

# 프론트엔드 신입 지원자 김수현입니다.



**김수현** 1994년 (30세/만 28세) | 여

✉ soohyun.k@outlook.com

☎ 010-6481-0829

☎ 010-6481-0829

🏠 (16665) 경기 수원시 권선구 경수대로168번길

학력사항	경력사항	희망연봉	희망근무지/근무형태	포트폴리오
대학교(4년) 졸업	신입	회사내규에 따름	경기전체 정규직	<a href="https://soohyun08.github.io/portfolio-">https://soohyun08.github.io/p ortf-</a>

## 학력 최종학력 | 대학교 4년 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2014.03 ~ 2018.08	졸업	연세대학교(서울) (서울)	사학과	-

## 경력 신입

근무기간	회사명	부서/직급/직책	지역	연봉
2019.03 ~ 2022.07 (3년 5개월)	☑ (사)기독교대학인회 서대문지구	사원	-	-

## 경험/활동/교육

기간	구분	기관/장소	내용
2022.09 ~ 2023.02	교육이수내역	이젠 컴퓨터 아카데미	프론트엔드 개발 및 실무프로젝트 구현 과정_양성_지원 과정
2022.03.14 ~ 2022.04.13	교육이수내역	그린 컴퓨터 아카데미	편집(시각) 디자인 (일러스트 + 포토샵) GTO 취득과정
2019.01 ~ 2022.07	사회활동	기독교대학인회(사)	대학생 생활 및 심리적 도움이, 성경공부, 예배와 그 외 다양한 이벤트 준비

## 자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2019.01	자격증/면허증	1종보통운전면허	경찰청(운전면허시험관리단)	최종합격

## 보유기술

보유기술명/수준/상세내용
jQuery
GitHub
React
JavaScript
CSS3
HTML5
일본어

## 포트폴리오/기타문서

파일 구분	파일명
포트폴리오	<a href="https://soohyun08.github.io/portfolio/">https://soohyun08.github.io/portfolio/</a>

## 자기소개서

### [성장환경]

저에게는 2번의 큰 도전이 있었습니다.

저는 한국인 부모님 아래 일본에서 태어나 일본 국립 초등학교에서 교육을 받았습니다. 그러다 부모님의 제안으로 11살부터 3년간 홀로 태국유학을 가게 된 것이 저의 첫 번째 도전이었습니다. 한국인 홈스테이에서 국제학교를 다니면서 영어와 한국어를 병행하여 생활하였고 스스로 문제를 해결하는 자립성을 일찍이 배울 수 있었습니다. 이후 3년 후 다시 일본으로 돌아오게 되었는데, 학업에 있어서 남들보다 뒤쳐졌을 것이란 생각에 치열하게 공부했습니다. 교육 커리큘럼같이 여러 부분이 달라 처음 적응에 어려움을 겪었지만, 결국 학년 1등이라는 목표 달성과 함께 소중한 인연들과 중학교 시절을 행복하게 마무리할 수 있었습니다.

두 번째 큰 도전은 익숙치 않은 한국의 대학에 입학한 것입니다.

중고등학교는 동경 한국인 학교를 졸업했지만, 여전히 한국어 읽기와 쓰기가 다소 어려웠고 한국 문화와 친숙하지 않았습니다. 특히 개인적인 관심으로 사회과학에 진학하였지만, 학업 중 한국어의 한계를 정말 많이 겪고 대학시절 여러번 절망했던 기억이 납니다.

밤새 논문을 읽고 보고서를 써도 출중한 연세대학교 교우들 사이에서 만족스러운 성적을 받지 못했고, 매번 새로 배우며 4년을 힘겹게 버텨내었습니다. 당시 언어적으로 힘들었지만, 다양한 주변 사람들의 응원과 도움을 통해 즐겁게 마무리하는 성취감을 경험했습니다.

이러한 새로운 환경을 향한 꾸준한 도전들은, 어려움과 불편을 이겨내는 인내를 기르고 동시에, 다양한 언어적인 경험을 할 수 있는 귀중한 계기가 되었습니다.

