

소통하는 개발자 안준희입니다.



안준희 An JunHee

☎ 010.5080.7259

🐙 <https://github.com/Junhee1412>

✉ mintable12@naver.com

개발자로서

하나의 좋은 클래스를 코딩하는 것보다 팀원 간의 한 마디 대화가 더 가치 있다. 코딩은 배울 수 있고 좋은 코딩이 된 자료를 언제든지 가져올 수 있지만 소통하는 능력과 팀끼리 협업하는 능력은 쉽게 기를 수 없다고 생각합니다. 팀이 협업하는 데 있어서 좋은 분위기를 형성할 수 있는, 팀에서 저에게 주어진 역할에 최선을 다하는 개발자가 되겠습니다.

교육 연수

2022.09.14
~ 2023.02.16

(주)이젠IT 아카데미 국가기간전략산업직종 훈련

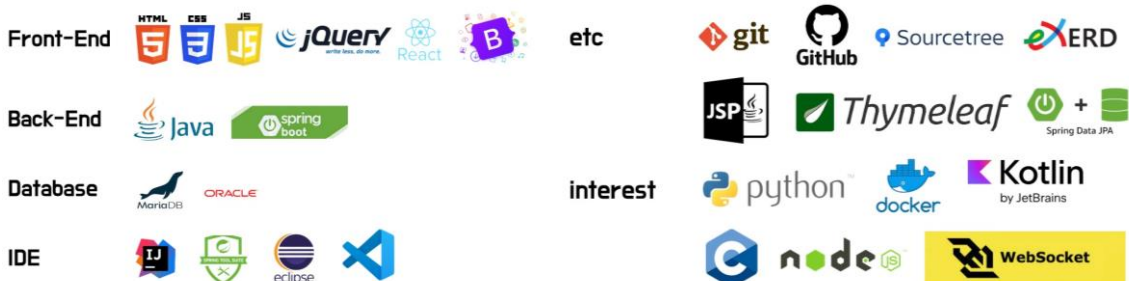
• 자바(JAVA) 웹개발 프로그래밍[정보처리산업기사 자격증]_B

: HTML, CSS, JS, JAVA, JSP, SPRING, MYSQL 등을 공부하며 자바를 이용한 웹 프로그래밍 역량을 키웠습니다.

: 웹 개발 전반에 대한 지식과 관심을 얻게 되었으며 프로젝트 배포, 좋은 개발자와 좋은 코딩에 대해 생각해보는 계기가 되었습니다.

보유 기술

대체로 다룰 수 있는 기술 스택은 아래와 같으며 흥미 있는 분야는 취업 이후 따로 공부하고 싶은 분야입니다. 국비 교육 기간이 짧고 전공자들과 비교하면 물리적 시간이 부족함을 알기에 제 실력이 다른 지원자들에 비해 부족하다고 판단하고 있습니다. 그렇기에 같은 시간을 배운 다른 사람들보다는 뒤처지지 않게 더 많은 결과물을 보이고자 노력하였습니다. 자신감은 가지되 겸손한 자세로 꾸준하게 배우도록 하겠습니다.



프로젝트

2023.01.01
~ 2023.02.10
이젠IT아카데미
팀 도원결의
(3인 프로젝트, 팀장)

Meow me you(유기묘 분양 및 후원 커뮤니티)



<https://github.com/Junhee1412/dowan>



<http://meowmeyou.com/>



https://github.com/Junhee1412/back_end_practice/blob/main/portfolio/portfolio_meowmeyou.pdf

팀장으로서

- 팀 구성 이후 주말 스터디 진행하여 수업에 부족한 부분이 있으면 팀 프로젝트에 어려움이 없도록 수업 내용 리딩 진행
- 취업에 유리한 스택에 대해 알아본 후 팀 프로젝트 시작 전 추가 스터디 진행(Spring Boot, JPA)
- 프로젝트 시작 이후 팀원 별 매일 해야 할 일 Trello에 공지하였으며 매일 아침 회의 진행하여 프로젝트 방향성 제시
- 팀원 별 장점을 살려 적절한 업무에 배치
- 팀원 전체 코드 확인 후 정리 및 재배포
- 중간 발표, 최종 발표 진행

