|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | | **웹퍼블리셔 /프론트엔드 개발자 OOO 입니다.** |      |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **지원분야** | 웹퍼블리셔 (신입/정규직) | **희망연봉** | 회사내규에 따름 |  기본정보  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  | **이름** | OOO | **나이/성별** | OOOO년 (OO세) | 女 | | **주소** | (111-111) 경기 고양시 일산서구 대화동 우리집 | | | | **휴대폰** | 010-0000-0000 | | | | **전화번호** |  | | | | **이메일** | bbbbbb@naver.com | | |  학력사항 | 최종학력 - **대학교(4년) 졸업**  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **재학기간** | **구분** | **학교명** | **전공** | **학점** | | 2009.03 ~ 2011.02 | 졸업 | 일산대진고등학교 | 이과계열 | - | | 2013.03 ~ 2017.03 | 졸업 | 상명대학교(서울) (서울) | 컴퓨터과학전공 | 3.43/4.5 | | [졸업작품]  VR(virtual reality)를 이용한 게임 개발 | | |  자격증/면허증  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **자격증/면허증** | **발행처/발행기관** | **합격구분** | **취득일** | | 정보처리기사 | 한국산업인력공단 | 최종합격 | 2016.09 | | GTQ포토샵1급 | 한국생산성본부(KPC) | 최종합격 | 2017.03 |  수상내역/공모전  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **수상명** | **수여기관** | **수상일** | | 상명대학교 ACE 캡스톤 디자인 경진대회 - 장려상 | 상명대학교 ACE | 2016.11 | | 서울연구원 - 시민 아이디어 공모전 입선 수상 | 서울연구원 | 2016.12 | | SOC Robort War 대회 1등 - 국무총리상 | 카이스트 스디아(KAIST SDIA) | 2015.09 |  교육이수내역  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **교육기간** | **상세내용** | | |  | **교육명** | (NCS) 모바일 웹&앱디자인(UI/UX 디자인) | | **교육기관** | 일산 더조은컴퓨터 학원 | | **교육내용** | 국가기간전략산업직종훈련 html5, css3, javascript, jquery, 포토샵, 일러스트, 반응형 |  어학시험  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **언어** | **어학시험** | **시험점수(등급)** | **취득일** | | 영어 | TOEIC | 755점 | 2017.03 |  자기소개서  |  |  | | --- | --- | | **선택한 직무에 대한 지원동기** | [우연한 계기로 마침내 발견한 나의 꿈] 저는 컴퓨터과학을 전공하였지만, 불과 졸업을 1년 앞두었을 때까지도 전공에 대한 흥미도 열정도 전혀 없었습니다. 다른 선후배, 학우들이 각자 자신의 꿈과 진로를 찾아 노력하는 모습을 바라보며, 아직 목표가 없었던 저는 나중에 만나게 될지도 모를 나의 꿈을 위해 학업에 충실하고, 다양한 경험을 쌓기로 다짐했습니다. 노력한 결과, 다양한 대회에 참가해 많은 경험과 수상을 하는 기쁨을 얻었고, 우연히 웹 프로그래밍 전공선택과목을 수강하면서 마침내 웹프로그래머라는 진심으로 열망하는 꿈을 발견하게 되었습니다.  흥미를 느끼고 진심으로 하고 싶은 일이 없었기 때문에, 항상 남들이 너도나도 다 하는 일이라면 무작정 따라 하고, 명확한 목표 없이 이것저것 여러 가지를 경험하였습니다. 하지만 지금은 웹 퍼블리셔 및 프론트엔드 개발자라는 뚜렷한 목표가 생겼기 때문에 흔들리지 않고, 저의 꿈에 집중할 수 있게 되었습니다. 