

이 력 서



이름	류 혜 림	영문	Hyerim Ryu	한문	柳 慧 林
주민번호	890812 - 2*****			나이	31
휴대폰	010 - 3180 - 2144		E-mail	hyerim0812@naver.com	
주소	경기도 파주시 번영로55				

학력사항

재학기간	학교명 및 전공	학점	구분
2008.03~2015.08	경희대학교 스페인어/시각정보디자인	3.74 / 4.5	졸업

수행 프로젝트

프로젝트명	개발기간	개발인원	개발환경
momoa (쇼핑몰)	일주일(7일)	팀 프로젝트(5명)	html, css, js, php (Visual Studio Code)
ateat (맛집 SNS 어플)	한 달 반	1인 개발	java, xml (Android Studio)
morning routine (알람)	2주(14일)	1인 개발	java (eclipse)

SpinMon(게임), clickclick, MatchPic, sokoban, 숫자야구게임, 주민번호 알고리즘 등

보유기술

Front-End	Back-End	DBMS	etc
<ul style="list-style-type: none">• HTML5• CSS• Javascript• React Native	<ul style="list-style-type: none">• Java• PHP	<ul style="list-style-type: none">• MySQL• SQLite• Firebase	<ul style="list-style-type: none">• GitHub• Balsamiq Mockups3• Adobe Photoshop• Adobe Illustrator

활동사항

기간	기관 및 장소	활동내용	활동구분
2012.10~2013.02	RAIZE GSL 컨설팅	마케팅/리서치부분	인턴

위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다.

2019 년 05 월 01 일

성 명 : 류 혜 림 (인)

자기소개서

성장과정

[이상과 현실 사이의 팽팽]

중학생 때 방과 후 동아리로 미술부 활동을 하였습니다. 미술을 계속하고 싶었는데 부모님은 반대 하였습니다. 한국에서 미술하면 밥 굶는다는, 현실적인 부분도 생각해야 한다고 했습니다. 인문계 고등학교에 진학하여, 미술 대신 유럽어학부로 입학했습니다. 부모님이 걱정하게 하고 싶지 않았습니다. 하지만 제 꿈도 포기하고 싶지 않았습니다. 그래서 복수전공으로 시각디자인을 선택했습니다. 주변에서 우려가 많았습니다. 디자인과의 과제량이 워낙 많기도 하고, 비 실기에, 남들과 다른 선택을 하는 만큼 걱정이 많았습니다. 디자인과 수업에 들어가니, 역시 시선 집중이었습니다. 출석부에 적힌 제 전공이 교수님도, 학과 친구들도 생소하다보니 출석을 부를 때마다 몇 번이고 되물었고, 과제량은 생각보다 더 많아서 밤을 새우기 일쑤였습니다. 아침 9시 수업의 과제를 아침 7시까지 하는 날도 있었습니다. 몇 번 포기 할 고비가 오기도 했지만, 하고 싶은 공부를 한다는 것에 감사하며 열심히 했습니다. 추상적인 아이디어를 시각화 하는 과정이 재미있었습니다. 그 결과, 양 쪽 전공 교수님들의 추천으로 경희대 융합 장학생으로 선정되어 장학금과 장학도 받았습니다. 학점도 꾸준히 올라서, 계절학기 등 추가 학기성적을 제외하면, 4학년 1,2학기 성적이 각 4.1, 4.22로 노력의 결과도 만족할 정도로 받았습니다. 이러한 과정을 통해 새로운 학문에 대한 두려움을 극복하고, 힘든 일이 있어도 포기하지 않는 근성과 끈기를 배웠습니다. 시시각각 변하는 소프트웨어 업계에선 평생 학습해야 한다고 하는데, 이에 필요한 기본 생각과 태도를 다졌습니다. 학교에서 배운 과정이 생각을 표현하는 과정이었다면, 프로그래밍은 아이디어를 구현하는 방법이라고 생각합니다. 머릿속에 맴도는 이상(idea)을 실현하고 싶어 프로그래밍을 배우는 계기가 되었습니다.

