

# 헌신적인 자세로 업무에 꼭 필요한 인재가 되겠습니다

박상준 1993 년 (29 세) | 남 | 구직중

연락처:

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

## 학력

최종학력대학교 4 년 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2013.03 ~ 2019.02	졸업	금오공과대학교 (경북)	컴퓨터소프트웨어공학과	3.2 / 4.5
2009.03 ~ 2012.02	졸업	능인고등학교	이과계열	-

## 경력

신입

## 대외활동

기간	구분	기관/장소	내용
2021.01 ~ 2021.08	교육이수내역	경북산업직업전문학교	AI 를 활용한 빅데이터 플랫폼 개발자 과정 이수중
2021.06 ~ 2021.07	공모전 참가	고용노동부	2021 디지털 신기술 실무인재양성 해커톤 대회 참가 예선 통과

## 자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2021.04	자격증/면허증	리눅스마스터 2 급	한국정보통신인력개발센터	최종합격
2020.09	자격증/면허증	정보처리기사	한국산업인력공단	필기합격

## 보유기술

보유기술명/수준/상세내용
<b>JSP / 초급</b> 공공데이터를 활용한 대구 축제소개 페이지 구현(달력, 게시판,축제상세보기) 편의점 구현(상품 정보, 매출 내역)
<b>C# / 초급</b>

공공데이터 API 를 활용한 금융관리 프로그램(외화, 코인, 송금)  
Visual Studio 2019 사용  
MySql DB 사용

**C++ / 초급**

Stack, Queue, Array 를 사용한 계산기 구현( 괄호 가능)

**JavaScript / 초급**

데이터를 d3.js 를 활용하여 그래프로 구현  
JSP, Spring 프로젝트에서 JavaScprit 를 사용하여 기능들을 구현

**C / 초급**

로또 추천 프로그램 구현(난수 생성을 통한 로또 번호 생성, 당첨통계를 고려한 가중치 부여)

**Spring / 초급**

Spring Mybatis 환경에서 게시판 구현(삭제,수정,글쓰기)  
JSP 로 구현한 편의점 프로젝트를 Spring Mybatis 환경으로 변환

**Oracle SQL / 초급**

Select Insert Delete Update 문 사용 가능  
Java 프로젝트에서 활용 경험 보유  
SQL Developer 사용

**GitHub / 초급**

github.io 를 활용한 웹 호스팅 경험  
readme.md 파일을 활용한 Repository 설명 가능  
팀 프로젝트에서 개발 산출물 관리 경험 보유  
포트폴리오 및 개인 저장소로 활용

**Python / 초급**

pymysql, win32com 을 사용한 hwp 문서 자동화 프로그램 구현  
Selenium, Chrome Driver 를 사용한 매크로 구현

**MY-SQL / 초급**

스키마 생성, 유저 권한 부여, 트리거, Select Insert Delete Update 문 사용 가능  
MySql Workbench 8.0 사용  
Java, C#, Python 프로젝트에서 활용 경험 보유

