입사지원서

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

**☐ 기본정보**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 사람, 벽, 실내, 의류이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | 성 명 | 오현아 | 생년월일 | 1999.03.23 |
| 연 락 처 | 010 6481 5231 | 운전여부 | 가능 |
| 전자우편 | gusdk99323@gmail.com | 취 미 | 독서, 전시회 관람, 사진촬영 |
| 주 소 | 경기도 안양시 동안구 흥안대로 456번길 66 | | |

**☐ 포트폴리오**

|  |
| --- |
| https://hyuna323.github.io/hyuna\_portfolio/html/portfolio\_main.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 2급 | 대한상공회의소 |

**☐ 사회활동 및 경력사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 기 간 | 소 속 | 담당업무 | 경험 및 습득역량 |
| 2021. 05 - 2021. 08 | 총괄사업부 | 정부지원금관리 및 인사담당 | 의사소통능력, 문제해결능력 |

상기 사항이 사실과 다름없음을 확인합니다.

2023년 05월 08일

지원자 : 오현아 (인)

자기소개서

|  |
| --- |
| 성장과정 |
| **“저는 한 번 시작한 일은 할 수 있을 때까지 하는 끈기를 가졌습니다.”**  진로에 대한 고민이 있었을 때 교수님의 추천으로 유전체 연구소 총괄사업부에서 인턴을 했었습니다. 해당 일을 하면서 코딩에 대해 호기심이 생겼고 코딩 관련 직업에 대해 찾아보고 사내 백엔드 개발자분들과 얘기를 하면서 정보를 얻었습니다.  인턴을 마친 후 전문적으로 배워보고자 직업 능력 개발 훈련 과정인 [UI&UX 프론트엔드\_react.js] 과정을 수료했습니다. 수업에 재미를 느꼈지만 자바스크립트에 대해 처음 배울 때 HTML, CSS와 다르게 결과가 바로 보이지 않아 어려웠습니다. 그럼에도 중간에 포기하고 싶다는 마음보단 내가 시작한 일이니 꼭 끝까지 배워야겠다는 생각이었습니다. 그 후 수업을 마친 후 학원 언니들과 매일 두세 시간씩 남아서 복습하고 퇴근하시는 강사님을 붙잡으며 공부했습니다. 새로운 기술을 배울 때 흥미가 붙었고 강사님께 수업 관련 놓친 내용 질문과 프로젝트 피드백 받으며 공부한 결과 수업 시간에 강사님께서 제 프로젝트를 보여주며 짜임새가 단단한 사이트의 예시라며 칭찬을 받았습니다.  처음엔 혹평을 들을까 봐 강사님께 피드백도 받지 못했지만 이 경험을 계기로 오히려 아무런 평을 듣지 않는 것보다 퍼블리셔는 여러 피드백과 의견을 듣는 것이 맞다는 것을 알게 됐습니다. 그 후 최대한 주변에 물어보고 피드백을 수용하며 공부하고자 노력했고 좋은 평을 들을 때의 쾌감과 즐거움은 배가 됐습니다. 이렇게 한 프로젝트를 완성했을 때 저는 퍼블리셔는 발전을 몸소 느낄 수 있는 직업이라는 확신이 들었습니다.  저는 힘든 일이 있을 때 끈기를 갖고 즐거움을 찾아 제 일로 만들어 발전하는 사람입니다. 이를 바탕으로 어려움 속에서도 포기하지 않고 발전하여 회사의 발전까지 이끌어내는 퍼블리셔가 될 것입니다. |
| 성격소개 |