성격과 강점

[성격: 열정적인 중재자 INFP-A]

MBTI 유형 중 INFP형으로, 외향과 내향의 비율이 49%:51%로 내향적인 성향이 더 강하나, 사람들과 두루 잘 어울립니다. 다양한 활동들을 통해 무리에 잘 융화되어 어울리는 편입니다. 다른 사람의 시선을 신경 쓰기보다 제 자신에 집중하는 것을 좋아하며 관심 있는 분야에 몰입하는 과정을 좋아합니다. 시작도 하기 전에 결과를 미리 판단하기보다는 일단 시작하고, 시작하면 최선을 다 하는 성격입니다.

[강점: 기획력]

디자인학과에서 시각적 이미지도 중요하지만 더 중요하게 배운 건 ‘사용자 중심’ 사고입니다. 컨설팅 회사에서 인턴생활을 할 때, YBM어학원의 어학연수 세미나 홍보 업무를 맡았습니다. A팀과 B팀으로 나뉘서 진행했습니다. A팀은 세미나에 대한 전단지를 만들어 유동인구가 많은 강남역과 어학원 근처에서 홍보를 진행했습니다. 단체복을 맞춰 입고, 전단지 디자인도 잘 나왔고, 다들 의욕도 넘쳤습니다. 하지만 곰곰이 생각해보니 제가 그 동안 받은 수많은 전단지들 중 기억에 남는 것이 없었습니다. 그래서 저희 팀은 다르게 접근했습니다. 실제 어학연수를 하고 있는 사람들의 연령 분포 데이터를 기반으로 사용자 타겟을 외대 학생들로 좁히고, 젊은 연령층은 낯선 사람이 접근하는데 거부감이 있다는 것에 착안하여 호기심을 유발할 만한 실제 사람크기의 ‘포스트잇 맨’을 만들었습니다. 어학연수에 대한 고민을 적으면 질의 응답하는 방법으로 사용자 맞춤형 정보를 제공하고 사용자 참여를 유도하여 긍정적인 반응을 이끌었습니다. 이 포스트잇 맨은 실제 세미나에서도 활용 되었습니다. 아무

리 좋은 코드도 사용자가 없으면 빛을 보지 못 합니다. 사용자 편의성을 고려하여 사용자와 작업자 모두가 만족할 만한 가치 있는 서비스를 만들고 싶습니다.

교육사항 및 사회활동

(2016.05~2017.10) 캐나다 워킹홀리데이
(2012.08.21.~2012.10.16) 경희대 프리미엄 취업컨설팅 프로그램(OK MVP) 수료
(2012.07.17.~2012.08.1) 코스타리카 해외탐방
(2011.10.10.) 교육역량강화사업 융합학습대상자 장학생
(2011.02.09.~2011.02.19.) 제주도 국토대장정

지원동기

[빨리, 멀리 가는 방법]

기술이 사회적 영향력을 일으키는 사회에 살고 있습니다. 십년이면 강산도 변한다는 말이 있습니다. 2007년, 아이폰 출시 이후 스마트 폰이 대중화 된지 10년 정도의 시간이 지났습니다. 그 시간 동안 강산만 변한 게 아니라 개인의 생활 패턴이 달라졌습니다. 카톡으로 약속을 잡고, 일상을 인스타그램에 올리고, 휴일엔 넷플릭스를 보고, 배달의 민족으로 야식을 시킵니다. 불과 10년이라는 시간 동안 생활에 이렇게 큰 변화가 생길 수 있었던 데에는 어플의 발전이 크다고 생각합니다. 특히 안드로이드는 시장 점유율이 높고, 자바 기반으로 제품의 범위가 넓으며 모바일에 특화 되어 있다는 장점이 있습니다. 기술이 계속해서 발전하고 있고 수준이 높아짐에 따라 제공 할 수 있는 서비스의 질과 양이 많아지고, 다양한 요구를 처리하는데 다양한 배경의 사람도 필요하다고 생각합니다. 빨리 가려면 혼자가고, 멀리 가려면 함께 가라는 말이 있습니다. 급변하는 IT업계에서는 공동의 목표를 바라보며 빠르게, 멀리 갈 수 있다고 생각합니다. 회사에서 서로 좋은 영향을 주고받으며 성장하고 싶어 지원하였습니다.

