

함께 달리고 싶은 열정 지원자, 허유진입니다.



허유진 1997년 (25세/만 23세) | 여 | 구직중

✉ huhyj97@naver.com

☎ 010-5092-3865

☎ 010-5092-3865

🏠 (01314) 서울 도봉구 시루봉로15아길

학력사항	경력사항	희망연봉	희망근무지/근무형태	포트폴리오
대학교(4년) 졸업	신입	회사내규에 따름	서울전체 정규직	https://yujinweb1219.modoo.at/

학력 최종학력 | 대학교 4년 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2016.03 ~ 2020.08	졸업	대진대학교 (경기)	역사문화콘텐츠	-
		논문&졸업작품 대중매체 속 오리엔탈리즘에 대한 분석 및 개선 방향		
2013.03 ~ 2016.02	졸업	누원고등학교	문과계열	-

경력 신입

대외활동

기간	구분	기관/장소	내용
2021.05 ~ 2021.09	교육이수내역	이젠컴퓨터아카데미	모바일 UI/UX 반응형 웹디자인/웹퍼블리셔 (600시간) 프로토타입 제작(60시간) 0802010413_16v2 프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치, 0802010414_16v2, 프로토타입 제작 및 사용성 테스트 디자인구성요소 제작(180시간) 0802010415_16v2 디자인 구성요소 설계, 0802010416_16v2 디자인 구성요소 제작 0802010417_16v2 디자인 구성요소 응용 모바일UX 설계 및 UI 디자인(130시간) 0803020911_18v3 스마트문화앱 UX 설계, 0803020912_18v3 스마트문화앱 UI 디자인 프로젝트 완료 및 사후관리(85시간) 0802010420_16v3 프로젝트 완료 자료정리, 0802010421_16v3 프로젝트 완료 결과보고서 작성, 0802010422_16v3 프로젝트 완료 최종보고, 0802010408_13v1 디지털디자인 사후관리 <이론실기> - 웹디자인, 정보설계, 사용자 인터페이스 프로젝트관리, 쇼핑물 UI 프로젝트

			- 응용SW기초기술 활용과 실전프로젝트 - Javascript & jQuery, HTML5, CSS3, 포토샵, 일러스트
2016.03 ~ 2017.12	교내활동	대진대학교	학생회 편집부 차장/부장

자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2021.05	자격증/면허증	컴퓨터활용능력1급	대한상공회의소	최종합격
2019.10	자격증/면허증	GTQ포토샵1급	한국생산성본부(KPC)	최종합격
2010.01	자격증/면허증	정보기술자격(ITQ)한글파워포인트 B등급	한국생산성본부(KPC)	최종합격

보유기술

보유기술명/수준/상세내용
HTML5
CSS3
JavaScript
jQuery
Adobe Photoshop
Adobe Illustrator

포트폴리오/기타문서

파일 구분	파일명
포트폴리오	https://yujinweb1219.modoo.at/

자기소개서

<div> <div>[성장배경]</div> <div> <div>◆ 사장님 딸이세요? ◆</div> <div> <p>아르바이트를 하면서 손님들께 가장 많이 들었던 말은 "사장님 딸이세요?"였습니다. 일반 직원이란 말씀을 드리면 다들 놀라시면서 "너무 친절하시고 설명도 잘해주셔서 당연히 사장님 자녀 분인 줄 알았어요"란 대답을 하셨습니다.</p> </div> </div> </div>

은행원으로 근무하시다 자영업을 하셨던 어머니는 모든 일에 120%의 열정을 담아 해내셨습니다. 그래서 은행업무를 그만두시고 갑자기 횡집을 운영하시게 되었을 때 일 매출이 700만원 이상을 넘었고, 횡집을 그만두시고 문구점을 운영하셨을 때는 동네의 시그니처가 되어 마을버스 정류장 이름에 부모님의 가게이름이 후보에 오르기도 했습니다. 부모님의 사업이 잘 되었던 요인은 아버지의 지혜롭고 부드러운 성격도 큰 이유였습니다. 아버지께서는 모든 손님들께 항상 웃는 얼굴로 친절하게 대하셨고, 손님의 무리한 요구에도 지혜롭게 대처하는 모습을 보이셨습니다.

사람들에게 두터운 신뢰를 쌓아온 부모님의 모습을 보고 자란 저는, 항상 상대방에게 신뢰감 있는 모습을 보이는 것을 중요하게 여겼습니다. 그래서 첫 아르바이트로 빵집에서 근무하게 되었을 때는 빵을 구매해 직접 먹어보면서 손님들께 맛을 설명하였고, 편의점에서 근무하게 되었을 때는 손님의 익명추천으로 우수직원으로 선정돼 본사상품권을 받기도 했습니다. 대학교에 입학해서는 선배님들에게 먼저 도와드릴 것이 없는지 물어보고 모든 행사에 명단을 올리는 등 적극적으로 활동하였습니다. 그 결과 1학년부터 학생회 편집부 차장을 맡게 되었고, 다음 해에 학생회 편집부 부장까지 맡았습니다.

어떤 환경에서도 제가 맡은 일에 진심을 다하고 사람들에게 인정을 받아왔던 경험은 회사에서도 신입으로서 책임감을 가지고, 회사 내에서만 아니라 거래처, 이용자에게도 신뢰를 줄 수 있는 자산이라 생각합니다.

