

이력서

	홍성혁 남 1993 년, 29 세		
	휴대폰	010-4290-8654	Email markhong93@naver.com
	전화번호	02-455-8654	
	주소	서울 광진구 구의 3 동	

학력 수원대학교 대학교(4 년) 졸업	경력 신입	희망 연봉 회사 내규에 따름	자격증 / 어학
-------------------------------	----------	--------------------	----------

학력

2014. 03 ~ 2020. 02 졸업	수원대학교 컴퓨터 소프트웨어 졸업논문 한이음 프로젝트 [학점 연계] - 부동산 빅데이터 스마트 챗봇
------------------------------	--

교육

2020. 04 ~ 2020. 12	JAVA 프레임기반 풀스택 양성 코리아 IT 아카데미 JAVA : 기본 Web : JS, JQuery Spring : 팀 협업 프로젝트 (RESTful api 진행)
------------------------	---

자기소개서

개요

본래 치기공학과에 재학을 하였으나, 단순한 손으로 만들어내는 것이 아닌, 논리적 과정을 통해 사람에게 도움을 주는 작품들을 창조하는 프로그래밍이 멋있어 보여, 반수를 통해 컴퓨터학과로 다시 재학하게 되었습니다. 전공 과정에서 C와 C#을 다룰 줄 알게 되고, 리눅스도 간단히 배웠습니다. 제 학교의 컴퓨터학과는 학부생 랩실을 따로 뒀었는데, 그곳에 들어가 파이썬을 배우고 파이썬과 openCV를 통해 간단한 얼굴 표정 분석기도 만들어 보았습니다.

졸업작품으로는 한이음이라는 멘토-멘티 국가 프로젝트 사업에서 진행하는 스마트 부동산 챗봇 프로젝트에 참여하였습니다. 해당 프로젝트의 기획 목적은, 실 거래가를 제공하는 기존의 서비스에 더하여 언론기사의 단어를 통해 긍정도 데이터를 가공하고, 가격 예측을 하여 부동산 거래가 변동을 알아보는 취지를 가지고 있었습니다. AWS에 서버를 Flask로 구축하고, 구글에서 제공하는 Dialog Flow로 챗봇을 동작 시키고, 웹훅을 통해, DB에 저장한 부동산실거래가 공공 API를 ARIMA 공식으로 정보로 가공, 예측 가격을 보여주고, 기사의 단어를 KoNLPy를 통해 형태소를 분석, 형용사의 긍정 부정도 데이터를 제공해주는 작업을 진행했습니다. 다만 이때는 경험과 지식이 턱없이 부족하여, 이미 있는 공개된 코드를 가져다 쓰는 수준에 불과했습니다.

이런 부족함을 메우고 개발자가 되고자, 국비 지원 교육을 통해 자바와 웹 기술을 배우고자 교육기관을 찾았고, 보다 실무에 가까운 JAVA를 배워 객체지향에 대한 기본을 다지고, 웹 기술들을 배워 뷰 페이지를 작성 가능하게 되었습니다.

또한 Oracle DB의 사용에 능숙해지고, 이를 바탕으로 JAVA Swing을 이용한 테블릿 연동 포스기 프로젝트를 진행하였습니다.

본래 웹에 대해 기반이 약했지만, 과정 통해 기본을 확실하게 다지는 중입니다.

자바 Swing으로 구현한, 테블릿 연동 포스기

자바의 Swing을 통해 GUI로 구현한 테블릿 연동 포스기 프로젝트는 기본적으로 헌팅포차의 시스템을 가져왔습니다. 당시, 코로나와 클럽의 폐쇄로 헌팅포차가 매우 인기를 끌었습니다. 이런 와중에 테이블 테블릿을 통한 메뉴 주문이 눈에 들어왔습니다.