아직 완벽하진 않지만, 하루빨리 지금까지 쌓은 경험과 실력을 발휘해보고 싶고, 개발자로서 계속해서 성장하고 싶어 지원하였습니다. | | **자신이 진행했던 프로젝트** | [ 평면도 구현 및 인테리어 설계를 도와주는 사이트 제작 - HBH(Home Brilliant Home) ] 대학교 4학년 2학기 때 수강한 웹프로그래밍2 전공 수업에서 진행했던 프로젝트로, 현재 인기몰이 중인 셀프인테리어를 하는 사람들에게 도움을 주는 사이트 개발하였습니다. 개발 기간은 한 달이며, 제가 프로젝트에서 맡은 역할은 팀장이자 제안서 등을 포함한 문서담당, PT 발표, 그리고 프론트앤드 개발 작업이었습니다.  프론트앤드 개발 UX/UI 디자인을 포함한 전체 사이트의 디자인을 설계 및 구현하였습니다. 또한 사용자로부터 공간의 크기(가로, 세로, 높이 값)와 창문, 계단, 벽, 문 등의 구조물 종류와 크기, 위치 값을 입력받아 주택의 평면도를 생성하고, 그 위에 다양한 가구들 또한 크기와 모양을 입력받아 드래그 드랍을 통해 배치하는 기능을 구현하였습니다. 개발 환경은 JSP, HTML5, CSS3, JavaScript이며 서버 연결은 Tomcat을 사용하였습니다. 해당 프로젝트의 제안서를 서울시민 아이디어공모전 제출하여 입선하였습니다. (역할 : front-end 개발(100%) + back-end 개발(30%) / 전체 기여도 :50%)   [VR을 이용한 게임개발 -VRR(Virtual Reality Runner) ] 대학 졸업작품으로 진행하였던 프로젝트로, 개발 기간은 2달이며, 차세대 플랫폼으로 각광받고 있는 VR(Virtual Reality : 가상현실)을 이용한 게임 개발을 하였습니다. 게임방식은 사용자가 달려오는 좀비와 부딪히지 않고 최대한 멀리 도망가는 것으로 사용방법은 게임 주인공이 달려가고, 사용자가 착용한 VR 기계의 각도를 조절하여 달리는 방향을 컨트롤하는 방식입니다. 기기는 삼성 VR 기어와 삼성 스마트폰 노트6를 사용하였습니다.  팀원은 저를 포함하여 총 4명으로, 제가 맡은 역할은 팀장 및 문서작업, 프론트앤드 개발 부분이었습니다. 프론트앤드 개발로 게임의 전체적인 테마, 캐릭터, 게임 맵(Map)을 디자인하였고, 게임 화면 UX/UI 디자인을 설계 및 구현(이벤트 처리포함))하였습니다. 게임 화면에서 보이는 메뉴 버튼들을 설계한 디자인에 맞게 생성하고, 메뉴를 선택하면 해당 기능과 화면에 연결되도록 하는 작업을 하였습니다. 개발환경은 C#, Java이며, Unity 3D 프로그램을 사용하였습니다. 위 프로젝트로 2016년 10월 상명대학교 ACE 캡스톤 디자인 경진대회에 참가하여 장려상을 받았습니다. (역할 : C#과 Unity 3D를 기반으로한 UX/UI 개발(UX/UI 디자인 및 설계, 게임맵과 캐릭터 및 음향효과 등의 디자인 설계 및 개발, 이벤트 발생 등) / 전체 기여도 : 25%)   [SoC Robot War : 지능형 로봇대회 참가] 지식 경제부와 카이스트 스디아(KAIST SDA)가 주최하고, 전국 대학에서 참가하는 대회로, SoC(System On Chip)를 기반으로 C언어 또는 Java를 사용하여 영상처리 로봇을 구현해 실제 태권도 경기를 치르는 지능형 로봇 대회입니다. 대학생 때 활동했던 동아리가 매년 선후배들이 함께 팀을 이루어 참가하는 전통을 가지고 있는데, 저는 2015년 대학생 3학년 때 참가하였습니다. 저는 팀에서 영상 처리 알고리즘 설계와 로봇의 공격 모션 구현 역할을 맡았고, 저희 팀이 대회에서 우승하여 국무총리상(1등)을 받았습니다. (역할 : 영상처리 알고리즘 설계, 모션 설계 및 구현/ 전체 기여도 25%) | | **입사 후 도전해보고 싶은 목표** | [척척 개발자] 팀 프로젝트로 하나의 사이트를 개발하면서 제가 맡은 프론트엔트 개발 역할 너머의 개발 기술들에 관해 관심이 생겼습니다. 전공 수업을 통해 데이터베이스를 포함한 백엔드 개발 공부를 하였지만, 실제로 프로젝트를 통해 구현해 볼 기회는 거의 없었습니다. 뒤늦게 웹퍼블리싱 에 흥미를 느끼고 집중적으로 공부하면서 내가 만든 프로젝트의 보이는 모습뿐만 아니라, 실제도 기능구현까지 되는 모습이 보고 싶다는 욕심이 생겼습니다. 프로젝트를 완성하는 데에 필요한 다양한 개발언어들을 더 알고 싶고, 혼자서 프로젝트를 완성할 수 있는 실력도 갖고 싶어졌습니다. 