


입 사 지 원 서

	성 명	(한글) 이정현	경력구분	신입(O) 경력()
		(한자) 李 定峴	응시분야	
		(영문) JUNGHYUN LEE	지원사유	
	생년월일	2000.08.07		
주민등록 주 소	경기도 팔달구 매산로 3 가			
연 락 처	휴대폰 : 010-7202-6280			
	주소 : 서울특별시 관악구 남부순환로 260 길		e-Mail : rhdlektm12@gmail.com	

학 력		졸업년월 (00.00)	출 신 교 및 전 공		소재지	구 분	성 적			
	고 교	2017.03~2020.02	태안여자고등학교		태안	졸업	-			
	전 문 학 사	2020.03~2022.02	한국폴리텍대학 성남캠퍼스		성남	졸업	4.35/4.5			
경 력	직 장 명	근 무 기 간	최종직위	담 당 업 무	월급여	퇴직사유	소재지			
가 족 관 계	관 계	성 명	생년월일	최종학교명	직 장 명	직 위				
	부	이근율	72.02.11		동신유니온 권선점	대표				
	모	박춘래	76.04.23		전업주부					
자 격 면 허	자 격 면 허 명		등 급	외 국 어	외국어 명	독 해	작 문	회 화	외국어 (공인)	점 (토익)
						상,중,하	상,중,하	상,중,하		
						상,중,하	상,중,하	상,중,하		
						상,중,하	상,중,하	상,중,하		
기 타 사 항	해외체류 경험 (교환학생/연수/유학/여행 등)			필리핀 유학(Philippine Nikkei Jin Kai Internatioinal School)						
	포 상 사 항 (과거 포상경력 기재)			국회의원상 수상						
입사지원시 참조사항 있는 경우 기재										

상기 내용은 사실과 다름없음을 확인합니다.

2022년 03월 11일

작성자: 이정현 (인)

자기소개서

지원자: 이정현

성장과정

초등학교 재학 시절 친척들과 한집에서 같이 지내던 시절이 있었습니다. 당시 같이 살던 친척 오빠는 컴퓨터에 관심이 많아 하드웨어 및 소프트웨어에 대한 정보를 스스로 찾고 다루던 사람이었습니다. 저는 그런 모습들을 보고 자라며 컴퓨터라는 것에 대해 알게 되었고 점차 컴퓨터에 관한 관심이 생겼습니다. 고등학교 재학 시절 컴퓨터 속에서 많은 것들을 동작 시키는 프로그램 원리에 대한 궁금증이 생겼습니다. 순서도에 대한 개념과 프로그램의 논리 구조에 관해 책과 강의를 활용하여 공부를 진행하였습니다. 흥미를 느낀 분야에 대해 알면 알수록 더욱 알고 싶어졌습니다. 당시 다니던 인문계열 고등학교에서는 해당 분야에 대해 더욱 깊게 알기가 어려워서 고등학교 3학년 당시 소프트웨어를 전문적으로 다루는 고교 위탁기관에서 위탁을 하기로 결정하였고 실행으로 옮겼습니다. 고등학교 3학년 시절 저는 아두이노와 기초 공학 개념을 중심으로 하드웨어 및 소프트웨어에 대한 교육을 받았습니다. 새롭게 다니게 된 학교에서 처음으로 직접 코드를 작성해보고 동작하고자 하는 방향으로 코드가 실행되었을 때 프로그래밍의 재미를 느꼈습니다. 이러한 과정들을 진행하면서 성취감을 느끼고 자신을 스스로 성장하는 사람이라고 생각하였습니다. 프로그래밍은 저에게 성장과 배움의 즐거움을 알게 해준 스승이자 친구 같은 존재입니다. 저는 그런 프로그래밍을 활용하여 많은 이들의 삶에 편리성을 안겨주고 싶습니다.

