


이 력 서

	성명	한글	김수빈	한자	金秀彬
	생년월일	1979년 07월 04일		연령	만 43 세
	E-mail	soobin79 @ naver.com			
	휴 대 폰	010 - 8884 - 4191		자택번호	010-8884-4291
	주 소	서울 관악구 문성로 32길 23 - 4			

1. 학력사항

기 간	학 교 명	학 과	졸업구분
1998.02	서울 문영 여자 고등학교	문과	졸업

2. 교육사항

기 간	교 육 과 정	교 육 기 관	비고
21.9.30 ~ 22.3.29	JAVA 개발자 양성과정 (6개월/월~금오전9시30분~오후6시30분)	한국소프트웨어인재개발원 (KOSMO)	수료
	특모범상 수상 (출석률100%)	한국소프트웨어인재개발원	
20.07.20~20.12.24	UI/UX디자인, 웹퍼블리셔 과정	국제컴퓨터아카데미	수료
20.09.01~20.09.30	웹접근성의 이해 심화	K-WAH,오픈웍스,CCA, WAT,브라우저 개발자 도구	수료

3. 수행프로젝트

기 간	팀 최종프로젝트	역 할	기 술
22년2월25일~ 22년3월25일	neart	분석 / 개발	JAVA, Spring, mysql 외
		내용	
		예술품(그림) 구독 및 판매 서비스 사이트	

기 간	개인 프로젝트	역 할	기 술
21년12월10일~ 21년12월31일	반려 동물 장남감 나눔 게시판	분석 / 개발	JAVA, JSP 외
		내용	
		반려묘, 반려견 용품 사이트의 게시판 제작	

4. 직무능력사항

보유 기술		개발 환경	
언어/개발 툴	JAVA / Eclipse	OS	Windows 10
	html,css,js / Visual Studio	Service	Apache Tomcat / Oracle cloud
	Python / pyCharm	Framework	Spring , MyBatis , Bootstrap, React, Android, jQuery, Ajax
	oracle 11g / sql developer		
설계	UML 3.0	데이터베이스	Oracle 11g
사용 가능 도구			
개발도구	Eclipse, Visual Studio, Android Studio, Maven, Exerd		
형상 관리	Git		
기타	Photoshop , PowerPoint , Excel		

5. 경력사항

근 무 기 간	회 사 명	직 무	비 고
2012.10~2020.05	(주)한샘개발	신입직원 교육 및 업무지원 / AS파트관리 부파트장	정규직
2010.08~2012.08	(주)메타넷애플랫폼	삼성카드 인바운드 상담	정규직
2008.07~2010.03	(주)천재를 이기는 사람들	상담 실장 및 학원 인사관리	정규직
2006.06~2008.07	(주)케스콤	sk telecom 고객상담	정규직
2003.04~2006.05	메이크업 포에버	이벤트 팀 쇼 메이크업 진행	정규직
2001.06~2003.03	(주)에인	서울랜드 페이스페인팅	정규직
1998.10~2000.11	(주)대상	판촉 영업	정규직

6. 자격 및 면허 취득 사항

취 득 일	자 격 증 명	발 행 기 관
2020.12.24	웹디자인 기능사	한국산업인력공단
2020.11.13	GTQ자격증 취득	한국생산성본부
2001.05.27	메이크업 1급 자격증	한국 분장 예술인 협회

