

입사지원서

자 격 요 건		긴급연락처	
		지원부문	
		경력사항	
		희망연봉	
		입사가능일	



1. 인적사항

성명	장진우	생년월일	1989.09.09
이메일	jinw0909@gmail.com	휴대폰	010 - 5137 - 0460
주소	서울시 성동구 하왕십리동 1052 금호베스트빌 103동 2003호		

2. 학력 및 교육사항

기간	학교/교육기관	학과(학점)	졸업구분
2008.03 - 2016.08	한국외국어대학교	일본어과	졸업
2005.12 - 2008.02	백양고등학교		졸업

3. 병역 및 기타사항

병역	필	군별	육군	계급	병장	기간	2010.06 - 2012.04	보훈	
면제사유									

4. 자격증 및 어학 취득 사항

자격증명	등급	취득일	발행처
웹디자인기능사	-	2020.10	한국산업인력공단
GTQ	1급	2019.03	한국생산성본부
TOEIC	970점	2016.04	YBM
JPT	880점	2021.08	YBM
국제무역사	-	2016.06	한국무역협회

5. 경력사항

근무기간	근무처	직위	담당업무
2017.04 - 2020.03	(주)티시스	사원	브랜드디자인팀

6. 직무능력사항(직무관련 기술력, 외국어능력 등)

구분	상세 보유기술
----	---------

웹디자인	<p>1) Photoshop</p> <ul style="list-style-type: none"> - 웹페이지 레이아웃 구성 - 이미지 및 텍스트 편집 - 배너 및 광고 제작 <p>2) Illustrator</p> <ul style="list-style-type: none"> - 로고 및 아이콘 제작 - SVG 이미지 제작 <p>3) HTML, CSS, Javascript</p> <ul style="list-style-type: none"> - 반응형 페이지 구현 - Bootstrap, Semantic UI 등 javascript라이브러리 활용 - javascript 활용한 동적 페이지 구현 - jQuery 및 ajax 사용 - intersection observer 활용한 무한 스크롤 구현 <p>4) React</p> <ul style="list-style-type: none"> - react hooks 활용한 함수형 컴포넌트 구현 - styled-components 활용한 스타일링 - react 전용 라이브러리 사용 (swiper/react, semantic-ui/react 등) - react-router, useHistory 활용한 싱글페이지어플리케이션제작 - props 및 삼항연산자 활용한 화면 분기 처리 - axios 통한 비동기 api 요청 및 데이터 적용
프로그래밍	<p>1) JAVA</p> <ul style="list-style-type: none"> - 환경변수 설정 및 ECLIPSE IDE 활용 - 프로젝트 및 패키지 관리 - 필드와 메소드 활용한 클래스 구현 - 인터페이스를 통한 객체지향 프로그래밍 - 문자열 포함 데이터타입 활용 - 맵, 해쉬, 리스트 등 컬렉션 사용 및 제네릭 활용한 타입 캐스팅 - 기초적인 자료구조 및 알고리즘 활용 (스택, 큐, 리스트, 정렬, 검색 등) - WAS(Tomcat) 설치 및 JDBC 연동 - Servlet 기반 xml 매핑 - JSP 및 JSTL활용한 동적 웹페이지 구현 - 싱글톤 패턴 <p>2) SPRING</p> <ul style="list-style-type: none"> - STS설치 및 Eclipse Marketplace 통한 개발환경 구축 - Gradle 통한 디펜던시 설정 및 프로젝트 관리 - Mybatis 통한 DB연동 및 쿼리 매핑 - 스프링 구조 학습 (DispatcherServlet, HandlerMapping, Controller, ViewResolver) - MVC패턴 구현 (Controller, BO, DAO, Repository, Entity) - autowired 어노테이션을 활용하여 모듈화된 클래스를 재사용하고 확장 - DB와 연결된 모델 객체 구현 및 VO, DTO 사용 - 파일매니저 및 yml 설정을 통한 정적파일관리 - 인터셉터 통한 세션 및 권한 관리 - try catch, throw 구문 활용한 에러 처리 - IO 테스트 및 이클립스 디버깅 툴 사용 - Log4J 활용한 로그 분석

