

# 개발의 한계는 과연 어디까지?



**서성준** 1999년 (만 24세) | 남  
✉ tkflwk123@gmail.com  
☎ 010-2583-3226  
☎ 010-2583-3226  
🏠 (06981) 서울 동작구 흑석한강로

<b>학력사항</b> 대학교(2,3년) 졸업	<b>경력사항</b> 신입	<b>희망연봉</b> 3,000~3,200만원	<b>희망근무지/근무형태</b> 서울전체 정규직	<b>포트폴리오</b> 개발자_포트폴리오.pdf
-----------------------------	-------------------	------------------------------	----------------------------------	-------------------------------

**학력** 최종학력 | 대학교 **2,3년** 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2017.03 ~ 2023.02	졸업	인덕대학교 (서울)	컴퓨터소프트웨어학과	3.8 / 4.5

## 경험/활동/교육

기간	구분	기관/장소	내용
2022.07 ~ 2023.02	교육이수내역	스마트인재개발원	- 클라우드 기반 MSA SW 고급 개발자 과정
2022.04 ~ 2023.02	수행과제	티스토리 블로그(실무 프로젝트)	- C언어 실무 프로젝트(오목, 숫자 야구, 학생 관리 프로그램, 콘솔 테트리스) 수정 및 유지보수 - 정렬, 연결 리스트, 로또 알고리즘 구현
2021.09 ~ 2021.12	수행과제	인덕대학교	- C++ 멘토링 참여 및 지원 - 멘토링을 통한 C++과정 복습 및 심화
2017.03 ~ 2017.06	수행과제	인덕대학교	- C언어 사용 설명서 대회 동상
2021.09 ~ 2022.03	교내활동	구글 블로그	- iOS 프로그래밍, Swift 문법 요약 정리 - 학습 정보 공유 및 활용
2017.03 ~ 2018.06	교내활동	네이버 블로그	- C, C++, Windows API 요약 정리 - 학습 정보 공유 및 활용
2022.03 ~ 2023.02	동아리	인덕대학교	ICT기반의 드론 실습, 네트워크 관리 실습
2017.03 ~ 2017.12	동아리	인덕대학교	웹 사이트와 앱 개발 프로젝트를 위한 기초 멘토링 참여
2018.11 ~ 2019.01	아르바이트	피자보이시나	캐셔, 서빙 및 주방 보조

## 자격증/어학/수상내역

--	--	--	--	--

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2021.07	자격증/면허증	MOS Master 2016	Microsoft	최종합격
2022.04	자격증/면허증	컴퓨터활용능력1급	대한상공회의소	최종합격
2022.09	자격증/면허증	정보처리산업기사	한국산업인력공단	최종합격
2023.02	수상내역/공모전	2022 기업멤버십SW캠프 우수프로젝트 성과발표회	과학기술정보통신부	-
2023.02	수상내역/공모전	클라우드 기반 MSA SW 고급 개발자 양성과정 우수상	(사)IT여성기업인협회	-

## 보유기술

보유기술명/수준/상세내용
<b>Spring Boot / 중</b>  Spring Boot에서 JPA 및 Rest API 활용이 가능하다.
<b>Swift / 중</b>  오픈 API를 활용할 수 있습니다. Interface Builder객체인 Outlet변수와 Action메소드를 활용해서 데이터를 저장하고 이벤트를 처리할 수 있다. Tab Bar Controller, webView를 통한 사이트의 원활한 이동이 가능하다. Launch Screen의 시작화면을 표시할 수 있다. Scene별 Connections Inspector를 통한 페이지 간 유기적인 연결이 가능하다.
<b>JSP/Servlet / 상</b>  Apache Tomcat 웹 애플리케이션 서버를 활용하여 서버 측에서 동적으로 수행되는 웹 페이지를 구축할 수 있다. Eclipse개발환경에서 MVC1 패턴 및 JDBC 드라이버를 통해 DB를 연결하고 회원 관리 시스템 구축이 가능하다.
<b>C/C++ / 중</b>  콘솔에서 실행 가능한 오목, 숫자야구, 테트리스, 채팅, 학생관리 프로그램 등에 기능 확장 및 개선과 유지보수가 가능하다.
<b>HTML5/CSS3/JavaScript / 중</b>  웹 페이지의 기본적인 레이아웃과 사용자,관리자 UI의 설계가 가능하다.
<b>Microsoft Office / Microsoft Office Specialist 2016 Master</b>  Excel 2016 Expert Word 2016 Expert PowerPoint 2016 Specialist Access 2016 Specialist