개발자로서

- 화면 구현(OvenApp) 및 기능명세서 전체 취합
- DB 설계 및 팀원들에게 DB 설명
- Front 언어를 이용한 웹 화면 구현
- 타임리프를 이용한 레이아웃 화면 구성
- 후원 분야 기능 구현(후원하기, 후원 취소, 확정, 기부금 영수증 등)

주요기능 및 고려사항

- 커뮤니티를 이용한 분양, 중고거래, 후원하기, 로그인, 관리자 기능
- 유기묘의 사업에 직접 선택하여 후원할 수 있도록 설계하여 후원 참여도 상승
- 커뮤니티를 이용, 사용자들의 재사용성을 높일 수 있도록 중고거래, 무료나눔, 캐스타그램 등의 커뮤니티 설계
- 관리자와 일반 회원 구분을 두어 실제 사이트를 운영한다는 전제 하에 프로젝트 설계



Meow Me, you

너와 나의 이야기가 펼쳐지는 곳

Meow me you 기획 의도

당신은 반려동물과 함께하나요?

1인 가구가 급증함에 따라 반려인구도 급증하는 추세입니다. 반려인구 1500만, 4가구 중 1가구는 반려동물을 키우는 시대입니다.

그리고 오늘은 372마리의 반려동물이 유기동물이 되었습니다.

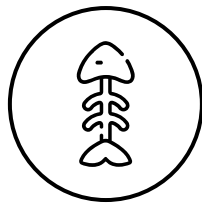
죽음 뒤의 슬픈 진실

10년간 등록된 유기동물 947,098마리 중 특이사항으로 '질병'이 있는 유기동물은 243,005마리, 4마리 중 1마리 꼴로 쉽게 질병을 확인할 수 있습니다. 혼자서 살아갈 수 있는 능력이 부족한 고양이는 유기동물 중 가장 많은 비율로 죽음을 맞이하고

가족으로써 죽음을 맞이해 장례를 치르는 반려동물 뒤에는 **안락사한 의료폐기물과 질병사한 일반폐기물로 죽음을 맞이하는 유기동물이 있습니다.**



Meow me you가 파악한 문제점



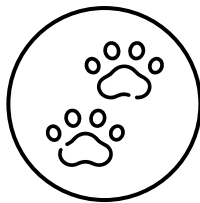
환경 오염

220,000

지난 10년간 안락사 시킨 유기동물의 숫자

41.5%

자연사(25.8%), 안락사(15.7%)



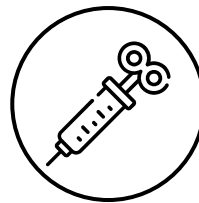
생태계 파괴

116,984

2020년 한 해 동안 버려진 유기동물의 숫자

\$40,000

유기동물 보호소 1년치 치료비용



질병

Meow me you가 제시한 해결방안

STEP 1

성숙한반려동물 문화
정착과 후원을 통한
반려묘 관심 확대

STEP 2

유기묘 구조센터와
협조하여 분양 및 후원
전달

STEP 3

사료와 간식 등
분양받은 고양이들을
위한 지원

STEP 4

유기묘 분양을 넘어
사회적 문제 해결

Meow me you Gantt Chart

Meow me, you (Gantt Chart)

프로젝트 이름	Meow me, you
팀원	4명

팀명	알뜰딱깁센
날짜	23년 1월 1일~23년 2월 15일(총 26일)

번호	작업 제목	시작일	마감일	기간	작업 완료 비율	1단계																			
						1주		2주			3주			4주			5주			6주					
						월	화	수	목	금	월	화	수	목	금	월	화	수	목	금	월	화	수	목	금
1	기획																								
1.1	주제선정 및 기획	23년 1월 1일	23년 1월 2일	1	100%																				
1.2	요구사항 정의 가능명세	23년 1월 2일	23년 1월 4일	2	100%																				
1.3	MOCK-UP	23년 1월 2일	23년 1월 6일	4	90%																				
1.4	DB 설계	23년 1월 5일	23년 1월 6일	1	80%																				
1.5	프로젝트 착수	23년 1월 9일	23년 1월 9일	1	80%																				
2	프로젝트 정의 및 계획																								
2.1	Front-End	23년 1월 9일	23년 1월 20일	10	40%																				
2.2	API, 로그인, 이메일 발송기능 구현	23년 1월 9일	23년 1월 20일	10	40%																				
2.3	Back-End	23년 1월 20일	23년 2월 10일	9	10%																				
2.4	서버 구현	23년 2월 13일	23년 2월 13일	1	0%																				
3	테스트																								
3.1	서버테스트	23년 2월 13일	23년 2월 14일	2	0%																				
3.2	오류 예측 및 수정	23년 2월 13일	23년 2월 14일	2	0%																				
3.2.1	오류보고서 및 산출물 작성	23년 2월 13일	23년 2월 15일	3	0%																				

