

입사지원서

지원부문	웹 개발자	희망연봉	3,000만원	
1. 인적사항				
성명	양희윤	생년월일	1996-12-12	
E-MAIL	idhee12@gmail.com	전화번호	010-2254-8516	
주소	대전 유성구 원신흥동 502-9번지 202호			

2. 학력 및 교육사항

기간	학교	학과(학점)	졸업구분
2015-03 ~ 2020-02	대전대학교	국어국문창작학부(3.94)	졸업
2012-03 ~ 2015-02	점촌고등학교		졸업
교육기간(총)	2025.04.29~2025.10.21	교육시간	09:00~18:00 (주5일)
교육기관	코리아IT아카데미학원	교육과정명	(디지털컨버전스) 공공데이터 융합 풀스택 개발자 양성과정
교육내용			
교육사항	Java (2025.04~2025.05)		
	DBMS (2025.05~2025.06)		
	ERD (2025.06~2025.06)		
	HTML (2025.06~2025.08)		
	JSP (2025.08~2025.09)		
	Spring (2025.09~2025.10)		
	Python (2025.10~2025.12)		

3. 병역 및 기타사항

병역	면제	군별	계급	기간	병과
----	----	----	----	----	----

4. 자격 및 면허사항

자격/면허명	취득일	발행처
1종 보통 운전면허증	2015.01.12	도로교통공단
SCA 바리스타 자격증	2022.07.08	SCA 협회

5. 능력사항(직무관련 기술력, 외국어능력 등)

구분	상세 보유기술
FE	HTML / CSS / JavaScript & Jquery
BE	Java / Spring MVC / Python / MySQL

6. 기타 활동사항(경력, 동아리, 공모전, 봉사활동, 아르바이트)

기간	기관명	활동 내용 및 담당 업무
2022.09 ~ 2023.01	곰에스프레소	기본적인 매장 관리 및 음료와 디저트 제조, 손님 응대
2021.07~2022.04	세븐일레븐	고객 응대 및 매장 재고 파악과 청소 등 통합적인 관리
2021.07~2021.09	리치웰	매장 관리 및 고객 응대
2016 ~ 2017	학생회	과 학생회의 임원으로서 1년동안의 과내 활동 계획 및 수립

자 기 소 개 서

1) 지원동기

사소한 계기

저에게 컴퓨터란 단순한 게임기와 같았습니다. 하지만 실행 오류로 게임이 실행되지 않은 날, 영상을 찾아보며 직접 원인과 문제를 해결해 나가던 중 알고리즘을 통해 개발자들의 모습을 보게 되었습니다.

저는 게임 하나를 실행시켜 보기 위해 다양한 오류를 찾아 수정해가며 해결법을 찾아냈고 그 과정에서 저의 모습이 영상 속 개발자들의 모습과 겹쳐 보였습니다. 그 이후 프로그래밍의 매력에 빠져들었고, 인터넷 강의와 학원을 병행하며 개발자로서의 성장에 대한 확신을 갖게 되었습니다.

국어국문창작학부를 전공하며 저는 문학적 사고를 통해 논리적인 사고력과 복잡한 아이디어를 명확하게 구조화하는 능력을 길러왔습니다. 글의 맥락을 분석하고, 이야기를 체계적으로 구성하며, 오류 없이 독자에게 메시지를 전달하는 과정은 개발 과정에서 로직을 설계하고 시스템을 구조화하는 과정과 비슷하다는 생각이 들었습니다. 이후 실제적인 문제 해결과 새로운 기능 구현에 더 흥미가 가기 시작했고, IT 개발 분야로 진로를 전환하게 된 결정적인 계기가 되었습니다. 인터넷 강의와 학원을 병행하며 자바(Java), 스프링(Spring) 등 핵심 개발 역량을 꾸준히 쌓으며 IT 개발자로서의 성장을 위한 토대를 단단히 구축했습니다.