입사포부

[백문이 불여 일타]

부족한 점이 있다면 빠르게 배워 실무가 가능한 수준이 되도록 하겠습니다. ‘백문이 불여 일타’라고 프로그래밍은 머리보다 손으로 익히는 것이 많다고 들었습니다. 이론과 더불어 코드 연습을 꾸준히 하겠습니다. 디자인 패턴을 익혀, 제가 쓴 코드가 불편함을 야기하지 않도록, 처음 본 사람도 이해 할 수 있도록 신경 쓰겠습니다. 프로그래밍은 팀이 함께하는 작업이라는 것을 명심하고 상대에 대한 배려를 기본으로 회사의 문화에 융화되어 어우러지는 구성원이 되겠습니다. 제 지식과 경험이 앞으로 회사에 도움이 된다면 기쁠 것 같습니다. 입사 후에도 꾸준히 역량을 개발하여 업무 효율성을 높여 성과를 내는데 일조하겠습니다.

기 술 소 개 서

보 유 기 술	분 류	내 용
	C언어	알고리즘에 대한 이해 및 연산자 등 프로그래밍의 기본 문법 학습
	JAVA	JAVA 문법 및 객체 지향 프로그래밍 기법
		Package 작성 / 인터페이스 구현 및 상속 구조 작성
		멀티 스레드(동기화) 응용 프로그램 작성
		입출력 스트림(I/O Stream)을 이용한 응용 프로그램 작성, 네트워크 모델의 이해와 Protocol설계, UML
	HTML 5 / CSS3	HTML5 기본 태그 사용 방법 숙지 및 Layout 구성 습득, CSS3를 이용한 Style 적용
	Javascript	JAVA Script 의 Library 인 JQuery 를 사용한 개발 방법 이해 및 습득
	bootstrap 라이브러리	bootstrap라이브러리를 사용한 스타일 적용
	PHP	서버 측에서 데이터베이스와 상호작용(데이터 저장 및 처리)
	Firebase	안드로이드 프로젝트와 Firebase 연동
	balsamiq	발사믹 목업 툴 사용
	git 형상관리	git을 사용하여 팀 프로젝트 형상관리

프로젝트 기술서
Web site (team project)

1) 프로젝트 개요

프로젝트 명	momoa	
개발기간	일주일	
개발인원	5명(팀 프로젝트)	
담당역할	로그인, 회원가입, 위시리스트 페이지	
개발환경	Client Side	
	구현 언어	HTML, CSS, Javascript, JQuery ,php
	개발도구	Visual Studio Code, Sublime Text3
	운영체제	Windows 7
	테스트 환경	Chrome, IE Edge, firefox
	외부라이브러리	bootstrap.js/css, jquery.mhead.js/css, jquery.cookie.js, swiper.js/css, font-awesome.css
	Database	MySQL

2) 프로젝트 소개

여러 쇼핑몰들의 A급 상품들을 모아모아 상품을 여러 쇼핑몰들의 상품 정보를 한 번에 볼 수 있도록 만든 쇼핑몰 중개 사이트

The image displays two distinct web page designs for a brand named 'moA'.

Left Design (Main Page):

- Header:** 'moA' logo and navigation links: HOME, TOP, ACTION, GALLERY, SHOPPING, ABOUT, CONTACT, BOARD.
- Main Banner:** Three models in casual outfits (jeans, t-shirts, jackets) against a pink background. A central grey box contains the 'moA' logo and the text 'HOMEOA'.
- Categories:**
 - OUTER:** Four items including a long coat, a jacket, a parka, and a quilted jacket.
 - ONE PIECE:** Four items including a yellow dress, a patterned dress, a white dress, and a white dress with a black collar.
 - SHOES:** Four items including brown loafers, white loafers, red loafers, and black loafers.
 - TOP:** Four items including a white long-sleeve shirt, a black long-sleeve shirt, a green long-sleeve shirt, and a white long-sleeve shirt with a graphic.
 - BOTTOM:** Four items including a black long-sleeve shirt, a pink skirt, a white dress, and a red dress.
- Footer:** '메인 페이지(웹)' (Main Page (Web)).

Right Design (Main Page):

- Header:** 'moA' logo and a hamburger menu icon.
- Main Banner:** Three models in casual outfits (jeans, t-shirts, jackets) against a pink background. A central grey box contains the 'moA' logo and the text 'S.P.N.G.'.
- Categories:**
 - OUTER:** Four items including a long coat, a jacket, a parka, and a quilted jacket.
 - ONE PIECE:** Four items including a yellow dress, a patterned dress, a white dress, and a white dress with a black collar.
 - SHOES:** Four items including brown loafers, white loafers, red loafers, and black loafers.
 - TOP:** Four items including a white long-sleeve shirt, a black long-sleeve shirt, a green long-sleeve shirt, and a white long-sleeve shirt with a graphic.
 - BOTTOM:** Four items including a black long-sleeve shirt, a pink skirt, a white dress, and a red dress.
- Footer:** '메인 페이지(반응형)' (Main Page (Responsive)).

