

멀티미디어전공, 업무에 맞춤 인재 박상희입니다.



박상희 1994 년 (26 세) | 여 | 구직준비중(재학생)

bwa1214@hanmail.net

010-2327-8183

-

(402-836) 인천 미추홀구 주안동 24-2

학력사항	경력사항	희망연봉/근무형태	희망근무지	포트폴리오
대학교(4 년) 졸업예정	신입	2,400~2,600 만원/정규직	금천구	-

학력 최종학력대학교 **4년** 졸업예정

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2015.03 ~ 2019.02	졸업예정	성결대학교 (경기)	멀티미디어	3.42 / 4.5
		학위논문 & 졸업작품 콘텐츠 기반 필터링을 이용한 지능형 국내 여행 웹 사이트		
2010.03 ~ 2013.02	졸업	인성여자고등학교	문과계열	-

자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
---------	----	-----------	-----------	-------

2018.08	자격증/면허증	정보처리기사	한국산업인력공단	최종합격
2018.12	어학시험	TOEIC	영어	735 점

보유기술

보유능력	수준	상세내용
MYSQL	보통	기본적인 데이터베이스 문법 사용가능
JSP/Servlet	보통	기본 기술 , 프로그램의 흐름 숙지 및 JSP 를 통하여 웹 프로그램과 데이터 베이스 와 연동 가능
AJAX	보통	기본 기술 , 프로그램의 흐름 숙지 및 JSP 를 통하여 웹 프로그램과 데이터 베이스 와 연동 가능
C / C++	보통	기본 문법을 이용한 자료구조의 표현과 알고리즘의 구현
JAVA	보통	자바 기본 문법 숙지 , 네트워크 , 파일 입출력 가능 및 생성자, 메서드, 클래스, 인터페이스, 오버로딩, 오버라이딩 등 객체지향 프로그램의 기본 개념 이해
Unity	보통	유니티 엔진 기본 문법 숙지, 오브젝트, 리지드바디 등 게임 제작에 대한 기본개념 이해
Excel	보통	표, 차트, 매크로 등 다양한 기능 활용가능

	통	
Word 및 Outlook	보통	워드를 이용한 보고서 작성 및 아웃룩을 사용한 메일 보내기와 받기, 스케줄과 명함관리 가능
Photoshop/ ImageReady	보통	포토샵 , 이미지레디의 레이어를 이용한 사진 편집, 다양한 편집 기능을 이용하여 이미지 수정 가능
Premier	보통	다양한 편집 기능을 이용하여 동영상 수정 가능

자기소개서

[지원동기]

[웹에 대한 흥미]

중학생 시절, 친구들과 사이에서 '블로그'를 만드는 것이 유행했습니다. 처음에는 좋아하는 콘텐츠만으로 나만의 공간을 만드는 것만 생각했지만, 친구들과 하루의 방문자 수로 경쟁을 하면서 방문자에게 각각의 콘텐츠를 어떻게 효과적으로 보여줄 것인지, 전체적인 블로그를 어떻게 디자인할 건지도 생각하게 되었습니다.

그리고 이런 흥미를 살려 관련 과에 진학하여 웹사이트를 만들어보고 데이터베이스를 사용하여 웹사이트 내의 데이터를 관리 하는 것을 배우게 되었습니다. 규격과 틀이 짜여 있어 버튼 하나만 누르면 '블로그'를 꾸미고 게시물을 올릴 수 있던 것과 달리 웹사이트를 만드는 것은 HTML 의 기본 문법을 이해하고 직접 코딩을 하며 MYSQL 로 데이터 관리를 해야 했기 때문에 제 생각과 많이 달라 어려움을 겪기도 했습니다.

그러나 학부과정 중 웹사이트를 만드는 프로젝트를 통해서 만들어진 웹사이트를 보면서 학우들이 만족하고 신기해하는 모습을 볼 때마다 웹사이트를 만들고 유용하고 편리한 서비스를 제공하는 것이 얼마나 의미 있는 일인지를 알게 되었습니다. 이런 경험을 살려서 학우들뿐만 아니라 실제 소비자들에게도 유용한 웹사이트를 만들어 제공하고 싶습니다.