Front-End Concept

- OvenApp을 이용하여 Mock-up 진행
- Thymeleaf를 이용한 Layout-Fragments 형태의 화면 구성
- BootStrap을 이용한 화면 구성
- Ajax를 이용한 비동기식 화면설계
- Javascript와 정규식 표현을 이용한 유효성검사



Back-End Concept

- Spring Boot 사용, Java 11버전 사용
- JPA사용하여 CRUD 설계
- SOLID 5원칙을 통한 객체지향 설계
- Kakao 지도 API 추가 동물보호소 검색 가능
- Dependency 이용 Java 코드량 축소 및 재사용성 확보



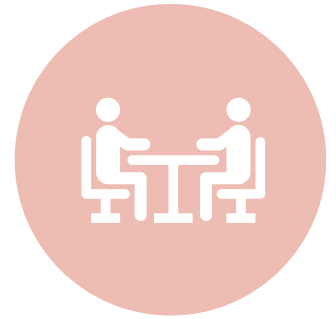
Database Concept



불필요한 메모리
소모가 없는가

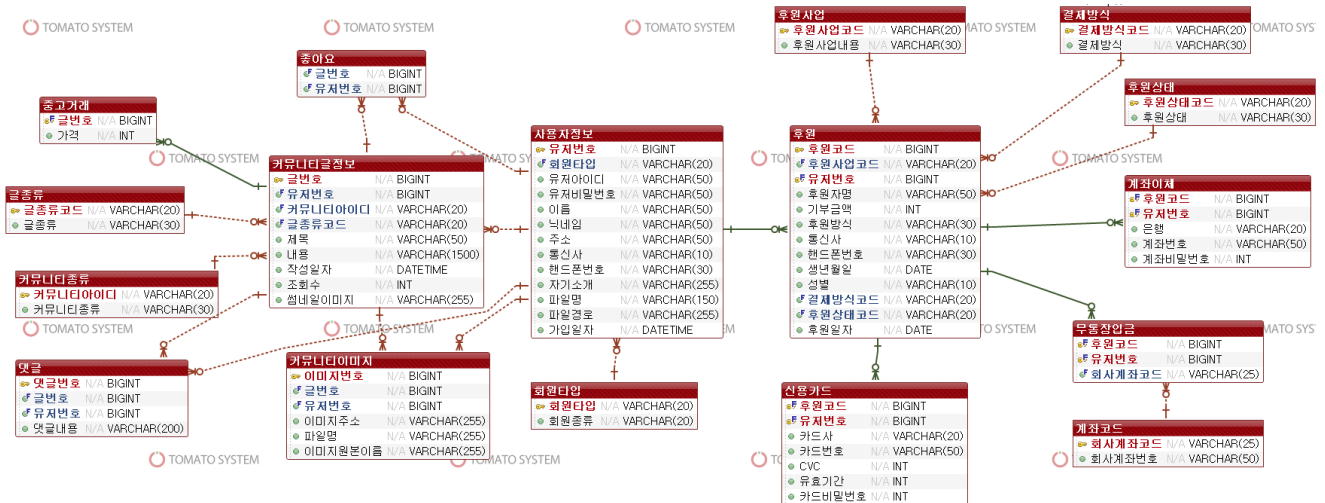


재사용성이 확보되는지



끊임 없이 소통하고
수정 보완

Database (ERD)