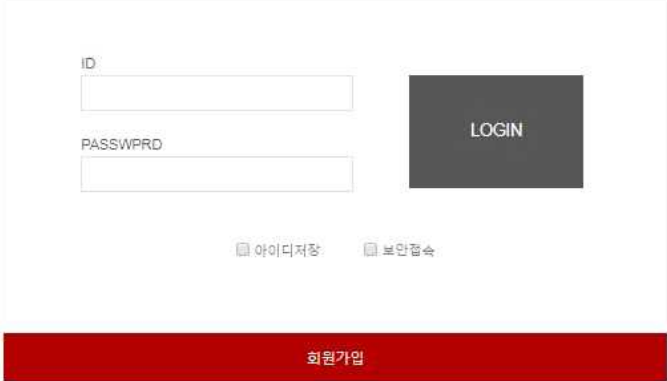

test url : http://jian86.dothome.co.kr/momoa/mainPage.php

• id : test • password : 123456

주요 기능

1. 회원 : 로그인, 회원가입 ,위시리스트 DB관리
2. 관리자 : 상품 정보 추가(이미지, 상품명, 가격, 쇼핑몰 링크 등)
3. 회원가입 : ID, 비밀번호, 이름 등
4. 메인페이지 및 사이드페이지 각 메뉴별 DB 연동 서버를 통한 콘텐츠 구현
5. DB연동 : 회원가입, 로그인, 상품 정보
6. board :문의하기, 공지사항

※쇼핑몰에 사용한 사진들은 쇼핑몰 업체와 협약하여 저작권 문제가 없도록 진행

로그인	설명
	<p>[Login]</p> <ul style="list-style-type: none"> → 외부 css 파일 link로 연결 반응형 적용 → 아이디, 비밀번호: form태그에 POST 방식의 메소드를 사용하여 사용자 정보 노출 방지, 각 항목에 적합한 input type(text, pw) 적용 → 로그인 버튼의 onclick 에 signIn() 메소드 사용 → 회원가입 버튼 누르면 register.php로 서버로 전달 및 회원가입 페이지로 이동
회원가입	설명
	<p>[Resister(회원가입)]</p> <ul style="list-style-type: none"> → 각 입력폼에 적합한 input type적용 ex)핸드폰 번호: number, maxlength, 이메일: select의 option, 생일:date 등 → 회원가입폼 작성 완료 하면 onclick="signIn() 발동, 취소하기는 메인페이지로 이동 → 유효성 검사 checkReg(); 함수사용

WishList	설명												
<div><div>WishList (2)</div><div>* 위시리스트에 담긴 상품은 7일 동안 보관됩니다.</div><table><tr><th>no</th><th>이미지</th><th>상품정보</th><th>삭제</th></tr><tr><td>1</td><td></td><td>spring 울옷 니트 20,000원 사러가기</td><td>×</td></tr><tr><td>2</td><td></td><td>spring 울옷 니트 20,000원 사러가기</td><td>×</td></tr></table><div>1 2 3 4 5</div></div>	no	이미지	상품정보	삭제	1		spring 울옷 니트 20,000원 사러가기	×	2		spring 울옷 니트 20,000원 사러가기	×	<p>[WishList]</p> <ul style="list-style-type: none">→ 부트스트랩(CDN) 사용하여 table 구성, 하단에 pagination으로 페이지 번호 구성→ 호버 : <thead>로 헤드와 <tbody>를 구분하여 테이블 헤드부분은 호버 없이 고정하고 아이tem 부분만 호버 적용→ 상품정보의 사러가기 버튼을 누르면 해당 쇼핑몰 링크로 연결→ 삭제: 삭제 버튼을 누르면 사용자의 확인이 한 번 더 필요한 confirm()으로 사용자 실수 방지
no	이미지	상품정보	삭제										
1		spring 울옷 니트 20,000원 사러가기	×										
2		spring 울옷 니트 20,000원 사러가기	×										

프로젝트 기술서

Native App(Android)