성격 및 장단점

저는 변화와 배움을 즐기는 사람입니다. 17살 아버지의 권유로 뜻밖의 필리핀 유학을 6개월 동안 가게 되었습니다. 맞벌이하시는 부모님께서 저와 같이 해외를 나갈 수 없었고 저는 그렇게 혼자 타지로 가게 되었습니다. 처음에는 말도 안 통하는 낯선 땅이 무섭기도 하였습니다. 하지만 좌절하지 않고 영어에 대해 더 학습하고 그들의 문화를 배우며 서로를 존중하는 방법을 배웠습니다. 그러다 보니 변화에 대한 즐거움을 알게 되었습니다. 유년 시절에 이러한 경험들은 변화를 이겨내고 존중을 할 줄 아는 성인으로 성장케 해주었습니다.

경력 및 특이사항

대학교 재학 당시 사용자 친화적인 UI를 제작해보고 싶다는 생각이 들어 Front-End에 관한 공부를 시작했습니다. 처음으로 만들어본 웹사이트는 나를 소개하는 웹사이트였습니다. 메인 페이지가 어느 정도 완성되었다고 생각했을 때 몇 가지 문제점을 발견했습니다. 찾아낸 문제점은 사용자가 처음 웹사이트에 접속했을 때 타이틀만 보이는 게 아니라 본문 내용도 같이 보여 어수선했던 느낌을 준다는 것이었습니다. 해당 문제점을 해결하기 위해 스크롤 형식이 아닌 슬라이드 형식으로 웹사이트를 변경하여 화면상의 간결함을 주었고 사이드바를 제작하여 간단한 메시지들을 전달할 수 있도록 수정함으로써 문제점

	<p>을 해결하였습니다. 작업물에 관한 문제점 및 오류 사항을 찾아내는 훈련은 학과 수업을 진행하면서 훈련된 기술들이었습니다. 학과에서 PYTHON, C, C++, JAVA 등의 프로그래밍 언어를 접하며 코드상의 오류와 HW 상의 문제점을 찾고 수정하면서 문제해결력을 키웠습니다. 이러한 과정들을 통해 개발자는 코드의 가독성을 중시하며 간결한 코딩을 해야 한다는 가르침을 배웠습니다. 시행착오를 극복하는 과정, 효율적인 작업은 제게는 큰 이점으로 남았습니다.</p>
<p>지 원 동 기 및 포 부</p>	<p>저는 코딩을 할 때 가독성을 높이는 것이 중요하다고 생각합니다. 팀에서 개발을 할 때는 서로가 알아보기 쉽게 코딩을 하는 것이 작업의 효율을 높이는데 큰 지분을 차지한다고 생각하기 때문입니다. 저 또한 현장에서 팀과 함께 협력하여 소비자에게 최적의 서비스를 제공하기 위해 힘쓰겠습니다. 이를 위해 전반적인 웹 개발에 대한 교육과 함께 실무경험을 쌓기 위한 다양한 기능을 가진 웹사이트들을 제작해가며 스스로의 능력을 키우고 회사의 발전에 도움이 될 인재가 되도록 하겠습니다.</p>

프로젝트 포트폴리오

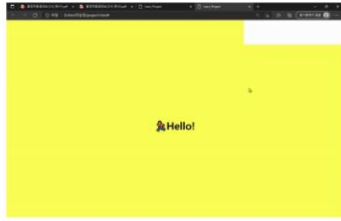
프로젝트명		나를 소개하는 웹사이트
참여인원		1명
기간		2021.10.01~2021.10.14
개발환경	Skills	HTML5, CSS/CSS3, JavaScript
	Tool	Sublime Text3

✓ 프로젝트 설명

- Front-End영역의 프로그래밍 언어(HTML, CSS, JAVA SCRIPT등)를 사용하여 포트폴리오 홈페이지를 제작
- <https://lee0877.github.io/ao/project1>

✓ 시스템 구성도





처음 웹사이트 접속 화면 (지정해둔 CSS가 실행되면서 노란 화면이 계단식으로 걸힘)



메인 화면 구성 (슬라이드 형식, 사용자가 next 버튼 및 목차 버튼(dot)을 누르는 순간 동작)