제 팀 프로젝트의 고객은 매장의 사장님들입니다. 매장은 테블릿을 이용한 메뉴 주문 시스템을 이용하여 많은 이득을 거둘 수 있습니다. 첫째로, 주문량의 증가입니다. 기존 직원이 메뉴 주문을 받을 때에는 직원의 숫자에 한계가 있기 때문에, 손님의 주문시에 직원이 반응하기까지의 대기시간이 주어질 수 밖에 없고, 이는 주문량의 감소 이어집니다. 하지만 테이블 테블릿 메뉴판을 통해 주문을 하게 된다면, 이 문제점을 해소할 수 있고 이는 주문량 증가로 이어지게 됩니다. 두번째로, 주문 누락이나 오류가 사라집니다. 테이블 테블릿을 통한 주문으로 주방으로 바로 주문이 들어가기 때문에 직원의 실수를 방지 가능합니다. 셋째로, 증가하는 인건비를 감소시킬 수 있습니다. 추가로 게임 기능을 넣어, 타 테이블과 테블릿을 통해 주문 대기시간 동안 게임을 통해 소통을 할 수 있게 하여 흥미도를 높였습니다.

전 프로젝트의 서버를 제작하고, 각각 서버와의 통신 연결을 담당할 클라이언트를 만들었습니다. 어떤 프레임워크도 사용하지 않았고, 어떤 통신이 요구될지 몰랐기 때문에, 정확한 전송을 위해 TCP 방식을 채택하고, 모든 객체를 전송 가능하도록 하기 위해, 메시지를 클래스로 작성하여 전송 양식을 일반화 하고 팀원들에게 배포하였습니다. 또한 각 클라이언트는 다형성을 Strategy Pattern 을 사용하여, 연결될 각 테이블과 주방, 카운터에서 인터페이스를 구현하여 접근 가능하게 하였습니다.

초반 기획 단계에서 활발한 브레인스토밍을 통해 다양한 아이디어들을 제시했습니다. 팀의 역량에 맞는 구현 가능한 아이디어를 골라내고, 기획을 확정하는데 난이도가 높아서 1 주일 넘게 걸렸습니다.

리더는 높은 달성 목표를 제시하고, 모범을 보여야 한다고 합니다. 프로젝트 팀에서 저 혼자 전공자였기 때문에, 제가 기능 구현에 대해 목표를 정하고, 역할 분담을 해주었습니다. 진행중에 자신과 팀의 역량에 대한 정확한 판단을 하지 못하고 너무 높은 목표를 제시하여, 계획이 틀어지고, 기한에 문제가 생기고, 팀원 간의 갈등이 생겼습니다. 역량에 대한 재평가를 하고, 각자의 목표를 수정했으며, 팀원의 화해를 이루고 협업하여 프로젝트를 잘 마무리 할 수 있었습니다.

프로젝트를 진행한 뒤 저는 두가지 큰 깨달음을 얻었습니다. 첫째는 경험에 대한 겸손입니다. 역량과 견적에 대한 경험이 너무나 부족하다는 것을 알았습니다. 안으로는 자신의 능력을 과대평가했고, 밖으로는 아무리 높은 목표라도 상황을 잘 이끌어 나갈 수 있다고 생각했습니다. 아직 경험하지 못한 것에 대해서는 함부로 판단하지 말고, 어떤 상황에도 빠르게 대처할 수 있는 기술 스택을 꾸준히 쌓는 것이 필수라는 것을 알았습니다.

두번째는 작업에 대한 자신감입니다. 이번 프로젝트를 통해, 어떤 문제를 받아도 작업해 낼 수 있다는 자신감이 생겼습니다. 프로젝트의 전반적인 부분을 다루게 되니, 어느 부분에서 진행이 더더 지고, 자잘한 요구사항이 드러나는지에 대한 탐구를 할 수 있는 경험이 되었습니다.

JSP 로 구현한, 회원제 게시글 커뮤니티 페이지

톰캣, JSP 를 이용하여, 기본적인 기능들로 다이나믹 웹 프로젝트로 만들었습니다. 최근 메타버스라는 말이 조금씩 떠오르고 있습니다. 메타버스 VR 공간에서 사람들과 만난다는 것이지만, 따지고 보면 커뮤니티 사이트가 그 시작이라고 할 수 있을 것 같습니다. 그에 착안하여 가장 기본기를 확실히 익히기 위하여, CRUD 를 모두 갖춘 게시글 커뮤니티 페이지를 만들어보자고 팀에게 제안했습니다.

우리 게시글 커뮤니티 페이지는 글의 내용에 제한이 없습니다. 글의 크기가 책 한 권 이어도 괜찮습니다. 저장 방식의 차이입니다.