1) 프로젝트 개요

프로젝트명	ateat (My Real 맛집 리스트)	
개발기간	한 달 반	
개발인원	1인 개발	
담당역할	기획서 작성, UI, UX 구성, 필요기능 구현, 외부 라이브러리 사용, 머티리얼 디자인 적용 파일 입출력, Firebase 를 이용한 서버 연동작업, GitHub를 사용한 형상관리	
개발환경	OS	android
	Development Tool	Android Studio, JDK, SDK
	Language	java, xml
	DB	Firebase



2) 프로젝트 소개

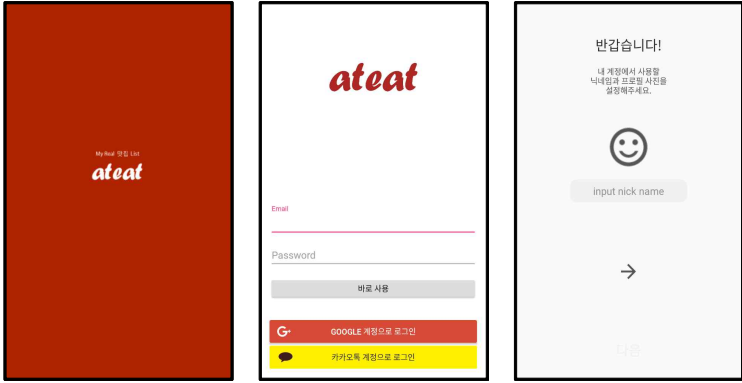
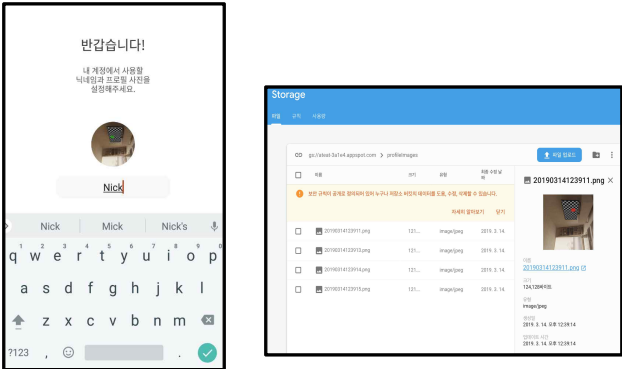
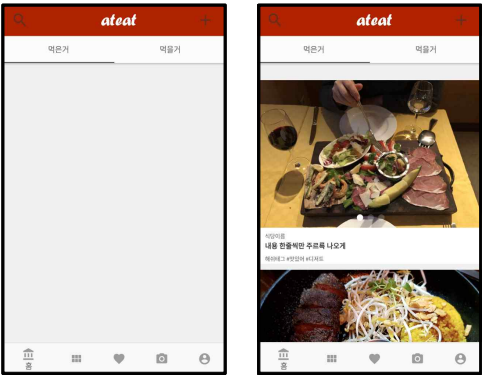
[음식 인증샷을 활용한 맛 집 리스트 어플리케이션]

불확실성한 정보 속에 내가 직접 먹고 고른 확실한 맛 집만 모아 만든 맛집 SNS

주요 기능

- ① 프로필 사진, 닉네임 지정 ② 사진촬영 ③ 사진업로드 ④ 메모기능

Playstore: https://play.google.com/store/apps/details?id=kr.co.teada.ateat_project01

Intro	설명
	<p>→ 타이머 사용, 인트로 화면에 로고 노출. 3초 뒤 로그인 페이지로 이동</p> <p>→ 앱 첫 실행 시 프로필과 닉네임 설정화면</p>
프로필 사진 지정	설명
	<p>→ 갤러리앱에서 원하는 프로필 이미지를 지정하고, 닉네임을 설정하면 파이어베이스의 Storage에 지정한 데이터 저장</p> <p>→ manifest에서 인터넷 퍼미션, 스토리지 접근권한 설정</p> <p>→ 앱에 Firebase SDK 추가</p>
메인페이지	설명
	<p>→ 탭에 Fragment 2개 연결</p> <p>→ 카드뷰와, 리사이클러뷰를 사용하여 이미지와 데이터 출력</p> <p>→ Material Design 적용</p> <p>→ BottomNavigation 으로 사용자 편의성 고려</p>

