

경력자 같은 신입개발자, 김아름 입니다.



김아름 1997년 (24세) | 여 | 구직중

✉ devahkong@gmail.com

☎ 010-2299-7307

☎ 010-2299-7307

🏠 (04146) 서울 마포구 마포대로

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

학력

최종학력 | 대학교 **4년** 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2016.03 ~ 2020.02	졸업	남서울대학교 (충남)	컴퓨터소프트웨어학과	4.17 / 4.5
2013.03 ~ 2016.02	졸업	전북대학교사범대학부설고등학교	이과계열	-

경력

신입

대외활동

기간	구분	기관/장소	내용
2020.02 ~ 2020.08	교육이수내역	한국스마트정보교육원	<p>디지털컨버전스 융합SW개발자 양성과정B</p> <p>○ 응용 소프트웨어 개발자 양성 과정</p> <p>▷ 교재 그림으로 배우는 Java Programming, 자바스크립트 + 제이쿼리 입문 SQL활용/데이터베이스구현/데이터입출력구현/애플리케이션테스트관리/애플리케이션테스트수행/요구사항확인/정보시스템이행/제품소프트웨어패키징/제품소프트웨어패키징/화면구현/통합구현/화면설계(NCS학습모듈 개발진)</p> <p>▷ 교육활동 sql활용(mysql, mybatis) 데이터베이스 구현(mysql, oracle) 요구사항 확인 데이터 입출력 구현(java, model1, model2) 통합구현(spring mvc) 정보시스템 이행 제품소프트웨어 패키징 서버프로그램 구현(Apache tomcat) 애플리케이션 테스트 수행(단위테스트, 통합테스트) 애플리케이션 배포(caffe24) 프로그래밍 언어활용(기초문법) 응용 SW기초 기술 활용</p>

			<p>화면설계 애플리케이션 테스트 관리 인터페이스 구현 화면구현(javascript문법, HTML, CSS)</p>
2018.09 ~ 2019.05	수행과제	남서울대학교	<p>○ 캡스톤 디자인 (졸업작품)</p> <p>◆ 주제 : 위치기반 서비스를 이용한 SNS 누리다 개발</p> <p>◆ 프로젝트 목적 :</p> <p>① Node.js를 필두로 모듈화 프로그래밍을 배우고, 페어 프로그래밍을 통해 코드의 품질을 높여 프로젝트의 완성도를 높인다.</p> <p>② 누구나 리포터가 되어 각 지역에 대한 소식들을 알릴 수 있는 참여형 뉴스 플랫폼 서비스를 제공하고, 사용자들은 주위에 일어나는 주변 소식을 받을 수 있는 서비스를 제공 받는다.</p> <p>◆ 프로젝트 기대효과</p> <p>① 사용자의 디바이스에 구매받지 않고 이용 가능</p> <p>② 동네 행사를 홍보하기 위해 사용되는 자원낭비 방지 가능</p> <p>③ 근처 지역 주민들과의 소통을 통해 다양한 간접 경험 가능</p> <p>④ 빠른 속도로 우리 지역의 소식 공유 가능</p> <p>◆ 개발과정 : 시스템구조도작성, 기능정의, 상세자료입력, 테이블스키마, ERD작성, UI설계, 네이밍규칙, 구현, 배포</p> <p>◆ 프로젝트 기능 :</p> <p>계정 관리 - 회원가입, 로그인, 아이디 찾기, 비밀번호 찾기가 가능하다.</p> <p>사이드메뉴 - 내 프로필, 비밀번호 변경, 계정 탈퇴, 로그아웃 기능을 사용할 수 있다.</p> <p>게시물 미리보기 탭 - 지역소식, 구독 게시물, 지역 핫토픽을 볼 수 있다.</p> <p>게시물 작성 - 위치(위도, 경도)를 획득하고 해당 지역에 대해서만 게시글을 작성할 수 있다.</p> <p>본 게시물(상세 게시물) - 게시물 조회, 댓글, 감정 표현, 차단, 신고, 평가, 상대방 프로필 카드 조회, 스크랩 (상대방), 삭제(사용자)가 가능하다.</p> <p>검색 - 지역, 리포터(사용자), 게시물 제목으로 검색이 가능하다</p> <p>내 프로필 페이지 - 내가 쓴 게시물, 스크랩 목록, 차단한 유저 목록, 구독한 리포터와 지역, 구독중인 리포터 조회가 가능하고 프로필 사진, 자기소개 변경이 가능하다.</p> <p>상대방 프로필 페이지 - 상대가 쓴 게시물, 프로필 사진, 자기소개 조회, 상대방 차단, 구독과 구독취소를 할 수 있다</p> <p>등급관리</p>