자 기 소 개 서

<p>성장과정 및 학교생활</p>	<p>[섬세함과 꼼꼼함으로 좋은 결실을 만들어내는 것에 보람을 느낍니다.]</p> <p>줄 곳 '난 뻥속까지 문과인이야'라고 생각했습니다. 프로그램 다루는 것과 컴퓨터 다루는 것을 같은 것이라고 생각하던 문외한이었습니다. 그런 제게는 프로그램을 다루는 사람은 '똑똑한 사람' '나와는 다른 세계에 있는 사람'이었고, 인정하고 싶지는 않지만 '나도 그런 사람이었으면 좋겠다'라고 동경하고 있었습니다.</p> <p>그래서인지 제 앞으로의 인생을 걸 터닝포인트가 필요하다고 생각했을 때, 여러 선택지 중 퍼블리셔가 정확히 뭐 하는 사람인지도 몰랐으면서 퍼블리셔 과정을 수료했던 이유. 거기에 그치지 않고 프론트 개발자를 꿈꾸면서도 풀스택 개발자 과정을 듣겠다고 결정한 이유. 교육 과정 중 하루도 결석 없이 출석하고, 학원 수업이 끝나고 매일 2시간씩 남아서 복습하고 연습하면서도 시간이 부족해 안타까웠던 이유. 다른 사람보다 늦게 시작한 만큼 시간을 더 투자해서 더디다는 느낌을 주고 싶지 않다고, 끝까지 놓지 말고 매달리자고 욕심냈던 이유. 지금까지와는 전혀 다른 환경과 전혀 다른 분야를 접하고 있지만 두려움보다 기대감으로 하루하루를 보내며 마지막까지 좋은 결실을 만들겠습니다.</p>
<p>성격 및 생활신조</p>	<p>[커뮤니케이션 능력이 좋고 일을 적극적으로 찾아서 하는 사람입니다.]</p> <p>저에게 주어진 것에 좋은 결과를 내기 위해서 뭐가 필요한지 고민하고 알아보고 공부하는 것을 좋아합니다. 다른 사람과 의견을 나누는 것을 두려워하지 않습니다.</p> <p>이전 직장에서도 신입 퇴사율이 높은 것에 대해 전사가 민감하게 대응하고 있을 때 신입이 적응하기 위한 인큐베이터 역할을 하는 부서가 필요하다고 제안을 해서 '인큐팀'이라는 팀이 신규로 생성될 수 있도록 하고, 초기에 인큐 팀 업무 지원을 맡으며 제 생각을 현실로 이루는 데에 적극적으로 행동했습니다. 비록 제가 신입 교육을 맡으면서 유야무야 없어진 팀이 되었지만, 이후 신입 교육을 진행하면서 신입들을 더 잘 이해하고 신입사원이 적응하는 데에 어떤 교육이 필요하고 얼마나 시간이 필요한지에 대해 다른 관리자보다 더 잘 알게 되었고, 회사에서도 신입에 대한 것이라면 저의 의견을 먼저 확인하는 결과를 내었습니다.</p> <p>다른 일화로는 운동이라고는 '숨쉬기', '출퇴근 시 걷기' 가 전부였던 제가 허리 근육통을 심하게 겪은 이후 운동의 필요성을 절감하게 되어 필라테스를 시작하게 되었습니다. 필라테스라는 운동이 근육의 이완과 수축을 통해 근력을 강화하는 운동인데 필라테스를 배울수록 '나는 내 몸을 잘 모르고 내 의도대로 움직여 본 적이 없다'라는 걸 알게 되었습니다. 그래서 인체 근육 사진도 찾아보고, 근육이 움직이는 원리 등을 찾아봤고, 그 결과 필라테스라는 운동을 이해하고 좋아하게 되었습니다. 이처럼 개발자라는 분야에서도 내가 부족한 부분과 모르는 부분을 먼저 파악하고 개선을 해 나가기 위해 누구보다 적극적으로 수업에 참여하고 있습니다.</p>
<p>내가 잘할수 있는일</p>	<p>[한 직장에서 8년을 일했던 끈기와 높은 책임감을 가지고 있습니다.]</p> <p>이전 직장에서 8년이라는 시간 동안 고객 상담사로 입사해서 신입 업무지원을 거쳐 신입교육 강사를 지나 부파트장을 역임했습니다. 기본적으로 잘 들어야 할 수 있는 일들을 하며, 사람들이 하는 말의 표현 방법도 중요하지만 어떤 말을 하고 싶은지를 생각하면서 듣게 되었고, 자연스럽게 그에 맞는 대안 제시와 응대를 할 수 있게 되었습니다. 개발자 과정 수업을 들으며 이 또한 제가 해왔던 일과 일맥</p>