프로젝트 기술서

Java

1) 프로젝트 개요

프로젝트 명	Morning Routine	
개발기간	2018.11.19. ~ 2018.11.30	
개발인원	1인 개발	
담당역할	기획, UI, 기능구현	
개발환경	OS	Windows 7
	Development Tool	JDK8, JRE8, Eclipse Juno
	Language	JAVA
	외부 라이브러리 혹은 기타 환경	기상청 API, Adobe Illustrator

2) 프로젝트 소개

[3 in 1] 알람

바쁜 아침시간 매일 확인하는 알람, 날씨, 오늘의 할 일을 하나의 프로그램에서 확인 할 수 있는 서비스

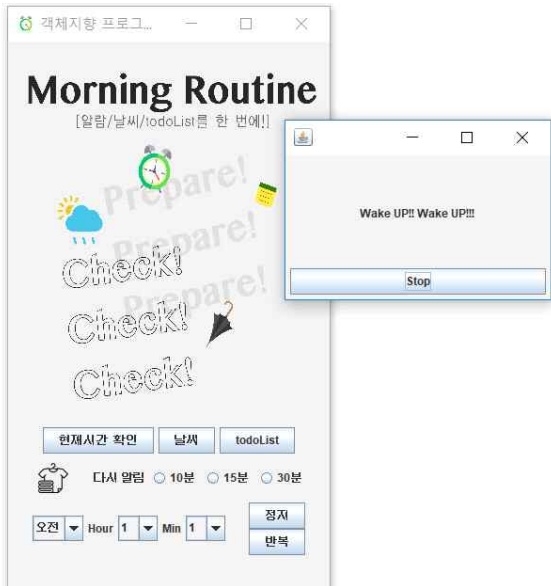
주요기능

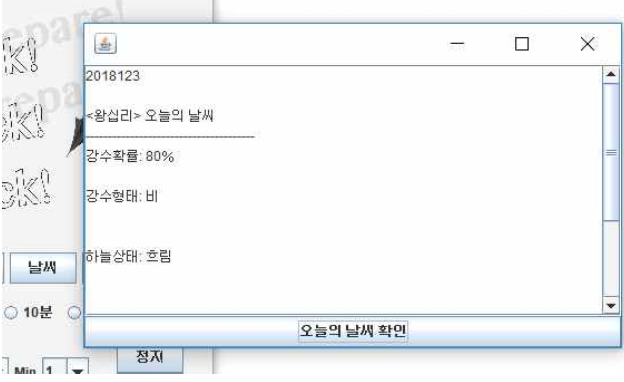
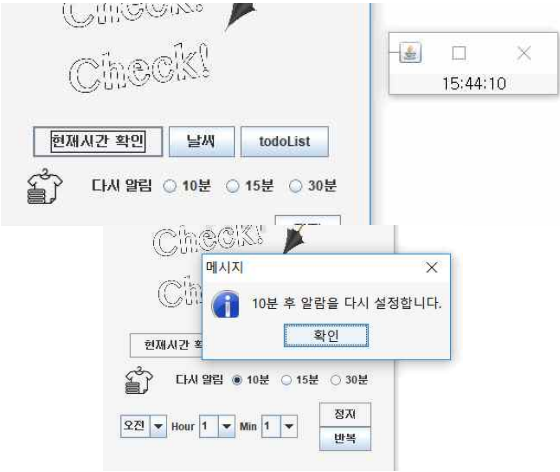
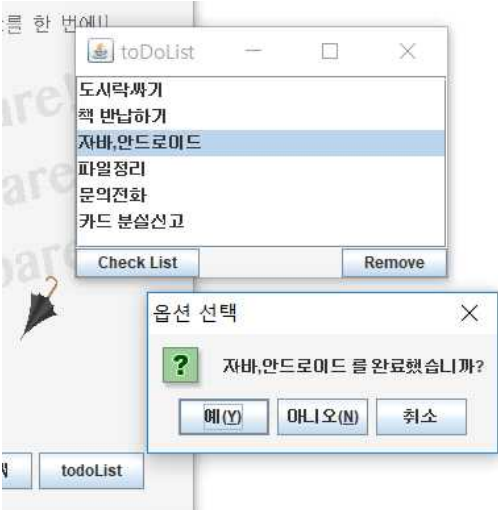
1. 기상청 날씨 API


