

Android (JAVA) / Web (JavaScript, HTML5, CSS) 개발자 신입



김현정

여 1991년, 31세

휴대폰

| 010-6631-7247

Email

| zknyjung@gmail.com

주소

| 경기 과천시 별양동

학력	경력	인턴·대외활동 / 해외경험	자격증 / 어학
한국교통대학교 (충주) 대학교(4년) 졸업	아프리카TV 퇴사 총 5년 4개월	-	-

학력	
2010. 03 ~ 2014. 02 졸업	한국교통대학교 (충주) 컴퓨터공학과
2009 졸업	한일여자고등학교

경력 총 5년 4개월	
2018. 08 ~ 2020. 07 2년	<div>아프리카TV 대리</div> <div>LIVE 서비스 QA</div> <div>- 주요업무 : Mobile App(android, iOS), PC Web(cross browsing)</div> <div>- 프로젝트 : 아프리카TV 앱, 아프리카TV 웹</div>
2017. 06 ~ 2018. 04 11개월	<div>블루홀 스튜디오 사원</div> <div>컨텐츠 제작</div> <div>- 주요업무 : PC MMORPG</div> <div>- 프로젝트 : Air(현 엘리온)</div> <div>주요직무 QA</div>
2016. 07 ~ 2017. 06 1년	<div>넥슨 엔도어즈 & 레드 사원</div> <div>게임 개발 QA</div> <div>- 주요업무 : Mobile App (android, iOS)</div> <div>- 프로젝트 : 삼국지를품다2pk, AXE</div> <div>주요직무 QA</div>
2014. 12 ~ 2016. 05 1년 6개월	<div>스마일게이트 메가포트 사원</div> <div>게임 퍼블리싱 QA</div> <div>- 주요업무 : Mobile App (android, iOS)</div>

경력기술서

가. 사용 가능한 언어

- ① JAVA (Android) - Basic
- ② HTML5 - Basic
- ③ JavaScript - Basic
- ④ CSS3 - Basic

나. 사용 가능한 툴

- ① Git Hub (Git) - Basic
- ② Android Studio - Basic
- ③ Fiddler - Basic
- ④ 웹 편집툴 (Brackets, Atom 등) - Basic

다. 스킬 및 경험

- ① Firebase를 사용한 협업 경험 有
- ② Google Play Store 런칭 경험 有
- ③ AppStore 런칭 경험 有
- ④ Unity Unreal4 엔진 툴 이용하여 게임 콘텐츠 제작 경험 有
- ⑤ Fiddler를 이용한 웹 로그 분석 및 데이터 조작
- ⑥ 깃허브를 통한 협업

자기소개서

QA에서 개발자를 꿈꾸게 된 계기

주로 모바일 앱 관련 업무를 하다가 아프리카TV라는 회사에서 웹 기술을 실무에 적용하는 모습을 처음 접하였을 때 웹을 본격적으로 공부해보고 싶은 생각이 들었습니다. 퇴근 후 웹 관련 언어 및 프레임워크 공부에 매진하기 시작했습니다. 학사 시절 공부했던 때와 비교하면 공부할 양이 방대하여 밤새 공부하고 출근한 적도 있었으나 힘들기보단 다시 대학교 시절로 돌아간 것처럼 설레고 즐거웠습니다. 이 때 HTML5, JavaScript, 파이썬, 리액트 등 다양한 웹 기술을 접하며 기초를 다지는 계기가 되었습니다. 당시 웹 서비스 QA 업무를 하고 있었던 저는 공부했던 웹 지식을 QA 업무에 응용해보기도 했습니다.

QA 업무 중 실시간 버그 대응이 필요한 업무가 있었습니다. 이 업무를 효율적으로 수행하기 위해 파이썬으로 텔레그램 API를 활용하여 버그리포트가 업데이트 될 때마다 알려주는 알림봇을 제작하여 실무에 도입했습니다. 그 결과 업무를 더욱 빠르고 효율적으로 처리할 수 있게되어 QA팀의 업무 성과를 끌어올리는데 기여한 경험이 있습니다. 이를 계기로 입사 후 1년이 지난 시점에 회사에서 인정받아 특별승진까지 할 수 있었습니다.

직접 제작한 웹 페이지를 템플릿화하여 지인들의 개인 프로필을 제작해준 적도 있습니다. 비록 HTML5, CSS, JavaScript 기반의 간단한 페이지였지만 깃허브를 이용하여 작업하는 방법, 반응형 및 적응형 웹으로 디자인하는 방법을 익혔습니다.

