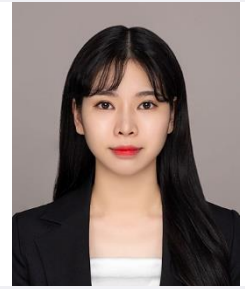


# 김다예

1994.11.11 (만 27세)

**T** 010-9595-6351    **A** 경기도 성남시 분당구 서현동 그린타운 615-1904

**M** daye109@naver.com    **W** www.portfolio.com



## 학력사항

2014.03 - 2018.02

학사 졸업

**상명대학교**

컴퓨터시스템공학과

2010.02 - 2013.02

졸업

**분당대진고등학교**

자연계

## 교육사항

2020.06 - 2021.01

(7개월)

**스마트 콘텐츠 융합 응용 SW 엔지니어 양성과정 (국비수료)**

KH 정보교육원

- **ORACLE**

SQL Programming

- **JAVA**

Servlet / JSP, JDBC

Spring Framework, Mybatis, Ajax

- **HTML / CSS / JavaScript / JQuery**

2019.08 - 2020.02

(6개월)

**웹 퍼블리셔 과정**

Goodjob Edu

- **Photoshop**

- **Illustrator**

- **HTML / CSS / JavaScript / JQuery**

## 사회경험(아르바이트)

---

2019.01 – 2019.08  
(7개월)

**이디야**  
- 음료 제조

2014.07 - 2018.02  
(4년)

**렉서스 전시장**  
- 주말 리셉션  
- 고객응대

## 자기소개서

---

### [지원동기]

“정해진 풀이만이 정답은 아니다.”

저는 정해진 풀이만이 정답은 아니란 것을 제 인생의 가장 중요한 가치관으로 생각합니다. 저는 어려서부터 수학 문제를 푸는 것을 좋아했습니다. 한 가지 문제에도 여러 가지 해결방식이 있다는 것이 흥미로웠습니다. 새로운 풀이 방법을 습득해서 내 것으로 만들고, 또 다른 풀이 방법은 없는지 다양한 방면으로 생각해 보는 것이 습관이 되었습니다. 저는 이것이 수학 문제에만 국한되는 것이 아니라고 생각합니다.

JAVA 학원에 다니면서 과제를 할 때 같은 반 친구의 코드를 보니 제가 풀이한 방법과는 다르다는 것을 알 수 있었습니다. 그 풀이 방식에 흥미를 느껴 친구에게 어떤 방법으로 해결하였는지를 물어보았고 다음 과제에서 같은 문제에 제 방식으로 코드를 작성해 본 후 결과가 나오더라도 멈추지 않고 친구의 풀이 방식도 적용해 여러 방법의 코드를 접해보았습니다.

이렇듯 한 가지 사안에 대해서 정해진 풀이 방식만 고집한다면 자칫 다양하게 생각하는 방법을 잃어버릴 수 있고, 이는 개발자의 성장에 큰 걸림돌이 된다고 생각합니다. 저는 기존의 방식에 안주하지 않고, 여러 방식을 습득하며 발전하는 개발자가 되겠습니다.

### [성격의 장단점]

“빠른 습득력”

저의 장점은 빠른 습득력입니다. 팀 프로젝트를 할 때 GIT에 대해 배우게 되었습니다. 팀 프로젝트는 공용 저장소가 있어야 했기 때문에 GIT을 통해 관리하였습니다. GIT을 사용한 팀 프로젝트는 처음이라 서버 충돌 또는 팀원들이 올린 코드 간의 충돌과 같은 실수들이 잦았습니다. 저는 당황하지 않고 검색을 통해 직접 코드를 고치며 익히다 보니 빠르게 이해하게 되었고 팀원들이 충돌이 일어나거나 실수를 할 때도 수습은 하되 다음에도 같은 실수가 일어날 때 스스로 고칠 수 있는 방식으로 도움을 주었습니다. 이때의 경험이 바탕이 되어 다음 프로젝트에서도 큰 실수 없이 관리할 수 있게 되었습니다.

---

그러나 하나에 집중하다 보면 주위를 둘러보지 못할 때가 있습니다. 처음 팀 프로젝트를 시작했을 때 내가 맡은 바를 빨리 끝내야 한단 생각만 했습니다. 그러다 전체적인 상황을 확인하지 않아 나중에 보니 팀원들이 힘들어하는 모습이 보였고 프로젝트 진행 상황에도 차질이 생겼다는 것을 알았습니다. 그 후로 팀 프로젝트는 나 혼자서만 잘한다고 되는 게 아니라 다 같이 하는 것이 중요하단 깨달음을 얻어 일의 전체적인 진행 상황을 점검해가며 팀원들을 도와 프로젝트를 성공적으로 끝낼 수 있었습니다.

입사 후에도 장점을 살려 회사에 맞는 실무능력을 빠르게 키우고 동료들과의 협업에서 도움을 줄 수 있는 개발자가 되겠습니다.