			<p>- 사용자가 작성한 게시글에 대한 평점의 총합을 기준으로 100점 이상 199점 이하 브론즈 레벨, 200점 이상 499점 이상 실버레벨 500점 이상 골드레벨로 등급 구별 할 수 있다.</p> <p>◆ 개발환경</p> <p>▶ Language : javascript(node.js, express.js, vue.js), HTML5, CSS3</p> <p>▶ DB : mariaDB</p> <p>▶ 협업툴 : GitHub</p> <p>▶ 핵심 모듈 : Node.js, NPM, WebPack, Vue.js Axios, Knex.js, Express.js</p>
2020.05 ~ 2020.07	수행과제	한국 스마트 정보 교육원	<p>○ 실무형 팀프로젝트</p> <p>◆ 역할 : 팀장</p> <p>◆ 주제 : Spring framework 를 이용한 여행 계획 관리 시스템 개발</p> <p>◆ 프로젝트 목적 : 여행자들이 여행을 떠나기 전 이전에 여행을 다녀온 사람들의 솔직한 후기를 통해 다양한 정보를 제공함으로써 여행자들에게 최적의 여행을 만들어 주기 위한 목적</p> <p>◆ 프로젝트 기대효과</p> <p>1. 여행자들의 시간, 비용, 만족도 부분에 있어 효율적인 여행이 되도록 도와준다.</p> <p>2. 여행에 대한 계획을 다른 사람들과 공유함으로써 보다 편리하게 여행계획을 수립할 수 있다.</p> <p>3. 여행지에 대한 음식점, 명소, 축제 등의 정보를 정확하게 파악할 수 있다.</p> <p>4. 사용자들의 솔직한 리뷰를 객관적인 통계자료를 근거로 이용하여 관광명소 음식점등을 추천 할 수 있다.</p> <p>◆ 개발과정 : 시스템 구조도 작성, 기능정의, 상세자료입력, 테이블스키마, ERD작성, UI설계, 네이밍 규칙, 구현, 배포</p> <p>◆ 프로젝트 기능 :</p> <p>1. 계정 관리</p> <p>1.1 회원가입</p> <p>- 아이디,비밀번호,이메일전화번호,성별,주소,프로필사진,한줄소개입력</p> <p>- 아이디, 이메일중복불가능</p> <p>- 입력데이터에대한정규식</p> <p>- 회원정보암호화 (비밀번호, 전화번호)</p> <p>- 메일인증통해본인인증</p> <p>- 회원가입 완료 시 포인트 2000점 제공</p> <p>1.2 회원탈퇴</p> <p>- 회원 탈퇴를 철회하기 위한 포인트 2000점 최초 1회 제공</p> <p>1.3 회원정보수정</p> <p>1.4 휴면계정 전환 및 해지</p> <p>- 휴면계정기준 : 6개월동안로그인안한회원</p> <p>- 휴면계정해지: 로그인후메일인증 or 비밀번호변경</p> <p>- 휴면계정이 된 회원에게 휴면계정이 되었다고 이메일 보내주기</p> <p>1.5 아이디/비밀번호찾기</p> <p>16. 로그인/ 로그아웃</p> <p>- 아이디+ 비밀번호+ 회원권한이탈퇴회원이아닌경우로</p>