여러 게시글 사이트를 돌아보다가, 게시글을 사진을 저장하듯이 파일로 저장하고, DB 로 경로를 관리하면 어떨까 하는 생각이 들었습니다. 게시글 에디터는 글을 HTML 문자열로 저장합니다.

DB 의 CLOB 자료형처럼, 직접 관리할 수 있게 구현한 것입니다.

또한 AJAX 를 활용하여, 페이지의 주소를 옮기지 않고, 페이지의 내용만 바뀌는 SPA 를 지향하여, 무한 스크롤 기능이나, 페이지네이션 기능을 추가했습니다. 파일로 저장한 게시글의 내용을 파싱하여 리스트로 보여주기 위한 중간 매개체 프로세스를 작성하고, 검색기능이 가능하게 했습니다.

기존의 프로젝트 경험들을 반면교사 삼아, 프로젝트 규모를 크게 잡지 않은 대신, 새로운 아이디어, 새로운 기능들을 접목시키고, 활용하는데 집중했습니다.

다만, 이번엔 팀원들의 역량에 비해 목표치를 약간 낮게 계획하여, 프로젝트의 규모가 기간에 비해 작았던 것 같습니다. 또한 프론트 엔드 쪽에 능숙하지 못하여, 뷰의 디자인 결과가 조금 아쉬웠습니다.

프로젝트 기획에 있어, 프로젝트 규모를 단계별로 늘리는 것이 어떨까 생각해보게 되었습니다. 계획은 기간에 맞춰 많은 기능들을 단순하게 작성하되, 작업이 빠르게 진행되어 기간이 남게 된다면, 내부 리팩토링을 거쳐 더 좋게 최적화하자 생각했습니다.

또한 프론트 단의 디자인을 구성할 때, 시간을 단축시키고 완성도를 높이기 위하여, 내가 모든 걸 작성하려 하지 말고, 기존의 부트 스트랩 템플릿과 여러가지 API 를 활용하는 게 합리적이라는 생각을 갖게 되었습니다.

첫 웹 프로젝트는 다시한번 저에게, 할 수 있는 것, 효율적인 것에 대해 생각하게 되는 기회가 되었습니다. 협업이란 내가 할 수 있는 것이 있고, 해야 할 것이 있고, 하기 힘든 것이 있다는 것에 대해 깨닫는 기회였습니다.

Spring 을 이용한, 도로교통공사 API 활용 커뮤니티 페이지

Spring, MyBatis, 오라클 DB 를 이용하여 스프링 레거시 프로젝트로 만들었습니다. 이전의 게시물 커뮤니티 페이지를 작성한 경험을 더해, 외부 API 데이터를 사용하여 의미 있는 서비스를 제공하는 프로젝트를 만드는데 동의했습니다. 여러 데이터를 조회하다, 휴게소, 주유소, 음식메뉴라는 통합 서비스를 커뮤니티 서비스와 엮어 제공하는 것은 없다는 것을 알게 되었습니다.

이번 프로젝트의 목적은 여러가지 스프링의 장점들을 적용시켜보자 였습니다. 단순한 Monolithic Architecture 이지만, RESTful API 로 만들어 최대한 Single page Application 을 지향하고, MVC 패턴을 활용하기로 하였습니다. 또한 이번에는 팀원들에게 적극적으로 다형성과 매핑의 유용함을 주장하여, DAO, DTO, VO 를 체계화하는데 힘썼습니다.

우리 페이지는 기존 게시물의 좋아요, 댓글 등의 기능들을 모두 갖춘 채, 관리자의 버튼 클릭으로 데이터 최신화를 자동으로 해주는 페이지가 되었습니다.

아쉬웠던 점은, 프로젝트 중 한 친구가 포기해서 제가 두 파트를 맡게 되었습니다. 이전 프로젝트 때에도 그 친구가 안 하려고 해서 힘들었지만 이끌고 해결했으나, 이번 과정에서는 코로나로 인해 비대면으로 프로젝트를 진행하다 보니, 그 친구가 손 놓으니 방법이 없었습니다. 다음에 협업 과정에서 이런 상황이 생긴다면, 어떻게 더 좋은 방향으로 해결해야 할지 고민점을 갖게 되었습니다.

장단점

저는 분석적이고, 디자인 능력이 높습니다.

저에게 일이 주어진다면, 바로 행동하지 않고 계획, 디자인을 고려합니다.