- 정규화를 통한 DB 설계
- 기능을 3가지로 구분지어 크게 3개의 Main Entity를 구성(사용자 정보, 후원, 커뮤니티 글 정보)
- 사업 확장, 변화에 용이한 Entity는 비식별관계로 구성(커뮤니티의 확장, 유저 타입 확장, 결제 방식의 확장, 사업자의 무통장 입금 계좌 갯수 확장 등)
- 다양한 커뮤니티를 구분하지 않고 하나의 커뮤니티에 커뮤니티 종류와 글종류로 구분지어 커뮤니티로 저장되는 데이터를 하나의 Main Entity에 저장하여 사용
- 커뮤니티 이미지의 경우 용량이 클 것으로 예상하여 개별 Entity로 관리

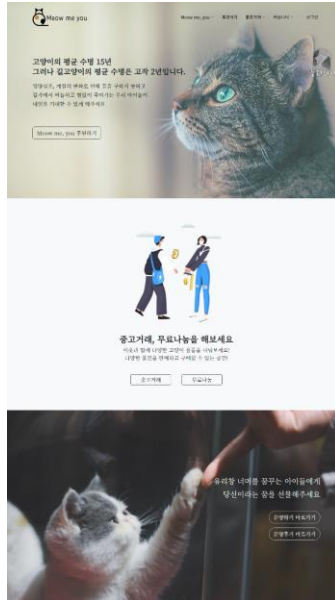
메인페이지



kakao developers



- 가독성을 확보하기 위해 많은 텍스트를 사용하지 않고 사진으로 구성
- **Kakao 지도 API 추가**하여 지역별 동물 보호소가 핀으로 보이게 설계
- 지역을 변경할 경우 지도의 시점과 확대 정도가 변할 수 있도록 설계



사업소개



Chart.js

- **Chart.js**를 이용하여 동적인 그래프 설계
- 로그인을 하지 않아도 볼 수 있도록 Back-End 작업 진행
- 실제 데이터를 기반으로 한 차트를 참조



지난 10년간 보호소에 입소한 유기동물은 947,098마리
 죽음을 맞이한 유기동물은 전체의 49.8%
 자연사나 마녀나 고종시도, 매대살 등 생명을 고통스럽게 죽여가며
 인간의 죄책감을 없기 위해 스스로 삶을 선택하지 못하고 언어사 당하고 있습니다.



20년간 등록인 유기동물 947,898마리 중 **특이사항으로 '질병'이 있는**
유기동물은 243,005마리, (마리 중 1마리 전후 **현재 질병을 확인할 수 있습니다.**
현재까지 살아질 수 있는 능력이 부족한 고령에는 유기동물로 길 가꾼 비전문 교육을 받아서이고



문제해결 1

- 매일 고정된 시간에 아침 회의를 통해 당일 발생한 문제에 대해 해결하려고 하였으며 Trello에 기록으로 남겨서 복기하였습니다. 또한 해당 내용을 반영하여 추후 팀원들과 해야 할 일을 공유하고 기록하였습니다.



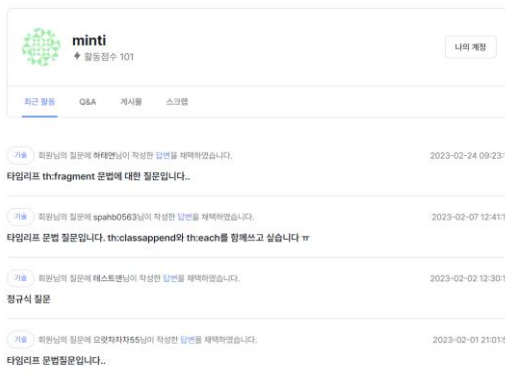
- 이를 통해 각자가 해결하지 못한 코드 상의 어려움을 어떻게 해결해야 할지 충분히 소통하는 것으로 부족한 실력을 채울 수 있었으며 실제로 다양한 해결방안들을 서로 제시하며 각자 생긴 오류를 해결할 수 있었습니다.

해결사례

- 후원을 기능을 담당하던 중 로그인을 한 사용자의 후원목록을 출력하고자 하였습니다. 팀원 중 로그인을 맡았던 팀원의 도움을 받아 쉽게 해결할 수 있었으며 반대로 사용자 기능을 맡았던 팀원의 기능 중 회원 탈퇴의 경우 후원 취소 기능을 먼저 구현했고 DB 설계를 했던 제가 회의를 통해 소통하여 많은 도움을 줄 수 있었습니다.