## 취업우대사항

병역대상	군필   2019.07 ~ 2021.02   육군   병장   만기제대
------	---

## 포트폴리오/기타문서

파일 구분	파일명
포트폴리오	 개발자_포트폴리오.pdf   6MB

## 경력기술서

1) 프로젝트 명: 디지털 집현전 서비스 ( Spring Web )

- 수행 기간: 2022.12.09 ~ 2023.02.03 ( 약 2개월 소요 )

- 주요 역할: 다양한 규격의 공공 API를 메타 정보 테이블에 저장 및 출력, 검색

- 업무 성과:

Spring MVC기반의 REST API 활용

Java Mail 라이브러리와 SMTP를 통한 이메일 발송 기능 구현

HTML5 / CSS3 / JavaScript를 통한 웹 페이지 레이아웃 구현,

Spring Data JPA + MySQL을 활용한 메타정보, 회원, 고객센터의 데이터 관리

페이징 처리, 검색, 고객센터, 게시글 기능 구현

DB에 저장된 API데이터를 CSV파일로 저장 가능

개발환경: Eclipse IDE 2022-06, DBMS: Oracle SQL Developer-22.2.0.173, erwin Data Modeler

VCS: Git

2) 프로젝트 명: 영화 관리 프로그램 ( Web )

- 수행 기간: 2022.12 ~ 2023.01 ( 약 3주 소요 )

- 주요 역할: 영화 등록/조회/수정/삭제 및 파일 업로드

- 업무 성과:

MVC2 패턴의 심화된 이해, cos라이브러리를 통한 파일 업로드, Paging VO를 활용한 페이징 처리

HTML5 / CSS3 / JavaScript를 통한 웹 페이지 레이아웃 구현,

JSTL과 Servlet을 통한 서버 측 로직 구현,

Oracle을 활용한 회원관리 및 CRUD기능 구현

개발환경: Eclipse IDE 2022-06, DBMS: Oracle SQL Developer-22.2.0.173, erwin Data Modeler

VCS: Git

3) 프로젝트 명: 불법주정차 단속을 위한 차량 번호판 인식 프로그램 ( Python, Web )

- 수행 기간: 2022.10 ~ 2022.11 ( 약 3주 소요 )

- 주요 역할: 차량 이미지에서 번호판 영역 및 글자 인식

- 업무 성과:

데이터 반복 학습을 위한 SVM모델, 글자 인식을 위한 K-NN모델 사용

Django의 MVT패턴 구현

HTML5 / CSS3 / JavaScript를 통한 웹 페이지 레이아웃 구현,

sqlite3를 통한 DB 관리 (관리자, 차량, 시민)

개발환경: PyCharm Community Edition 2022.2.2, DBMS: Sqlite3, erwin Data Modeler

VCS: Git

4) 프로젝트 명: 지하철 우산 대여 공공 서비스 ( Web )

- 수행 기간: 2022.08 ~ 2022.09 ( 약 3주 소요 )

- 주요 역할: 우산 대여/반납/기부 및 회원관리 시스템

- 업무 성과:

MVC2 패턴의 이해,

HTML5 / CSS3 / JavaScript를 통한 웹 페이지 레이아웃 구현,

JSP와 Servlet을 통한 서버 측 로직 구현,

Oracle을 활용한 회원관리 및 CRUD기능 구현

개발환경: Eclipse IDE 2022-06, DBMS: Oracle SQL Developer-22.2.0.173, erwin Data Modeler

