김현수

FullStack Developer

_		Tunetuen Bevereper				-23	
Career	신입		Phone	010 - 2420	10 - 2420 - 5989		
Birth	1998.10.30	(28세)	E-mail	jjc5989@naver.com			
Address	수원시 권선	년구 권선로 436 번길 21	Git-Hub	kr-hs.githu 250625/	kr-hs.github.io/Fullstack-Study-241204- 250625/		
			Blog/ Notion				
핵심역량	- 대학교와 교육기관에서 앱과 웹 개발, 분석 프로젝트 참여 경험						
		- AWS 의 EC2 와 RDS 를 활용한 클라우드 서버 구축 및 배포 경험					
		- Jenkins 를 활용한 CI/CD 구	ns 를 활용한 CI/CD 구축 경험				
		- websocket 및 webRTC 를 활용한 프로젝트 구현 경험					
		- 프로젝트 기획, 구조 설계 등 팀장 역할 수행을 통한 기획력, 커뮤니케이션 능력 향상					
		- 빠른 이해력과 구조화된 사고를 통한 기획과 실행 능력					
학력		2017. 03. ~ 2025. 08.	고려대학교(세종)		졸업예정, 빅데이터전공		
		2014. 03. ~ 2017. 02.	금호고등학교	•	졸업	-120	
교육		2024. 12. 30 ~ 2025. 07. 01	중앙정보인자	l개발원	클라우드 데브옵 백엔드 자바 풀 <i>스</i> 캠프		
		2022. 03. 16 ~ 2022. 09. 23	휴먼교육센터		파이썬,자바기반 AI 활용 소프트웨어 개발 및 응용		
주요경력		2020. 12. ~ 2022. 01.	IMC 큐브		사원(마케팅사업	쿠)	
자격증		2024. 09. 10	한국산업인력공단		정보처리기사		
		2021. 10. 01	한국데이터산업진흥원		SQL 개발자(SQLD)		
		2020. 12. 22	한국데이터신	업진흥원	데이터분석준전문	근가(ADsP)	
		2020. 01. 19	한국생산성본	!부	DSAC 3 급(프로그	1래머)	
		2016. 12. 15			자동차운전면허 ′	종 보통	
어학능력		CHOL TOPIC	FTC.		000		
1107		영어, TOEIC	ETS		880		
		영어, TOEIC SPEAKING	ETS		IH(150)		
병역사항		2022. 11. ~ 2023. 08.	공익요원		사회복무요원 소	집해제	

Skill S	~+
JKIII J	-

Language

HTML5(3), Java(3), Javascript(3), Jsp(3), C(1), CSS(3), Python(2), R(2), C++(1), Markdown(2),

SQL(3)

os

Window(3), Linux(2)

Framework+Library

Spring Boot(3), MyBatis(3), JPA(2), Spring Security(2), Thymeleaf(3), React(3), JQuery(3),

Ajax(3), mediasoup(2), socket.io(3), Vite(3), Material UI(2)

Database

PostgreSQL(3), MySQL(3), Oracle(3), AWS Aurora(3), H2(1)

Development Tool

VSCODE(3), IntelliJ(3), Eclipse(2), Git/Github(4), DBeaver(3), Jenkins(2), Figma(3), Bash

Script(2), SourceTree(1), R Studio(2), SQL Developer(2)

WebRTC(2), mediasoup(2), WebSocket API(3), Nginx(3), AWS EC2(3), AWS S3(3), AWS

RDS(3), JWT(1), REST API(3), Docker(2), Node.js(2)

프로젝트

ETC

2025. 06. 02

~ 2025. 06. 30

BidCast

중앙정보인재개발원

홈페이지 - bidcast.kro.kr

깃허브 - https://github.com/KR-HS/BidCast

-개요 : 누구나 경매를 개설하고 입찰에 참여할 수 있으며 채팅기능을 포함한 실시간 영상기반 경매 플랫폼입니다.

