

계속 찾고 싶은 웹 퍼블리셔

김민지 1998년 (24세) | 여 | 구직중

✉ verbietenn@gmail.com

☎ 010-9047-3482

☎ -

🏠 (35223) 대전 서구 월평동

학력사항	경력사항	희망연봉	희망근무지/근무형태	포트폴리오
대학교(4년) 졸업	신입	회사내규에 따름	대전전체 정규직, 프리랜서	-

학력 최종학력 | 대학교 **4년** 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2017.03 ~ 2021.03	졸업	대전대학교 (대전)	컴퓨터공학과	4 / 4.5
2014.03 ~ 2017.03	졸업	홍주고등학교	문과계열	-

경력 신입

대외활동

기간	구분	기관/장소	내용
2021.04 ~ 2021.10	교육이수내역	SBS아카데미컴퓨터아트학원	(NCS) 프로토타입 기초데이터 수집 및 스케치 (NCS) 프로토타입 제작 및 사용성 테스트 (NCS) 디자인 구성요소 설계 (NCS) 디자인 구성요소 제작 (NCS) 시안 디자인 개발 심화 (NCS) 수정 보완 (NCS) 구현 (NCS) 구현 응용 (NCS) 서비스, 경험디자인 관찰조사 (NCS) 서비스, 경험디자인 시나리오 개발 (NCS) 스마트문화앱 UX 설계 (NCS) 스마트문화앱 UI 디자인 (NCS) 포트폴리오 제작

자기소개서

[모든 사람들의 생각이 같을 수는 없다]

'상대방으로서 생각해 보자' 제가 무언가를 해야 할 때마다 항상 마음속으로 되새기는 말입니다. 타인과의 협업이 필요할 때 직접 상대방의 입장이 되어보고 배려하며 업무를 완수하기 위해 노력해 왔습니다. 이를 바탕으로 낙오자 없이 팀을 이끌 수 있는 리더십을 가지게 되었고, 이는 모두가 자유롭게 의견을 내고 참여할 수 있는 팀을 만들어내는 원동력이 되었습니다.

SBS 아카데미를 다니며 한 팀의 팀장을 맡게 되었고 팀 프로젝트를 진행하게 되었습니다. 연령대와 성격이 각각 다른 사람들로 이루어져 있었고 모두

초면이었던 상황에서 의견이 선뜻 나오지 않는 상황이었습니다. 저는 간단한 자기소개를 하여 팀의 분위기를 풀어나간 후에 제가 떠올린 아이디어를 먼저 제시했습니다. 이어 다른 팀원들의 의견을 물어 자연스럽게 아이디어를 낼 수 있도록 하였고 나온 의견들을 취합하여 결과를 도출해냈습니다. 대부분 경험이 없어 소극적인 팀원들이었지만 서로를 격려하는 분위기를 끌어내 모두가 프로젝트에 적극적으로 참여할 수 있었습니다. 부족한 부분이 있었더라도 팀원들 모두가 만족했었던 프로젝트가 되어 가장 기억에 남는 프로젝트가 되었습니다.

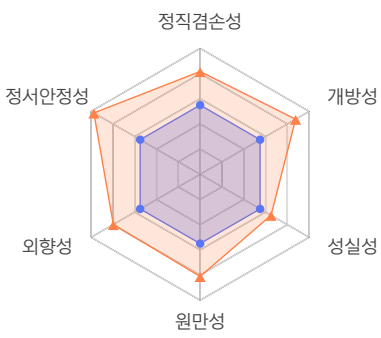
[단골을 만드는 아르바이트생]

