

# 입사지원서 (이력서)



지원 분야	프로그램 개발	희망 연봉	
이 름	박준엽		
생년월일	2000년 12월 09일		
이메일	soomj99@gmail.com	핸드폰	010-2220-6095

## 학력 사항

재학기간	학교명	전공	학점
2016.03 ~ 2019.02	군포e비즈니스고등학교	디지털콘텐츠과	
2021.02 ~ 재학중	인하공업전문대	컴퓨터정보공학과	3.4

## 주요활동 및 사회경험

기간	구분	기관 및 장소	상세 내용
2018.12 ~ 2020.09	재직	농협경제지주 인천가공사업소	(육우)회계 결산 및 매출/매입 관리

## 어학 시험

언어	어학시험	시험점수(등급)	취득일	자격증/면허증	발행처/발행기관	취득일
				정보처리산업기사 필기	한국산업인력공단	2025.06.13
				전산회계2급	한국세무사회	2016.10.27
				FAT2급	한국공인회계사회	2018-06-27
				GTQ급2급	한국생산성본부	2017.06.12
				정보기술자격ITQA	한국생산성본부	2016.10

## 컴퓨터활용능력

문서작성 (한글/MS-Word)	스프레드시트 (Excel)	기타 활용 가능 프로그램 기자
상	상	Github, Visual Studio, Figma

## 수상내역/공모전/교육/봉사

수상/공모전/교육/봉사	내용	기관	일자
Google AI Essentials	Google 주관 AI 도구 활용 및 업무 생산성 향상 과정 이수	Coursera (Google)	2025.10.16
제2회 인하공전 해커톤 (아이디어상)	소상공인 ai 비서 앱 기획, 설계, 제작(API 연동)	인하공업전문대학	2025.09.03
말레이시아 말라야대학 단기 연수	글로벌 IT 트렌드 및 데이터 분석 교육 수료 및 해외 문화 습득	인하공업전문대학	2025.07.07
9oormthon UNIV	카카오X구름 연합 동아리, 스터디 및 웹프로젝트 협업	구름	2025.01.01

## 기타 경험

기간	구분	상세 내용
2021.03~2025.12	학생회/과대표	1,3 학년 과대표 및 학생회 총무팀 활동 (예산 결산 및 행사 기획)

상기 내용은 사실과 다름없음을 확인합니다.

2025년

11 월

25 일

작성자 :

박준엽 (인)

# 입사지원서 (자기소개서)

## 1. 지원동기 및 포부

<작업자의 불편함을 덜어주는 세심한 개발자가 되고 싶습니다>

개발자는 코드를 짜는 사람이지만 그 결과물은 결국 현장의 작업자분들이 사용하는 도구라고 생각합니다. 저는 제가 가진 꼼꼼함과 사용자 배려심을 바탕으로 현장에서 땀 흘리는 분들께 실질적인 도움이 되고자 합니다

채용 설명회에서 현장 엔지니어분들이 두꺼운 방진복과 장갑을 착용하고 일하신다는 이야기를 들었습니다. 둔한 장갑 때문에 작은 버튼을 누르기 힘들거나 복잡한 화면 때문에 실수가 생길 수 있겠다는 생각이 들었습니다. 이는 제가 MyBiz 프로젝트를 할 때 했던 고민과 비슷합니다. 당시 디지털 취약계층 소상공인들을 타겟으로 앱 사용을 어려워하시는 모습을 보고 버튼을 크게 키우고 글자 대신 쉬운 그래프를 넣어 디자인하고 개발했던 경험이 있습니다.

이런 경험을 살려 코세스에서도 현장 분들이 이 프로그램 참 쓰기 편하다고 느낄 수 있는 화면을 만들고 싶습니다. 입사하게 된다면 선배님들의 노하우와 기술을 빠르게 제 것으로 만들겠습니다. 팀에 빠르게 녹아들어 현장의 작은 불편함 하나도 놓치지 않고 개선하는 개발자가 되겠습니다

## 2. 직무 역량을 위한 노력

<한눈에 들어오는 화면 구성과 개발의 전체 흐름을 익혔습니다>

프로그램 개발을 잘하려면 코딩 실력도 중요하지만 쓰는 사람을 생각하는 마음도 중요하다고 생각합니다. 저는 이 두 가지를 모두 갖추기 위해 꾸준히 노력해왔습니다.