3) NODE.JS

- node.js 설치 및 npm 활용한 디펜던시 설정
- express, express-session, cookie-parser, multer, morgan, nodemon, supervisor, axios, ejs, nunjucks, sequelize, mongoose, mysql2, bcrypt, dotenv, cross-env, passport, helmet, hpp, winston, pm2, socket.io 등 외부 모듈 사용 및 미들웨어 구현
- passport-local 적용한 사용자 인증 및 oauth 인증 구현
- 쿠키 암호화 및 세션 관리
- express-router 통한 라우터 분리
- 에러 처리 미들웨어 및 화면 구현
- websocket 프로토콜 활용한 실시간 통신 구현
- sequelize, mongoose 활용한 ORM 구현
- mysql2 활용한 직접 쿼리
- 브라우저 개발자도구 및 Morgan 활용한 에러 분석 및 처리
- ejs 및 nunjucks 활용한 동적인 뷰페이지 구현
- axios 및 Promise, async await 통한 비동기 코드 처리
- cors 활용한 프론트엔드서버용 api 구축
- 오픈api 데이터 가공

4) Ruby

- ruby 실행 환경 구축 및 환경 변수 설정
- ruby on rails, sinatra 프레임워크 사용한 기초적인 라우팅
- block, proc, lambda 활용한 함수형 프로그래밍 및 메모리 관리

5) Database

- MySQL 설치 및 권한 설정
- 스키마와 테이블 생성 및 변경
- 쿼리 활용한 CRUD 작업 및 JOIN 쿼리 활용
- MongoDB 활용한 비정형화 데이터 관리
- MQL(bson)을 통한 컬렉션, 도큐먼트, 필드 CRUD 작업
- redis 연동하여 세션 메모리 관리

6) AWS

- EC2인스턴스를 통한 spring .WAR 파일 배포 및 node.js 서버 배포
- create-react-app 통해 제작한 프론트엔드서버 빌드 및 배포
- route53 사용한 ip 도메인 연동 및 서버간 쿠키 공유 설정
- s3 버킷과 aws lambda 활용한 정적 파일 관리 및 이미지 리사이징
- 기본적인 Linux 명령어 사용 (ls, cd, cat, pwd, ls, cp, mv, mkdir, rm, ps, touch, tail, grep, top)
- vi에디터 (l, a, dd, yy, p, u, O, \$, gg, G, :, wq)

7) GIT

- 기본적인 git 명령어 및 설정 사용 가능 (.gitignore, commit, add, push, pull, clone, reset, branch 등)
- GitHub 활용한 브랜치 관리 및 소스코드 공유
- sourceTree 활용하여 프로젝트를 다양한 브랜치로 나누어 관리
- zenhub 통해 프로젝트별 이슈 관리 및 공유

컴퓨터활용

- 파워포인트를 사용한 보고서, 기획서, 프레젠테이션 제작 가능
- 워드를 사용한 보고서 및 문서 작성 가능
- 엑셀 활용 데이터 관리 및 정리 가능
- Mac OSX 환경 개발 가능
- YouTube 영상 및 GIF 제작 가능
- ovenapp 활용한 프로젝트 및 레이아웃 설계
- 구글 스프레드시트 활용한 테이블, URL, 일정 설계

외국어활용	<p>1) 영어</p> <ul style="list-style-type: none"> - 일상 회화 및 비즈니스 회화, 문서작성 가능 - stackoverflow 통한 오류 해결 가능 - 공식 문서 독해 <p>2) 일본어</p> <ul style="list-style-type: none"> - 일상 회화 및 비즈니스 회화, 문서작성 가능 - 공식 문서 독해
-------	---

7. 기타 활동사항(동아리, 공모전, 봉사활동, 아르바이트, 기타 교내 외 활동)

활동기간	기관/장소	활동 내용 및 담당 업무
2015.10 - 2016.04	COEX 무역아카데미 33기	무역 실무 학습 / 무역 영어 학습 / 무역 관련 자격증 취득

