


입 사 지 원 서

응시부문	JAVA 개발자	희망연봉	회사내규	입사구분	신입
휴대폰	010 - 3489 - 0311		이메일	tigmuci@gmail.com	
Portfolio	https://trigger18.github.io/Portfolio		Github	https://github.com/trigger18	

	성 명	한글) 최범식영문) CHOI BUM SIK		
	생 년 월 일	1979년 03월 11일	성 별	남
	주 소	서울특별시 중랑구		

학 력 사 항	입학년월	졸업년월	출신학교 및 전공	구분
	2010년 03월	2013년 02월	국민대학교 행정대학원 / 미술관박물관학 전공	석사 / 졸업
	2000년 03월	2008년 02월	원광대학교 / 환경조각 전공	학사 / 졸업

포	군 필	복무기간	2002년 01월 09일 - 2004년 02월 23일
		군 별	해병대

자 격 종	자격면허	취득년월	발행처
	컴퓨터그래픽기능사	2013년 10월	한국산업인력공단
	박물관정3급학예사	2013년 04월	문화체육관광부
	정보처리기사	2019년 10월	한국산업인력공단

사 회 경 험	회사명	근무기간	업무내용	직 급
	독일 연수	2016년 09월 - 2019년 01월	어학연수	-
	섬박물관	2013년 06월 - 2016년 08월	전시, 교육, 유물등록, 행정	실장
	국립현대미술관	2012년 04월 - 2012년 06월	미술품 등록 및 관리	계약직
	서울역사박물관	2011년 05월 - 2012년 03월	상설전시 및 기획전시 지원	연구원
	인천광역시립박물관	2010년 09월 - 2011년 04월	기획전시, 문화행사, 박물관대학	연구원

교육사항	기간	교육기관	교육과목	출석률	교육내용
	2019년 04월 17일 ~ 2019년 10월 10일	KH정보교육원	[NCS] 디지털컨버전스 융합 응용 SW 개발자 양성과정	98%	<ul style="list-style-type: none"> ● ORACLE SQL Programming ● JAVA Servlet / JSP, jdbc struts, Spring Framework, Mybatis, Ajax ● HTML / CSS / JavaScript

상기 사항이 사실과 틀림없으며, 사실과 다름이 판명될 경우 회사의 조치에 어떠한 이의도 제기하지 않을 것을 서약함.
2013년 09월 10일: 최범식 서명(인)

직무능력소개서

“목표를 정하고 방법을 찾아 나아가겠습니다.”

저는 미술을 전공하였습니다. 무언가를 만들기 위해 이미지화하고, 계획하여 완성시키는 것에 대한 성취감이 좋아서 였습니다. 일을 하면서 기존의 개별 저장방식이 아닌 통합방식의 유물통합관리 웹서비스를 사용하면서 무심히 사용해 왔던 웹프로그램에 관심이 생겼습니다. 처음에는 사용상에 불편한점과 프로그램 오류도 있었지만 시간이 지나면서 안정화되기 시작했고, 모든 데이터가 한곳에 저장되어 있다는 점과, 누구나 쉽게 필요한 유물을 확인하고 전시/연구에 사용할 수 있다는 점이 좋았습니다. 그 경험이 저에겐 컴퓨터 언어를 공부한다면, 웹프로그램을 만들어 낼 수 있다는 생각의 전환점을 가지게 되었습니다.

지식
(Knowledge)

그 후 독일에서도 프로그램을 구현을 위해, 인터넷을 통해서 Python, C#을 스스로 공부하기도 하였고, 하지만 기능만을 익혀 원하는 웹프로그램을 구현하기에는 어려움을 느꼈습니다.

독일에서 프로그래머로 일하는 친구의 조언을 듣고, 돌아와 KH정보교육원의 "디지털컨버전스 융합 응용 SW 개발자 양성과정"에 참여하게 되었습니다. 현재 "디지털컨버전스 융합 응용 SW 개발자 양성과정"을 통해 웹어플리케이션 이론과 실무에 관해 배울 수 있었습니다. 비록 많은 지식을 다 채울 수는 없었지만, 반복학습을 통해서 몸에 익히고자 성실히 임하였습니다. 그 결과 Java, Oracle, SQL, Javascript, HTML, CSS, jQuery, Ajax, Spring Framework를 사용하여 웹프로그램의 기초를 다질 수 있는 기회가 되었습니다. 또한 부족한 관련 지식을 늘리기 위해, 정보처리기사를 목표로 공부를 하였습니다. 현재 실기 발표를 기다리고 있습니다.

그동안의 경험으로, 스스로 배움에 대한 두려움은 없습니다. 언제나 목표를 정하고 남들보다 늦더라도 끈기와 의지를 갖고 목표에 도달 하기 위해 노력하고 있습니다.