-역할: 프로젝트 기획 및 구조 설계를 담당하고, ERD 작성, 공통기능 구현 및 실시간 경매페이지를 구현하였습니다. AWS 를 이용하여 프로젝트를 도메인화하였고 Jenkins 를 사용하여 CI/CD 를 구축하였습니다.

-활용기술 : Java, React, MyBatis, Spring Boot, AWS(EC2, RDS, S3), Nginx, HTML, CSS, JS
Postgresql, Websocket, WebRTC, Git/Github, IntelliJ, VSCODE, Figma ,
Thymeleaf, Vite, Jenkins

⇒ 프로젝트의 신선함과 사용자 친화적인 부분에서 좋은 평가를 받았습니다.적절한 업무 분배와 팀원간의 피드백, 세밀한 계획을 세우는 것의 중요성을 배울 수 있었습니다.

2025. 04 14. ~ 2025. 05. 09

sws

중앙정보인재개발원

홈페이지 - 유저 : swsuser.kro.kr / 기사 : swsdriver.kro.kr

깃허브 - https://github.com/KR-HS/SafeWaySeoul

-개요 : 서울시의 어린이집의 정보를 검색할 수 있고 통원버스를 이용하는 본인의 자녀들의 위치를 실시간으로 확인할 수 있습니다.

-역할: 프로젝트 기획 및 구조 설계를 담당하고, ERD 작성, 공통기능 구현 및 실시간 좌표

위치 공유 및 표시 기능을 구현하였습니다. AWS 를 이용하여 서비스에 도메인을 연결하고 배포환경을 구축하였습니다.

- -활용기술 : Java, JSP, MyBatis, Spring Boot, AWS(EC2, RDS, S3), Nginx, HTML, CSS, JS MySQL, Websocket, Git/Github, IntelliJ, VSCODE, Figma , Schedular, Interceptor, Cookie, Thymeleaf
- ⇒ WebSocket 을 이용하여 데이터를 중계하여 다른 서버에 보내는 구조를 이해하게 되었고, AWS 를 이용하여 프로젝트를 도메인화 할 수 있게 되었습니다. 팀원간의 확실한 역량파악 및 업무분배, 의사소통의 중요성에 대해 알 수 있었습니다.

2019. 11. 18 ~ 2019. 12. 13

코믹스 영화의 황금사자상 수상여부 예측

고려대학교 공공정책대학 빅데이터전공

- -개요 : 영화 조커의 황금사자상 수상을 계기로 다른 코믹스 영화의 황금사자상 수상이 가능한지 평론가의 평가를 감성분석하여 예측하는 프로젝트입니다.
- -역할: rottentomato 사이트의 코믹스 영화 및 황금사자상 수상 영화의 평론을 웹 크롤링한 후, 감성분석을 통해 코믹스 영화의 향후 향방을 예측하는 역할을 맡았습니다.
- -활용기술: R, Rstudio
- ⇒ 주제의 신선함에서 좋은 결과를 받았습니다. 평론가의 평가와 수상 여부와의 연관성에 대해서는 유의미한 결과를 얻지 못하였지만, 데이터 전처리와 분석의 중요성을 체감할 수 있었습니다. 특히 텍스트 기반 데이터의 모호성과 한계, 모델 선택에 따른 결과의차이를 직접 비교해볼 수 있었던 점이 의미 있었습니다.

상세경력

2020, 12, 17

~ 2022. 01. 18

IMC 큐브

사원(마케팅사업부)

- 국무총리실, 대한산업안전협회 SNS 컨텐츠 주제 선정 및 의견 조율
- 기획재정부 SNS 컨텐츠 제작
- 안전보건공단 제안 참여 및 SNS 컨텐츠 제작

빅데이터에서 개발자로, 방향은 달라졌지만 본질은 문제 해결

저는 중학생 시절부터 빅데이터 사이언티스트를 꿈꾸며 데이터를 분석하고 예측하는 일에 흥미를 가졌습니다. 우연히 대학 1 학년 시절, 처음으로 C 언어를 접하며 프로그래 밍을 발견하게 되었습니다. 여러 각도에서 문제를 분석하고 해결책을 설계하며, 결국은 제 진로에 대한 생각을 전환하게 되었습니다.