| **“단점도 장점으로 만들 줄 아는 사람입니다.”**  첫 번째 제 장점은 발전을 원하는 열정입니다. 저는 늘 비전공자라는 생각에 발전해야 한다는 압박감이 있었습니다. 빨리 다양한 기술을 배우고 싶다는 생각에 그냥 무작정 여러 영상을 보며 따라 했습니다. 그런데 주변 전공자 친구의 기술 용어와 기초 지식 얘기에 제가 기초가 부족하다는 것을 깨달았습니다. 이후에 기초부터 다져야겠다 다짐을 하였고, 여러 교재들을 매일 한 단원씩 읽었고 그 외에도 유튜브를 찾아보며 이론과 기술을 다졌습니다. 그 후 기술을 따라 할 때도 한결 이해도가 쉬웠고 새로운 기능을 배우는 것이 재밌어 즐기며 공부를 할 줄 알게 됐습니다.  두 번째 제 장점은 침착함과 꼼꼼함입니다. 인턴으로 일했을 때 미납금 파일을 관리하는 일을 했습니다. 분기별로 미납금 파일을 모두 하나의 파일로 합쳐 거래처에 제출하는 일이었습니다. 일을 하다 보니 중간에 품목명이 맞지 않는 것과 빠져있는 것들이 있었고 최종 합계가 맞지 않았습니다. 그래서 거래처에서 가지고 있는 미납금 파일과 일치하는지 확인하기 위해 거래처에 연락하여 확인 후 일치하지 않는 항목은 과장님께 여쭤보며 문제를 해결할 수 있었습니다. 직속 선배님이 미납금 확인하는 일이 제일 까다롭고 꼼꼼해야 하는 일이라고 혼자 처음 해보는데 너무 잘했다며 칭찬해 주셨습니다.  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 바꿔서 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 |
| **“저는 타인을 이해하고 문제를 원활하게 풀어 가치 있는 결과를 만들어 내는 사람입니다.”**  과제 참여에 소극적인 조원과 과제를 했지만 타인을 이해하고 공감해 주며 문제를 해결하여 10팀 중에 2등이라는 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 창피하단 이유로 소극적으로 참여했던 것이었습니다. 조원이 다른 조원들에게는 들키고 싶어 하지 않아 둘이 남아서 ppt 제작방법과 필요한 자료들을 부탁하며 팀에 도움이 된다는 것을 깨닫고 흥미를 가질 수 있도록 해줬습니다. 과제가 끝난 뒤 조원은 제게 고맙다는 표현을 연신했고 저도 힘들었지만 함께하여 가치 있는 시간이었으며 누군가에게 도움이 됐고 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.’는 조항이 있었고 제가 발견했을 땐 이미 2주를 넘긴 상태여서 병무청에 전화를 하여 상황을 설명하고 필요한 서류들을 작성하고 찾아서 제출하여 다행히 문제를 해결할 수 있었습니다. 그때 과장님께서 더 늦게 발견했다면 올해 전문연구요원들 신청을 못할 뻔했다며 고맙다는 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 |
| **“발전을 향한 열정과 의사소통 능력을 가진 사람입니다.”**  저는 퍼블리셔에게 중요한 것은 성장을 향한 노력과 디자이너와 프론트엔드 개발자 사이를 원만히이어줄 수 있는 의사소통 능력이라고 생각합니다. 퍼블리셔로서 성장하면서 기업의 성장에도 도움을 될 수 있을 것이라 생각하여 지원했습니다.  퍼블리셔는 계속해서 발전하고 있는 IT 사업에 뒤처지지 않기 위해 매일 공부해야 하는 직업이라고 생각합니다. 저는 졸업 후 퍼블리셔를 하기 위해 전혀 해본 적 없던 코딩에 도전을 했고 [UI&UX 프론트엔드\_react.js] 과정을 수료하여 UI&UX 디자인부터 HTML, CSS, Javascript, React를 배우면서 퍼블리셔로서의 능력을 함양했습니다. 수료 후 부족한 능력을 향상시키기 위해 혼자 여러 책과 유튜브, 인터넷 강의를 찾아보고 여러 프로젝트를 제작하기도 하고 clone coding을 하며 공부했고 기록을 남기기 위해 꾸준히 git을 commits 했습니다.  저는 다른 IT 계열 종사자들과 달리 컴퓨터공학과가 아닌 비서사무행정과를 졸업했습니다. 해당 전공이 퍼블리셔와 전혀 상관없다고 생각이 들 수 있겠지만 커뮤니케이션의 이해, 대인관계와 팀워크와 같은 수업을 통해 퍼블리셔로서 꼭 필요한 요소 중 하나인 의사소통 능력을 함양할 수 있도록 도와줬다고 생각합니다.  저는 입사 후 트렌드를 알기 위해 매일 핀터레스트 서치와 여러 사이트 디자인을 보며 새로운 기술을 배울 것입니다. 그리고 css와 scss, javascript와 react를 더 공부하여 3-4년 뒤엔 프론트엔드 개발자가 되는 것이 목표입니다.  이런 저의 의사소통 능력과 퍼블리셔로서 성장을 향한 노력으로 개인의 성장이 기업의 성장으로 이어지도록 하겠습니다. |