**Linux / 초급**  
리눅스 기본 shell 명령어 사용 가능

## 포트폴리오/기타문서

파일 구분	파일명
포트폴리오	<p><a href="https://github.com/qkr03210/TeamProject">https://github.com/qkr03210/TeamProject</a></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 작업기간 : 2021-03-15 ~ 2021-04-12 (29 일)</li><li>• 작업 인원 : 4</li><li>• 작업 툴 : Eclipse</li><li>• 작품소개 : 대구 시립 북구도서관 도서 파일(CSV)을 사용하여 도서 관리 프로그램을 구현하였습니다.</li><li>• 역할: 팀장</li><li>• 기능: 제가 구현한 기능으로는 회원가입 및 로그인, 도서검색 및 대여, 대여내역조회가 있습니다.</li></ul>
	<p><a href="https://github.com/qkr03210/JSP_Festival">https://github.com/qkr03210/JSP_Festival</a></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 작업기간 : 2021-05-12 ~ 2021-06-14 (1 개월 3 일)</li><li>• 작업 인원 : 4</li><li>• 작업 툴 : Eclipse, MySql Workbench</li><li>• 작품소개 : 대구 축제 정보(CSV)를 활용한 축제 소개페이지입니다.</li><li>• 역할: 팀장</li><li>• 기능: 달력(축제 표시, 팝업 기능), 게시판, 축제 상세보기(카카오 API 지도, 축제 정보 표시) 저는 달력, 축제 정보 표시를 구현하였습니다.</li></ul>
	<p><a href="https://github.com/qkr03210/C_Sharp_project">https://github.com/qkr03210/C_Sharp_project</a></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 작업기간 : 2021-06-22 ~ 2021-07-12 (21 일)</li><li>• 작업 인원 : 6</li><li>• 작업 툴 : Visual Studio 2019, MySql Workbench</li><li>• 작품소개 : 공공데이터(API)를 사용한 금융관리 프로그램을 구현</li><li>• 역할: 팀장</li></ul>

- 기능: 송금(이체, 명세내역 조회), 외화(환율 정보 조회, 환전), 가상화폐(시세 조회, 코인 구매, 수익률 조회) 저는 화면 전환, 환율 정보 조회와 수익률 조회를 구현하였습니다.

[https://github.com/qkr03210/Python\\_hwp](https://github.com/qkr03210/Python_hwp)

- 작업기간 : 2021-06-14 ~ 2021-07-14 (1 개월 1 일)
- 작업 인원 : 1
- 작업 툴 : PyCharm Community Edition 2021.1.1 x64
- 작품소개 : 해커톤 공모전에 참여하여 개발한 한글문서의 누름틀 기능을 활용한 문서 자동화 프로그램입니다.
- 기능: MySql 의 테이블 컬럼명을 누름틀 필드명으로 통일시켜 DB 에 값이 들어오면 자동으로 읽어와 문서를 작성하는 프로그램입니다. MySql 과 Python 을 사용하였습니다.

## 자기소개서

### [맵 에디터를 통해 알게 된 프로그래밍에 대한 관심]

고등학생 때 제가 만든 '워크래프트 3'이라는 게임의 유저맵은 프로그래밍에 관해 관심을 싹 틔웠습니다. 친구들과 게임을 하는 것을 좋아했던 저는 더 재미있는 게임을 찾고 싶었고, 사용자들이 직접 제작하는 유즈맵에 관심이 갔습니다. 나도 한번 재미있는 맵을 만들어 볼 수 없을까라는 생각으로 맵 에디터에 대해 기본 지식을 찾아 배웠습니다. 점차 간단한 지형이나 유닛들의 정보를 수정하는 것이 가능해졌고, 나중에는 친구들과 같이 제가 수정한 맵을 플레이해보기도 했습니다. 친구들의 피드백을 통해서 제가 만든 맵들을 바로바로 수정하고 이를 이용해서 친구들이 즐겁게 게임을 하는 모습에 뿌듯함을 느꼈습니다.

어렸을 때 아버지의 영향으로 건축가라는 꿈을 가지고 있었던 저는 컴퓨터 모니터 내의 세상을 설계하는 프로그래머가 되어 사람들에게 도움이 되는 프로그램을 만들어 보고 싶다는 관심을 가지게 되는 전환점이 되었습니다.

### [수백, 수천 번의 독서]

3 박 4 일 짧은 신병휴가를 나왔을 때도 매번 가장 먼저 방문했던 곳은 서점이었고, 부대에 복귀할 때에 가방에 항상 들어있던 것이 책이었을 정도로 저는 독서에 대한 애정을 가지고 있습니다. 중학교 때부터 시작된 독서 습관은 지금까지도 꾸준히 이어지고 있습니다. 이러한 독서 습관은 제가 프로그래밍 하는 데에 있어 필요한 상상력을 기르게 해 주었습니다.

