

엄지승

신입

여, 2001 (23세)

이메일 djawltmd99@naver.com | 휴대폰 010-6496-8553

주소 (35271) 대전 서구 갈마동



학력

배재대학교

대학교(4년) 졸업



전공

게임공학과



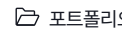
경력

-



희망연봉

회사내규에 따름



포트폴리오

-

나의 스킬

HTML5

JavaScript

SCSS

CSS3

학력

대학교(4년) 졸업

2020.03 ~ 2025.02

배재대학교(4년제) 게임공학과

졸업

지역 대전 | 학점 4.1/4.5

자기소개서

자기소개

대구 제일 여자상업고등학교 재학 시절 전산회계운용사, 전산회계 등 여러 자격증을 취득하며 체계적인 학습 태도와 꾸준한 자기 계발의 중요성을 배웠고, 이후 배재대학교 게임공학과를 과 수석으로 졸업하며 졸업작품 최우수상을 받았습니다.

저는 낯선 환경에서도 빠르게 관찰하고, 필요한 역할이 무엇인지 판단해 자연스럽게 행동으로 옮기는 편입니다. 학원에서 프론트엔드 팀 프로젝트를 진행할 당시에, 코드 작성에 어려움을 겪는 팀원에게 흐름과 원리를 쉽게 설명해 주며 팀의 속도를 맞춰 나갔습니다. 억지로 리더를 맡지 않아도 팀 안에서 중심을 잡아주고, 서로의 페이스를 조율하는 일에 익숙합니다.

주어진 일은 그저 '끝내는 것'이 아니라, 어떤 방식이 더 나은 결과를 만들 수 있을지 고민하며 해왔습니다. 새로운 분야라 해도 한 걸음씩 구조를 파악하고, 부족한 부분은 메꾸며 확실하게 내 것으로 만드는 데 집중합니다.

성장과정

그린컴퓨터아카데미에서 6개월간 프론트엔드 개발 과정을 수강하며, HTML/CSS 기초부터 JavaScript, React 등 실무 기술까지 체계적으로 학습하였습니다. 학습과 함께 실천 경험을 쌓기 위해 여러 개의 팀 프로젝트를 진행하였고, 그 과정에서 협업의 중요성을 깊이 체감한 경험이 있습니다.

특히 한 프로젝트에서는 팀원 간의 소통이 원활하지 않아 마감 기한을 아슬아슬하게 맞추거나, 일부는 기한을 넘기는 일이 발생했습니다. 이 경험을 통해 문제의 원인을 분석해 본 결과, 각자의 진행 상황과 계획을 명확히 공유하지 않았고, 일정 지연에 대한 대처도 미흡했다는 점을 알게 되었습니다.

이후 다른 프로젝트에서는 매일 각자의 작업 범위를 정하고, 다음 날에는 진행 상황을 짧게 공유하며 피드백하는 데일리 스크럼 방식을 도입했습니다. 그 결과 프로젝트의 흐름이 훨씬 매끄러워졌고, 일정도 안정적으로 지킬 수 있었습니다. 이 경험을 통해 개발 기술뿐만 아니라 협업과 커뮤니케이션의 중요성, 그리고 문제 해결을 위한 능동적인 대응 방식을 배웠습니다.

지원동기

처음 웹 개발을 접했을 때, 화면 속 요소들이 사용자와 상호작용하며 유기적으로 동작하는 모습에 큰 흥미를 느꼈습니다. 단순히 코드를 작성하는 것이 아니라, 사용자 경험을 설계하고 구현하는 과정이라는 점에서 프론트엔드는 저에게 매우 매력적인 분야였습니다.

특히 디자인 감각과 논리적 구조를 동시에 고려해야 하는 작업이 제 성향과 잘 맞았고, 실제로 프로젝트를 통해 화면 구성, 반응형 설계까지 직접 구현해 보며 이 분야에 대한 확신을 가졌습니다. 실사용자에게 직관적이고 편리한 웹 환경을 제공하는 개발자가 되고자 프론트엔드를 선택했습니다.