그인

- 자동 로그인가능
- 로그아웃

2. 메인 페이지

- 전체 리뷰수, 회원수 보여줌
- 전체 리뷰 기준 별점 평점, 리뷰수 많은 기준으로 top 3 보여줌
- 관광명소/음식점 리뷰 테이블의 별점컬럼의 평균값을 지역별 출력
(해당 관광명소/음식점 상세페이지로 이동 가능)

3. 관광명소 / 음식점

- 관광명소/ 음식점 등록, 수정, 삭제 가능
(Kakao Map API 활용하여 주소 입력시 위도, 경도 값 얻어옴)
- 지역별 관광명소/음식점 검색 및 관광명소/음식점 카테고리별 검색 가능
- 관광명소/ 음식점 상세 페이지
(상세 정보들 제공 및 운영시간에 따른 운영중, 곧 마감, 운영종료 표기됨)
- 리뷰에 등록된 사진들만 모아보기
- Kakao Map API 를 활용하여 주변의 카페, 편의점, 관광명소, 음식점, 숙박에 관한 정보 제공
- 음식점이면 해당 음식점의 이벤트 정보 제공, 관광명소는 지역에서 진행중인 축제 정보 제공
- 리뷰를 통계자료로 이용하여 성별 선호도, 나이별 선호도에 관한 정보 제공

4. 축제

- 전 지역의 축제 리스트 조회 가능

5. 리뷰

- 리뷰 작성, 수정, 삭제 가능 (자신의 리뷰인 경우)
- 리뷰 신고 가능 (타인의 리뷰인 경우)
- 리뷰는 한 게시물에 1인 1개 제한
- 여행자 유형별 리뷰 검색 가능
- 계절별 리뷰 검색 가능
- 리뷰 평가 점수별 수 그래프화 하여 정보 제공
- 리뷰 댓글 작성 가능 (멘션 가능)
- 도움이 되었요 버튼 (ex 좋아요) 토글
- 평균 평점
- 리뷰 작성하면 포인트 제공 (글만 - 1000포인트 / 사진 포함 1500포인트)

6. 스크랩 가능

- 관광지/ 관광명소 스크랩 및 스크랩 취소 가능

7. 문의 게시판

- 회원만 문의게시글 작성, 수정, 삭제 가능
- 답변 관리자만 가능
- 자신의 문의 게시글만 조회 가능

8. 피드백

- 관광명소/ 음식점에 대한 피드백 가능
- 관리자는 피드백을 확인하여 수용할 부분이 있으면 수용, 무시할 부분은 무시
- 피드백 반영되면 해당 유저에게 포인트 3000 포인트 제공

9. 마이페이지

- 회원 정보 보여주기
- 작성한 리뷰, 여행기록, 여행계획 보여주기
(자신의 페이지인 경우 모든 여행 계획/기록 보여주고 타인의 페이지인 경우 공개여부에 따라 다름)
- 타인의 페이지인 경우 팔로우 및 팔로우 취소, 쪽지 보내기 가능
- 자신의 페이지인 경우 회원정보 수정 가능