긍정적인 성격으로 여러 사람을 이끅니다.
여러 아르바이트를 하며 가게에 많은 단골을 만들어낸 경험이 있습니다.
저는 가게에 방문했을 때 직원이 살갑게 대해주면 재방문하고 싶은 마음이 들었습니다. 친절한 직원들을 볼 때마다 '나도 밝은 사람이 되어 사람들을 이끌어야겠다'라는 생각을 하게 되었습니다.
이러한 생각을 바탕으로 한식점에서 아르바이트하게 되었던 저는 항상 웃는 얼굴로 손님들을 맞이했습니다. 손님들의 눈을 마주치며 주문을 받고 얼굴과 취향을 기억하였습니다. 반찬을 더 요구했던 손님께서 재방문했을 때에는 요구하기 전에 반찬을 더 담아드렸고 손님께서는 제가 기억을 해 주었다는 것에 놀라시고는 감사를 표했습니다. 이 손님께서는 제가 그만둘 때까지도 계속해서 가게를 재방문하셨습니다.
이러한 경험을 바탕으로 누군가에게 찾고 싶어지는 사람이 될 수 있도록 더욱 노력할 것입니다.

[천재는 노력하는 자를 이길 수 없고, 노력하는 자는 즐기는 자를 이길 수 없다]

어릴 적부터 컴퓨터를 다루는 것에 관심이 많아 또래 아이들보다 능숙한 편이었습니다. 그중 그래픽 툴을 이용하여 친구들에게 블로그 스킨이나 카카오톡 테마를 만들어 주는 것을 가장 좋아했습니다. 친구들의 의견을 받고 피드백을 받으며 마음에 드는 디자인이 점점 완성되어 가는 모습이 재미있었습니다. 자연스럽게 저는 포토샵 독학하게 되었고 현재는 전문가 수준으로 다룰 수 있게 되었습니다.
저의 컴퓨터 사랑은 계속되어 컴퓨터공학과에 진학하게 되었습니다. 하지만 컴퓨터공학과 수업은 제가 생각하던 것과는 달랐고 많은 어려움을 겪었지만, 웹을 배우는 수업에서는 달랐습니다. 제가 지금까지 배웠던 것 중 가장 흥미로웠고 알아가는 즐거움에 대해 처음 느껴보았습니다. '천재는 노력하는 자를 이길 수 없고, 노력하는 자는 즐기는 자를 이길 수 없다' 제가 믿지 않았던 말입니다. 하지만 웹 과목에서 흥미를 느끼고 즐겼던 저는 높은 점수를 얻게 되었고 아직도 수업 내용이 기억에 남습니다. 결국, 이 명언은 제가 가장 믿는 말이 되었고 가장 좋아하는 말이 되었습니다.
좋아하는 디자인과 웹, 웹 퍼블리셔는 제게 가장 흥미로운 직업입니다. 흥미를 가지고 있는 저는 어릴 적 저처럼 자연스레 성장하는 사람이 될 것입니다.

사람인 인·적성 검사

인성검사(응시일 2021-08-10)				
직무적합 IT·인터넷: 높음		표준점수 82점	백분위 99%	응답신뢰도 낮음
I 인성 요인별 점수		II 종합 결과		
		<p>IT·인터넷직에서는 작은 것도 놓치지 않는 세밀함, 논리적이고 체계적인 사고력 및 업무적으로 타인에게 신뢰감을 심어줄 수 있는 자세, 주도적인 태도로 새롭거나 대안적인 방안을 제시하려는 자세가 요구됩니다.</p> <p>김민지님은 해당 직무에 대한 적합도가 매우 높아 주어진 직무 상황에 잘 적응하며, 우수한 역량을 발휘할 가능성이 높습니다.</p>		
▲ 응시자(김민지)점수 ● 평균 점수		<ul style="list-style-type: none">· 표준점수 인성검사 응시자 집단에서 나의 상대적인 위치를 나타내기 위해 산출하는 점수.· 백분위 응시자 보다 낮은 점수를 받은 사람을 백분율로 표기. 예) 점수가 95%라면 응시자 점수보다 낮은 사람이 95% 있다는 것을 의미.· 응답신뢰도 일관적인 답변을 하지 않았거나 실제 자신의 성향보다 더 긍정적인 방향으로 응답하면 신뢰도가 낮아질 수 있음.		