[성장과정]

[포기하지 않고 노력하는 삶]

대학에 입학한 후 'INNER SPACE'라는 과 내 소모임에 들어가게 되었습니다. 선배가 '튜터'가 되어 '튜티' 후배들에게 공부를 가르쳐주는 학술 소모임이었습니다. 제가 하고 싶은 일은 아니었지만, 당시 성적이 가장 좋았기 때문에

동기들의 추천으로 새로 학교에 들어오는 1 학년 후배들에게 C 언어를 가르치게 되었습니다.

초반에는 학습 자료들을 한 번씩 읽어주면 될 거라는 생각으로 후배들을 가르쳤습니다. 그러나 후배들이 수업이 끝나고 코드에 대해 이해가 안 간다고 질문을 해올 때마다 저는 당혹감을 느꼈습니다. 그동안 코드에 대한 정확한 이해보다는 무작정 외우고 일부분을 복사 붙여넣기만 해오는 식으로 공부했기 때문에 '외워'라는 대답 말고는 해줄 수 있는 게 없었기 때문입니다.

그런 일들을 겪으면서 한때는 후배들을 가르치는 일을 그만두는 것이 낫겠다는 생각이 들기도 했습니다. 그러나 한번 시작하면 끝을 봐야 한다는 저의 신념대로 1 학년 때 배웠던 C 언어에 관한 공부를 처음부터 다시 시작하였습니다. 그러나 1 학년 때 C 언어를 공부했던 것과는 다른 마음가짐이었습니다. 코드를 무작정 외운다기보다는 그 코드가 왜 필요한지 또 한 줄 한 줄이 왜 그렇게 코딩 되어야 하는지 이해하며 공부하였습니다. 그리고 그렇게 공부하여 후배들을 가르쳤고 후배들의 질문에 쉽게 답변할 수 있었으며 그 결과 후배들의 점수도 상승하였습니다. 또한, 후배들을 가르치면서 후배들 한 명 한 명에 대한 책임감 또한 높아져 학교에 들어와 적응하지 못하는 후배들을 챙기게 되었고 과에서도 인정받는 소모임이 되었습니다.

[성격 및 장. 단점]

[타인을 이해하고 같이 길을 걷는 사람]

학부과정 중에 게임 제작을 하는 과제를 받아 같은 과의 사람들이 한팀이 되어 과제를 수행한 경험이 있습니다. 간단한 2D 게임 프로젝트를 제작하는 과제였고 주제를 정하는 과정에서 팀원과 의견이 달라 충돌하게 되었습니다. 한 가지 게임 속에서 미니게임을 진행하자는 저의 의견과 다르게 팀원은 각각 다른 형식의 미니게임을 만들어 하나로 합치자는 의견을 제시했고 이 과정에서 서로 의견이 충돌하여 프로젝트를 진행하는 데에 어려움이 생겼습니다. 저는 의견충돌이 있었던 팀원과 주제에 대해 다시 이야기를 나누며 시각적인 매체가 아닌 글로만 이야기하다 보니 이야기하는 방식에 차이가 있어 의사소통하는데 오해가 생겼다는 것을 알게 되었습니다. 그 후에는 의견을 말할 때마다 간단히 그림을 그리며 다른 팀원들도 정확히 이해할 수 있는 방식으로 토의를 진행하여, 서로의 의견에서 장점은 뽑아 더욱 부각하고 단점을 최소화시키는 쪽으로 진행하였습니다. 그 결과 좋은 프로젝트를 만들 수 있었고 다른 학부생들도 저희의 게임을 하며 즐거워했습니다. 만약 제가 의견이 다르다는 이유로 충돌이 있었던 팀원의 의견을 무시하고 지나갔다면 좋은 프로젝트를 완성할 수 없었을 것입니다. 저는 이 경험을 통하여 타인을 이해하고 의견을 수용하는 것이 얼마나 중요한 일인지를 깨닫게 되었습니다.