### [개발 분야에 지원하기 위해 습득한 기술과 노력]

대학에서 웹과 관련된 수업을 배울 때 제일 흥미가 있었지만, 웹에 대해서만 깊게 배울 기회가 없었습니다. 그러다 우연히 웹 퍼블리셔라는 직업을 알게 되어 학원에 다니며 HTML, CSS, JAVASCRIPT, JQUERY에 대해 배우게 되었습니다. 그러나 배울수록 웹이 서버와 연동되는 방법과 BACK END 개발에 대해 호기심이 생겼습니다. 그래서 국비 지원교육을 통해 웹 개발자가 되기 위해 교육기관을 찾았고 7개월의 교육과정을 들으며 다음과 같은 기술을 습득했습니다.

국비 지원교육을 통해 JAVA, DB (Oracle)과 더불어 HTML, CSS, JavaScript, jQuery, Ajax, JSP, Spring Framework를 배우게 되었고 그 결과 HTML을 활용해 프레임 구축이 가능하게 되었습니다. 또한, 메소드를 활용해서 게시판 전반적인 CRUD 글쓰기, 리스트, 수정, 삭제 페이지를 구현하고 동작할 수 있게 되었습니다. 이와 더불어 사용자의 회원가입 및 로그인을 통해 세션을 구분하여서 각 사용자의 동작을 나눌 수 있고 관리자의 역할도 따로 분리할 수 있게 되었습니다. 또한, 웹 퍼블리셔 과정에서 웹 개발자 과정까지 들으며 웹 퍼블리셔 과정을 통해 배운 프론트 기초지식을 가지고 JAVA 교육을 들은 것이 웹 개발에 대한 이해도를 높여줬을 뿐만 아니라 팀 프로젝트를 할 때도 중요한 발판이 되었습니다. 팀원들이 HTML, CSS, JAVASCRIPT에 힘들어할 때 다른 팀원들보다는 조금 더 배운 지식으로 프로젝트를 보다 완성도 있게 끝낼 수 있게 도움을 줄 수 있었고 다른 팀들에 비해 더욱 완성도 있는 결과를 낼 수 있었습니다.

### [프로젝트 수행 시 어려웠던 점과 극복 경험]

“갑작스러운 팀원의 부재 그러나 가장 완성도 높은 결과물”

세미 프로젝트 진행 도중에 팀원 중 한 명이 교육과정을 중도 포기하였습니다. 6명으로 구성되어 있어 그 안에서도 두 명씩 한 조를 이뤄 진행하였던 만큼 각자의 역할이 정해져 있었는데 팀원 한 명이 중간에 나가게 되어 미리 계획했던 각자의 역할들이 어긋나게 되었고 팀 전체의 분위기도 가라앉았습니다. 문제를 해결하기 위해 팀장을 도와 프로젝트 진행 정도를 파악하여 계획을 다시 세우고 나간 팀원의 몫까지 업무를 재분배하였습니다. 한 명의 부재로 각자의 분량이 늘어났지만, 오히려 서로 도움을 주고 더 자주 만나 프로젝트를 진행한 결과 가장 완성도가 높은 결과물을 만들어 낼 수 있었습니다.

이러한 경험을 통해 어려운 상황이 발생해도 팀원들과의 협업과 커뮤니케이션을 통해 극복할 수 있다는 것을 배우게 되었고, 입사 후에도 문제가 발생하게 되면 동료들과 많은 커뮤니케이션을 통해 해결할 수 있도록 하는 개발자가 되겠습니다.

---

## [입사 후 포부]

제가 회사에 입사하게 된다면 다음과 같은 신입사원이 되고 싶습니다.

첫째로, 회사에 맞는 실무능력을 빨리 따라가고 습득하겠습니다. 아르바이트를 하며 느낀 것은 맡은 바를 제대로 하지 못하는 동료가 있을 때 일의 효율성이 떨어진다는 것이었습니다. 제가 빠르게 따라가는 것만이 동료들에게 마이너스가 아닌 플러스 요인이 되는 일이라고 생각합니다.

둘째로, 정보처리기사 자격증을 이르면 시일 내에 취득하겠습니다. 단순히 자격증을 따는 것을 목표로 두지 않고 기본 지식을 알아간다는 생각으로 공부해 회사에 도움이 되는 신입 개발자가 되겠습니다.

마지막으로, 신입사원일 때 맡은 임무가 주어지면 어려움에 부딪히겠지만 많이 질문하며 부족한 부분은 배움의 자세로 확실하게 배워 반복과 노력을 통하여 전날보다 발전된 인재가 되도록 노력하겠습니다. 모든 것의 바탕이 되는 모습은 부지런함과 의지라고 생각합니다. 언제나 처음과 같은 모습으로 다른 사람보다 한 발자국씩 앞서가는 신입사원이 되는 것이 목표입니다.

---