문제해결 2

- 코드나 개발 지식에 대한 문제가 발생할 경우에는 최대한 인터넷 검색을 통해 확보한 지식을 바탕으로 개발자 커뮤니티에 질문을 게시하여 해결하였습니다.



- 프로젝트 도중이 아니더라도 국비교육 과정 기간 도중 이해하지 못했던 수업과정은 해당 커뮤니티에 질문을 게시하여 해결하였으며 국비 지원 기간이 짧았기 때문에 배우지 못하였던 부족한 기술스택을 해당 커뮤니티에서 채울 수 있었습니다.

해결사례

- 후원 기능이 완료되면 후원자명이 화면에 나올 수 있도록 설계하고자 하였습니다. `model.addAttribute`를 사용하였으나 오류가 발생하였고 `redirect`로 `return`할 때는 `redirectAttribute.addAttribute`를 사용해야 한다는 구글링 자료를 댓글로 올려주셔서 해결한 적이 있습니다. 해당 사례로 인하여 `redirect`와 `forward`의 페이지 전환주체에 대해 한 번 더 알아보는 계기가 되었습니다.

자기소개

대학을 졸업하고 특수 교사로 일하는 내내 성취감이 부족하다는 것이 항상 고민이었습니다. 흐르는 시간에 비해 성장하는 느낌을 받지 못해 새로운 직업을 찾던 중 프로그래밍에 관심을 두고 국비 교육을 수료하였습니다. 적성에 맞는 일을 배우는 것과 새로운 기술을 받아들이는 것이 즐거웠으며 스스로 성장하는 듯한 기분, 웹 개발을 진행하면서 느끼는 성취감과 스스로 결정하는 삶을 산다는 것이 얼마나 즐거운 일인지 깨닫게 해주었기에 **국비 지원을 수료하는 때 순간 후회 없이 임했습니다.**

DB와 백엔드로 프로그램의 기능들을 설계하고 협업하는 과정이 즐거웠으며 문제를 해결하는 과정에서 오는 쾌감과 문제 해결 끝에 완성되는 창작물의 성취감은 기존의 직업과는 비교할 수 없을 정도로 매력적이었습니다. 흥미가 생기자 많은 시간을 투자해도 질리지 않았으며 남들보다 조금 더 자신감을 느끼고 주도적으로 문제를 해결하였습니다.

저는 특수교사였습니다. 교사라는 직업에 대해서 저는 학생들의 숨겨진 잠재력을 끌어내는 직업이라고 생각합니다. 그렇기에 팀이 구성되었을 때 팀 프로젝트라는 업무 환경과 각 팀원의 장점을 빠르게 파악하고 그것을 적용하여 팀원들을 적재적소에 배치하였습니다. 이는 저에게도 마찬가지입니다. **제가 무엇을 잘하는지 팀에서 나의 역할이 무엇인지에 대해 빠르게 알아채고 그 역할에 맞는 일을 수행하는 것이 저의 장점입니다.**

단점은 개발자로서 경험이 부족하다는 점입니다. 이를 해결하기 위해 국비 수업이 끝나고 귀가하면 부족한 부분을 인프런, 유튜브를 통해 강의를 찾아보고 클론 코딩을 깃허브 개인 레포지토리 (https://github.com/Junhee1412/back_end_practice)에 진행하였으며 국비 수업을 듣는 다른 학생들 앞에서 수업을 준비)하고 진행하며 경험을 쌓았습니다. **(back_end_practice/study/221210_java_study.pdf)** 해당 파일은 제가 수업한 내용의 판서 일부와 수업한 내용을 토대로 함께 들었던 국비 학생이 필기한 내용입니다. 취업 이후에도 저의 단점을 극복하기 위해서 끊임없이 노력하고 시간을 투자해서 많은 경험을 통해 극복할 수 있도록 노력을 아끼지 않겠습니다.

학력 사항

2012.03~2018.02 백석대학교 특수교육과 졸업
(국어국문과 복수 전공)
2009.03~2012.02 세화고등학교 자연 계열 졸업

경력 사항

2012.03~2013.08 (주)청담러닝 청담어학원 사무보조
2017.03~2017.09 헬렌 교육 컨설팅그룹 사무보조
2018.03.01~2022.06.30 강동발달장애인평생교육센터 선임교사