

입사지원서

지원분야	퍼블리셔	경력구분	신입	희망연봉	회사 내규에 따름
------	------	------	----	------	-----------

□ 기본정보

	성명	오현아	생년월일	1999.03.23
	연락처	010 6481 5231	운전여부	가능
	전자우편	gusdk99323@gmail.com	취미	독서, 전시회 관람, 사진촬영
	주소	경기도 안양시 동안구 흥안대로 456 번길 66		

□ 포트폴리오

https://hyuna99323.github.io/portfolio2/html/portfolio2.html

□ 학력사항

기간	출신학교	구분	학과	소재지
2018. 03 - 2021. 02	대림대학교	전문대	비서사무행정과	경기도 안양
2015. 03 - 2018. 02	동안고등학교	인문계	문과	경기도 안양

□ 보유기술

분야	보유기술
퍼블리셔,프론트엔드	HTML, CSS, Javascript, React, Github, Figma

□ 교육연수

연수기간	연수과정 및 내용
2021. 09 - 2022. 01	UI&UX 프론트엔드_react.js

□ 자격사항


취득일	종류 및 등급	발행처
2021. 05	컴퓨터 활용능력 2 급	대한상공회의소

□ 사회활동 및 경력사항

기간	소속	담당업무	경험 및 습득역량
2021. 05 - 2021. 08	총괄사업부	정부지원금관리 및 인사담당	의사소통능력, 문제해결능력

상기 사항이 사실과 다름없음을 확인합니다.

2023 년 07 월

지원자 : 오현아 

자기소개서

성장과정

[지금 당장 내가 할 수 있는 일]

저는 학창 시절에는 그저 남들이 대학에 가서 가는 학생이었습니다. 그렇게 대학교 3학년 졸업이 다가오자 직업을 가져야 한다는 생각에 이 길이 나랑 맞는지부터 고민이 됐습니다. 처음으로 진로에 대해 진지하게 고민하여 뭐부터 해야 할지 고민하다 '일단 지금 당장 할 수 있는 일부터 하자'라는 생각에 컴퓨터활용능력 자격증 시험을 신청했습니다. 매일 3 회차씩 필기 문제를 풀고 유튜브 강의를 들어 실기 공부한 끝에 한 달 만에 컴퓨터활용능력 2급 자격증을 취득했습니다. 약간의 자신감이 생겨 다음은 전공이 나와 맞는지 확인해 보자는 생각으로 인턴으로 일해보고자 회사에 지원해 유전체 연구소에서 인턴으로 일할 기회가 생겼습니다. 옆 부서 과장님과 친하게 지내며 코딩에 대해 종종 듣다 보니 호기심이 생겨 3개월의 인턴을 마친 후 코딩을 전문적으로 배워보고자 직업 능력 개발 훈련 과정인 [UI&UX 프론트엔드_reactjs] 과정을 수료했습니다.

UI UX 디자인 기초부터 배우기 시작하여 HTML, CSS 까지 배우는 과정이 너무 재밌었습니다. 그런데 자바스크립트부터 결과가 눈에 보이지 않으니 이해하는 데 오래 걸렸고 혼자 듣는 수업이 아니기에 이해하지 못한 채 넘어가는 시간이 쌓여 지쳐갔습니다. 이대로는 힘들겠다고 느껴 매일 수업을 마친 후 학원 언니들과 두세 시간씩 남아 복습하고 퇴근하시는 강사님을 붙잡아 계속 되물으며 끈기를 갖고 공부했습니다. 하나씩 눈에 들어오고 새로운 기술을 배우고 그걸 또 혼자 만들 수 있는 순간이 오자 재밌었습니다.

수료 후 전문 지식을 더 쌓고 싶다는 생각에 약 1년간 혼자 유튜브 강의와 교재들을 찾아보고 관련 전공한 친구에게 조언을 듣기도 하고 노마드코더 챌린지를 참가하는 등의 관련 지식을 쌓고 있습니다. 근래에는 새로운 기능과 라이브러리에 재미를 느껴 react, sass 를 배우고 있으며 다양한 프로그래밍언어와 DB 에도 흥미가 생겨 후엔 PHP 와 SQLD 를 배울 계획을 하고 있습니다. 저는 힘든 일이 있어도 포기하지 않는 끈기를 갖고 있으며 어떤 힘든 일에도 즐거움을 찾아 발전하는 사람입니다. 제가 가진 끈기와 긍정, 도전정신으로 늘 최선을 찾는 퍼블리셔가 되겠습니다.