국어국문학 전공으로 다져진 논리적인 사고와 구조화 능력, 그리고 게임 오류 해결 과정에서 키운 문제 해결 능력은 끊임없이 변화하고 혁신하는 IT 개발 환경이 저에게 가장 적합한 직무라는 확신으로 이어졌습니다. 귀사가 만들어내는 가치와 기술적 발전에 깊이 공감하며, 제가 가진 잠재력과 열정을 가장 효과적으로 펼칠 수 있는 곳은 바로 귀사라고 확신하여 지원하게 되었습니다.

2) 성장과정

시도와 학습으로 성장한다.

'잘 못하더라도 먼저 도전해 보라'는 부모님의 말씀을 들으며 자랐지만 한동안 실패에 대한 두려움에 어떠한 일을 쉽게 시작하지 못하곤 했습니다. 그러나 개발을 접한 뒤에는 첫걸음의 막막함 보다는 문제를 풀어가는 즐거움이 더 크게 다가왔습니다. 작은 기능을 구현하기 위해 오류를 재현, 기록하며 수정해 나가는 과정은 호기심의 해결과 학습의 과정으로 느껴졌습니다. 어느새 프로그래밍 개발에 대해선 IT 분야에 대한 궁금함만이 더욱 커져가고 있을 뿐입니다.

서비스업에서의 경험은 팀워크와 소통의 중요성을 깨닫게 해주었습니다. 바쁜 업무들 사이에서 저는 팀의 하나로서 제 역할을 다해야 한다는 책임감을 느끼고 먼저 나서서 업무를 분담하여 효율성을 증대시켰습니다. 이는 웹 개발과 같은 프로젝트 중에 팀원들과 함께 협력하여 최상의 결과를 내는 것에 큰 도움이 될 것입니다.

국어국문창작학부 전공은 논리적인 글쓰기와 텍스트 분석 능력을 이끌어주었습니다. 이는 개발과정에서 문제를 정확히 파악하고 해결 방안을 설계하는데 큰 도움이 됩니다. 또한 다양한 창작 경험으로 기른 창의성과 사용자의 관점을 생각하는 습관은 프로젝트에서 사용자 친화적인 결과물을 구현하는 것에 강점이 될 것이라고 생각합니다. 이러한 인문학적 사고와 IT 기술의 융합적 역량이 저의 큰 성장력이라고 봅니다.

3) 성격의 장단점

함께 만들어 가는 것

여러 사람과 함께 만든 결과물은 저에게 큰 보람입니다. 저는 변화에 빠르게 적응하고, 팀워크를 중시합니다. 특히 요구사항의 변화가 잦은 개발 환경에서 이러한 모습은 매우 중요한 자질이라 판단됩니다. 팀원들과의 소통과 협력을 통해 공동의 목표를 이루는 것을 소중히 여기며, 이는 제가 팀에 기여하게 될 긍정적인 원동력이 됩니다.

실제 대학 시절에도 이러한 특성을 인정받아 여러 차례 추천을 받았습니다. 과대로 추천되었을 때는 부과대를 맡게 되었지만, 과대의 역할도 도맡아 수행했습니다. 또한 선배의 부탁으로 학생회 임원을 맡고, 후배로부터 학회장 선거 출마를 권유 받기도 하였습니다. 이 과정에서 저는 다양한 상황에서도 타인을 이끌어 갈 수 있는 잠재적 리더십을 확인할 수 있었습니다.

다만 인원이 늘어날수록 의사결정이 지연될 수 있다는 점을 체감했습니다. 이같은 경우 본인에게도 부담을 느끼며 이런 상황에서는 업무의 우선순위와 난이도를 분류하고, 동료의 도움을 적극적으로 요청해 전체적인 팀워크를 더욱 강화할 수 있도록 노력합니다.

저는 장애물 경주보단 사전에 장애물을 정리하고 안전한 트랙을 만들어 놓는 것을 선호합니다. 시작이 조금 늦어질 수 있지만, 기반이 마련된 상태라면 효율적이고 안정적인 업무 진행이 가능합니다.

이를 보완하기 위해 여러 작은 단위의 시도와 검증을 습관화 하고 있습니다. 실패 경험도 학습의 일부로 받아들이며, 속도와 완성도의 균형을 맞추기 위해 노력하고 있습니다. 이는 개발 과정에서 리스크를 줄이고 신뢰도가 높은 결과물을 내는 데 기여할 것이라 생각합니다.

