

## 남들보다 한걸음 빨리 움직이는 신입개발자 문제선입니다.



**문제선** 1996년 (25세) | 남 | 구직중

✉ mjesun1@naver.com

☎ 010-6335-9627

☎ 010-6335-9627

🏠 (22118) 인천 미추홀구 석정로314번길

학력사항	경력사항	희망연봉	희망근무지/근무형태	포트폴리오
대학교(23년) 졸업	신입	회사내규에 따름	서울전체 정규직, 인턴직, 계약직	-

**학력** 최종학력 | 대학교 **23년** 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2015.03 ~ 2020.02	졸업	안산대학교 (경기)	디지털정보통신과	3.68 / 4.5
2012.03 ~ 2015.02	졸업	선인고등학교	이과계열	-

**경력** 신입

## 대외활동

기간	구분	기관/장소	내용
2018.07 ~ 2018.08	인턴	아웃소싱타임스	방학중 회사 인턴활동(회사 업무 처리 및 사무보조)
2018.06 ~ 2019.12	아르바이트	각종 아르바이트(편의점, 서빙, 판매)	각종 아르바이트(18.06~19.12)
2020.04 ~ 2020.09	교육이수내역	인천지식산업협회	클라우드 기반의 데이터센터 구축·관리 SW엔지니어 과정

## 자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2020.03	자격증/면허증	조향사 3급 (퍼퓸디자이너)	한국민간자격협회	최종합격
2020.01	자격증/면허증	컴퓨터활용능력2급	대한상공회의소	최종합격
2018.09	자격증/면허증	2종보통운전면허	경찰청(운전면허시험관리단)	최종합격

## 보유기술

보유기술명/수준/상세내용
<b>컴퓨터활용 / 중</b>  컴퓨터활용능력 2급, 컴퓨터를 문제없이 다룸
<b>jQuery / 중</b>  간단한 이벤트 사용가능
<b>Bootstrap / 중상</b>  부트스트랩을 활용하여 웹페이지를 보기 좋게 꾸밀 수 있음
<b>MyBatis / 중</b>  mysql을 통해 서버와 연결하여 사용할 수 있음
<b>MY-SQL / 중</b>  간단한 쿼리문, DB를 생성할 수 있음
<b>Ajax / 중</b>  AJAX 비동기 통신을 이용해 게시판 댓글을 만들 수 있음
<b>CSS3 / 상</b>  CSS를 통해 원하는 항목들을 디자인할 수 있음
<b>HTML5 / 상</b>  HTML의 기본을 이해하고 사용할 수 있음
<b>JavaScript / 중상</b>  JAVASCRIPT를 통해 이벤트와 기본을 이해하고 있음
<b>Spring Framework / 중</b>  SPRING FRAMEWORK를 통해 개발자간의 협업을 할 수 있음
<b>Java / 상</b>  JAVA언어의 기본을 이해하고 있고 코드에 이해도가 있음
<b>Apache / 중</b>  APACHE TOMCAT을 이용한 서버구축을 할 수 있음

## 자기소개서

### [컴퓨터를 좋아하던 아이]

컴퓨터만 있으면 뭐든지 좋았습니다. 그 컴퓨터로 내가 만들고 싶은 것을 만들 수 있다는 것에 흥미를 느꼈습니다.

성인이 되고 대학교에서는 정보통신을 공부하였고 군대에서는 사단 직할 통신병으로 임무를 수행했습니다. 졸업하고 난 후엔 웹 개발자 교육을 받았습니다. 항상 저는 컴퓨터와 마주 보며 살아왔기 때문에 컴퓨터와 친하고, 컴퓨터에 대해 이해도가 높았습니다. 그래서 컴퓨터로 할 수 있는 직업을 열망하였습니다.

컴퓨터와 그림을 그리기 좋아했던 저는 그 중에서도 컴퓨터로 무언가를 만들 수 있는 디자이너가 되어보자라는 생각을 했습니다.

### [협업으로 느낀 점]

인천지식산업협회라는 국비 지원 교육을 받으며 팀 프로젝트를 만드는 것을 해보았습니다.

처음에는 자신이 맡은 파트 완벽하게 구현하는 것이 전부라고 생각했습니다. 아무래도 협업은 혼자 하는 일이 아니다 보니 팀원 간의 커뮤니케이션에도 갈등이 있을 수 있고, 서로 짠 코드에도 합의점이 맞지 않는 일이 있었습니다. 익숙지 않은 팀 프로젝트였기 때문에 배운 점과 개선해야 할 점이 많았습니다.

첫째로는 '설계'였습니다.

웹페이지를 제작하고, 코드를 작성하는 데에 있어서 작은 설계일지라도 미리 제작한 설계도가 있으면 자신이 나아갈 방향을 정확히 알고 자신의 머릿속에 추상적으로 설계된 생각들을 가시적으로 문서화시킬 수 있으므로, 팀원과의 협업에 필요한 요소라고 생각했습니다.

두 번째로는 '소통'입니다.

협업은 혼자서 하는 것이 아니므로 팀원과의 소통이 아주 중요하다고 생각합니다. 협업하는 목적은 각자 지향하는 바가 같은 사람들끼리 합심해서 나아가는 것으로 생각합니다. 사람마다 생각이 다 다르므로 충분한 소통을 통해 대화해야만 같은 곳으로 더 빠르게 멀리 나아갈 수 있다고 생각합니다.

### [웹퍼블리셔, 프론트엔드개발자 포부]

웹퍼블리셔, 프론트엔드개발자로 일을 하게된다면 각 연차마다 요구하는 사항이나 자질이 다를 것이라고 생각이 됩니다.

신입으로 귀사에 들어가게 된다면 당장 협업에 뛰어들어 프로젝트를 시작하는 것은 무리가 있을 것이기 때문에, 백업의 역할을 한다는 생각으로 선임 개발자가 없을 때에도 어려움이 없도록 빠른 습득력을 갖추는 것이 중요하다고 생각합니다. 늘 스스로 공부하고 문제해결 능력을 키우고 뭐 하나라도 더 알려주고 싶은 태도로 낮은 자세에서 항상 메모하겠습니다.

이제 신입의 티를 벗고 어느정도 협업에 들어갈 수 있을 시기가 오면, 더 효율적인, 좋은 코드를 만들고, 원활한 커뮤니케이션을 통해 맡은 프로젝트를 성실히 다 해내야 할 것입니다.

다음으로 시니어 개발자, 연차가 있는 개발자가 되었을 땐, 신입개발자에게 제가 현업에서 배운 팁과 요구사항들을 100% 가감없이 가르쳐줘야 할 것입니다. 그리고 프로젝트에 있어서 이끌 수 있는 리더가 되고, 문제사항이 발생하였을 시에 뭐든 해결할 수 있는 실력을 가져야 할 것 입니다.