성격소개

[단점을 장점으로 발전시키기]

제 장점은 책임감과 꼼꼼함입니다. 맡은 일에 책임감을 갖고 핵심을 꼼꼼히 분석하여 매출 상승에 도움을 준 경험이 있습니다. 저는 유전체 연구소의 총괄사업부에서 3개월간 인턴으로 정부 지원금 관리와 전문연구요원 관리 일을 한 적이 있습니다. 처음으로 시작한 사회생활이었기에 무슨 일을 해야 할지 몰라 최대한 빨리 회사에 적응하고자 전문연구요원 복무관리 규정 책자를 모두 읽고 공부했으며 전문연구요원 근태관리표를 정리하고 각종 세금계산서 발급 방법을 최대한 익숙하게 하기 위해 노트에 적어두고 복기하며 노력했습니다.

일이 눈에 익은 후엔 과장님께서 정부 지원금과 거래처 미납금 파일을 관리와 같은 재무 관련 일을 맡기셨고 미납금 파일 3개를 모두 하나의 파일로 합쳐 이를 내로 거래처에 제출하는 일이었습니다. 일하다 보니 중간에 품목명이 맞지 않는 것과 빠져있는 것들이 있었고 최종 합계가 맞지 않았습니다. 회사의 금전과 직접적 관계가 있는 일이기에 한 번에 제대로 확인하고 수정하지 않으면 일이 복잡해지고 오랜 시간이 걸릴 것 같아 처음부터 꼼꼼히 확인하기 위해 거래처와 본사 연구소에 연락하여 가지고 있는 파일들을 먼저 받아 일치하지 않는 항목은 과장님께 여쭙보며 문제를 해결할 수 있었습니다. 기간 내에 실수 없이 일을 마무리할 수 있었고 미납금 확인하는 일이 여러 파일을 하나로 합쳐야 하기에 까다롭고 최종 합계가 맞지 않으면 회사 측에 손해를 미칠 수 있었는데 중간중간 꼼꼼히 확인한 것은 잘한 일이라는 좋은 평을 들을 수 있었습니다.

저는 인턴으로 일하면서 제가 할 수 있는 일에 회사의 성장에 도움을 줄 수 있다는 것을 배웠습니다. 퍼블리셔로서 책임감을 갖고 할 수 있는 일을 찾아 노력하고 매일 트렌드를 읽기 위해 핀터레스트 search 와 다양한 기술력을 갖기 위한 노력을 하겠습니다. 또한, 꼼꼼함을 갖고 코딩하여 최대한 오류가 없도록 하여 기간 내에 일을 마무리하고 웹 표준을 지키며 웹 페이지를 제작하도록 노력하겠습니다.

반면 처음부터 꼼꼼하게 하여 최대한 실수를 적게 하고 사소한 실수로 인해 시간을 버리지 않아야 한다고 생각하는 나머지 느리다는 단점이 있습니다. 이를 보완하기 위해 일을 배울 때 메모장에 복기하면서 적어두고 제가 이해하기 편한 단어들로 바꿔 적어두는 방법으로 다시 공부하여 빠른 습득력을 가지고 있습니다. 이 단점은 적응하고 나면 금방 손이 빨라져 꼼꼼하면서 손이 빠르다는 두 가지 장점으로 바뀝니다. 처음부터 일을 잘하기는 어렵지만 어떤 문제에도 제 침착함과 꼼꼼함, 열정을 활용하여 빠르게 문제를 해결하고 일을 습득하여 효율적인 업무 수행을 위해 힘쓰는 퍼블리셔가 되겠습니다.

학창시절 및 사회경험

[유연하게 움직여 최선의 결과 생성]

과제 참여에 소극적인 조원과 과제를 했지만 타인을 이해하고 공감해 주며 문제를 해결하여 10 팀 중에 2 등이라는 결과를 가져온 적이 있습니다.