첫째로 복잡한 정보를 알기 쉽게 보여주는 연습을 했습니다. MyBiz 프로젝트를 할 때 처음에는 모바일 화면에 너무 많은 숫자가 있어 알아보기 힘들었습니다. 그래서 이를 PC 화면으로 옮기고 복잡한 매출 내역을 그래프와 표로 깔끔하게 정리해 보았습니다. 코세스의 장비 제어 화면 역시 작업자가 장비의 현재 상태와 흐름을 한눈에 파악하는 것이 중요하다고 생각합니다. 저의 이런 경험이 작업자분들이 보기 편한 화면을 만드는데 도움이 될 것입니다.

둘째로 개발의 전체적인 흐름을 익혔습니다. 전국 대학 연합 IT 동아리 활동을 통해 프론트엔드뿐만 아니라 백엔드와의 데이터 통신 구조를 학습하며 시스템이 어떻게 작동하는지 폭넓게 이해했습니다. 이러한 전체적인 시스템 이해도를 바탕으로 입사 후에는 C++ 개발 환경에도 신속하게 적응하도록 하겠습니다

### 3. 팀워크를 발휘하여 공동의 목표 달성 경험

#### <현실적인 업무 재분배와 시각적인 소통으로 위기를 극복했습니다>

여러 사람과 함께 개발하다 보면 예상치 못한 난관에 부딪힐 때가 있습니다. 해커톤 당시 한 팀원이 맡은 기능 구현에 대해 기술적인 어려움을 호소하며 진행이 불가능하다는 의사를 밝혀 팀 전체가 난감한 상황에 빠진 적이 있습니다.

저는 억지로 진행하기보다 빠르게 현실을 인정하고 대안을 찾는 게 낫겠다고 생각했습니다. 우선 팀원들과 상의해 그 친구가 역량을 발휘할 수 있는 다른 업무를 맡기며 역할을 다시 나누었습니다. 특히 이 과정에서 말로만 설명하면 오해가 생길 수 있다고 판단하여 제가 직접 와이어프레임을 대략적으로 그려서 보여주며 의견을 취합했습니다. 만들고자 하는 화면을 눈으로 먼저 확인시켜 주니 팀원도 본인이 무엇을 해야 할지 정확히 이해하고 작업에 들어갈 수 있었습니다.

서로의 상황을 배려하며 역할을 나누고 시각 자료로 명확히 소통한 덕분에 프로젝트를 중단 없이 마칠 수 있었고 팀은 아이디어상 수상이라는 목표를 달성했습니다. 입사 후 협업할 때도 상황에 맞춰 유연하게 대처하며 팀의 목표를 완수하는 사원이 되겠습니다.

### 4. 자기소개(성장과정)

#### <숫자에서 시작된 사용자 중심의 여정>

저의 성장 과정은 언제나 사용자의 입장에서 시작되고 끝났습니다. 고등학교에서 디지털콘텐츠과를 전공하며 IT 분야에 대한 꿈을 키웠습니다. 이후 첫 사회생활을 농협 회계 담당자로 시작해 2년간 매일 숫자를 다루며 데이터 정확성과 책임감을 배웠습니다. 동시에 시스템의 작은 불편함이 사용자에게는 큰 피로가 될 수 있음을 직접 체감했습니다. 이때 품었던 ‘왜 더 나은 방법은 없을까’라는 질문은 저를 다시 사용자의 문제를 해결하는 개발자의 길로 이끌었습니다.

대학에서는 전공 지식뿐 아니라 조직 내 문제 해결에도 주도적으로 참여했습니다. 1학년과 3학년 때 과대표와 학생회 총무팀으로 활동하며 구성원의 의견을 수렴하고 한정된 예산안에서 만족도를 높이는 행사를 기획했습니다. 특히 축제 부스 수익금을 투명하게 정산하고 공유하는 과정에서 회계 지식과 조직 경험을 연결한 저만의 꿈꾸는 일 처리 방식을 익혔습니다.

회계 시스템에서는 사용자의 불편을 발견했고, 대학 생활과 프로젝트에서는 이를 해결하는 솔루션을 만들었습니다. 이러한 경험과 관점은 기술 너머 사용자의 마음까지 고려하는 세심한 개발자로 성장하는 가장 큰 자산이 될 것이라 확신합니다.