

# 신\*\*의 이력서 입니다

신성민 1997년 (27세/만 25세) | 남

✉ ssm5387@naver.com ☎ 010-4386-5387 📞 -

🏠 (41856) 대구 서구 달구벌대로

학력사항	경력사항	희망연봉	희망근무지/근무형태	포트폴리오
대학교(4년) 졸업	신입	회사내규에 따름	정규직	-

## 학력 최종학력 | 대학교 4년 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2016.03 ~ 2022.02	졸업	계명대학교 (대구)	게임모바일공학과	-
2013.03 ~ 2016.02	졸업	달성고등학교	이과계열	-

재학기간	구분	학원/학교명	전공	지역
2022.08 ~ 2023.02	수료	영진직업전문학교	멀티플랫폼 반응형 UI/UX 디자인 개발	대구

## 자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2016.02	자격증/면허증	1종보통운전면허	경찰청(운전면허시험관리단)	최종합격

## 보유기술

보유기술명/수준/상세내용
Maya
Figma
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
JavaScript
3D MAX

CSS3
jQuery
HTML

## 자기소개서

### [신성민 자기소개서]

저는 계명대학교 게임모바일공학과를 전공했습니다. 하지만 C언어나 유니티 등 생소한 프로그램을 배우는 과정에서 스스로 부족함이 느껴져서 점점 개발자라는 꿈에서 멀어지게 되었습니다. 하지만 졸업을 하고나서 IT 직종을 포기하고 싶지 않았던 저는 K-디지털 트레이닝 과정을 찾아보았고, 웹퍼블리싱이라는 직종을 알게 되었습니다. 평소에 취미로 포토샵과 프리미어프로를 사용해서 디자인과 영상편집을 했던 경험이 있어서, 조금은 자신감이 생겼습니다. 6개월 동안 디자인부터 코딩, 기획 등 웹퍼블리싱에 필요한 지식을 쌓고, 팀프로젝트를 통해 실무를 경험해볼 수 있는 기회였습니다. 6개월이라는 짧은 기간이었지만 더 많이 공부하고 집중해서 프로그래밍 언어에 대한 이해도를 높이기 위해 노력을 했습니다. 이제는 디자인과 코딩에 대한 기본기를 갖추었다고 생각하며, 실무 현장에서 배운 내용을 펼쳐나가고 싶은 기대감으로 지원하게 되었습니다.

저의 장점은 해야 할 일을 미루지 않는 것입니다. 대학교 과제나 프로젝트처럼 기한이 주어진 프로젝트는 되도록 빠르게 시작하는 것이 어렸을 때부터 습관이 되었습니다. 항상 마감일 전에 1차적으로 마무리를 하고 마감일 당일에는 점검을 하는 시간을 가졌습니다. K-디지털 트레이닝 과정에서도 팀프로젝트를 할 때 제가 맡은 부분은 다른 팀원들보다 먼저 마무리하고, 다른 팀원들을 도와가며 프로젝트를 수행했습니다. 또한 대학교 졸업작품으로 모바일게임 제작 팀프로젝트를 하였습니다. 제 담당은 캐릭터 애니메이션 및 UI 제작 및 이펙트 구현이었고, 포토샵과 유니티 엔진에 탑재된 애니메이션 기능을 주로 사용했고, 2D 리깅 프로그램 스파인을 참고하였습니다. 그외에도 github사용법, 트렐로를 이용해서 제가 진행한 파트를 기록하는 습관을 들였습니다. 게임의 방향성과 의견 충돌로 인해 갈등을 겪던 저희 팀은 결국에 4개월을 허비한 채 새 프로젝트를 진행하게 되었습니다. 그동안 작업한 프로젝트를 포기하기 쉽지 않았고 특히 캐릭터 애니메이션 작업을 절반이상 끝낸 저에게는 상당히 힘든 결정이었습니다. 하지만 빠르게 새로운 기획을 짜고 프로젝트를 진행하게 되었습니다. 결국 기간 안에 프로젝트를 마무리 할 수 있었고 캡스톤 IT공학 부문에서 우수팀으로 선정되었습니다.

졸업작품과 K-디지털 트레이닝 과정 중 팀단위 작업을 하면서 팀원을 존중하고 협업의 중요성을 알게 되었습니다. 다른 사람들과 의견을 조율하기 어렵기도 했지만, 장점을 부각하고 단점을 보완하는 계기가 되었습니다. 입사 후에는 꾸준히 자기 개발하며 더욱 성장할 수 있는 사람이 되겠습니다. 기업에서도 구성원으로 잘 적응하고 긍정적인 자세로 업무에 임하겠습니다.