

# 책임감을 갖고 약속을 준수하는 김예슬입니다.



김예슬 1996년 (26세) | 여 | 구직중

✉ kyes0606@naver.com

☎ 010-4623-3207

☎ -

🏠 (01347) 서울 도봉구 시루봉로

📌 **핵심역량** ▪ HTML 코딩

▪ CSS

▪ 웹퍼블리싱

학력사항	경력사항	희망연봉	희망근무지/근무형태	포트폴리오
대학교(4년) 졸업	경력 3개월	회사내규에 따름 (직전 연봉 : 2,500 만원)	서울전체 정규직, 계약직, 파견직	-

## 학력 최종학력 | 대학교 4년 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2015.03 ~ 2019.08	졸업	신한대학교 (경기)	전자공학과	4.34 / 4.5
		📌 <b>논문&amp;졸업작품</b> 4S(Successful Smart Safety Subway)을 통한 스마트 재난 알림 지하철 시스템		
2012.03 ~ 2015.02	졸업	정의여자고등학교	이과계열	-

## 경력 총 3개월

근무기간	회사명	부서/직급/직책	지역/직종	연봉
2020.03 ~ 2020.06 (4개월)	디시전	경영지원 / 사원 (팀원)	서울 / IT·인터넷 > 퍼블리싱·UI 개발	2,500만원
		📌 <b>담당업무</b> 기획, 디자인 및 퍼블리싱 업무를 맡았습니다. 📌 <b>퇴사사유</b> 학업		

## 자기소개서

### [성장과정]

“모든 일은 책임감으로부터 시작된다.”

5년 간의 아르바이트와 6개월 이상의 교육 경험을 통해 주인의식과 책임감을 길러왔습니다. 퍼블리싱은 직무에 대해 온전한 책임감을 가지고 임해야 비로소 프로젝트를 완성할 수 있다고 생각합니다. 2015년부터 5년간 편의점 스테프로 일하며 주로 고객 응대 및 물품 정리하며 주인의식을 길렀습니다. 일하는 시간 동안 혼자 관리를 했기에 내부가 청결한지, 인수인계는 정확하게 되어있는지, 유통기한 지난 폐기 상품은 없는지 등을 확인하며 편의점에 오는 손님들의 만족도가 유지될 수 있도록 했습니다. 그리고 2개월의 UI/UX 엔지니어링 수업 후, 기본적인 틀과 시스템은 이해가 되었지만 퍼블리셔가 되기에 경험과 역량이 부족하다고 생각해 6개월의 프론트 앤드 교육을 수강하며, 다양한 웹사이트를 제작했습니다. 정해놓은 기한 내에 프로젝

트를 끝내야 다음 작품으로 넘어갈 수 있었고, 빠른 시일 내에 정확히 하기 위해선 책임감이 필요했습니다. 위의 경험들을 통해 해당 직무에 필요한 책임감과 주인의식을 갖고 성장할 수 있었습니다.

## [주요경험]

“협업을 통해 이뤄낸 프로젝트의 완성”

1달 동안 기획 및 디자인, 퍼블리싱 업무를 도맡아 2명의 개발자와 함께 프로젝트를 진행하여 반응형 웹사이트를 제작한 경험이 있습니다. 유사한 서비스를 제공하는 웹사이트를 참고하여 부족한 부분 및 불필요한 부분을 PPT로 만들어 미팅에 참여했고, 제작을 의뢰한 대표님과 상의하며 사이트의 흐름을 정하고, 1주일 동안 메인 및 서브 화면을 디자인했습니다. 시안이 통과된 후 약 2주 동안 퍼블리싱 업무를 진행했습니다. 한 페이지를 완성할 때마다 개발자한테 넘겼고, 프로젝트를 수월하게 진행하기 위해 개발자의 요청에 따라 마크업과 CSS를 수정하며 마무리를 지었습니다. 개발 기간이 1달 이상 소요되리라 생각했지만 꾸준한 피드백과 수용적인 태도를 기반으로 한 협업을 통해 개발 기간을 단축할 수 있었고, 남의 것이 아닌 나를 포함한 모두의 것이라는 마음가짐을 가지고 직접 서비스를 이용해보는 등의 과정을 거치며 사소한 실수도 놓치지 않으려 했습니다. 이 경험을 통해 하나의 프로젝트를 진행하기 위해서는 각자의 노력도 필요하지만, 협업하는 상대방의 고충을 이해하고 이를 함께 해결하고자 하는 배려심도 필요하다고 느꼈습니다.