자 기 소 개 서

1) 지원동기 및 포부	우연히 프로그래밍의 세계로
<p>프로그래밍을 공부하게 된 것은 우연한 계기였습니다. 대학 졸업 후 처음으로 취업하게 된 곳은 인하우스 디자인 에이전시였습니다. 디자이너가 아닌 기획자로서 일을 시작하게 되었는데 직접 디자인을 하지 않았던 만큼 재무 관리나 자산 관리를 맡게 되는 일이 많았습니다. 자연스럽게 회사의 IT자산을 관리하는 일까지도 담당하게 되었는데 주로 디자인 소프트웨어 관리, 컴퓨터 점검 및 교체, 인터넷 점검 , 그리고 블로그 운영 등의 업무였습니다. 그러던 어느날 계열사 구단으로부터 구단의 쇼핑몰을 만들고 싶다는 의뢰를 받게 되었습니다. 당초 쉬울 것으로 예상했던 쇼핑몰 구축은 예상대로 진행되지 않았습니다. 프로그래밍에 대한 지식이 없었기에 기확한대로 쇼핑몰을 만들 수가 없었기 때문입니다. 프로젝트를 진행하는 과정에서 여러 구단의 쇼핑몰을 조사하게 되었는데 템플릿만으로 구축한 쇼핑몰과 그렇지 않은 쇼핑몰 사이에 큰 격차가 있다는 점을 알게 되었습니다. 결국 쇼핑몰 프로젝트는 무산되었지만 해당 프로젝트는 프로그래밍의 중요성을 깨닫기에는 충분한 경험이었습니다. 나아가 만약 프로그래밍을 제대로 배운다면 회사의 쇼핑몰, 홈페이지, 그리고 내부 전산망까지 기획대로 설계할 수 있다는데까지 생각이 미치게 되었고 이를 통해 회사 업무 전반을 혁신할 수 있다고 생각하는 전환점이 되었습니다.</p> <p>조금씩 프로그래밍을 공부하기 시작했지만 디자인 회사의 업무와 프로그래밍 공부를 병행하는 것은 매우 힘든 일이었습니다. 그리고 회사의 사업도 뜻하는 대로만 진행되지는 않아 결국 회사에서 나오게 되었지만 결과적으로는 하고 싶은 일을 찾게 되는 좋은 경험이 되었다고 생각합니다. 이후 계속하여 프로그래밍을 공부하면서 점점 더 프로그래밍의 매력에 빠지게 되었습니다. 새로운 공부였기 때문에 힘든 순간들이 많았지만 확신이 있었기에 포기하지 않을 수 있었고 결국 개발자로서 취업을 마음먹기에 이르렀습니다. 새로운 지식을 접할 때마다 어떻게 이 지식을 실무에서 활용할 수 있을까 생각하였고 이론을 토대로 실제 서비스를 만들어보고 싶은 마음이 점점 강해졌습니다. 프로그래밍 공부를 하면 할수록 부족한 부분이 많다는 것을 느꼈지만 동시에 실무에서 어떻게 서비스가 설계되고 구현되고 유지되는지 배우고 싶었습니다. 물론 이론과 실무 사이에는 많은 차이가 있다는 점을 알고 있지만 실제로 조직의 이익 창출과 효율적인 운영에 기여하는 살아있는 서비스를 만들기 위해 프로그래밍 공부를 시작했기 때문입니다.</p> <p>프로그래밍을 시작한 것은 새로운 도전이었지만 도전하는 과정에서 배운 것과 얻게 된 것이 많기에 이 도전을 계속하고자 합니다. 비록 우연한 계기로부터 시작하게 되었더라도 그것을 통해 계속해서 발전해 나갈 수 있다면 의미 있는 도전이라고 생각합니다. 그리고 끊임 없이 새로운 기술이 등장하고 트렌드가 변화하는 프로그래밍 분야야말로 이러한 도전을 계속하기에 적합한 환경이라고 생각합니다. 지속적으로 새로운 기술에 도전하고 이를 통해 발전하여 혁신적인 서비스를 만드는 개발자가 되는 것을 목표로 하고 있습니다.</p>	
2) 성장과정	한번 지나간 시간은 돌아오지 않는다

지금까지 살아오면서 가장 많은 도움을 받았던 생각은 자신의 위치에서 항상 최선을 다하자인 것 같습니다. 전공과는 관계없는 프로 그래밍의 길에 들어설 수 있었던 것도 이러한 태도로부터 시작되었다고 생각합니다. 디자인 회사에 입사했을 때 맡게된 업무는 디자인 이너의 업무에 비해 상대적으로 주목받기 어려운 업무였습니다. 또한 같은 기획자 내에서도 신입 기획자의 입지는 상당히 좁았습니다. 하지만 위치에 관계없이 할 수 있는 것에 최선을 다하자라는 생각으로 회사의 자산 관리나 재무 관리까지 본인의 업무로 생각하고 일했습니다. 또한 제대로 기획하기 위해서는 미술이나 디자인에 대한 이해도 필요하다는 생각으로 자격증을 따고 트렌드에 대해 공부했습니다. 장점인 외국어 능력을 활용하여 해외 디자이너들과 컨택하여 기획안을 제출하기도 하였습니다. 이러한 과정에서 결국 쇼핑몰 프로젝트에 참여하게 되었고 이로서 프로그래밍이라는 새로운 세계에 발을 들일 수 있었습니다. 또한 당시에 취득한 자격증은 이후 웹디자인을 공부할 때 많은 도움이 되었습니다. 비록 지금 맡은 일이 사소해보일지라도 소홀히 하지 않고 최선을 다한다면 언젠가 반드시 도움이 될 것이라는 생각을 가지고 있습니다.

