



한강민님을 응원해보세요!

지금 만족하고 있어요

한강민

풀 스택 개발자



시간이 지남에 따라 기술은 지속적으로 발전하고 이를 활용한 방법들은 그 수를 헤아릴 수 없을 정도로 늘어난 지금, 개발자는 꾸준한 사람이 어울리는 직업이라고 생각합니다. 스스로에게 질문을 지속적으로 던지며, 부족한 부분을 꾸준히 쌓아가는 모습, 기술에 대한 호기심 그리고 열정으로 어제보다 내일이 나은 개발자가 되도록 노력하고 있습니다.

기술 스택

JavaScript, TypeScript, NestJS, Next.js

경력

플랜온마스

사원 | 개발팀

2021.04. ~ 2022.12. (1년 9개월)

[KU산학협력성과페스티벌]

* 2021년 12월

* 인원

- 디자이너 1명

- 개발 3명

- 인사 2명

추천해요 👍

제안하기 ✉

댓글 💬

- 촬영 1명

* 환경

- Twinmotion

- NodeJS, ExpressJS

- VueJS, html, css

- Photoshop

- Blender, 3D Max

* 업무내용

- 다수의 기업과 커뮤니케이션을 하며 일정을 조율한 경험

- 기업에게 받은 자료를 취합하여 기업부스에 거치 될 판넬이미지를 Photoshop과 파워포인트를 사용해 제작

- 창업 지원단과 캠퍼스 타운 사업단에 사용 될 구조물을 3D Max 툴을 사용해 제작

[KU산학협력성과페스티벌 페이지]

- <http://project.planonmars.com/lincplus/>

[생존수영연구소]

* 2022년 1월 선박 사고 VR 교육

* 인원

- 디자이너 1명

- 개발 1명

* 환경

- Unreal Engine

- NodeJS, ExpressJS, C++

- Photoshop

- Blender, 3D Max

* 업무내용

- 선박 사고 시 실내에서 대피하는 교육 시뮬레이션 프로그램 제작

- 선박 사고 시나리오 재현을 위해 Unreal Engine의 Blueprint로 로직을 작성

- 구명조끼, 구명보트, 신호탄 등의 사용 방법 영상을 Photoshop으로 파노라마 형태로 제작

- 가상 공간 내의 UI를 컨트롤러를 사용해 상호작용 할 수 있도록 변경

- 상호작용과 선박 사고 발

댓글 0

- 시나리오 진행 중 프레임 느림으로 어시러움 유발을 방지하기 위해 배치되는 Mesh와

Material을 Low, Middle, High 퀄리티로 나누고 LOD 기능을 사용해 사용자의 거리별로 다르게 표기 되도록 최적화

- 교육자가 교육생의 화면을 보고 평가하기 위한 모니터링 시스템과 프록시 서버 개발

* 2022년 5월 실내 화재 사고 VR 안전교육

* 인원

- 디자이너 1명

- 개발 1명

* 환경

- Unreal Engine

- NodeJS, ExpressJS, C++

- Photoshop

- Blender, 3D Max

* 업무내용

- 화재 사고 시 대피하는 교육 시뮬레이션 프로그램 제작

- 화재 사고 시나리오 재현을 위해 Unreal Engine의 Blueprint로 로직을 작성

- 소화기, 비상 사다리 등의 사용 방법 영상을 Photoshop으로 파노라마 형태로 제작

- 사용자로 부터 멀리 떨어져 있는 물체와 상호작용 하기 위해 컨트롤러의 레이저 포인터 기능을 구현

- 화재 사고로 이어 질 수 있는 물건들을 식별하기 쉽게 표기하는 기능을 구현

- 상호작용과 화재 발생 시 생기는 Effect 제작

- 시나리오 진행 중 프레임 드랍으로 어지러움 유발을 방지하기 위해 배치되는 Mesh와

Material을 Low, Middle, High 퀄리티로 나누고 LOD 기능을 사용해 사용자의 거리별로 다르게 표기 되도록 최적화

- 교육자가 교육생의 화면을 보고 평가하기 위한 모니터링 시스템과 프록시 서버 개발

[링크룸]

* 2022년 9월 메타버스 화상채팅

* 인원

- 디자이너 2명

- 개발 3명

* 환경

- Unreal Engine

- NodeJS, ExpressJS, C++

댓글 0

- WebRtc, Socket.IO
- Photoshop
- Blender, 3D Max

* 업무내용

- Mesh와 Lighting을 배치 및 최적화 작업
- 회의 공간, 메뉴, 채팅 등 각종 UI/UX 제작
- WebRTC를 사용해 화상 채팅 기능 구현
- 파일 공유 시스템 제작
- 텍스트 채팅을 위한 프록시 서버 개발