5) 프로젝트 명: 서울시 주요 관광지 추천 및 시각화 ( Python )

- 수행 기간: 2022.10 ~ 2022.11 (약 2개월 소요)

- 주요 역할: plot, bar, 지도 시각화를 활용한 구 별 관광거리의 개수와 위치를 시각화

- 업무 성과: Open API 사용, pandas를 활용한 데이터 정제, matplotlib을 활용한 데이터 시각화, folium을 활용한 지도 데이터 시각화(지도맵 차트) 능력

을 키웠습니다. Open API 출처: 서울 열린 데이터 광장 개발환경: PyCharm Community Edition 2022.2.2

6) 프로젝트 명: 소켓 채팅 프로그램 (C)

- 수행 기간: 2022.05 ~ 2022.07 (약 2개월 소요)

- 주요 역할: 서버와 클라이언트 간의 통신, 10명까지의 클라이언트 접속을 허용

- 업무 성과: 네트워크 프로그래밍에 필요한 다양한 함수(socket, bind, connect, listen) 활용 능력을 키웠습니다. 개발환경: Visual Studio 2019

7) 프로젝트 명: 콘솔 테트리스 프로그램 (C)

- 수행 기간: 2022.05 ~ 2022.06 (약 1개월 소요)

- 주요 역할: S를 누르면 게임 실행, 게임 설명, 새 게임 시작, 일시정지 기능, 점수, 난이도, 다음에 나올 블록 추가, 최고 기록 기능 추가

- 업무 성과: 기존의 콘솔 테트리스 프로그램에 필요한 인터페이스를 직접 구현함으로써 독해력과 응용력을 기를 수 있었습니다.

개발환경: Visual Studio 2019

8) 프로젝트 명: 콘솔 오목 프로그램 (C)

- 수행 기간: 2022.04 ~ 2022.05 (약 1개월 소요)

- 주요 역할: windows 함수, gotoxy() 함수를 활용한 UI 설계, 제어문 로직을 활용한 금수 알고리즘, 무승부, 2인용 입력 가능 구현했습니다.

- 업무 성과: 실무에 쓰이는 기능을 직접 구현해봄으로써, C언어 문법의 전반적인 활용 능력을 키웠습니다. 개발환경: Visual Studio 2019

9) 프로젝트 명: 학생 관리 프로그램 (C)

- 수행 기간: 2022.04 ~ 2022.05 (약 1개월 소요)

- 주요 역할: 연결 리스트(포인터) 활용을 통해 학생의 추가, 삭제, 조회, 갱신 기능을 구현했습니다.

- 업무 성과: 연결 리스트 자료 구조에 대한 깊은 이해와 분석 능력을 키웠습니다. 개발환경: Visual Studio 2019

10) 프로젝트 명: 숫자 야구 프로그램 (C)

- 수행 기간: 2022.04 ~ 2022.05 (약 1개월 소요)

- 주요 역할: 배열과 제어문 로직을 활용한 숫자 검사를 통해 1~9자리까지의 숫자를 맞출 수 있도록 하였습니다.

- 업무 성과: 배열과 제어문의 심화 기능 구현을 통해, 다양한 알고리즘 분석 능력을 키웠습니다. 개발환경: Visual Studio 2019

11) 프로젝트 명: 성적 처리 프로그램 (C)

- 수행 기간: 2022.03 ~ 2022.04 (약 1개월 소요)

- 주요 역할: 파일 입출력 함수와 포인터 기능을 활용해서 학생의 성적을 파일에 입출력, 학생의 정보 입력 및 확인이 가능합니다.

- 업무 성과: 구조체와 배열, 포인터에 대한 심화된 지식과, 파일 입출력 함수의 사용법을 익혔습니다. 개발환경: Visual Studio 2019

12) 프로젝트 명: 영화관 박스오피스 (iOS)

- 수행 기간: 2022.03 ~ 2022.04 (약 1개월 소요)

- 주요 역할: 오픈 API로 영화진흥위원회의 박스오피스를 사용했습니다.