## [성격의 장단점]

“시작했다면 결과를 봐야 한다.”

목표가 생기면 포기하지 않고, 필요한 정보 및 역량을 찾아 습득한 후 성과를 이뤄내려는 성격입니다. 대학교 4학년 2학기에 컴퓨터공학 수업을 수강하였고, 수업 중 작성한 필기와 과제를 반복 학습하여 해당 학기를 1등으로 마칠 수 있었습니다. 기존 컴퓨터공학 학생들보다 전공지식이 부족한 상태였기에 사소한 내용도 꼼꼼히 필기하고, 따로 요약지를 만들어 이해하려고 했습니다. 그래도 부족한 부분은 교수님 또는 같은 수업 수강생에게 물어보며 해결했고, 이를 통해 훌륭한 성과를 얻을 수 있었습니다. 또한, 컴퓨터공학 수업과 정보처리기사와 과목이 겹치는 부분이 많아 수업과 자격증 공부를 병행한 결과, 한 번에 합격했습니다. 이처럼 목표를 달성하고자 하는 의지와 끈기가 있다는 것이 장점입니다.

반면, 많은 사람 앞에서 다소 위축되기도 한다는 단점이 있습니다. 제 단점을 명확히 파악하고 있으므로 이를 극복하기 위해 발표하기 일주일 전부터 자료와 대본을 준비하고 암기하여 가족 또는 친구들 앞에서 연습하였고, 발표 시에는 청중들과 소통을 위해 눈을 맞추려고 노력하고 있기에 차츰 자신감을 얻어가고 있습니다.

## [지원동기 및 포부]

“즐기는 사람은 정상을 향해 달려간다.”

컴퓨터공학의 C++, Java 수업을 통해 코딩을 쉽게 접할 수 있었고, Java는 앱 제작에 적합하다는 교수님 설명에 앱, 웹의 겉모습을 구현하고 싶다고 생각했습니다. 졸업 후 관련 직종을 찾아보고 HTML, CSS 등 필요한 역량을 파악한 후 수업을 수강했습니다. 초반에는 순조로웠으나, 새로 학습한 내용을 기존에 마크업 했던 페이지에 추가할 때, HTML과 CSS가 엉키는 등의 오류가 발생하여 가끔 당황스럽기도 했습니다. 하지만 차근차근 오류를 파악하고 해결하는 부분에서 짜릿한 성취감을 느꼈기에 퍼블리싱에 대한 만족도가 높아졌습니다. 후에 웹/모바일/반응형의 여러 사이트를 참고하면서 코딩 이해도를 높이고, 이를 토대로 페이지 작업을 하며 즐거움을 느껴 퍼블리셔 분야에 지원합니다.

코딩의 배움은 끝이 없습니다. 기술이 진보하고 4차 산업혁명에 들어서면서 여러 사람이 다양한 전자기기를 통해 사이트를 접속하고, 그에 따라 웹과 앱도 발전하기에 수없이 연구해야 합니다. 현재 흐름과 웹 표준을 꾸준히 공부하면서 그에 맞는 웹을 제작하고, 웹 접근성에 근거하여 장애인뿐만 아니라 모든 사람이 기술 제약 없이 편리하게 정보를 얻을 수 있는 사이트를 만드는 것을 목표로 하고 있습니다.