10. 여행 계획

- 내 여행 등록, 수정, 삭제 가능

			<ul style="list-style-type: none"> - URL 을 활용하여 여행 멤버 초대 가능 - 여행 멤버는 여행 수정은 가능하나 삭제는 불가능 - Kakao Map API 활용하여 키워드로 검색 가능 - 스크랩 목록 조회 가능 및 날짜별로 스크랩 내역 이동 가능 <p>11 여행기록</p> <ul style="list-style-type: none"> - 여행 기록 등록, 수정,삭제 가능 - 어떤 여행 계획에 대한 기록인지 링크로 확인 가능 <p>12. 쪽지</p> <ul style="list-style-type: none"> - 읽지 않은 쪽지들에 대해 항상 top nav에서 확인 가능 - 쪽지 작성 및 답장 가능 - 쪽지 다중 삭제 및 단일 삭제 가능 - 수신 쪽지함/ 발신 쪽지함/ 휴지통 쪽지함 리스트 조회 가능 <p>13. 알림</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포인트 적립 및 사용 하였을 경우 - 자신의 리뷰에 도움이되요 눌렀을 때 - 자신의 리뷰에 댓글 달렸을 때 - 다른 회원이 나를 팔로우 하였을 때 - 피드백 반영 되었을 때 - 회원등급올라갔을때 <p>14. 리뷰 신고 관리</p> <ul style="list-style-type: none"> - 신고 받은 리뷰 리스트 조회 가능 (관광명소, 음식점) - 신고 받은 리뷰 점검 후 신고 처리 및 무시 가능 (신고 처리 : 확인 후 해당 리뷰 삭제) - 3회 이상 신고 처리 대상이 된 회원의 경우 블랙리스트로 회원 권한 변경 <p>15. 코로나팝업경고창</p> <p>16 도별 날씨 3일간의 날씨 정보 제공</p>
2018.08 ~ 2019.02	아르바이트	컴트리	학교내 컴퓨터 유지보수 회사에서 아르바이트

자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2019.05	자격증/면허증	정보처리기사	한국산업인력공단	최종합격

보유기술

보유기술명/수준/상세내용
<p>Thymeleaf</p> <p>템플릿 엔진, thxx 형식으로 속성을 html 태그에 추가하여 값이나 처리 등을 페이지에 심을 수 있음</p>
<p>구두발표</p> <p>대학교 조별과제에서 항상 발표를 담당하였고 높은 성적을 받음</p>
Linux

linux 기본 명령어 사용 가능
Nodejs nodejs 이용하여 REST API 구현 가능
Communication 팀 프로젝트를 진행하면서 팀원들간의 의사소통 창구 역할을 함
jQuery jquery 활용하여 객체에 이벤트 거는것 가능
Eclipse 다이나믹 웹 프로젝트 구현 가능 (model1, MVC 패턴,싱글톤 패턴)
Ajax 비동기 통신 가능, ajax 모듈화 가능
Bootstrap Bootstrap 활용하여 UI 구현 가능
MY-SQL DML,DDL,DCL 가능 ,팀 프로젝트 진행시 MySQL 사용
DBMS 정규화를 거친 테이블 설계 가능
JavaScript 객체, 함수 작성 가능 및 프로토 타입 메커니즘을 통한 상속가능 Javascript ES6 사용
MVC MVC 패턴(Model2) 으로 이클립스와 springframework 에서 웹 프로젝트 구현 가능
Java Servlet
Programming 코드의 반복을 최소화 하고 메모리의 누수를 최소화하여 프로그래밍 할 수 있음
CSS3

레이아웃과 스타일을 지정할 수 있음
Oracle DML,DCL,DDL 가능, '데이터베이스 프로그래밍' 라는 강의를 들었고 높은 성적을 받음
Maria DB DML,DCL,DDL 가능, 졸업작품 진행시 MariaDB 이용
Spring Framework Spring Framework 를 통해 maven 웹 프로젝트 구현가능
HTML5 제목, 단락, 목록 등과 같은 본문을 위한 구조적 의미를 나타내는 것뿐만 아니라 링크, 인용과 그 밖의 항목으로 구조적 문서를 만들 수 있음
MyBatis MyBatis를 통한 CRUD(Create Read Update Delete) 가능
JSP Edipse를 활용하여 mvc 패턴을 JSP로 구현 가능 EL/JSTL을 활용하여 요청한 데이터들을 화면에 보여줄 수 있음
Java Java를 이용하여 객체지향 프로그래밍 가능 , 웹 프로젝트 구현 가능
GitHub git 과 github를 이용하여 프로젝트 협업 가능