- 업무 성과: Tab Bar Controller와 webView를 사용해서 버튼을 클릭했을 때, 박스오피스 사이트로 이동할 수 있도록 구현했습니다.

Launch Screen을 활용하여 앱의 시작화면을 표시했습니다.

개발환경: Mac OS의 XCode

13) 프로젝트 명: 손가락 심리 테스트 (iOS)

- 수행 기간: 2021.11 ~ 2021.12 (약 1개월 소요)

- 주요 역할: 해당 손가락 조건의 심리 테스트 결과를 표시해주는 프로그램입니다.

- 업무 성과: Scene별 Connections Inspector를 활용해서 각 페이지를 유기적으로 연결하였습니다.

Interface Builder 객체인 Outlet 변수와 Action 메소드를 활용해서 데이터를 저장하고 이벤트를 처리했습니다.

개발환경: Mac OS의 XCode

14) 프로젝트 명: 360 VR 세계여행 프로젝트 (C#)

- 수행 기간: 2021.11 ~ 2021.12 (약 1개월 소요)

- 주요 역할: 버튼 클릭시 원하는 관광지로 이동해서 주변을 둘러볼 수 있습니다.

- 업무 성과: 코루틴을 활용해 다양한 실행 시점을 만들었습니다. Waifu2x 프로그램을 통해 관광지의 화질을 높일 수 있었다.

개발환경: Unity

## 자기소개서

### [성장배경]

#### [목표 의식]

저는 백엔드 개발자가 되어, 실용성 있고 체계적인 애플리케이션을 개발하는 것이 꿈입니다. 저는 대학교에서 프론트엔드 웹 개발, 모바일 웹 구축, PH

P를 공부하면서 웹 애플리케이션에 대한 호기심이 생겼습니다. 또한 Java기반 웹 프로젝트를 하면서 애플리케이션의 실행 흐름과 디자인 패턴을 익히게 되었습니다. 이것은 제가 JSP / Servlet 기반으로 서버 측 로직을 구현하는데 큰 힘이 되었고, SVM, K-NN모델 기반의 머신러닝 프로젝트를 하면서 지도 학습 모델의 로직과 Django MVT패턴의 흐름을 익혔습니다. 현재는 Spring Framework와 클라우드 기술을 접목시켜 상용화될 수 있는 웹 사이트를 개발할 예정입니다.

[목표가 생긴 이후의 공부 방식 변화]

컴퓨터에 대한 깊은 이해와 활용도를 높이기 위해서 컴퓨터활용능력 1급을 취득하였습니다. 그리고 소프트웨어 개발을 위해 꼭 필요한 업무 수행 능력을 기르기 위해서 정보처리산업기사를 준비하고 있습니다. 또한 고급언어의 기반이 되는 C언어를 전문적으로 깨우치기 위해 여러 가지 실무 프로젝트를 직접 만들어봄으로써 실전에 대비할 수 있는 능력을 키웠습니다. 3학년 2학기에는 클라우드 교육반에 지원하여 웹, 데이터 분석, 영상처리, 클라우드 분야에 대한 실무 프로젝트를 수행하였습니다.

## [학창시절(경험)]

[웹 프로젝트]

3학년 여름방학 때, 나태해지기 싫었던 저는 클라우드 교육반에 지원했고, Java기반의 웹 프로젝트를 진행하였습니다. 디자인 패턴으로는 MVC1 패턴을 사용했고, RDBMS로는 Oracle을 사용했습니다. HTML5 / CSS3 / JavaScript를 통해 웹 페이지 레이아웃을 구현했고, JSP와 Servlet을 통해서 서버 측 로직을 구현했습니다. 웹 애플리케이션 서버로는 Apache Tomcat을 사용했습니다. 웹 애플리케이션이 어떻게 만들어지고 실행되는지를 직접 경험했고, MVC1 패턴의 한계를 경험했습니다. 이후에 진행될 프로젝트에서는 개선된 MVC패턴과 Spring Framework를 통해서 웹 개발을 진행할 예정입니다.