포트폴리오

URL

[ToonFlix 노션 페이지](#)



[SirenOrder 노션 페이지](#)



교육

인천 효성고등학교

고등학교 | 이과계열

2014.02. ~ 2017.02. | 졸업

대외활동

카카오테크 부트캠프

한국전파진흥협회, 구름

댓글 💬

카카오와 구름이 함께 주관하는 프로그램으로 실무 중심의 교육과 실습으로 "좋은 개발자 양성"이라는 취지를 가진 부트캠프 입니다. 기본 적인 네트워크, OS등 클라우드의 기초 지식을 학습 하였습니다. 실제 실무에서 자주 사용되는 Kubernetes와 같은 오케스트레이션 서비스와 Jenkins, ArgoCD와 같은 기술에 대해 이론 학습, 실습을 하고 있습니다. 또한 Terraform, Ansible을 사용하여 인프라 구성을 실습하며 DevOps 역량을 강화할 뿐 아니라, 서비스를 더 넓은 관점에서 볼 수 있게 되어 이슈를 더욱 유연하게 대응 할 수 있는 능력도 키울 수 있었습니다. 이 외에도 여러 팀원들과 함께 프로젝트를 진행하며 Git, Slack과 같은 협업 툴을 사용할 때 Git flow, PR Template 등 컨벤션을 정해 규칙적이고 효율적인 커뮤니케이션을 하는 방법을 체득하고 있습니다.

2023 Dev-Matching: 웹 백엔드 개발자

프로그래머스

데브매칭은 참여한 다양한 기업들에게 프로그래머스에서 제공하는 코딩테스트 문제를 풀 점수와 함께 이력서가 전달되고, 매칭에 참여한 기업들이 필요한 인재들을 직접 스카웃해 가는 채용 프로그램 입니다. 이 채용 프로그램의 가장 큰 장점은 기업들이 바라는 인재들의 수준을 가늠 할 수 있다는 점 입니다. 수준을 가늠 하는 척도로 사용되는 코딩테스트의 문제는 총 4가지이며 알고리즘과 자료구조, SQL의 유형으로 나뉘어져 있습니다. 이 문제들을 통해 저의 수준이 어느 정도 부합하는 지를 명확하게 알 수 있었습니다. 또한 매칭 된 기업들과 면접을 볼 수 있어 여러 면접 경험을 쌓았습니다. 이러한 경험들은 나를 어필 할 수 있는 방법을 생각하게 했고, 자신의 수준이 어느 정도인지 되돌아보며 부족한 부분을 찾아 채울 수 있는 계기가 되었던 의미있는 활동이었습니다.

2022 GDSC Code Bridge

GDSC DAU

GDSC DAU가 주최하는 Code Bridge 컨퍼런스는 현업에 종사하시는 실력자 분들의 경험과 개발에 관한 이야기를 들을 수 있는 소통과 교류의 창구를 위해 개최된 컨퍼런스 입니다. 총 6분의 강연자 분이 계셨고 백엔드, AI, 보안과 해킹, 코딩 테스트 준비 노하우 등 다양한 세션이 준비 되어 있었습니다. 제가 가장 관심 있게 들었던 세션은 백엔드 개발자로 일하고 계신 연사자분의 강연 이였습니다. 강연자분의 취업을 준비했던 과정과 경험 등을 진솔하게 말씀 해주셨고 같은 분야로 취업을 준비하고 있는 저에게 취업을 위한 기술 스택, 공부 방향성 등 나아가야 할 갈피를 잡게 해주었습니다. 이 외에도 기업 코딩 테스트 준비를 위한 팁, 해커의 입장에서 바라본 보안 등 여러 세션들은 좋은 개발자가 되기 위한 생각을 할 수 있게 해 정말 유익한 시간이였습니다.

댓글 0

언리얼 서밋은 개방적이고 진보된 3D 리얼타임 창작 플랫폼인 언리얼 엔진의 혁신적인 기술, 서비스를 소개하고 이를 활용한 리얼타임 3D 인터랙티브 콘텐츠 제작 경험을 공유하는 컨퍼런스입니다.