취업우대사항

고용지원금대상	대상 청년취업대상자(취업지원프로그램 이수)
---------	---------------------------

자기소개서

<p>[소프트웨어 개발을 배우게 된 동기]</p> <p>[개발자가 되겠다고 다짐하게 된 계기]</p> <p>고등학교 2학년 전북대학교 소프트웨어공학과에서 진행하는 학과체험을 친구들과 참여해 Java로 간단한 야구게임 만드는 과정을 보면서 자기 생각을 코드로 작성하여 구현하는 모습이 매력적으로 느껴졌고 남서울대학교 소프트웨어학과에 진학하게된 계기가 되었습니다.</p> <p>[두배로 생각하고 두배로 노력하기]</p>
--

입학 당시, 컴퓨터를 잘 다루지 못했던 탓에 강의를 따라가는 것 자체가 너무 버거웠지만, 저의 생각을 막힘없이 코드로 구현하는 모습을 꿈꾸며 할 수 있는 것부터 차근차근 시도하였습니다. 제일 먼저 프로그래밍을 공부하는 과 동아리에 들어갔습니다. 주 1회 선배님들과 함께 c언어 멘토링을 진행하여 강의시간에 따라가지 못한 부분들을 재정비하는 시간을 갖고 백준 알고리즘 사이트에서 stack,que 등 자료구조에 관련된 예제 문제들을 풀어보며 프로그래밍에 대한 감각을 키우는 노력을 하였습니다. 덕분에 다른 프로그래밍언어들을 수월하게 공부할 수 있게 되었습니다. 3학년 1학기 과 동아리에서 스터디를 만들어 HTML5, CSS3, Javascript 을 공부하여 '나를 소개하는 웹 페이지' 를 구현하면서 웹 프로그래밍에 관심을 두게 되었고 REST API를 기반으로 nodejs(10.12.18) / Expressjs 를 활용한 웹 기반의 SNS를 졸업작품으로 진행하였습니다. 서버를 구현하고 질의 문을 작성하여 클라이언트에게 데이터를 전달해주는 API를 구현하는 부분을 담당하였습니다. 졸업작품을 하면서 Join과 SubQuery에 대한 공부가 부족하다고 느껴 동기들과 함께 강의가 빈 시간이나 학교가 끝난 후에 서로 만들어진 문제도 풀어보고 해결하지 못한 QUERY 문에 대해 각자가 생각하는 해결법을 공유하며 부족한 점들을 보완하였습니다. 그 외에도 컴퓨터 유지보수 회사에서 아르바이트 등 학업에 도움이 된다고 느껴지는 것들은 최대한 경험 해보려고 노력하였습니다. 그 결과 전공 공부를 가장 좋아하게 되었고 학과에서 높은 성적으로 졸업하였습니다

[학원을 오게 된 이유]

학교를 다니면서 해본 웹 프로젝트는 Javascript만 사용해본게 전부였습니다. 최신 트렌드를 읽고 따라가는 것도 중요하지만 기본적인 것들도 무시할 수 없다고 생각하였습니다. 웹 개발에서 자주 사용되는 Java/JSP/Spring을 배워서 웹 개발의 기본부터 탄탄하게 다지고 실무적인 내용을 좀 더 배우고 싶다는 생각에 '한국 스마트 정보 교육원'에 등록하여 6개월 동안 교육을 받았습니다.

현재 SW 개발 분야에 대한 확신이 가득하며 실무에 나가서도 금방 적응 하여 빠른 시일내에 프로젝트에 참여 할 수 있도록 최선을 다하고 있습니다.

