

개발자를 꿈꾸며



박진용

남 1992년, 31세

휴대폰

|

010-4722-3360

Email

|

jiny3360@naver.com

주소

|

경기 시흥시 정왕동

학력	경력	인턴·대외활동 / 해외경험	자격증 / 어학
서울사이버대학교 대학교(4년) 졸업	스타스인사이트 퇴사 총 3년 8개월	-	2종보통운전면허 외 1

학력

2019. 07 ~ 2021. 03 졸업	서울사이버대학교 IT공학부 (편입)
2013. 03 ~ 2018. 02 졸업	신안산대학교 전기과(2년제) 학점 4.21 / 4.5
2011 졸업	서해고등학교

경력 총 3년 8개월

2021. 10 ~ 2022. 04 7개월	스타스인사이트 개발 사원 매니저 자사 홈페이지 제작 및 외주 페이지 프론트 작업 연봉 3,000만원
2017. 11 ~ 2020. 11 3년 1개월	인텍전기전자 신전력시스템연구소 사원 팀원 고체절연 배전반의 전반적인 조립 및 시험. 설계와 관련된 협의 및 반영 외 프로젝트 데이터 관리. 연봉 3,300만원 주요직무 전기, 설계엔지니어, 어셈블리, 공정엔지니어, 임베디드

교육

2021. 02 ~ 2021. 07	(디지털컨버전스)[B/L]JAVA기반 스마트웹 라인컴퓨터아트학원 HTML 및 CSS 웹사이트 레이아웃 및 모션 구현 JAVASCRIPT와 REACT, VUE를 이용한 프로그래밍 언어 습득 mySQL을 이용한 데이터베이스 작성 및 활용
---------------------	---

자격증

2018. 07 **2중보통운전면허** 경찰청(운전면허시험관리단)

2017. 11 **전기산업기사** 한국산업인력공단

자기소개서

비전공자로 개발자를 시작하며

학창시절 꿈은 수학 풀이를 손쉽게 해내던 멋있는 수학 선생님이 되고 싶었고, 심금을 울리는 글을 쓰는 작가를 동경했습니다. 적성과 흥미와 상관없는 직업을 갖게 되면서도 내 손으로 직접 만든 작품을 갖고 싶다는 생각을 놓을 수 없었습니다.

프로그래밍 또한 나만의 코드를 작업하며 화면으로 구현하는 작품이라고 생각합니다. 수학처럼 알고리즘을 풀이하고, 작가처럼 짜임새 있는 코드를 만들기 위해 해외 사이트와 여러 동영상 참고하여 하나하나 만들기 시작했고, 스스로 창의적인 것을 만들고 싶었습니다.

정체되지 않고 끊임없이 발전하는 개발자가 되기 위해 처음에는 생소한 코드들 때문에 결코 쉽지 않은 과정이었지만 스스로 직접 코드를 개발해나가는 기쁨과 보람으로 개발자로서 한 걸음씩 나아갈 수 있었습니다.

하지만 비전공자로서 혼자서 더 실력을 늘리는 것은 어려움이 많았습니다. 몇 년씩 학업으로 배운 전공자들에 비하면 실력도 뒤처지고 시간적인 여유와 실무에 대한 감각이 없다는 것은 큰 문제였습니다.

그렇기에 경기도 안산 소재의 라인아트학원에서 상담을 받았고 디지털컨버전스 프로그램을 이수하게 되었습니다.

디지털컨버전스에서 저는 다음의 능력을 기를 수 있었습니다.

1. HTML과 CSS를 이용하여 웹표준을 준수한 웹사이트, 반응형과 크로스 브라우징, 애니메이션 등 다양한 효과를 주는 사이트를 구현
2. JAVASCRIPT 및 JQUERY로 기본적인 함수의 활용, 다양한 메뉴와 탭, 슬라이드 등의 효과를 구현하며 이벤트를 통해 사용자의 행동에 따른 효과를 구현
3. REACT와 VUE를 이용한 기본적인 SPA를 배우고 구현
4. Bootstrap 활용으로 기초적인 레이아웃을 짤 수 있게 되었으며 NodeJS와 mySQL을 통한 데이터베이스 구현

이외에도 포토샵과 일러스트 등의 프로그램을 기초적으로 다룰 수 있게 되었고, JAVA와 C, JSP 등을 배워가며 다양한 프로그래밍 언어의 이해와 접근 방식을 배웠습니다. 이로서 저는 스스로 코드를 짜는 능력을 기르고 또한 다양한 웹사이트를 참고하면서도 그저 클린 코드를 베끼는 것이 아닌 코드 자체의 이해와 습득을 할 수 있게 되었습니다.