<div data-bbox="95 649 253 705" data-label="Section-Header"> <p>기술(Skill)</p> </div>	<div data-bbox="383 134 1372 190" data-label="Text"> <p>“『오! 레시피』제작하며, 코딩에 이해도를 향상시킬 수 있었습니다.”</p> </div> <div data-bbox="255 224 1500 548" data-label="Text"> <p>교육을 통해 익혔던, 객체지향성 언어인 Java, Servlet, JDBC, Singleton Pattern, Encapsulation, MVC2 Pattern, Javascript, Ajax, jQuery, SQL, Apache tomcat을 프로젝트를 통해서 구현하였습니다. 『오!레시피』 프로젝트 제작 시 나만의 레시피게시판과 관련 DB를 담당하였습니다. 프로젝트 중 부족한 부분은 배웠던 부분에 대한 복습과 W3C, 생활코딩, 구글링을 통해 문제를 해결하기 위해 노력하였습니다. 시간이 짧은 세미 프로젝트였지만 계획한 대로 구현하고자 노력하였고, 그 결과 접목 시키고자 했던 부분들에 대해 코딩의 이해도를 향상시킬 수 있는 계기가 되었습니다.</p> </div> <div data-bbox="438 571 1316 627" data-label="Text"> <p>“『SMS』제작하며, 코딩의 속도를 향상시킬 수 있었습니다.”</p> </div> <div data-bbox="255 660 1500 929" data-label="Text"> <p>이번 프로젝트에 새로이 배웠던 Spring Framework, Annotation, Mybatis 추가하여 『SMS』를 구현하였습니다. Spring Framework를 사용하면서 이전과 다른 점은 Mvn Repository Site를 이용해 환경설정이 간편해졌고, pom.xml에 등록된 라이브러리 자동설정이 되었습니다. 또한 Mybatis를 이용하여 데이터베이스에 접속하기 위한 코딩을 필요로 하지않아, 코드의 길이와 가독성이 눈에 띄게 좋아졌다는 점이 있었습니다.</p> </div> <div data-bbox="255 929 1500 1142" data-label="Text"> <p>『SMS』 프로젝트를 하면서 웹프로그램 내에서의 데이터의 흐름을 빠르게 이해할 수 있어서 코딩의 속도를 향상 시킬 수 있었습니다. 담당 부분은 "Essay게시판, 메인페이지, 멘토지원 페이지 구현 및 Page화면설계"입니다. 데이터의 흐름을 이해하고, 코딩의 속도를 향상시킬 수 있게 되었습니다.</p> </div> <div data-bbox="255 1142 1500 1198" data-label="Text"> <p>두개의 프로젝트를 하면서 코딩에 자신감과 성취감을 느낄 수 있는 계기를 갖게 되었습니다.</p> </div>
<div data-bbox="95 1612 253 1724" data-label="Section-Header"> <p>태도 (Attitude)</p> </div>	<div data-bbox="375 1288 1388 1355" data-label="Text"> <p>“프로젝트 참여 중에 어려웠던 점은 코딩 구현 방식에 있었습니다.”</p> </div> <div data-bbox="255 1388 1500 1601" data-label="Text"> <p>처음 하는 팀 프로젝트다 보니 많은 부담감 있었습니다. 어떤 파트를 잘 할 수 있을지, 맡은 파트를 잘 구현할 수 있을지 걱정도 많이 했습니다. 걱정과 달리 그동안 익혔던 대로 필요한 페이지들을 순조롭게 작성하기 시작했으나, 하지만 데이터의 흐름에 대한 이해 부족으로, 테스트 과정에서 에러가 자주 발생되었고, 에러를 처리하기 위해 많은 시간을 사용하였습니다.</p> </div> <div data-bbox="255 1601 1500 1814" data-label="Text"> <p>반복적인 코딩 연습으로, 사용목적에 맞는 코딩을 숙달해 갔던 저에게는 코딩 작성 순서와 이해도가 부족했습니다. 각 기능마다, 어떤 부분이 필요하고 작동원리를 충분히 알고있다고 생각했기에, 각 페이지마다 알고 있는 기능을 코딩하였습니다. 그 과정에서 불필요한 코딩과 오타도 발생하게 되었습니다.,</p> </div> <div data-bbox="255 1814 1500 1915" data-label="Text"> <p>팀장과 대화를 통해서 코딩 방식을 개선하기 시작했습니다. 모든 기능을 한번에 코딩하기 보다는 기본적인 기능을 완료 후 추가적으로 기능을 부여하는 방식으로 구현하기 시작하였습니다.</p> </div> <div data-bbox="255 1915 1500 2027" data-label="Text"> <p>그 결과 코딩의 이해도와 코딩 속도가 향상되었고, 에러가 발생해도 보다 빠르게 처리하였으며, 프로그램을 이해한데 많은 도움이 되었습니다.</p> </div>

“모든 분야에 기술을 융합할 수 있는 프로그래머가 되는 것이 저의 목표입니다.”