[6개월의 수료과정]

[한국스마트 정보 교육원을 다니며 배우게 된 것들]

웹의 전반적인 흐름 및 웹, 모바일 웹 화면 개발 언어인 HTML5, CSS3, JavaScript, JQuery, Ajax 을 배웠고 관련 과목 평가에서 우수상을 받았습니다. Server 측 개발 언어인 Java, JSP, Spring, MVC, MyBatis 를 배웠습니다. DBMS 로는 ORACLE, MySQL 을 배웠고 해당 DBMS 구축 및 설계, DDL, DCL, DML 등을 쿼리문으로 작성하는 방법, 정규화를 해야하는 이유 및 방법등 실무적으로 사용할 수 있는 것들 위주로 배웠습니다. 4개월간 위의 교육내용을 모두 이수하고 'Spring framework 를 이용한 여행 계획 관리 시스템 개발'이라는 주제로 팀프로젝트를 진행하였습니다.

[작은 실천으로 만들어낸 성과 : 블로그 정리]

전공자이었기 때문에 다른 학원생들에 비해 첫 두달은 수업을 따라가는데 무리가 없었습니다. 하지만 절대 자만하지 않으려고 노력하였습니다. 모든 내용은 다 처음 배우는 내용이라고 라고 생각하고 수업시간에 배웠던 내용들을 매일 블로그에 정리하였습니다.

블로그에 정리하는 과정이 번거로웠지만 그 날 배웠던 내용을 다시 한번 복습하고 그러면서 새롭게 알게 되는 것들이 많아서 시간 투자 대비 얻는 것들이 많았습니다. 언제 어떤 내용을 배웠는지 확인하기도 수월하고 팀프로젝트를 진행하면서 블로그에 정리한 내용을 참고 하였더니 보다 수월하게 팀 프로젝트를 구현 할 수 있었습니다. 또한 다른 학원생들이 저의 블로그를 많이 참고 하고 있다는 사실을 알게 된 후에는 저뿐 아니라 제 블로그를 보는 사람들에게 도움이 되었으면 하는 마음이 들어 꼼꼼하게 정리하려고 시간과 정성을 많이 쏟았습니다.

현재도 새롭게 알게 된 내용이나 예러 와 해결 방법을 블로그에 정리하고 있습니다. 새롭게 알게 된 내용 혹은 당일에 배운 내용들을 정리한 100여개의 게시글을 작성하는 과정에서 전공 지식을 많이 알게 되었고 오래 기억할 수 있게 되었습니다.

[나무가 아닌 숲을 보아야 하는 이유]

프로그래밍을 공부 할 때 항상 문법책을 먼저 보았습니다. 하지만 학원에서는 문법보다는 코드의 전체적인 흐름, 업무 프로세스를 이해 하는 위주의 수업을 주로 진행 하였고 어느정도 흐름이 이해가 된 상황에서 문법적인 내용들을 수업에서 다루었습니다. 조원들과 그 날 배웠던 것들을 엑셀에 정리 해가며 흐름에 대해 조원들에게 설명하는 과정이 많은 도움이 되었습니다 이런 수업 방식이 낯설게 느껴졌지만 수업이 진행 될 수록 왜 그렇게 공부를 해야하는지 알게 되었습니다. 좁은 시야를 가지고 문법책을 보았을 때는 응용을 하기는 커녕 내용을 이해하기 급급했지만 흐름에 대한 시야가 트인 후 문법책을 보게 되니 책의 내용을 이해하기 수월하였고 자연스럽게 응용도 시도 해볼 수 있었습니다. 학원을 다니기 전까지 저는 추후의 유지보수를 고려하지 않은 '구현'에 초점을 맞추는 코드를 작성하였습니다. 즉, 소프트웨어 공학, 객체지향 프로그래밍, 모듈화의 필요성등을 항상 이론적으로만 알고 실제로 프로젝트에 적용해야 하는 이유를 깨닫지 못한채 코드를 작성해왔습니다. MVC 패턴을 배우게 된 순간 모든것이 이해 갔습니다. Service 단에서 DB에서 조회한 데이터들을 객체에 담아 Controller에 보내고 그 객체들을 화면에 보여주는 과정에서 객체지향의 필요성을 이해 할 수 있었고 공통적인 부분들에 대한 모듈화를 하면서 같은 코드의 반복을 최소화 할 수 있고 유지보수도 수월해지며 코드의 가독성도 높아지는 것을 눈으로 확인하면서 모듈화의 필요성을 이해 할 수 있었습니다.