### [동아리 활동]

대학을 다니며 ESF라는 7개의 대학이 연합된 기독교 동아리 활동을 했습니다.

ESF는 대학생들에게 성경의 가르침대로 서로 협력해서 사랑을 실천하도록 가르치는 곳이었습니다. 특히 단순히 정적인 말씀 공부 뿐만 아닌 처음 보는 학생들과 즐겁게 이야기를 나누고, 신입생들을 초청하기 위해 소통하며 다양한 이벤트를 기획해야 했습니다. 대학교 3학년 부회장이 되어 백 명이 넘어가는 사람들의 한 학기 일정 및 기타활동을 회장과 함께 준비하기도 했습니다. 당시 처음 부회장이 되었을 때 제게 심한 무대 공포증이 있었다는

것을 알게 되었는데, 사람들 앞에서 발표하는 기회를 여러번 가지면서 점차 자연스레 극복할 수 있었습니다.

당시 핵심적인 동아리 활동 중 하나는 바로 '대화'였습니다. 활동을 이어나가면서, 처음 만나는 사람들과도 진심으로 소통하고 대화하려 노력하니 점점 낯선 사람들과 부담 없이 관계를 맺을 수 있게 되었습니다. 또한 동아리원들과의 감정나눔 시간을 통해 타인의 감정을 주의깊게 살피고 위로하는 경험을 해볼 수 있었고, 상호존중 속에 진실되게 관계 맺는 것에 대해 고민하는 시간을 가졌습니다. 특히 감정을 표현하기보단 무시하고 억누르는데 익숙했고 타인의 감정에 공감하는 것에 서툴렀던 제가, 스스로와 타인의 감정을 세심하게 관찰하며 대화하는 법을 배웠던 시간들은 정말 귀중한 경험인 것 같습니다.

동아리 활동 중 여러번 리더의 경험을 쌓는 기회도 있었습니다. 연초 부회장으로 취임하여 국토대장정과 신입생 초청 행사 등 여러 행사를 리더진과 함께 기획해보았고, 여러 일정 시 발생하는 문제들을 발견하고 조치하는데 책임을 다했습니다. 이때 업무의 문제를 정리하고 회의와 논의를 거쳐 해결 방안을 구상하는 등, 여러 절차들을 통해 구성원의 업무를 조정하고 업무를 관리하는 기회를 경험해 보았습니다. 리더의 자리를 마치며 들었던 '결심하면 빠르게 행동하는 사람'이라는 칭찬은 아직도 잊지 않고 제 장점으로 간직하고 있습니다.

## [사회경험]

대학교 졸업 후 앞서 설명 드린 기독교 동아리에서 간사로 약 4년 간 일했습니다. 당시 사람들과 만나고 대화하는 것이 즐거웠고, 서로 사랑 속에 진실된 관계를 맺도록 돕는 것에 큰 의미를 느껴 이 일을 결심하게 되었습니다.

학생들과 일대일로 만나며 성경 나눔을 하다 보면 그 학생의 가장 큰 어려움이나 걱정을 나누게 됩니다. 가정 이야기, 과거의 힘든 경험, 현재 겪고 있는 어려움을 듣고 나누다 보면 서로의 많은 것을 믿고 공유하는 진실된 관계가 되었습니다. 그러나 사람의 감정을 마주하는 것이 참 어려운만큼, 감정적으로 예민한 아이나 우울증을 앓는 등 직접적인 도움이 필요한 사람들과 관계 맺는 것이 쉽지 않을 때도 많았습니다. 때로는 제게 상처를 주거나 선을 넘는 모욕을 받기도 하였습니다. 그때마다 절대로 쉽지 않았지만, 끝까지 대화를 통해 문제를 해결하고자 노력했던 그때의 경험은 지금까지도 제 사회생활에 있어 가장 중요한 경험이 되었습니다.

사회관계적인 경험 외에도 제가 가진 강점을 살려 여러 활동을 진행했습니다. 제게 가장 친숙했던 일본어 능력을 살려 성인을 대상으로 비즈니스 일본어 과외를 4개 진행해보기도 하였고, 동아리 활동 중 온두라스에서 온 연세대 유학생들의 생활을 영어로 함께하며 돕기도 하였습니다.