목표
(Goal)

기업의 일원으로서 사내 문화와 로직을 빠르게 익혀, 기업에 필요한 목표를 정하고 방법을 찾아 직무를 완벽히 처리 할 수 있는 개발자가 되도록 노력하겠습니다. 항상 새로운 기술이 만들어지고, 사용되어지는 시대에 맞게 꾸준히 실력을 키우도록 하겠습니다. 현재 기초 수준의 Java, SQL, Javascript 등의 언어를 꾸준히 공부하여, 관련 스킬을 향상 시킬 수 있도록 하겠습니다. 조직생활에서 팀원들 간에 신뢰를 쌓기 위해, 먼저 다가가는 자세로 팀원강에 소통을 만들어 믿을 주는 개발자가 되겠습니다. 현재 Telc B1를 취득했지만, 기업에서 독일어가 필요할 때를 위해 앞으로도 꾸준히 공부해 꾸준히 해서 Telc Deutsch C1를 준비해 놓겠습니다. 현재 아직 자격증은 없지만, 정보처리기사 필기를 합격하였으며, 실기 합격 발표를 기다리고있습니다. 부족한 부분은 많지만 1년안에 SQLP를 취득하여 전문성을 갖추 수 있는 프로그래머가 되어 기업에서 인정받을 수 있도록 하겠습니다. 3년 후에는 팀을 이끌어 가며, 기업과 함께 성장해가는 사원이 되겠습니다.

마지막으로 저는 항상 노력하며 즐기는 사람이 되겠습니다. 새로운 도전에 두려워하지않고 즐기며, 끊임없이 노력하여 최고의 성과를 만들어가는 인재가 되겠습니다

“마라토너” 최범식을 소개합니다.

“유년시절부터 길러진 책임감과 끈기”

자기소개

어릴적 부모님과 함께 할아버지 댁에 내려가 콩을 까는 일을 돕게 되었습니다. 단순히 콩 껍질에서 콩을 빼내는 일은 즐겁지만은 않았습니다. 더욱이 많은 양의 콩 나무를 전부 해야 한다는 생각에 일은 더디기만 했습니다. 하지만 꾸준히 지속적으로 콩을 따서 껍질을 까는 행위 속에서 저만의 방식과 요령이 생겼습니다. 이로 인해서 조금 더 빠르게 일을 마칠 수 있었고, 즐거움 또한 느낄 수 있었습니다. 이런 경험들은 저에게 하기 싫고, 피하고 싶은 일이라도 지속할 수 있는 굳건함과 작은 부분이라도 주어진 일을 개선하여 효율성을 높이려는 능동적인 자세를 갖게 해주었습니다. 그런 경험을 바탕으로 힘든 일이 닥치더라도 포기보다는 다른 관점에서 생각하고, 그것을 해결하기 위해 최선을 다하게 되었고, 또한 무엇이든 노력 없이 바라지 않고, 더디더라도 천천히 나아갈 수 있는 제가 되었습니다.

“장점으로는 수용성과 배려심이 있습니다.”

성격의 장단점

대학교에 다닐 때 컴퓨터 수업을 수강하게 되었습니다. 강의 내용이 제 어렵진 않았습니다. 또한, 이전부터 컴퓨터에 관심이 많았던 터라, 수업을 이해하는 데 큰 어려움이 없었습니다. 교수님의 지도를 받고 각자 실습의 시간이 주어졌습니다. 저는 제 작업을 빠르게 마칠 수 있었고, 어려워하는 교우를 도와줄 수 있었습니다. 같은 실습을 진행해도 방식에 따라 난이도가 다르다는 것을 알았습니다. 그렇게 학우를 도우며 문제점을 찾아내는 과정에서 저 또한 배울 수 있는 점이 있었습니다.

반면 성향상 꼼꼼함과 철저함을 지향하다 보니 결과물 도출이 지연되어 답답하다는 주변의 평가 들 들었습니다. 대학교 1학년 때 인체소조 수업이었습니다. 인체소조 수업은 재미있고도 어려운 수업이었습니다. 실제 모델의 자세를 관찰해 찰흙으로 모델과 1:1 비율의 동일한 형상을 만들어 내는 수업이었습니다. 작업 초반에는 동기 친구들보다 늘 구도를 빠르고 쉽게 잡아내는 편이었습니다. 그러나 학기 중후반에는, 부분적인 부분에 완성도에만 치중하고 있었습니다. 결국에는 시간에 쫓겨 생각했던 완성도의 기준에 못 미치게 되곤 했습니다. 문제점을 해결하기 위해 생각을 동기들과의 대화를 통해서, 지속적으로 알리고, 문제를 보완할 수 있도록 노력하였습니다. 부분 보다는 전체를, 좁은 시야 보다는 넓은 시야를 갖기 위해 노력하고 있습니다.