	<p>상통하는 부분이 있다고 느꼈습니다. 선생님이 수업 중에 무엇을 전달하고 싶은 건지, 같이 수업을 듣는 학생들이 원하는 것이 뭔지를 생각하면서 원만하고 즐거운 6개월을 보냈고, 같이 프로젝트를 진행하는 팀원들이 하고 싶은 것이 무엇인지 잘 듣고 조율할 수 있었습니다.</p>
<p>내가 가지고 있는 기술 및 능력</p>	<p>웹퍼블리셔 과정을 배우면서 Illustrator와 Photoshop으로 로고 제작 및 화면 구성을 할 수 있게 되었고, HTML5, CSS3를 사용하여 정적인 웹페이지 제작을 해보았습니다. JavaScript, JQuery를 사용하여 동적인 화면 구성을 했고, bootstrap으로 반응형 웹을 제작할 수 있습니다. 6개월의 학습 과정을 통해 Java, Jsp, Javascript, JQuery, Ajax, Python, 프레임워크 Spring MVC2 방식, Oracle, Android Studio 등 더욱 많은 것을 배우게 되며 기존에 배웠던 건 개발자가 되기 위한 걸음마도 아니고, 그 걸음마를 시작하기 위한 사전 준비였다는 것을 배웠습니다. Java, Jsp로 가위, 바위, 보게임을 만들면서 클래스 하나 코딩 한 줄을 작성할 때도 로직을 구상하면서 작성해야 한다는 것을 배웠고, jsp와 React 그리고, Springboot를 이용해서 게시판을 만들면서 아무 생각 없이 이용했던 게시판이 이렇게 복잡한 구조를 통해 만들어진 것이었다는 것을 배웠습니다. Spring 프레임워크를 사용하여 웹 소켓의 원리를 배우며 통신이라는 것에 대해 다시 한번 생각하게 되었고, Oracle 11g, MySQL을 배우며 얼마나 많은 회의와 생각을 거치고 ,반복되는 수정 과정을 지나야 하나의 DB가 구축된다는 것을 배웠습니다. 특히 쿼리문을 작성하면서 DB와 프로그램의 관계를 실제로 경험하다 보니 더욱 더 중요성을 체감하게 된 것 같습니다.</p> <p>이러한 경험들을 토대로 기초가 얼마나 중요한지 또한 개발이라는 것도 도구를 사용한 기술의 한 종류이고, 그렇기 때문에 매일 꾸준히 반복해서 익숙해지고, 능숙해진다는 것이 얼마나 중요한지 다시 한번 알게 되었습니다.</p>
<p>회사 업무에 대한 자세 및 포부</p>	<p>[내가 있어야 하는 이유를 끊임없이 생각하고 만들어 가는 사람.]</p> <p>저는 신입사원을 교육하는 관리자로서 기본이 중요하다는 것을 생각만이 아니라 실제 경험으로 체득한 만큼 수업 시간에 집중을 놓지 않으려 노력하였고, 이제 개발자로 첫 발을 내디디려고 합니다.</p> <p>좋은 개발자는 기본에 충실하며 시시각각 변화하는 기술에 민감하게 반응함과 동시에 그 모든 것의 중심은 사용자임을 아는 것이 질 높은 업무 수행에 영향을 미치는 요소라고 생각합니다. 또한 작업의 결과물이 웹사이트와 모바일을 통해 눈에 바로 나타나고, 그것이 수많은 사람들의 눈길과 손길을 거치게 되는 만큼 더욱 책임감을 가져야 한다는 것을 알고 있습니다.</p> <p>다양한 사회 경험과 회사와 나의 상관성을 알고 있는 저는 귀하의 회사에 있어야 하는 이유를 찾아 증명하고자 끊임없이 노력하는 개발자로 성장하겠습니다.</p> <p>저를 채용해 주신 귀사에 이윤을 창출해서 오래도록 함께 발전하고 성장하는 개발자가 되고 싶습니다.</p>