## [프론트엔트 개발자 지원동기]

지난 직장을 다니면서 코로나 시국을 맞이했을 때, 여태껏 해왔던 모든 활동들을 온라인으로 해야 했습니다. 특히 유튜브와 줌을 사용해서 어떻게 하면 시청자들이 지루하지 않을지 많은 연구를 했습니다.

센스 있는 유튜브 섬네일을 만들기 위해 고민하고, 영상 편집과 함께 실시간 송출을 해보는 경험이 스스로 놀랄 정도로 정말 즐거웠습니다. 이에 이 분야를 더욱 깊게 공부해 보고자, 포토샵과 일러스트 학원에 다니게 되었고, 일러스트와 포토샵을 다루는 과제들을 재미있게 몰두하며 배울 수 있었습니다. 당시 학원 강사님이 저의 과제에 대해 "즐거워 하는 사람의 작품은 보면 안다"고 칭찬해 주셨을 때, 이 분야로 제 진로를 결정하겠다는 결심을 하게 되었습니다.

그 후 UI/UX에 대해 알게 되었고, 마침 곧 시작하는 프론트엔드 개발 수업을 듣게 되었습니다. 학원에 다니면서 HTML5, CSS3, JavaScript(ES6+), React, git, github를 공부하였습니다. 제공된 플릿이 아닌 스스로 디자인과 코딩을 하여 웹 사이트를 만드는 경험과 팀 프로젝트의 경험이 있습니다.

## [프로젝트 경험]

### - 팀 프로젝트

HTML와 JavaScript를 활용한 웹 사이트를 두 번 제작했습니다.

첫 번째 프로젝트에서는 웹 표준을 준수하여 HTML, CSS를 사용해서 게임 홈페이지를 구현했고, 두 번째 팀 프로젝트에서는 JavaScript를 사용해서 동적인 기능을 구현한 메타토이드레곤즈라는 게임 사이트를 구현했습니다. 팀원들과는 Github로 협업했습니다.

### - 개인 프로젝트

개인 프로젝트로는 React를 사용해서 그랑랜드 쇼핑몰 홈페이지와 포트폴리오 두 사이트를 제작을 했습니다.

그랑랜드 홈페이지를 구현하면서 처음으로 firebase를 사용해 회원가입 페이지를 만들고, Local Storage를 사용해서 위시리스트와 장바구니 페이지를 구현했습니다. 홈페이지 내부 검색기능을 통해 영어와 한국어로 상품명을 찾을 수 있고, 상품을 가격의 높은 순과 낮은 순으로 정렬하여 볼 수 있도록 했습니다.

쇼핑몰 홈페이지를 구현하면서 가장 어려웠던 점은 Local Storage를 다루는 일이었습니다. 장바구니를 만들 때 상품에 기재할 문구나 선물 박스 별도 구매 선택 여부 등 여러 정보를 함께 장바구니 페이지에 전송해야 했습니다. Local Storage에 객체를 저장하고 꺼내오는 작업을 계속 시도하다가 짧은

시간 제한으로 결국 구현하지 못한 채 프로젝트를 종료하게 되었습니다. 이 부분이 가장 아쉬웠지만 Local Storage와 같은 여러 라이브러리와 API 경험의 필요성을 알게 되었습니다.

### [입사 후 포부]

입사 후에는 기업의 비전과 미래 전략에 대해 파악하고, 제가 맡은 업무에 대해 꼼꼼히 분석하여 최선의 성과를 이루어 내도록 노력하겠습니다. 또한, 동료분들과의 원활한 협업과 커뮤니케이션을 통해 서로의 능력을 보완하며 높은 팀워크를 발휘할 수 있는 팀원이 되겠습니다. 무엇보다 계속해서 웹/앱 개발자로서 새로운 언어를 공부하고 전문가로 성장하고자 하는 마음가짐으로 지속적으로 배우고 공부하는 개발자가 되고 싶습니다.