이것은 프로그래밍을 할 때 보기 좋은 빌드 업으로 드러납니다. 요구사항을 단순히 분석할 뿐만 아니라, 클래스와 함수 하나하나 모듈화하고, 일반화하여, 코드의 재사용성을 높이고, 유지보수의 능력을 높입니다. 그것은 프로젝트에서 제가 맡은 역할에서도 드러났습니다. 제가 짠 코드들은 프로젝트 초반에 기능이 적더라도 크기가 크고, 완성까지 시간이 꽤나 걸렸습니다. 하지만 프로젝트 중후반에 들어서자, 어떤 자잘한 요구사항들이 더 드러나도, 기능을 일반화 시키고, 구조화 시켰기 때문에, 기능 추가 등의 유지보수가 쉽고,

작업 속도가 빨랐으며, 보기가 쉬우니 에러가 발생하질 않았습니다. 설사 에러가 발생해도 어디서 발생했는지 금방 그 위치를 찾아낼 수 있었습니다.

제 이런 신중함과 작업 능력은 어디에도 적용 가능하며, 이런 능력을 통해 회사에서 새로운 프로젝트를 작업할 때, 유지보수 작업이 필요할 때, 쓰이는 인재가 되고 싶습니다.

저는 분석적이고 일반화하는 것을 좋아하기 때문에, 이해를 중요시합니다. 때문에 새로운 지식의 크기가 작다면, 습득 속도가 빠른 편이지만, 크기가 클수록 습득 속도가 느린 편입니다.

이것은 새로운 지식을 이해하고 머릿속에서 일반화하는 과정이기 때문에, 초반엔 느려도, 나중에는 오히려 응용속도나, 비슷한 지식에 대한 학습속도가 빠릅니다.

그 예로, C#에 대한 기본을 끝까지 배웠기 때문에, 그 후 Python 이나, JAVA 기본 공부에서 굉장히 빠르고, 깊게 기본기를 다룰 수 있었습니다.

이렇듯이 항상 꾸준한 공부를 통해, 지식을 쌓아 어떤 지식을 접하게 되도, 빠르게 학습 가능하고 응용 가능한 상태가 될 수 있게 노력합니다.

입사 후 포부

훌륭한 프로그래머의 조건은 무엇일까요? 저는 디자인 패턴에 대해 얼마나 아는지가 상당한 비중을 차지한다고 생각합니다. 디자인에 대한 지식을 가지고 있는지 차이는, 단순히 코드의 질에서 벗어나, 프로그램을 효율적이고, 지속적이며, 아름다워지게 만든다고 생각합니다. 지금까지, 스프링까지 배워가며 여러가지 기술들과 디자인에 대해 배웠습니다. AJAX 기술, AOP 패턴, REST 한 설계, Builder 패턴까지. 이런 디자인 패턴이나 기술들은 배우는 것은 어렸을 때 했던, 롤러코스터 타이쿤이나, 심시티를 하는 것처럼 짜릿했습니다. 저는 디자인 패턴에 대해 제대로 배워볼 생각입니다.

뿐만 아니라 React 같은 CSR 의 프레임워크를 공부하여, 제 능력을 넓히고 싶습니다.

제가 개발자가 되고 싶은 이유는 그곳에 무언가 멋진 것이 묻혀 있기 때문입니다. 몸으로 할 수 있는 표현 방법 이외에, 논리와 컴퓨터를 통한 창작, 프로그래밍을 알게 된 뒤로, 개발자는 제가 나아갈 길이 되어왔습니다. 때문에 C#, Python, Java 등 다양한 언어들의 기본을 쌓았으며, 웹의 기반을 국비과정을 통해 탄탄히 쌓아왔고, 그것을 여러 프로젝트들을 진행하며 다졌습니다. 이제 프로로써 사회에 기여하고 싶습니다.

어려운 일을 맡게 된다는 것은, 그 일을 해결할 수 있는 사람이 된다는 것을 의미합니다. 그것은, 성장의 가능성을 의미합니다. 제가 맡은 일들은 때론 도무지 끝이 보이질 않았습니다. 하지만 저는 목표를 제시하고, 팀원들과 같이 나아갔고, 결과를 얻어내 왔으며, 성장해왔습니다. 제가 할 수 있는 것을 하겠습니다.

포트폴리오

 <https://github.com/markhong93/portfolio>