |
| 2022.12.17 | ITQ엑셀 B | 한국생산성본부 |

**5. OA 능력 및 기타 특기 사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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**

웹 퍼블리셔로서 필요한 기술적 이해와 실무 경험을 쌓아왔습니다. 고등학교 1학년 때 게임 개발 동아리에 참여하면서 복잡한 시스템을 시각적으로 표현하는 것에 매력을 느끼게 되어, 디자인에 관심을 가지게 되었습니다. 2학년 때는 이러한 게임 개발을 심화하여 여러 슈팅게임을 제작했으며, 대화형 스토리 게임을 만들어서 교내 대회에 참가했던 경험도 있습니다. 이후 3학년 때는 교내에서 웹디자인 기능사 시험을 대비하면서 웹 퍼블리셔라는 직업에 대해 역량과 흥미가 높아지게 되었으며, 이후 웹 퍼블리싱에 더 관심이 생기게 되었습니다.

이것을 계기로 UI/UX 디자인과 웹 퍼블리싱에 대한 열정을 키워, 생성형 AI를 활용한 웹 퍼블리셔, 웹디자인 교육과정을 통해 본격적으로 공부를 시작했습니다.

이 과정에서 저는 VS Code를 활용해 웹 페이지의 레이아웃과 마크업을 체계적으로 익혔으며, Figma를 사용해 기본적인 디자인 원칙을 배우고 실제 프로젝트에 적용하면서 역량을 강화했습니다. 또한, 교회 웹페이지를 직접 구성하고 운영하며 사용자 경험을 고려한 디자인의 중요성을 이해하고, 운영 과정에서 발생하는 문제를 해결하는 능력을 키웠습니다. 이렇게 형성된 능력으로 웹페이지를 다시 리 퍼블리싱을 했을 때, 주변에서 사용자에게 매우 편리하고 짜임새가 잘 짜였다면서 호평을 듣는 등의 성과가 있었습니다.

6개월 협업 프로젝트 경험을 통해 디자인 작업에서 팀워크와 커뮤니케이션의 중요성을 배웠고, 이를 통해 웹 퍼블리셔로서 필요한 협업 능력도 강화할 수 있었습니다. 이 모든 경험들은 지원하는 회사와 직무에서 강점으로 작용할 것입니다.

1. **학교 생활**

웹 퍼블리셔로서 중요한 역량 중 하나는 끈기와 책임감입니다. 저는 어린시절부터 이러한 가치를 중요하게 여기며 학교생활에서도 최선을 다해왔습니다. 특히, 어떠한 상황에서도 주어진 역할을 성실하게 수행하며, 맡은 바를 다하는 것을 당연하게 생각했습니다.1학년 2학기 동안 부반장 직책을 맡아 반장을 도와 정보를 전달하거나 청소 구역을 할당하는 등의 책임을 졌습니다. 이 과정에서 리더십과 협업 능력을 키울 수 있었습니다. 또한, 1년 동안 친구들이 꺼려하는 청소 업무를 자발적으로 맡아 교실을 깨끗하게 유지하고, 쾌적한 학습 환경을 조성하는 데 기여했습니다. 칠판 청소부터 쓰레기 분리수거까지, 모든 청소 업무를 꾸준히 실천하며 친구들이 하지 않으려는 일에도 적극적으로 참여했습니다. 이러한 경험을 통해 끈기와 책임감을 키우고, 학급 전체의 학습 환경을 개선하는 데 중요한 역할을 했습니다.이러한 경험은 웹 퍼블리셔로서 필요한 세심함과 끈기를 발휘하는 데 큰 도움이 될 것입니다. 주어진 역할을 성실히 수행하며, 앞으로도 책임감을 바탕으로 지원하는 직무에서 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 제작했습니다. 이 포트폴리오는 다양한 프로젝트를 통해 제 역량을 보여주며, 사용자 중심의 웹 솔루션을 제공하는 데 중점을 두었습니다.

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 깊은 흥미를 느꼈습니다. 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 빠르게 조직 내부에 적응하고, 그 이후 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)