또한, 한번 지나간 시간은 다시 돌아오지 않기 때문에 항상 시간을 아끼기 위해 노력해야 한다고 생각합니다. 대학교 졸업 직후 6개월 정도 무역 관련 아카데미에 참여한 적이 있는데 당시 아카데미의 일정을 따라가면서 동시에 자격증을 취득하는 것은 꽤나 힘든 일이었습니다. 하지만 조별 프로젝트 등 아카데미의 일정을 소화하면서 인간관계를 원활하게 유지하는 것과 자격증을 취득하는 것 모두 중요했기 때문에 두가지를 병행하기로 마음먹었습니다. 결과적으로 아카데미가 종료되었을 때 자격증까지 취득한 몇 안되는 참가자 중 한명이 될 수 있었습니다. 프로그래밍을 공부할 때에도 시간을 아끼기 위해 스크립트 언어인 자바스크립트와 로우 레벨 언어인 자바를 동시에 공부하기로 마음먹었습니다. 그 결과 두 언어간에 중복되는 내용을 좀 더 효율적으로 익힐 수 있었고 클라이언트와 서버 사이에 이루어지는 응답과 요청이라는 흐름의 중요성도 보다 빠르게 느낄 수 있었다고 생각합니다.

3) 학교생활

새로운 언어를 익힌 경험

초등학교 시절에는 주로 또래 친구들과 어울리고 놀러다니는 것을 좋아했습니다. 1년동안 미국에서 학교를 다닌 적도 있는데, 당시 경쟁심이 많고 지는 것을 싫어해서 운동경기, 글짓기, 연주회 등에 정말 열심히 참가했던 기억이 있습니다. 중학생 시절에는 모범적인 생활을 좋아해서 항상 주위의 기대에 부응하기 위한 생활을 하였는데 높은 성적을 유지하기 위해 입시 학원에서 많은 시간을 보냈습니다. 이 때 몸에 벤 습관으로 인해 지금도 첫 인상으로서 성실하고 모범적인 이미지로 주위 사람들에게 다가가는 경우가 많습니다. 고등학교 시절부터는 예술에 대한 관심이 높아져서 1학년 때부터 미술을 전공하기로 마음먹고 공부하였습니다. 하지만 3학년에 진로를 바꿔 일반적인 어문 대학에 진학하게 되었습니다. 대학교 입학 후에는 음악에 관심이 많아 베이스기타를 배워 주로 밴드 동아리에서 활동하였습니다. 또한 입학 후에 일본어를 배우기 위해 많은 시간을 투자하였는데, 일본어가 전공 과목이기도 했지만 새로운 언어를 배운다는 것 자체가 흥미로웠기 때문입니다. 어렸을 때부터 배워서 친숙해진 영어와 달리 일본어는 어순은 한국어와 같지만 오히려 영어보다 더 어렵게 느껴졌습니다. 처음 배울 때는 수업을 따라가기 힘들었지만 꾸준히 노력한 결과 수업은 물론 소통하는데 큰 어려움이 없는 수준에까지 도달할 수 있었습니다. 일본어가 익숙해진 시점에서 예전에 어렵다고 느꼈던 책을 다시 보고 자신감을 얻었던 기억이 있습니다. 프로그래밍을 공부하면서도 종종 이 때의 기억을 떠올리곤 합니다. 프로그래밍도 기계의 언어라는 관점에서 꾸준히 노력한다면 자유자재로 다룰 수 있는 시점이 언젠가 오게 될 것이라는 확신을 가지고 있습니다.