입사 후에도 멈추지 않고 꾸준히 자기계발 하여 웹 프로젝트의 전체를 아우르는 풀 스택 개발자(Full-Stack)가 되는 것이 저의 개발자로서 최종 목표입니다. | | **개발자로서 자기계발 활동** | [국가 기간전략산업직종훈련 - (NCS) 모바일 웹&앱 디자인(UI/UX 디자인) ] 대학교 4학년 때, 전공선택과목으로 웹프로그래밍1,2 수업을 수강하였는데, 다른 개발분야보다 재미있고, 적성에 맞았습니다. 학교 수업만으로는 배움에 대한 갈증을 해소할 수 없었고, 아쉬움이 남아, 좀 더 체계적이고 전문적으로 배울 기회를 알아보던 중 국가 기간전략 산업직종훈련에 대해 알게 되어 참가하였습니다. 6개월 동안 주5일 하루 6시간씩 훈련을 받았지만, 진심으로 하고 싶었던 공부여서 전혀 힘들지 않고 즐겁게 교육을 받았습니다.  훈련 내용은 HTML5, CSS3, JavaScript, jQuery를 이용한 웹 퍼블리싱/ 포토샵, 일러스트를 이용한 모바일 앱 & 웹 UX/UI 디자인 / 반응형 웹, 크로스브라우징 입니다. | | **사회활동 경험** | [ 컴퓨터과학전공 학술 동아리 - INYRO ] 대학생활 4년 동안 꾸준히 활동한 동아리로, 학과 내 선후배들이 함께 모여 컴퓨터과학 전공과목에 대한 멘토링활동을 하는 학술 동아리입니다. 또한, 매년 동아리 선후배들과 함께 `ACM 국제 대학생 프로그래밍 대회` 및 `SoC지능형 로봇대회`에 참가하여 전공과목과 관련된 지식과 경험을 습득하였습니다. 멘토링 활동 및 대회참가준비를 통해 꾸준히 소통하며, 자기계발을 할 수 있었습니다. 그 밖에도 취업 관련 정보공유나 자격증 취득 공부도 함께하며 보람있는 대학생활을 하였습니다. | | **개발 시 가장 중요시하는 부분** | [개발에 대한 흥미] 대학생 시절에 단순히 학점 때문에 컴퓨터전공과목을 공부할 땐 어렵고, 재미없고, 지루하기만 하였습니다. 하지만 프론트엔드(웹퍼블리싱)이라는 흥미와 적성에 맞는 개발분야를 만나게 되면서 제가 집중력 강하고, 끈기가 있다는 것을 처음 알게 되었습니다. 흥미에 맞는 분야를 개발하면서 하루에 열 시간 가까이 코딩을 하고, 심지어 밤을 새워도 전혀 힘들지 않고 오히려 뿌듯하고 즐거웠습니다.  `좋아하는 일을 직업으로 삼으면 힘들다`는 말이 있지만, 저는 같은 시간 동안 재미없는 일을 하는 것보다는 좋아하는 일을 하여 즐기고 싶습니다. 개발을 하다 보면 쉽게 해결되지 않는 어려움과 부딪힐 때가 많은데, 흥미가 있다면 문제를 해결하는 과정도 즐길 수 있다고 생각합니다. 즐기면서 계속해서 나아가다 보면 훌륭한 개발자로 성장할 수 있다고 생각합니다. | | **개발자가 갖춰야 할 기본 소양** | [ 자신이 짠 코드를 설명할 수 있는 자신감 ]  프로젝트를 수행하다 보면 팀원 내 개발자를 포함해 다양한 사람들과 업무와 관련하여 소통해야 할 때가 있습니다. 그 소통 과정에서 본인이 짠 코드를 설명해야 할 때도 있을 것이고, 반대로 자신이 개발할 때 필요한 부분을 요구해야 할 때도 있을 것입니다. 그렇기 때문에 자신이 짠 코드에 대해 해당 기능은 어떤 방법으로 구현했는지, 왜 그렇게 구현했는지에 대해 설명할 수 있어야 합니다. 또한, 상대방에게 자신이 개발할 때 필요한 부분이 정확히 무엇인지, 어떤 부분에서 왜 필요한지 구체적이고 명확하게 말할 수 있어야 합니다. 그러므로 개발자라면 자신의 논리를 가지고 스스로 짠 코드를 자신감 있게 설명할 수 있어야 한다고 생각합니다.     [ 다른 사람들과 원활하게 소통할 수 있는 능력 ] 많은 프로젝트가 혼자가 아닌 팀원들과 함께 노력하여 완성됩니다. 그래서 팀원들과 소통하는 일은 프로젝트에서 가장 중요한 부분이라고 할 수 있습니다. 주석도 달지 않은 채, 혼자만 알아볼 수 있게 어렵게 코드를 짠다든가, 자신이 개발한 부분을 넘겨받을 팀원의 역할을 고려하지 않을 채 무책임하게 본인 역할만 수행한다면 그 팀의 팀워크는 오래가지 못할 것입니다. 또한, 자신이 맡은 역할에서 필요한 부분이 있으면 구체적이고 정확하게 그것이 무엇인지에 대해 설명 할 수 있어야 하고, 반대로 다른 팀원이 요구하는 부분을 이해할 수 있는 능력도 필요하다고 생각합니다. 그와 더불어 팀원들과 소통하면서 예의 있고 올바른 대화 태도를 갖추는 것도 중요하다고 생각합니다. 이처럼 다른 사람들과 원활하게 소통할 수 있는 능력이 있다면, 어느 팀원을 만나고, 어떤 프로젝트 맡아도 훌륭한 결과물을 낼 수 있을 것입니다. | |