비록 잠자는 시간을 쪼개어 공부하고 작업했지만 최신 웹 기술과 언어를 알아가는 것이 잠을 자는 것보다 중요했고 재미있었습니다. 이때부터 주변 상황에 쫓겨서 직군을 선택하는 것이 아닌 진정 흥미를 느끼고 즐거움을 느끼는 일을 선택해야겠다고 다짐했습니다.

힘들었던 시기와 극복해낸 경험

중학교 시절부터 지역 아동 보호소의 웹 페이지를 제작해주는 등 웹을 이용해 무언가를 만들고 꾸미는 것을 좋아하였으며 이를 계기로 컴퓨터공학과에 진학하고자 다짐했습니다. 그러나 진학 후 상황은 원하던대로 흘러가지 않았습니다. 임베디드 및 하드웨어 중심의 교육과정에 적응하지 못하여 졸업 작품이 매우 걱정스럽게 되었던 것입니다.

평소 소프트웨어만 집중적으로 공부했던 저는 하드웨어 및 임베디드 기술을 적용하여 출품해야했던 졸업 작품전에 자신이 없었습니다. 그러나 절망적인 상황에도 문제를 해결하기 위해 깊게 고민하는 성격 덕분에 길을 발견하게 되었습니다. 안드로이드 앱으로 제어하는 로봇을 만들 생각이었는데 구글 맵 API를 이용하여 자이로 센서로 로봇을 제어할 수 있는 앱은 제가 만들고, 로봇에 위치 센서를 부착하여 제어하는 부분은 하드웨어에 강했던 동료의 도움을 받아 무사히 졸업 작품전을 치를 수 있게 된 것입니다. 평소 소프트웨어에 부정적이던 교수님들도 칭찬을 아끼지 않았고 당시 안드로이드 출시 후 얼마되지 않은 시점이라 안드로이드에 대한 질문도 많이 받게 된 경험이 있습니다. 이처럼 문제 해결을 위해 깊게 고민하고, 혼자 힘으로 해결할 수 없는 부분은 빠르게 인정하여 도움을 받아 해결해나가는 성격은 어려움을 직면할 때마다 많은 도움이 되었습니다.

목표 및 포부

첫번째 궁극적인 목표는 코더가 아닌 프로그래머가 되는 것입니다.

처음부터 디자인 패턴을 고려하지 않고 짜여진 코드는 분석하는데 오랜 시간이 걸렸던 것에 반해 디자인 패턴부터 잘 설계된 코드는 처음 보는 저라도 수정이 가능할 정도로 유지보수와 관리가 용이하다고 생각하였습니다.

건축가가 설계한 집과 그렇지 않은 집에 차이가 있듯 눈에 보이지 않는 코드지만 기초부터 탄탄한 프로그램을 설계하는 것이 궁극적인 목적입니다.

두번째 목표는 모든 언어를 마스터하는 것입니다.

제한된 언어만 사용하여 코딩을 하면 발전할 수 없다는 것을 알게 되었습니다. 프론트엔드와 백엔드의 유기적인 관계를 이해하기 위해서는 개념 뿐만 아니라 해당 언어와 구조를 이해해야 한다고 생각합니다. 그러나 저는 응용력이 비교적 취약한 편이라 이 부분이 힘들었습니다. 이러한 저의 한계를 뛰어넘고 싶어서라도 모든 언어를 마스터하는 것이 목표입니다.

세번째 목표는 나무가 아닌 숲을 보는 프로그래머가 되는 것입니다.

만들고자하는 어플리케이션의 기획의도와 궁극적인 목표가 무엇인지 생각하며 작업하려고 노력합니다. 이렇게 일을 하는 것은 결과물의 퀄리티에도 영향을 준다고 생각합니다. 나무만 보며 주어진 일만 하는 것은 눈 앞의 결과물에는 승산이 있을지언정 발전에는 도움되지 않습니다.

숲을 보며 여러 조직과 협업하고 항상 발전하는 프로그래머가 되는 것이 회사를 다니며 이루고 싶은 마지막 목표 입니다.

포트폴리오

이력서	https://hiooy91.github.io/
-----	---

희망근무조건

고용형태	정규직, 계약직
희망근무지	경기 안양시 동안구, 경기 성남시 분당구, 서울전지역
희망연봉	면접 후 결정
지원분야	직무 웹프로그래머 HTML·퍼블리싱·UI개발 소프트웨어·하드웨어 산업 모바일·APP > 모바일App, 모바일, 안드로이드

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 김현정

이 이력서는 2021년 03월 05일 (금)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.