프로젝트 수행사항

성명	김수빈
프로젝트명	NEART / 예술품(그림) 구독 및 판매 서비스 사이트
기간	2022/2/25~2022/3/25 (4주)
개발환경 (사용언어)	<ul style="list-style-type: none"> - OS : Windows10 - Database : Oracle11, SQLite3 - Service System: Apache Tomcat, Spring lagacy(Security/Websocket), Spring boot, MyBatis, Spring Rest API, React, Oracle - 언어: JAVA, JSP, HTML5, CSS3, Javascript, JQuery (Ajax), SQL, Android SDK - Tool : Eclipse, Android Studio, Sql developer, Visual Studio Code - 형상관리: Git/Github - 오픈 API: Kakao Login, Naver Login UI/UX 프레임워크: Bootstrap
프로젝트 소개	<p>NEAR + ART : 당신 곁에 예술이 있다. 예술이 있는 일상을 제공합니다.</p> <p>[나만의 작은 전시회]</p> <p>코로나 시대에 비대면이 많아지면서 실외인 미술관 같은 곳이 가기 쉽지 않아졌습니다. 실외보다는 집에서 머무는 시간이 많아졌고 그에 따라 많은 사람들이 집과 인테리어에 관심을 갖게 되었습니다. 집에 머무는 사람들의 기분전환을 위하여 그림 판매를 선택하게 되었습니다. 저희는 그에 맞춰 집을 꾸밀 수 있는 그림을 주제로 잡아 그림을 구매하고 구독을 할 수 있는 쇼핑몰을 제작하고 있습니다. 그림을 구매하고 싶고 자주 바꾸고 싶은 고객을 위한 구독 시스템은 1달에 한 번씩 6개월간 새 그림이 발송되는 상품입니다. 고객이 집에 머무는 시간이 좀 더 아름다웠으면 하여 제작하게 되었습니다.</p>
역할	<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 기획 및 설계 - 개발 환경 구축 - Database 설계 및 구축 - 소셜 로그인, 관리자 페이지(상품 조회, 수정, 삭제), 장바구니, 찜하기 기술 구현 - 사용자 UI 개발
프로젝트 후기	<ul style="list-style-type: none"> - DB 분석 단계부터 많은 어려움을 겪으며 시간 소요를 많이 했지만, 팀원들과 많은 회의와 수정을 통해 DB 모델링이 사이트 기획에서 가장 중요한 단계임을 체감했습니다. - 프로젝트를 할 때 일의 분배에서 팀원들과 원활하고, 수월하게 일이 분배 되었습니다. 그런데 실제 기술 구현이 진행 되면서 처음 우리가 생각한 것과 많이 다르다는 것을 느꼈고, 그럴 수록 팀원들간의 협력이 정말 중요하다는 것을 배웠습니다.

	<ul style="list-style-type: none"> - 처음 구현하는 기술에 대해서는 성실한 코드 분석과 많은 연구가 중요하다는 것을 느꼈고, 경력자의 소중함을 뼈저리게 느끼게 되면서 개발자에 대한 꿈이 더 커졌습니다. - 효율적인 UI/UX 에 대해 충분한 회의를 진행하지 않고, 기술 구현에 집중하게 되면 두개의 프로젝트를 진행하는 느낌을 가질 수도 있다는 것을 배우면서 초기에 기획단계에서 충분한 시간과 의견 교환이 필요하다는 것을 배웠습니다. - 프로젝트를 진행하며 새벽의 고요함과 차분함이 소소한 즐거움이라는 것을 알게 되었습니다.
결과물	※ 프로젝트 구축 중입니다. (완성 후 포트폴리오 파일첨부)