언리얼 서밋에서는 정교한 리깅과 현실적인 질감 표현으로 만들어진 가상의 인간인 메타휴먼, 사실적인 재질을 제공하고 이를 커스텀 할 수 있는 퀵셀 믹서, 앞으로 출시 될 언리얼엔진5의 새로운 최적화 기법인 나나이트와 기존의 라이트 보다 정확해진 리플렉션, 이미시브 라이트가 GI에 반응하는 루멘 등 차세대 기술들을 발표했습니다. 이 외에도 서밋에서 발표한 수많은 기술들은 현재 영상, CG 효과 처리, 게임 등 현대에 들어서 주목 받고 있고 여러 분야에서 사용 될 것으로 생각됩니다. 저 또한 언리얼엔진을 활용하여 다양한 플랫폼에 사용하고 있는 크리에이터로서 보다 손쉽고 높은 퀄리티 결과물을 제작하기 위한 언리얼만의 차세대 기술들은 새로운 도전을 꿈꾸게 했습니다.

언리얼 서밋은 온라인에서 진행 되었지만 질의응답 시간에서 실시간으로 강연자와 소통 할 수 있어 다양한 의문점들을 해소하고 지식들을 얻을 수 있는 뜻 깊은 활동 이였습니다.

자격증

정보처리산업기사

80 | 한국산업인력공단
2023.09.

자기소개

저는 어릴 적부터 음악을 좋아해 음악 학원에 다니면서 재수 포함 4년을 연습해 대학을 진학 했었습니다. 짧은 기간 동안 대학에 다니며 졸업 이후의 미래에 대한 고민이 깊어졌고, 학업에 집중하기 어려워 생각을 정리하기 위해 입대를 하게 되었습니다. 군 복무 중 동기 중 한 명이 개발 공부로 캐나다 유학을 다녀왔다는 이야기를 듣고 “개발자는 어떻게 프로그램을 만들까”라는 호기심이 생겨 연등 시간에 공부를 하던 동기 옆에서 개발을 하는 모습을 지켜보게 되었습니다. 생각하는 바를 코드로 구현해 내었을 때 개발이 가지고 있는 무한한 가능성에 흥미를 느끼게 되었고, 저 또한 옆에서 곁

댓글 0

작

ToDoList 같은 작은

프로젝트부터 점차 놀이공원 시뮬레이터와 같이 스레드가 필요한 프로그램까지 제작하게 되었습니다. 이를 통해 생기는 결과물들로 인한 성취감은 개발자로서 꿈을 꾸게 하였습니다.

꿈을 이루기 위해 부족한 부분을 채우고 다듬어 첫 회사에 입사 지원을 하게 되었습니다.

입사하게 된 회사에서 KU 산학협력 성과 페스티벌이라는 프로젝트에서 인사 담당 업무를 맡게 되었습니다. 다수의 기업과 커뮤니케이션을 하며 자료를 취합하고 일정을 조율하는 업무를 주로 했었습니다. 하지만 소통을 하며 소요되는 시간이 길었고, 이는 의사소통을 위한 준비가 잘 되어 있지 않아 발생한 문제라고 생각했습니다. 이를 해결하기 위해 명확한 의사 전달을 위한 템플릿을 제작하였고, 이를 통해 커뮤니케이션에 소요되는 시간을 단축할 수 있었습니다. 이 경험을 바탕으로 반달 소프트 스마트 팜 제작 프로젝트에서 개발 파트를 맡아 디자이너와 협업을 하며 개발 프로세스를 효율적으로 이끌어본 경험이 있습니다. 업무를 세분화하고 일의 분배와 기간을 명확하게 정해 매일 짧은 회의 시간을 가지며 진행 현황과 진행하며 어려운 점, 서로가 도울 수 있는 점을 공유했습니다. 이러한 효율적인 커뮤니케이션 덕분에 개발 프로세스가 가속화되었고, 제작 기간을 단축할 수 있었습니다. 그로 인해 생긴 여유 시간은 프로젝트 품질에 집중할 수 있게 하여 결과물의 퀄리티 또한 향상되었습니다. 또한 다양한 대외 활동을 하면서 관점에 따른 접근 방법, 현직자 분들의 생각, 노하우, 경험을 듣고 배우며 좋은 개발자가 되기 위한 방향성을 잡을 수 있게 되었습니다.

어려운 시간을 헤쳐 나가려는 의지와 원활한 소통을 위한 방법, 그리고 꾸준한 정진을 통해 저는 이미 성장할 조건을 갖추었다고 생각합니다. 당사에 입사해서도 이 모습을 잃지 않고 발전하며 함께 성장하고 싶습니다.

Powered by Rallit.