4) 입사 후 포부

나' 스스로를 개발하는 개발자

개발자는 끊임없이 배우는 직업이라고 생각합니다. 저는 지속적인 자기 개발을 통해 새로운 기술을 습득하며 전문성을 높이고, 회사의 성과 향상에 기여하겠습니다. 향후에는 리더의 역할을 맡아 팀을 이끌고 싶습니다. 팀원들이 각자의 강점을 최대한 발휘할 수 있도록 최선을 다해 지원할 것입니다. 또한 새로운 아이디어를 제안하고 이를 실행 가능하게 만들기 위해 도전하며, 팀의 목표 달성을 위해 전략적으로 접근하겠습니다. 팀의 목표를 성취하고, 궁극적으로는 회사의 성장과 함께 스스로도 발전하는 개발자로서 자리잡고 싶습니다.

프로젝트 소개서

항목	주요내용
프로젝트 명	자원 봉사자 매칭 플랫폼 이름 (EuM)
수행기간	2025-08 ~ 2025-09-26
목표	고령화 노인들을 위한 봉사자 매칭 웹 사이트 제작
내용	로그인/회원가입 -이름, 주소, 전화번호(본인인증), 비상 연락망, 생년월일, 특이사항(병명/약) 입력. 초대 코드로 계정 활성화 가능
	가입 코드 배포 -어르신 지정 계정(아이디/비번) 미리 생성 후 코드 발급
	도움 요청 게시 -제목/카테고리/지역/사진(선택)/세부내용/포인트 입력 후 등록
	요청 상세보기 -제목, 사진, 세부 내용 열람, 신청/취소 버튼
	지원자 명단 관리 -내 글에 신청자 명단 확인 (프로필 사진, 닉네임, 성별), 상세 클릭 시 거래 이력 열람
	지원자 선택 -지원자 중 1명 선택하여 거래 성사 → 채팅 기능 개시
	좌우 슬라이드 목록 -한 페이지씩 좌우 넘겨보기 (카드형)
	채팅 -거래 성사 시 전용 채팅방 개설
	위치 공유 -거래 성사 시 상호 위치 공유(배민/카카오택시 유사)
수행 프로젝트	모바일 연동 -모바일 기기 대응(앱 또는 반응형 웹)
	관리자 기능 -사용자/게시글/신고 관리, 공지 관리
	봉사 포인트(보류) -지역 화폐 연동(보류)

	<p>1365 봉사 시간 연계 -1365 수여처 기관 등록 및 연계</p> <p>알림 -신청/수락/취소/일정 임박 등 푸시 SMS 이메일 알림</p> <p>쇼핑몰 탭(외부 연결) -후기 기반 외부몰 연결(게시판 느낌)</p> <p>당근마켓형 거래 화면 -지역 나눔/중고 게시판, 게시판 UI 유지</p> <p>리뷰 -도움 완료 후 상호 리뷰/평점, 허위 리뷰 블라인드</p> <p>신고/분쟁 처리 -사고/노쇼/무응답 신고, 관리자 단계별 제재(경고→정지→영구)</p> <p>봉사 시간 인증(보류) -사회복지협의회/수련관 등 1365 등록 기관 연계 통한 인증</p>
설계/프로세스	<ul style="list-style-type: none"> - 팀원 구성 : 총 3명 - 개발 환경 : Windows10, STS4 - 개발 도구 : GitHub, Eclipse, Source tree - 개발 언어 : Java, HTML/CSS/JavaScript & jQuery - API : 구글 맵 - DB : MySQL
담당 역할	게시판 페이지 전체 기능, 서버 호스팅
느낀점/성장점	겉보기엔 단순한 기능도 실제 구현과정에서 수많은 시도와 수정이 필요하다는 것을 깨달았습니다. 작은 수정이 전체 구조에 영향을 주어 처음부터 다시 쌓아가는 상황도 자주 마주했지만 오히려 제게 끈기와 문제 해결 능력을 길러주었습니다. 하나씩 완성된 결과물을 볼 때의 뿌듯함과 성취감은 다음 단계로 나아갈 수 있는 원동력이 되었습니다.