프로그래밍하는 데 있어 상상력은 필수적이며 아주 유용한 도구라 생각합니다. 프로그래밍은 기존에 없는 소프트웨어라는 결과물을 만들어내는 작업인 만큼 구체적인 방향이나 틀을 생각하는 기획 단계가 중요합니다. 목표한 결과물을 얻기 위해 소프트웨어의 청사진을 그리는 작업에서 저의 상상력은 진가를 발휘하였습니다.

2 학년 때 데이터베이스 수업에서 ER 다이어그램을 그려야 하는 팀 과제가 있었습니다. 과제를 수행했을 때 어떠한 식으로 연계시키고 생성시키면 좋을지 고려해서 설계를 해봤을 때 '레스토랑'이라는 주제가 적절할 것으로 생각하고 효율적이라고 생각했습니다. 그래서 '레스토랑'이라는 주제를 제시하게 되었고, 팀원들에게 레스토랑을 직접 찾아가서 생각해보자고 제안하였습니다. 팀원들과 함께 레스토랑을 직접 경험하며 주제를 구체화한 기억이 있습니다. 그로 인해 발표에서 적절한 주제였다고 교수님께 칭찬을 받았던 기억이 있습니다. 이러한 번뜩이는 아이디어가 회사의 업무에 분명 장점으로 발휘될 수 있을 것으로 생각합니다.

### [털털한 배려와 소통으로]

털털하고 배려심 넘치는 것이 저의 장점이라고 생각합니다. 사소한 갈등은 마음에 담아두지 않고 넘어가며, 다른 사람들의 행동과 말을 예민하게 받아들이지 않으려고 노력하는 편입니다. 이러한 성격은 팀 프로젝트를 원활히 진행하는 데에 도움이 되었습니다. 서로 다른 팀원들이 모여 좋은 결과를 만들어내는 과정에서 사소한 다툼이나 갈등이 생기기 마련입니다. 저는 이럴 때마다 직접 나서서 중재하기도 하고, 남들이 꺼리는 일들을 기꺼이 나서서 맡음으로써 원활한 팀 활동을 이끌었습니다.

4 학년 2 학기 '객체지향소프트웨어공학'에서 외국인 팀원과 함께 프로젝트를 진행한 적이 있습니다. 당시 그 팀원이 시간표가 겹치고, 아르바이트로 인해 매번 회의에 참석하지 못하는 상황이 발생했습니다. 원활한 프로젝트를 위해서는 회의 내용에서 공유된 프로젝트 진행 상황과 역할 분담에 대해 누군가는 외국인 친구에게 전달해야 했습니다. 하지만 팀원 다수가 통학하는 상황이라 회의 내용을 전달하기 위해 시간을 맞추는 데에 어려움이 있어 보였고, 저는 제가 직접 회의 내용을 전달해 주겠다고 했습니다. 이를 통해 외국인 친구는 회의에 참여하진 못했지만, 본인이 맡은 분량에 대해서는 충분히 수행하였고 이는 팀원의 사정을 배려하여 원활한 소통을 이끈 저의 영향이 있다고 생각합니다.

#### [코더가 아닌 프로그래머를 향해]

대학에서 컴퓨터소프트웨어 공학을 전공하고 다양한 교육을 받으며 하나의 프로그램은 결코 단순한 코딩으로 만들어지지 않는다는 것을 깨달았습니다. 전공 수업 중 한 교수님의 "프로그래머가 될 것이냐, 코더가 될 것인가?"라는 질문이 있었습니다. 이를 통해 저는 단순한 코드를 나열하는 것이 아니라, 프로그램의 연산 정확도와 효율성, 처리 속도를 향상시키는 좋은 프로그래머가 되어야겠다고 다짐하였습니다.

3 학년 1 학기에 소프트웨어공학을 수강하며 단계별 요구분석을 진행하고 시행착오의 중요성을 배웠습니다. 폭포수 모델을 기반으로 식당 관리 시스템을 구축하는 팀 프로젝트에서 '요구분석' 단계의 팀장이 맡았습니다. 요구분석 단계에서는 시스템에 필요한 기능들을 정확하게 구분하고 문제 기술서에서 제시된 문장을 분석하여 고객의 니즈와 요구사항을 구별, 정의하는 작업을 진행해야 했습니다. 과정 자체는 간단했으나, 소프트웨어 개발 프로젝트를 처음으로 진행해보는 팀원들에게는 구조적 분석 기법인 기능, 동적, 정보 모델링으로 그래프를 그리는 작업은 쉽지 않았습니다.