Side sticky bar (header가 화면위에 붙는 것 처럼 구현한 사이드바)

✓ 개발 일정

항 목	1주차	2주차
기획 및 설계	→	
Main 구성	→	
Side 구성		→
Style 구성		→
시스템 테스트 및 수정		→

프로젝트 포트폴리오

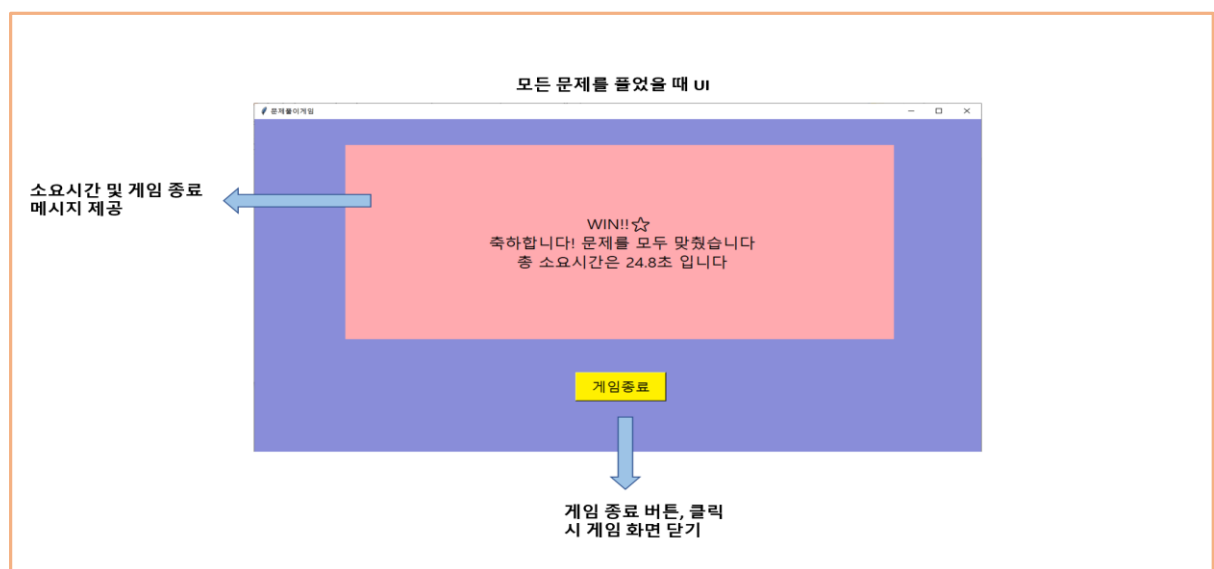
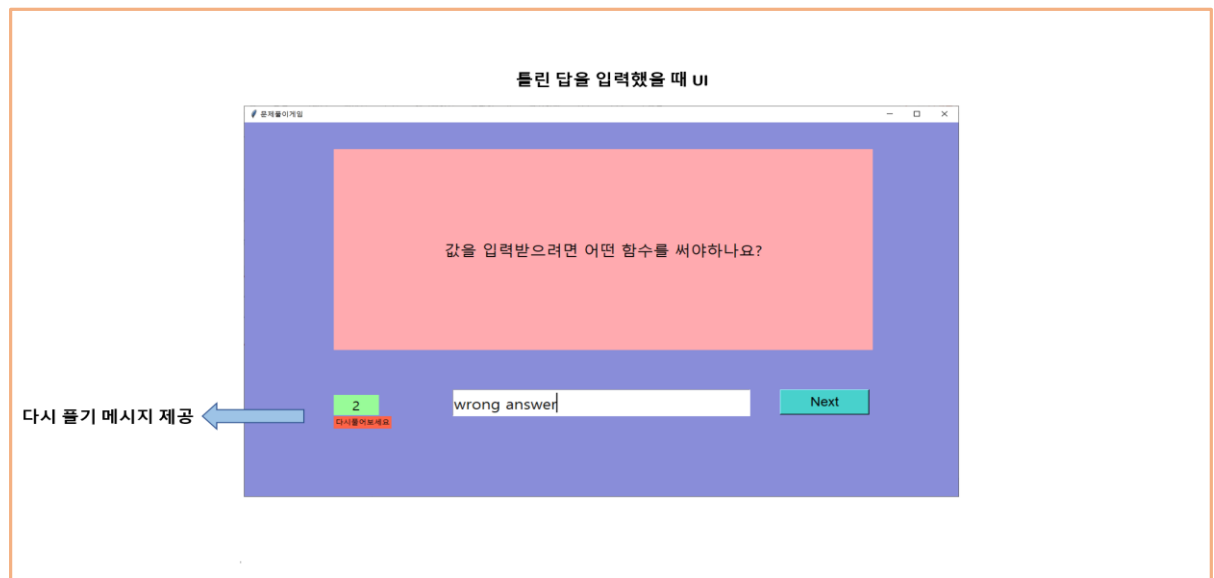
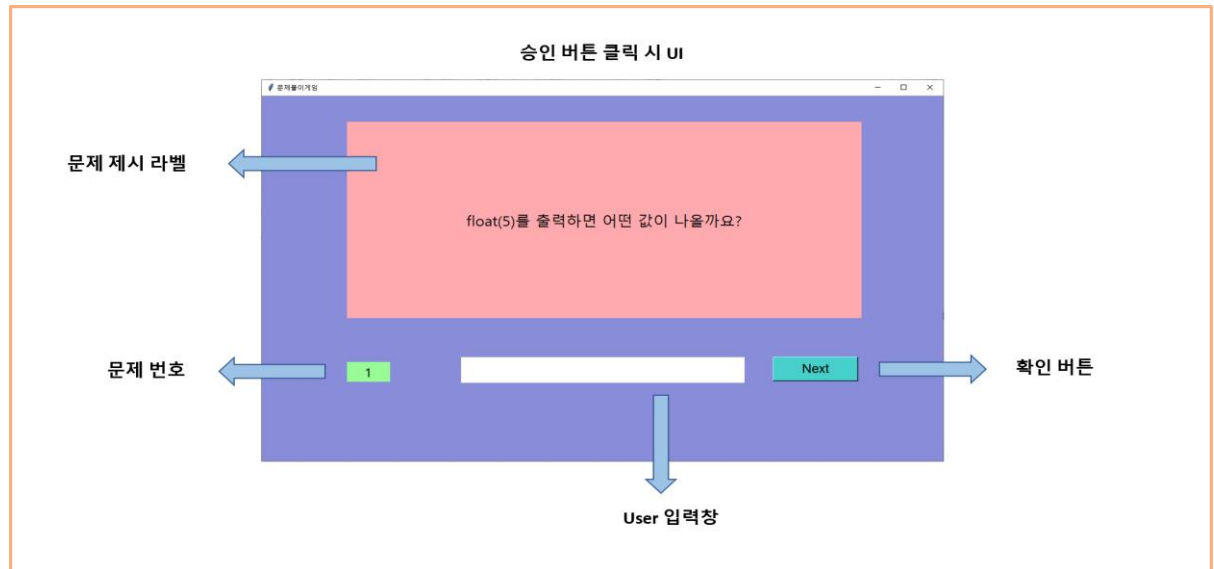
프로젝트명		Python 문제풀이 게임
참여인원		1명
기간		2021.12.20~2021.12.24
개발환경	Skills	Python
	library	Tkinter, random, time
	Tool	colab

✓ 프로젝트 설명


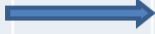

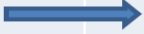
- Python에 Tkinter library를 사용하여 GUI를 제작한 문제풀이 게임 프로그램 제작

✓ 시스템 구성도





✓ 개발 일정

항 목	1일차	2일차	3일차	4일차	5일차
기획 및 설계					
Main 구성					
Subpage 구성					
Style 구성					
시스템 테스트 및 수정				