1)Calendar에서 날짜별 기상 확인

2)해당 지역(왕십리)의 아침 최저기온, 낮 최고기온, 강수 확률, 강수형태 등 원하는 정보 출력

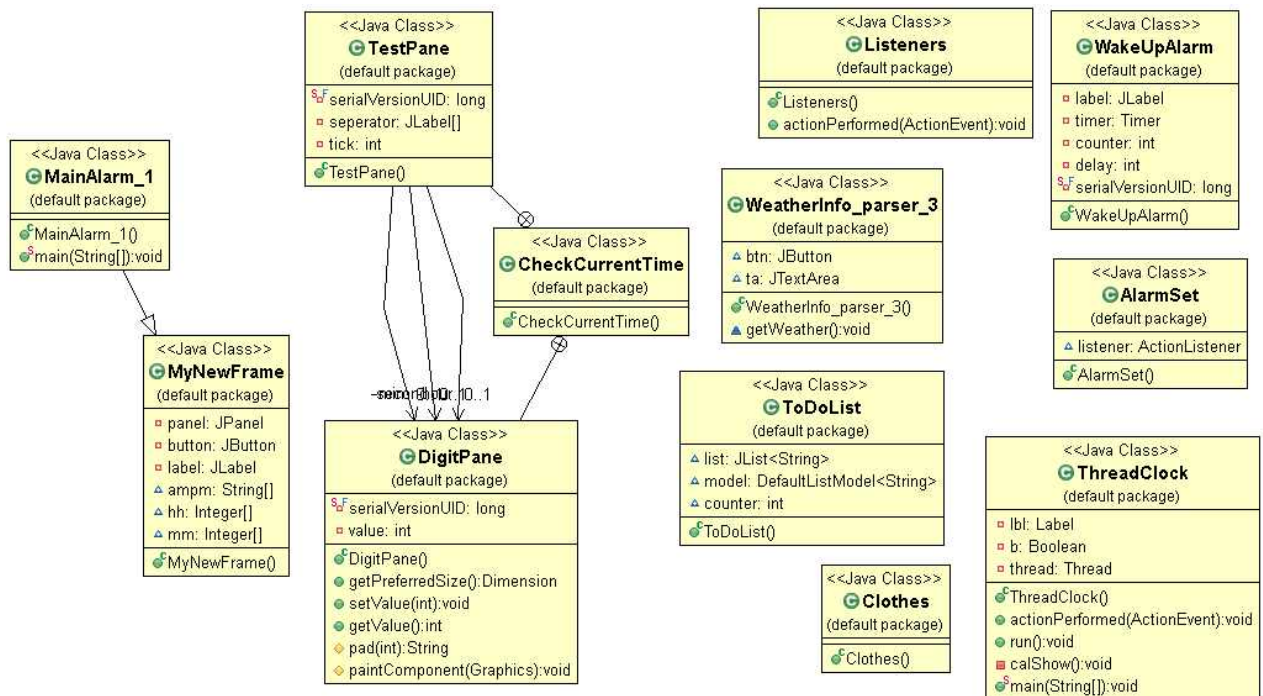
2. 알람 기능(타이머) 3. 현재 시간 확인 4. todoList 체크 5. 기온별 옷차림

첫 페이지	설명
	<p>→ My New Frame 을 상속 받고 , WakeUpAlarm 스레드를 진행하여 프로그램 실행 시 메인창과 알람 이 동시에 진행</p> <p>→ 멤버 필드에 접근 제어 지정자 private을 설정하고, 메소드에 public을 설정하여 정보은닉</p> <p>→JFrame을 상속(extends)받아 생성자 메소드 호출</p> <p>→버튼(btnStop)에 액션리스너를 추가하여 스탑 버튼을 눌렀을 때 바로 날씨 확인이 가능하도록 연결</p> <p>→Swing으로 GUI 구현</p>

기상청 Parsing	설명
	<p>→알람 끄기(Stop)버튼 누르면 날씨 확인 창으로 연결</p> <p>→기상청API(xml)를 받아와서 원하는 정보를 parsing 하여 출력</p> <p>→기상청 api parsing 출력 실패 시, 예외처리 작업</p>
시간확인	설명
	<p>→타이머 기능으로 현재 시간 표시</p> <p>→Timer 클래스를 사용하여 지정된 시간(5초) 후에 알람이 울리는 기능 구현</p> <p>→if 조건문을 사용하여 타이머에 대한 조건 설정</p> <p>→JPanel을 상속받아 메인의 라디오 버튼을 누르면 10분, 15분, 30분 선택 버튼 생성</p>
todoList	설명
	<p>→ToDoList의 항목을 ListCollection에 추가</p> <p>→리스트의 하단에 있는 두 버튼을 통해 내용을 추가하고 삭제 가능</p>