4) 성격의 장단점

일상이 된 프로그래밍

기본적으로 자유롭고 창의적인 것을 좋아하는 성격입니다. 새로운 것에 대해 생각하고 도전하는 것을 좋아합니다. 또한 예술적인 것과 직관적인 것을 좋아해서 주변 사람들로부터 독창적이고 독특하다는 평가를 자주 듣는 편입니다. 창의적인 것을 좋아하는 성격은 디자인 에이전시에서 입사하게 된 계기가 되기도 하였습니다. 하지만 프로그래밍을 공부할 때에는 이러한 성격이 단점으로 작용하기도 하였는데, 자유로운 성격으로 인해 프로그래밍 작업에서 문법 오류를 내거나 코딩 실수를 하는 일이 잦았습니다. 처음에는 실수를 줄이기 위해 '적어도 프로그래밍을 하는 중에는 최대한 논리적이고 질서 정연하게 생각하자'라는 마음으로 코딩에 임했습니다. 논리적으로 생각하며 실수를 줄이기 위해 노력하는 가운데 실수하는 횟수도 줄어들게 되었지만, 신기했던 것은 프로그래밍을 공부하기 시작하면서 코딩 뿐만 아니라 일상 생활속에서도 논리적이고 체계적으로 생각하는 모습을 발견하게 된 것이었습니다. 프로그래밍 공부를 시작하고부터 평소 스스로 부족하다고 여겼던 부분이 개선되는 것을 느낄 수 있었습니다. 어느 순간부터 일상 생활속에서 문제가 발생했을 때 마치 코드 실행시 발견된 에러를 해결하는 것처럼 한 단계씩 원인과 결과를 파악해보며 분석하는 습관이 생겨 생활에 전반적으로 안정감이 더해졌습니다. 또한 문제가 발생하지 않도록 사전에 계획을 세우고 실행해가는 모습을 발견하게 되었습니다. 프로그래밍의 주된 목적은 사람의 생활을 이롭게 하는 프로그램을 설계하고 구현하는 것이라고 생각하지만 부차적으로 논리적인 사고능력과 분석 능력을 기르는 효과도 무시할 수 없다고 생각합니다. 또한 다양한 공식문서, 기술블로그, 그리고 라이브러리 코드 등을 살펴보면 항상 겸손해야 한다는 것을 느낄 수 있었습니다.

5) 입사 후 포부

의사소통의 힘

입사 후 겸손한 마음으로 사소한 것부터 모두 배워나갈 것입니다. 노력하면 된다는 마음가짐으로 하나씩 차근차근 배워나갈 생각입니다. 실무와 이론 사이에는 큰 격차가 있기에 바로 성과를 내는 것은 힘들 수도 있지만 처음 프로그래밍을 배울 때의 마음으로 돌아가 포기하지 않으면 결국 해낼 수 있다는 마음가짐으로 임하고자 합니다. 또한 팀원들과의 원활한 관계를 만들어 나가는 것 역시 중요하다고 생각하고 있습니다. 원활한 관계를 만들어 나가는 것은 적극적인 태도에서 시작된다고 생각하고 있습니다. 맡은 일만 끝내는 것에서 만족하지 않고 팀원들의 업무에도 관심을 갖고 조금이라도 도움이 될 만한 방법을 찾는 것이 중요하다고 생각합니다. 반대로 해결할 수 없는 문제와 마주쳤을 때에는 팀원들에게 조언을 구하고 이를 통해 문제를 해결해 나가는 것 역시 업무의 일부라고 생각하고 있습니다. 팀워크에서 가장 중요한 것은 소통이라고 생각합니다. 현재 처한 상황을 최대한 논리적으로 설명하고 그에 맞는 조언을 구하는 것이 빠르게 업무를 파악하고 팀에 적응하는 지름길이라고 생각하고 있습니다.

또한 이론적인 자기개발 역시 꾸준히 해 나갈 예정입니다. 업무와 직·간접적인 연관이 있는 개념이라면 표면적인 동작 뿐만 아니라 원리까지 익히는 것이 장기적으로 중요하다고 생각하고 있습니다. 동작 원리를 익힌다면 다시 유사한 문제에 직면했을 때 응용하여 해결할 수 있다고 생각하기 때문입니다. 업무 뿐만 아니라 자기개발에도 지속적으로 시간을 투자하여 지속적으로 발전해나가는 개발자가 되고 싶습니다. 개발자로서 일하게 되는 것은 큰 도전이지만 사람은 도전을 통해서 발전해 나갈 수 있다고 생각합니다. 힘든 상황에도 포기하지 않고 결국 성과를 보여주는 개발자가 되고 싶습니다.