현재 저는 REACT를 이용하여 웹사이트를 구현하면서 NODE EXPRESS로 서버와 연동하거나 최근에 FIREBASE를 알게되어 공부하고 있습니다.

또한 CSS를 통한 여러 애니메이션을 구현해보며 시야를 넓히고 JAVASCRIPT에 NodeJS를 통한 백엔드에 대한 것도 차츰 알아가면서 풀스택 개발자가 되기 위한 공부를 하고 있습니다.

프론트엔드만으로 목표를 한정하지 않고 백엔드 또한 깊게 공부하고 싶었습니다. 세상에는 무수히 많은 웹사이트가 존재하고 각각 신기하고 다양한 기능들이 구현되어 있다는 것에 놀랐습니다. 단순히 회원가입과 게시판의 글을 쓰는 것만 추구하지 않고 빅데이터와 AI가 점점 비중이 높아지는 것처럼, 한 가지 기술만으로 살아가지 않고 다양하고 흥미로운 기술들을 배우며 장차 풀스택으로서 무엇이든 대처하고 싶은 개발자가 되고 싶습니다.

개발자로서 적합한 성격과 덕목을 갖추다

성격은 다양한 관점에서 중요하다고 생각합니다.

특히 동료와 협업을 할 수 있게 성격이 모나지 않을 것, 지식을 습득하기 위해 유연한 사고방식을 가질 것.

이 두 가지는 개발자에게 가장 필요한 덕목이라고 생각합니다.

첫째로 성격이 모나지 않을 것.

프로젝트를 혼자 진행할 수 있지만 모든 언어와 프로그램을 다 아는 것은 쉬운 일이 아니고 어려움에 부딪힐 일이 있을 것입니다.

실무에서 진행할 프로젝트의 경우는 시간적인 요소도 배제할 수 없을 것으로 생각합니다.

이에 동료와의 협업은 시간의 단축과 집단 지성으로 얻을 수 있는 지식의 공유는 업무를 효율적으로 할 수 있게 해줄 것입니다.

이에 있어서 모나지 않은 성격은 무엇보다도 강한 장점이 될 것으로 생각합니다.

유연한 사고방식을 갖는 것 또한 성격의 영역이라고 생각하여, 각각의 요소와 관점을 받아들일 수 있는 모나지 않은 성격이 마찬가지로 중요한 영역이 될 것입니다.

그런 점에서 저는 공처럼 모난 데 없는 성격을 추구합니다. 구르면 언젠가 바다에 도착할 것처럼 앞을 나아가는 것을 주저하지 않고 또한 멈추는 것도 필요에 의하면 감수할 수 있습니다. 동료와의 협업 또한 대학, 그리고 지난 회사에서 진행했던 프로젝트에서 주도를 하거나 팀원으로 함께 하는 것에

어 문제가 없었다는 것이 제가 가진 가장 강한 장점이며 개발의 무기라고 생각합니다.

본래 저는 내성적인 사람이라고 생각했습니다. 사회생활을 시작하면서 어려움을 겪을 것을 생각했지만, 회사에서 협업을 하면서 남들 이상으로 의사소통을 잘하고 많은 유형과 성격의 사람들을 상대하는 것에 큰 장점을 가지고 있다는 것을 알게 되었습니다. 그것은 창의적인 생각과 독서, 글쓰기를 통해 다양한 생각을 내비칠 수 있었기 때문이었습니다.

어린시절 취미는 독서라는 식상한 취미 속에서 작가가 무엇을 의도하여 글을 썼는지 상상하고, 영화나 다른 문화 속에서도 의도를 파악하는 데 재미를 느꼈곤 했습니다.