기온별 옷차림	설명
	<p>→ JFrame을 상속받고, 메인에서 옷 모양의 ImageIcon을 클릭하면 기온별 옷차림 추천 이미지 출력</p>

❖ S/W 설계 클래스 다이어그램(Class Diagram)



프로젝트 기술서


C언어

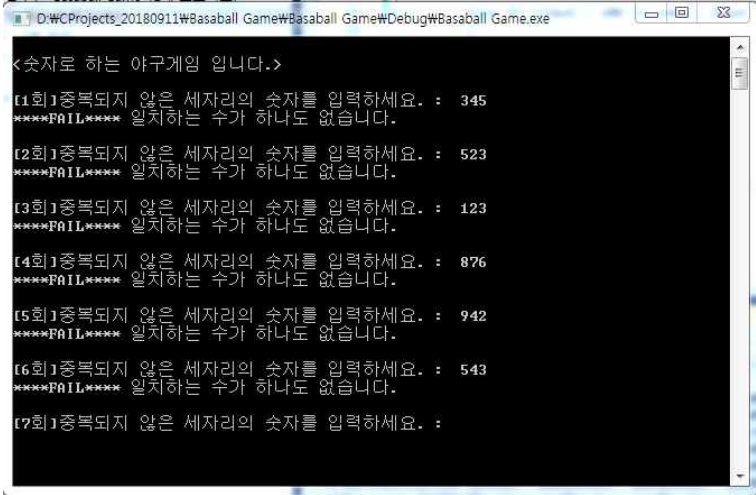
1) 프로젝트 개요

프로젝트 명	SOKOBAN, 숫자 야구 게임	
개발기간	하루	
개발인원	1인 개발	
개발환경	OS	window7
	Development Tool	Visual Studio
	Language	C언어

2) 프로젝트 소개

알고리즘에 대한 이해를 바탕으로 프로그램 언어와 틀에 대한 훈련

주요화면	설명
	<ul style="list-style-type: none"> → 전처리문 사용 (#include와 #define) → 2차 배열을 사용하여 #define에 미리 설정한 숫자로 그래픽 형태 구현 → 조건문으로 게임의 룰 구현 → 반복문을 사용하여 Map을 초기화하고 다시 그리는 함수 호출

주요 화면	설명
 <pre> D:\WCProjects_20180911\WBasaball Game\WBasaball Game\Debug\WBasaball Game.exe <숫자로 하는 야구게임입니다.> [1회] 중복되지 않은 세자리의 숫자를 입력하세요. : 345 ****FAIL**** 일치하는 수가 하나도 없습니다. [2회] 중복되지 않은 세자리의 숫자를 입력하세요. : 523 ****FAIL**** 일치하는 수가 하나도 없습니다. [3회] 중복되지 않은 세자리의 숫자를 입력하세요. : 123 ****FAIL**** 일치하는 수가 하나도 없습니다. [4회] 중복되지 않은 세자리의 숫자를 입력하세요. : 876 ****FAIL**** 일치하는 수가 하나도 없습니다. [5회] 중복되지 않은 세자리의 숫자를 입력하세요. : 942 ****FAIL**** 일치하는 수가 하나도 없습니다. [6회] 중복되지 않은 세자리의 숫자를 입력하세요. : 543 ****FAIL**** 일치하는 수가 하나도 없습니다. [7회] 중복되지 않은 세자리의 숫자를 입력하세요. : </pre>	<p>→ 랜덤 함수 사용을 사용하여 임의의 정답 생성 및 랜덤값 범위 3자릿수로 지정</p> <p>→ 임의 생성된 정답(3자리) 수에 맞춰 변수도 3개 생성</p> <p>→ scanf()로 사용자로부터 숫자 입력받으면, 조건문 시작.</p> <p>→ 다양한 연산자 사용 경우의 수 3가지에 맞춰 정답과 값 비교.</p> <p>→ 연산자 우선순위 이해 (논리연산자 보다 관계연산자가 먼저 진행)</p>