[머신러닝을 접목시킨 웹 프로젝트]

클라우드 교육반의 2번째 프로젝트로 Python기반의 머신러닝 프로젝트를 진행하였습니다. 웹 프레임워크로는 Django 4.1.3을 사용했습니다. 데이터 반복 학습을 위한 SVM모델, 글자 인식을 위한 K-NN모델 사용했고, Django의 MVT패턴을 구현했습니다. HTML5 / CSS3 / JavaScript를 통한 웹 페이지 레이아웃 구현, sqlite3를 통해 DB를 관리했습니다. 이후에는 클라우드를 접목시켜 상용화를 목표로 한 프로그램을 만들 계획입니다.

[C기반의 실무 프로젝트]

저는 대학교 생활을 하면서 C언어를 활용해 소켓 채팅, 숫자 야구, 오목, 학생 관리, 콘솔 테트리스 프로그램 등의 실무 프로젝트를 수행하였습니다. 기존 소스에 소켓, system 함수, 2차원 배열, 연결 리스트(포인터), 제어문 로직, malloc 등을 활용해서 더 실용적인 프로그램을 만들었습니다. 또한 다양한 함수의 활용을 위해서 MSDN, cplusplus 사이트에 있는 효율적이고 간편한 함수를 찾아서 프로젝트에 적용했습니다.

[자격증 취득]

MS 프로그램의 기본적인 사용법을 익히고, 컴퓨터의 심화된 기능을 공부하기 위해 MOS Master, 컴퓨터활용능력 1급을 취득하였습니다. 최근에는 IT업종에 대한 전문적인 지식과 기술을 갖추기 위해 정보처리산업기사 자격증을 취득하였습니다.

## [성격]

성격 - [친화력]

저는 평소애 사람들과 소통하는 것을 좋아합니다. 혼자 있을 때보다 사람들과 함께 있을 때, 에너지를 얻습니다. 또한 사람들과 친해질 때, 그 사람과 나의 공통점을 찾고자 노력합니다. 공통점을 찾은 이후에는, 그 점에 대한 서로의 감정과 생각을 공유하면서 쉽게 친해집니다. 이러한 저의 성격은 전공 분야에도 적용이 되었습니다. 생소하고 어려운 분야의 내용을 학습할 때, 지금까지 제가 겪었던 경험과 지식을 총동원해서 그 내용과의 공통점을 찾고자 노력했고, 그 분야와 원활한 소통이 가능했습니다.

성격- [호기심]

저는 새로운 것을 배울 때, 열정적인 자세로 원리를 파헤치는 것을 좋아합니다. 그 원리를 알아내는데 시간을 쓰는 것을 주저하지 않고, 그것이 전공과 관련된 원리라면 더욱 그렇습니다. 이것은 제가 백엔드 개발을 하는데 큰 도움이 될 것이라 생각합니다.

## [지원동기]

[도전 정신]

백엔드 부서에 지원하기 위해 가장 중요한 것은 서버 측 로직에 대한 이해와 협업이라고 생각합니다. 또한 기존의 웹에서 확장된 더욱 체계적인 웹 애플리케이션 개발을 하고 싶습니다. 저는 프로그램의 깊은 로직을 이해할 때, 성취감을 느낍니다. 그리고 다른 사람의 좋은 알고리즘 사례를 분석하면서 영감을 얻고, 저만의 방식을 찾아서 알고리즘을 구현하는 것을 좋아합니다. 제가 회사에 입사해서 새로운 알고리즘을 구현하는 기회가 생긴다면, 남들

보다 더 수월하게 문제를 해결해 나갈 자신이 있습니다.

[최종 목표]

프로그램에 적합한 최적의 프레임워크와 알고리즘을 찾고, 끊임없이 유지보수하여 새로운 가치를 지닌 혁신적인 프로그램을 개발하는 것입니다.