그렇기에 저는 어디에도 융화될 수 있는 제 성격은 사회생활에서 크나큰 장점이 될 수 있을 것이라 생각했습니다.

장점이라고 생각한 저는 사회에서, 사적인 모임 어디에서도 중심에 있을 수 있는 사람이 되기위해 노력했습니다. 모임에서 마스크트의 위치에도 있어 보고 학원에 다니면서 또래의 상담을 도와주기도 하며 다양한 사람들을 만나고 이해하는 시간이 되어 뜻깊은 시간을 보낼 수 있었습니다.

신입이기에 아직 많은 것을 알지 못하지만 끝없는 배움을 견뎌낼 준비가 되어있다고 자부하고 있습니다. 새로운 문물에 신기해하고 새로운 프로그램 언어를 보며 흥미를 갖고 보고있습니다. Go나 svelte처럼 말이지요.

앞으로 어떤 문제를 맞닥들이더라도 당황하지 않고 해결하는데에 집중하고 또한 그 과정을 즐길 수 있는 여유로운 사람이 되고 싶습니다.

지나온 협업들은 성장의 발판으로

첫 직장으로 들어간 회사에서 부딪힌 문제는 협업에서 의사소통의 부재였습니다.

성격적으로 모난 것은 아니기에 일반적인 의사소통은 문제가 없었으나, 직무에 대한 지식의 부족은 협업을 끌어내지 못했습니다.

요컨대 아는 게 없으니 물어볼 것도 없었던 상황이었습니다.

이에 당시 도출한 해결 방법은 하나였습니다.

그 지식을 늘리기 위해, 실무에 대해서 더욱 알기 위해 관련된 작업을 시도하는 것을 늘렸습니다.

당시에 있었던 일로는 저는 배전반이라는 제품을 개발, 제작 및 시험하는 것이 주된 업무였습니다.

당시 가장 큰 문제는 시험 부분으로 전기는 굉장히 위험한 제품이기에 시험에 대한 지식이 가장 큰 문제가 되었습니다.

지식이 있어야 시료의 시험을 준비하고 문제점을 파악하여 보완할 수 있었기 때문이었습니다.

이에 저는 시료의 예비를 직접 준비하고 추가적인 테스트를 진행하며 오차 및 문제의 원인 파악, 자재의 적용 원리 등 필요한 자료들을 작성했고 지식의 추가를 위해 논문 및 기존 회사의 자료를 통해 지식을 습득했습니다.

이로써 전문적인 의사소통이 가능해졌고 협업에서도 뛰어난 성과를 얻을 수 있게 되었습니다.

이를 통해 저는 개별 프로젝트 진행의 어려움을 충분히 해소할 수 있었고 당시 연간 하나의 프로젝트를 진행하던 속도를 퇴사 전까지 연간 다섯 개의 프로젝트를 동시에 진행할 수 있을 정도로 성장하였습니다.

이 방법이 옳듯이 정답이지만 할 수는 없지만 언제나 그렇듯이 성장을 위한, 정답을 찾기 위한 방법을 찾아낼 수 있을 것으로 생각합니다.

포트폴리오

포트폴리오	http://jiny3360.dothome.co.kr/port2/index.html
-------	---

취업우대사항

보훈대상 여부	-	취업보호대상 여부	-	고용지원금대상 여부	-
병역사항	[군필] 2015. 06 ~ 2017. 03 육군 병장 제대			장애여부	-

희망근무조건

고용형태	정규직
희망근무지	서울전지역, 경기전지역, 인천전지역

희망연봉	면접 후 결정
지원분야	직무 게임 웹프로그래머 응용프로그래머 HTML-퍼블리싱·UI개발

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 박진용

이 이력서는 2022년 04월 13일 (수)에 최종 업데이트된 이력서 입니다.
위조된 문서를 등록하여 취업활동에 이용 시 법적 책임을 지게 될 수 있습니다.
잡코리아(유)는 구직자가 등록 한 문서에 대해 보증하거나 별도의 책임을 지지 않으며
첨부된 문서를 신뢰하여 발생한 법적 분쟁에 책임을 지지 않습니다.
또한 구인/구직 목적 외 다른 목적으로 이용시 이력서 삭제 혹은 비공개 조치가 될 수 있습니다.