'조직 이해와 자원관리'라는 수업의 조별 과제에서 조원이 소극적인 태도를 보여 과제 진행에 어려움이 있어 조원과 따로 대화를 통해 문제를 알 수 있었고 조원이 PPT를 전혀 다룰 줄 모르는 게 창피하던 이유로 소극적으로 참여했던 것이었습니다. 조원이 다른 조원들에게는 들리고 싶어 하지 않아 둘이 남아 ppt 제작 방법과 필요한 자료들을 부탁하며 팀에 도움이 된다는 것을 깨닫고 흥미를 느낄 수 있도록 해줬습니다. 과제가 끝난 뒤 조원은 제게 감사를 표했고 저도 힘들었지만 함께하여 가치 있는 시간이었으며 누군가에게 도움이 됐고 2 등이라는 좋은 결과도 얻을 수 있어 뿌듯한 경험이었습니다.

인턴으로 일했을 때 처음 맡은 업무가 전문연구요원들 관리하는 일이었습니다. 전문연구요원들의 스케줄과 근태를 관리하던 중 '지각이 8시간이 넘으면 2주 이내 병무청에 알려야 한다.'라는 조항이 있었고 제가 발견했을 땐 이미 2주를 넘긴 상태였습니다. 병무청에 전화하여 상황을 설명하고 필요한 서류들을 작성하고 찾아 제출하여 다행히 문제를 해결할 수 있었습니다. 그때 과장님께서 더 늦게 발견했다면 올해 전문연구요원들 신청을 못 할 뻔했다며 고맙다고 얘기해 주셨습니다. 처음 맡은 일이지만 혼자 스스로 문제를 해결했다는 생각에 책임감이 들어 열심히 일할 수 있는 계기가 됐던 경험이 있었습니다.

이런 경험들을 바탕으로 갑작스러운 문제에 유연하게 대처하여 기업에 가치 있는 결과물을 만들고 함께 일하는 동료들과 클라이언트의 마음을 이해하여 디자이너와 프론트엔드 사이를 원만하게 이어주는 다리 역할을 하는 퍼블리셔가 되고 싶습니다.

지원동기 및 입사 후 포부

[최대의 기술력]

퍼블리셔에게 중요한 것은 트렌드를 읽는 부지런함과 IT 사업에 뒤처지지 않기 위해 매일 공부해야 하는 직업이라고 생각하며 디자이너와 프론트엔드 개발자 사이를 원만히 이어줄 수 있는 의사소통 능력이라고 생각합니다. 저는 지난 2년간 퍼블리셔를 하기 위해 해본 적 없는 코딩에 도전했고 [UI&UX 프론트엔드_reactjs] 과정을 수료하여 UI&UX 디자인부터 HTML, CSS, Sass, Javascript, React를 배우며 퍼블리셔로서의 능력을 함양했습니다. 수료 후 부족한 능력을 향상하기 위해 혼자 여러 교재와 유튜브, 인터넷 강의, 구글 자료들을 찾아보고 여러 프로젝트를 제작하기도 하고 done coding을 하며 공부했습니다. 기록과 동시에 사소한 재미를 갖기 위해 꾸준히 git을 commits하는 노력했습니다.

저는 다른 IT 계열 종사자들과 달리 컴퓨터공학과가 아닌 비서사무행정과를 졸업했습니다. 모든 일에는 배울 점이 있다고 생각하여 커뮤니케이션의 이해, 대인관계와 팀워크와 같은 수업을 통해 퍼블리셔로서 꼭 필요한 요소 중 하나인 의사소통 능력을 함양할 수 있도록 도와줬다고 생각합니다.

입사 후 트렌드를 알기 위해 매일 핀터레스트 search와 PHP처럼 다양한 프로그래밍언어와 라이브러리를 배우기 위해 여러 교재를 읽으며 공부하고 여러 사이트 디자인을 보며 새로운 기술을 배울 것입니다.

입사 3년 뒤에는 정보처리사 자격증을 취득하고 SQLD 자격증을 취득하여 데이터베이스를 아는 프론트엔드 개발자가 되는 것이 목표입니다. 이런 저의 의사소통 능력과 퍼블리셔로서 성장을 향한 노력으로 최대의 기술력을 보여주겠습니다.