[성격의 장단점]

◆ 너, 내 동료가 되어라! ◆

유명한 만화작품인 '원피스'의 주인공은 자신의 꿈을 이루기 위해 같이 나아가고자 하는 동료에게 스스로없이 손을 내미는 캐릭터입니다. 만화의 주인공처럼 저는 고등학교 2학년, 좋아하는 과목인 '역사'를 더 깊이있게 배우고 싶어 함께할 동아리멤버를 수소문했습니다. 새롭게 창설되는 동아리라 체계도 없고 학문을 바탕으로 생겨난 동아리라 흥미를 가지는 친구는 보이지 않았습니다. 그러던 와중 옆반에서 역사선생님을 희망하는 친구가 있다는 소식을 들었습니다. 반회장을 맡았던 친구이기에 리더십이 있을거라 판단하였고, 회장직을 제안하며 동아리가 생긴다면 어떤 활동을 할 수 있는지 설명했습니다. 축제를 활용해 위안부할머니들이 만드신 물품을 판매하며 역사를 알리고, 6개의 도봉구 역사문화길을 탐방하면서 잊혀진 근현대사 위인들을 알아가자 제안하였습니다. 구체적인 계획에 친구는 흔쾌히 제안을 받아들였고, 함께 교내를 돌며 동아리를 홍보했습니다. 이에 신입생을 포함한 10명의 학생들이 제가 창설한 동아리의 멤버가 되주었습니다. 혼자서는 어려웠을 활동을 동료들과 모두 이행할 수 있었고, 희망했던 '역사문화콘텐츠학과'에도 입학할 수 있었습니다.

졸업 후 프론트엔드를 꿈꾸게 해주었던 학원에서도 함께 나아갈 동료들을 얻었습니다. 수료하기 전 2개월동안 스터디를 같이 하고 싶은 학생들에게 수료 후 포트폴리오 완성과 코드공유 시간을 가지자 제안하였습니다. 학생들은 "행동력도 빠르고 구체적인 계획을 세워둔 것에 감탄했다"며 함께하고자 하였고, 그 결과 수강생의 50%의 인원과 활발한 스터디를 진행 중에 있습니다.

이처럼 저는 혼자서는 부족할 수 있는 경험을 채우기 위해, 구체적인 계획을 세우고 다양한 사람들과 협업을 할 수 있는 능력이 있습니다. 앞으로도 만화의 주인공처럼 꿈을 함께 이루고자 하는 이들과 끈끈한 동료애로 힘든 일을 헤쳐나가고 싶습니다.

◆ 부딪히면서 해보는 거야! ◆

저는 어떤 일을 하기 전 두 번 세 번 생각하고 결정을 내리는 편입니다. 이에 남들보다 시작이 느리다 생각할 때도 있었고 이는 저를 자책하는 시간으로도 이어졌습니다. 돌이켜 생각해보면 제 자신을 질타했던 그 시간들은 지나친 신중함 때문이었던 것 같습니다. 그래서 최근에는 좀 더 도전정신을 갖고 빠른 판단력으로 결정을 내리려 노력하고 있습니다. 신중함도 좋지만 부딪혀 보는 '패기'도 있어야겠다는 도전정신을 가지게 되었고, 도전하는 데에 의의를 두며 즐겁게 지내고 있습니다.

[직무역량]

◆ TOTAL 36만명 ◆

취미 활동으로 블로그를 운영 중에 있습니다. 식당/카페를 다녀와서 일기를 올리거나, iOS 생산성 분야 1위인 필기 어플의 꾸밈스티커를 제작 및 무료 공유하는 글을 포스팅하고 있습니다. 제가 기억할 수 있도록 꼼꼼히 기록했던 일기에 230대의 이용자들이 정보를 얻어가기 시작했습니다. 그렇게 현재, 총 361,926명의 방문자들이 저의 블로그를 찾아왔습니다. 사람들에게 저의 아이디어를 나누는 경험은 저를 고취시켰습니다. 다른 이들도 볼 수 있는 글이라 생각하자 나만의 독창성을 담아 정확한 정보를 공유하고자 하는 욕심이 생겼습니다. 그래서 포스팅하기 전 1시간동안 식당정부를 리서치하고, 인기 있는 디자인의 레퍼런스를 모으는 등 스스로 찾고 공부하는 습관이 만들어졌습니다. 이 습관은 웹퍼블리셔 양성과정 중에도 저를 발전시켜주는 강한 원동력이었습니다. 개발지식이 전혀 없던 저에게 대량의 정보를 습득하는 것은 가장 힘든 경험이었습니다. 그래서 팀원들과 파트를 나눠 PPT를 제작하고 이를 공유하는 시간을 가지며 정보를 습득해나갔습니다. 그 결과 우수학생으로 선정돼 충실하게 과정을 수료할 수 있었습니다.

빠르게 변화하는 환경 속에서 개발자는 숙명적으로 끊임없이 배움의 과정을 반복한다 생각합니다. 따라서 업무에 필요한 기술스택을 학습하기 위해서 저만의 학습방법을 터득했습니다. 36만명에게 아이디어를 공유하고 도움을 주었던 경험은 새로운 지식을 거부감없이 즐겁게 습득할 수 있었습니다.

이를 토대로 동료들과 적극적인 코드리뷰 문화를 함께하고 싶습니다. 단순히 버그를 사전에 발견하거나 문제점을 찾는 목적을 넘어서 전체적인 조직의 역량을 강화할 수 있는 개발자가 되겠습니다.