[타인의 시선에 민감함]

저는 주변 사람들로부터 평소 타인의 시선에 민감하다는 얘기를 많이 들었습니다. 타인의 시선에 다른 사람들에 비해 민감하다 보니 혼자 있을 때는 그 사람이 나를 어떻게 생각할지 고민하기도 합니다. 그러나 이런 단점이 장점으로 발휘되어 내가 사용자라면 웹사이트를 어떻게 생각할지, 어떻게 사용할 수 있을지 한 번 더 생각하여, 프로젝트를 기획하고 만듦에서도 최신 동향을 반영할 수 있을 거로 생각합니다. 학부과정 중 웹사이트 제작을 하는 과제를 받아 같은 과의 사람들과 한팀이 되어 과제를 수행했던 적이 있습니다. 군대에 있는 훈련병들에게 인터넷으로 편지를 주고받을 수 있는 사이트였고 사용자가 훈련병에게 편지를 쓰는 홈페이지 특성상 편지가 길어지면 길어질수록 페이지가 세로로 길어지는 문제가 생겼습니다. 저는 이 점을 보완하고자 홈페이지 오른쪽에 TOP 버튼을 넣은 리모컨 형식의 바를 삽입할 것을 제안하였고 그 결과 사용자들에게 더 편리한 웹사이트가 제작되었습니다. 그러나 때로는 너무 타인의 시선에 민감하다 보니 오해를 하고 사이가 멀어지는 경우가 생겼습니다. 이를 고치기 위해 타인의 시선 보다는 나를 좀 더 생각하고 혹시라도 그런 오해가 생기면 타인과 얘기로 풀어 타인과의 관계를 원만하게 해결하려고 노력했습니다.

[학교생활 및 기타활동]

[웹에 대한 기본적 소양]

저는 멀티미디어학과를 전공하여 C 언어, MFC, 데이터베이스, 게임프로그래밍, 웹프로그래밍, 창의적설계, UX 를 배웠습니다. 그중 원하는 기능을 추가하면 즉각적으로 변하는 웹 개발에 매력을 느껴 졸업 작품으로 콘텐츠 기반 필터링을 이용한 지능형 국내 여행 웹 사이트를 제작하였습니다. 반응형 웹으로 만들어 PC, 모바일, 태블릿 등의 환경에서도 웹사이트를 사용할 수 있게 만들었으며 크롤링을 통해 타 사이트의 여행 자료를 수집하여 한눈에 다른 사이트들의 여행 정보를 볼 수 있게 하였습니다. 또한, 사용자가 즐겨찾기란 여행 상품들로 계획을 짤 수 있도록 하였습니다. 졸업 작품 외에도 학부 과정에서 배운 프로그래밍 언어 말고도 다른 언어로도 웹페이지를 제작해보고 싶어 학교 내 교양수업을 통해 '요리 클래스 웹사이트'를 제작하기도 하였습니다. 가장 기본적인 역량을 갖추기 위하여 정보처리기사를 취득하였습니다.

[입사 후 포부]

[코딩뿐만 아니라 프로젝트 자체에 대한 책임감]

학부 졸업 작품으로 국내 여행 웹 사이트인 'YEOGA'를 제작하였습니다. 학기 중에 중간발표를 하는 자리가 있어 실제 웹사이트 주소를 평가자들에게 보내주어 웹 사이트를 직접 확인해보며 발표하는 것을 계획했습니다. 그러나 호스팅 자체에 문제가 있어 사용자가 몰리자 웹사이트가 열리지 않는 현상이 일어났고 결국 발표는 예상시간을 초과하고 말았습니다. 코딩을 통해 제작하는 데에 급급하여 정작 중요한 배포와 운영에는 신경 쓰지 못했던 것입니다. 이 일을 통해 웹 프로그래머는 단순히 일부분을 코딩하여 제작하는 사람이 아닌 웹 사이트의 최초 기획부터 운영까지의 전체를 관리하는 사람이란 것을 배웠습니다. 또한, 코딩을 함에서도 무조건 어렵고 전문적인 코딩 보다는 전체적인 웹사이트의 목적과 쓰임에 알맞은 코딩이 필요하다는 것을 깨달았습니다. 따라서 웹사이트를 유기적으로 생각하여 웹사이트에 추가할 것이 있다면 무엇인지, 제거해야 할 부분이 있다면 무엇인지 생각하며 유연하게 코딩할 수 있도록 다양한 코딩 경험을 가진 전문가가 되고 싶습니다.