[팀 프로젝트를 진행하며]

[프로젝트의 전반적인 과정]

'여행'이라는 주제가 광범위 하였기 때문에 어느 부분에 강점을 둘지 팀원들과 회의를 가장 많이 하였습니다.

대표적인 여행 사이트인 trip adviser, my real trip 등을 참고하여 공통으로 제공하는 부분, 차별화를 두고 있는 부분들에 대해 파악하며 프로젝트 계획 및 요구분석을 진행하였습니다 팀 프로젝트가 실제 상용화가 된다면 사용자가 사용해야만 하는 이유가 필요하다고 생각하였고 가장 효과가 있는 '포인트' 제도를 추가하였습니다. 회원가입, 탈퇴방지, 리뷰작성 댓글작성,피드백작성 등 활발하게 활동을 하면 할 수록 포인트가 쌓이고 포인트를 이용하여 제휴업체의 상품을 구매 할 수 있게 하여 사용자와 제휴업체 모두가 저희의 서비스를 이용하여 win-win 할 수 있게 하였습니다. 설계 단계에는 기능정의, 테이블 설계, ERD 작성, URL-pattern 정의, naming 규칙 정하기 등을 진행하고 설계를 토대로 구현하였습니다. 구현 시 git과 git hub을 이용하여 협업 하였고 cafe 24를 통해 배포하였습니다. 정규화한 부분이 막상 구현하다 보니 필요가 없었고 오히려 코드를 더 번거롭게 만들었습니다. 이를 통해 탄탄한 설계는 구현을 수월하게 한다는 말이 이해가 갔습니다.

[에러는 실패가 아닌 실행되지 않는 이유를 알게 되는 과정]

팀 프로젝트 전과 후의 차이점 중 하나는 마주하게 되는 에러가 다양해지고 양이 많아지는 것이었습니다. 교육원을 다니기 전에 에러를 내는 것은 창피한 일이고 절대 발생하면 안 된다는 강박관념이 있었습니다. 그래서 초반에는 선생님께서 에러를 낸 사람들에게 박수를 치며 고맙다고 하라며 에러

를 낸 사람에게 칭찬을 해주는 선생님의 모습이 이해가 가지 않았습니다. 구현 전에는 이유가 명확하고 간단한 에러들이 발생하여 문제를 해결하는 데 어려움이 없었고 에러 발생 빈도도 낮았기 때문에 에러가 나면 언제든지 해결할 수 있다고 생각하였습니다. 하지만 프로젝트 구현을 시작하게 되면서 개인과 팀원들의 에러가 더해져 `thymeleaf error`, `maximum call stack size, 500 error`, `git conflict`, `SQL error` 등 다양한 에러들을 경험하였습니다. 팀원들이 잘되지 않는 부분을 도와주다 낯선 에러가 나면 당황스럽고 왜 이런 에러를 내서 시간 낭비를 하게 만드는지 싶었습니다. 하지만 이렇게 많은 에러를 보고 해결하다 보니 에러 메시지가 나면 95% 정도는 메시지만 보고 문제점을 찾아 수정할 수 있게 되었고 코드를 짜다가도 에러가 날 부분에 대한 예외처리도 구현할 수 있게 되었습니다. 에러를 경험한 횟수와 문제 해결 능력치는 비례 관계임을 알게 되었고 많은 에러를 경험할 수 있게 해준 팀원들에게 고마움을 느끼고 있습니다.