우선 문제 기술서에서 꼭 필요한 부분을 분류하고, 부족한 부분은 고객과의 가상 인터뷰를 통해서 채웠습니다. '일단 경험해보고 실패를 겪어봐라. 그래야 자기 것이 된다'라는 생각으로 매일 팀원들끼리 모여 기능별로 DFD 를 그리기 위해 많은 노력을 기울였습니다. 다른 기능들을 고려하지 않고 만들어서 처음부터 다시 시작해보기도 하면서, 각 기능에 대해 명확한 설명과 이해가 필요한 것을 알게 되었습니다. 끝없는 고민과 대화를 통해서 소프트웨어 요구사항 명세서를 성공적으로 만들 수 있었습니다. 프로젝트 당시 산출물을 작성하는 데 많은 어려움 있었으나 결과적으로 이러한 경험들이 이후에 단순한 코드를 나열하는 것이 아닌 요구분석을 기반으로 한 프로그램의 연산 정확도와 효율성, 처리 속도를 향상시키는 것을 우선시키면서 시행착오를 두려워하지 않고 계속해서 실험하고 시도하는 개발자가 되는 데 큰 역할을 할 것이라 생각합니다.

앞으로 회사에 입사하게 된다면 더 많은 사람과 함께 일하게 되고, 다양한 일들을 경험할 거로 생각합니다. 이때 팀 프로젝트를 했던 경험을 살려 자기 역할에 충실한 프로그래머가 되도록 하겠습니다.

#### [꼭 필요한 솔루션을 향한 도전]

누군가에게 꼭 필요한 소프트웨어를 개발하고 싶습니다. 프로그래밍을 배우면서 많은 소프트웨어를 사용해왔지만, 저는 GitHub 라는 소프트웨어를 가장 유용하게 사용하고 있습니다. GitHub 를 통해 개발 과정에서의 협업이 편리해졌고 이제는 없어서 안 될 꼭 필요한 도구가 되었습니다. 이처럼 누군가에게 꼭 필요하고, 없어서 안 될 소프트웨어를 개발하는 것이 저의 목표입니다.

국비 교육을 이수 중 K-Digital Training HACKATHON 대회를 알게 되었습니다. 한국판 뉴딜정책 지원을 주제로 '소상공인 4대 보험 민원 신고 자동기입 플랫폼 서비스' 구축을 시도했습니다. 민원이나 공문서를 작성할 때, 공통된 부분을 자동으로 채워주고 부족한 부분이나 빠진 문서에 대해서는 알림을 통해 소상공인에게 도움이 되는 서비스

---

를 기획하였습니다. 이 과정에서 저는 문서 자동화 부분을 맡았습니다. 웹에서 문서 작성을 완료하면 DB로부터 데이터를 가져와 한글 문서 내에 자동으로 삽입시키는 과정이 필요했습니다. 그런데 해당 문서는 공문서이기 때문에 문서의 양식이 변경되면 안 되었고 이를 유지하는 데에 어려움이 있었습니다. 문서 양식을 유지하는 방식에 대해 고민하다 한글문서의 누름틀 기능을 활용하면 문서 양식의 변경 없이 원하는 곳에 데이터를 넣을 수 있다는 것을 알게 되었고 이를 활용하였습니다. 이를 통해 목표했던 문서 자동화를 성공할 수 있었습니다.

이처럼 제가 YH 데이터베이스에 입사를 하게 된다면 생활에 편리함을 주는 솔루션을 구축을 위해 최선의 방법을 모색하여 회사의 발전에 앞장서겠습니다. 언제나 회사를 생각하며 선배님들의 말에 귀 기울이며 헌신적인 자세로 팀에 없어서 안 되는 핵심 인재가 되도록 노력하겠습니다.