[팀장의 역할을 수행하며 배운 의사소통 능력 및 책임감]

모든 조별 활동에서 조장이 되는 것을 선호했고 늘 조장을 해왔지만, 이번 팀 프로젝트는 조원들이 저에 대한 의존성이 높았고 나이도 가장 어렸기 때문에 기대 보다는 걱정스러운 마음이 더 컸습니다. 설계 단계에서 오점을 보완하기 위한 과정들이 반복되다 보니 팀원들이 지친 기색을 자주 보였고 테이블을 설계하는 과정에서 특히 의견 충돌이 잦았습니다. 팀원들이 긍정적으로 생각할 수 있도록 격려해주고 의사소통을 원활하게 할 수 있는 소통의 창구가 되기 위하여 노력하였습니다. 서로 의견이 맞지 않는 부분들에 대해 논리적으로 정리한 후 설득하였고 저도 그들의 의견을 수용하며 설계를 진행하였습니다. 이러한 노력 덕에 팀 프로젝트를 진행하면서 서로 감정이 상하는 일 없이 순조롭게 팀 프로젝트를 마칠 수 있었습니다. 팀 프로젝트 기간이 짧아 구현하는 시간이 빠듯하였습니다. 시간 내에 제 몫을 하기에도 벅했지만, 저와 팀원들이 최대한 효율적으로 프로그래밍하였으면 하는 욕심에 공통으로 사용하는 레이아웃, ajax, 메일전송파일 업로드 등에 대한 모듈화하는 데에 신경을 많이 썼습니다. 팀장으로써 팀원들에게 도움을 주면서 제가 맡은 일을 병행하는 것이 쉬운 일은 아니었습니다. 하지만 완성되어가는 프로젝트를 보며 뿌듯함을 느꼈고 팀장이라는 역할에 부담감을 느낀 초반과는 달리 결과적으로는 그 부담감을 이기고 팀을 잘 이끌었고 책임감에 대해서도 많이 배우게 되었습니다.

[입사 후 포부]

[경영진의 마음을 가진 경력자 같은 신입 개발자가 되겠습니다]

팀 프로젝트를 진행하면서 단순히 개발하는 것에 만족하는 것이 아닌 경영자의 마음으로 업무 프로세스에 대해 완벽하게 숙지하기 위하여 노력하였고 신규 사용자의 유입을 늘리고 기존 사용자를 유지시킬 수 있는 방법들에 대해 고민하였습니다.

4년의 전공 공부와 6개월의 교육원 과정을 통해 탄탄하게 기반을 다졌기 때문에 언제든지 새로운 개발환경 및 언어에 대해 빠르게 적응하고 습득할 수 있습니다. 또한 모르는 부분이 생기면 알게 될 때까지 파고드는 성격 탓에 입사 후에도 추가적인 공부를 게을리 하지 않을 것이며 '신입답지 않은 신입 개발자' 가 되도록 노력하겠습니다.

[말이 통하는 신입개발자가 되겠습니다.]

전공과 관련된 이슈나 개그같은 이야기를 하며 친구,선배들과 시간을 보내는 것을 좋아합니다. 수업시간에 질문을 할 때도 모른다고만 하지 않고 모르는 것들에 대해 이해를 한 내용을 순차적으로 정리하고 어떠한 부분을 명확하게 모르는지 파악하여 질문의 의도를 명확하게 나타낼 수 있도록 하였고 자연스럽게 원했던 답변과 더불어 부수적인 피드백을 받을 수 있게 되었습니다. 처음에는 선생님들의 답변이 이해하기 힘든 부분들도 많았지만 질문을 자주 하고 대화를 자주 나누게 되다 보니 말씀의 맥락을 파악할 수 있게 되었고 답변의 이해도도 향상 되었습니다. 입사 후에도 모른다고 가만히 있지 않고 주어진 상황들을 해결하기 위해 노력할 것이며 여러번 질문하지 않고 한번의 질문으로 문제를 해결할 수 있도록 질문하는 방법을 발전 시켜 답변 혹은 피드백에 대해서도 스펀지 처럼 흡수 할 수 있는 개발자가 되겠습니다.