또한 학부 재학 중에는 IMC 큐브 마케팅 사업부에서 13 개월간 실무 업무를 수행 하며 기획, 홍보 전략, 콘텐츠 운영 등을 체계적으로 익혔습니다. 이 경험은 이후 개발 프로젝트에서 프로젝트 전체 흐름을 구조화하는 데 큰 도움이 되었습니다.

빅데이터 분석가에서 개발자로의 꿈은 변화했지만, '문제를 구조화하고 해결하는 즐거움'이라는 본질은 일관되게 유지되어 왔습니다. 이제는 데이터를 넘어서 기술을 통해 더넓은 문제를 해결하는 개발자로 성장해 나아가고자 합니다.

개발자의 길을 향한 끊임없는 탐색과 몰입

저는 무엇이 저와 잘 맞는지 직접 부딪혀보며 탐색하고, 그 과정에서 흥미와 적합성을 느끼면 깊이 몰입하는 성향을 가지고 있습니다.

처음에는 빅데이터 분야에 관심을 갖고 R 과 Python을 활용한 분석 프로젝트에 참여했지만, 데이터를 다루는 과정보다 직접 코딩하고 시스템을 설계·구현하는 흐름에 훨씬 더매력을 느꼈습니다. 이 경험은 저에게 프로그래밍이 진정으로 나와 잘 맞는 분야임을 깨닫게 해주었고, 본격적으로 개발자의 길을 향해 나아가게 된 계기가 되었습니다.

저는 개발자로 성장하기 위해서는 단순한 지식 습득보다 직접 경험하고 실행하는 태도가 중요하다고 믿습니다. 그래서 이론에만 머무르지 않고, 실제로 손을 움직이며 기술을 익히는 방식으로 학습 기반을 다졌습니다.

먼저, 파이썬과 자바 기반의 AI 소프트웨어 개발 및 응용 과정을 이수하며 기초 프로그래밍과 알고리즘 역량을 쌓았고, 이후에는 클라우드, DevOps, 프론트엔드, 백엔드를 모두 아우르는 자바 풀스택 취업캠프에 참여하여 백엔드 중심의 실무 기술은 물론, 협업 기반의 팀 프로젝트 경험까지 두루 체득했습니다.

또한 개발자의 기초 체계를 다지기 위해 정보처리기사, SQLD(SQL 개발자), ADsP(데이터 분석 준전문가), DSAC 3 급(프로그래머) 등 총 4 개의 자격증을 취득하며 기초 이론부터 데이터 처리, 분석, 프로그래밍까지 폭넓은 기술 기반을 탄탄하게 다져왔습니다.

특히 각종 팀 프로젝트에 직접 참여하면서, 기획부터 개발, 배포까지 전 과정을 경험할수 있었고, 제가 맡은 기술적 역할이 실제 결과물로 이어지는 흐름 속에서 팀에 기여한다는 사실은 제게 큰 성취감과 자신감을 안겨주었습니다. 이를 통해 저는 문제를 끝까지 책임지고 해결하려는 자세, 그리고 기술로서 가치를 실현하는 개발자의 관점을 키울 수 있었습니다.

첫 번째, 프로그래밍에 대한 '흥미'.

흥미가 없다면 업무에 대한 의욕이나 성취감을 기대하기 어렵다고 생각합니다. 특히 프로그래머는 수많은 코드와 오류를 마주해야 하는 직업이기 때문에, 흥미가 없다면 오히려 부담으로 다가올 수 있습니다. 저는 프로그래밍 자체에 큰 흥미를 느끼고 있으며, 문제를 해결할 때마다 느끼는 성취감이 더욱 이 분야에 몰입하게 만드는 원동력이 되고 있습니다.

두 번째, '도전'을 두려워하지 않는 자세.

IT 업계는 빠르게 변화하는 분야로, 오늘 사용하던 기술이 내일은 대체될 수 있는 분야 입니다. 이러한 흐름에 적응하기 위해 다양한 언어와 기술을 배우며 트렌드에 유연하게 대응할 수 있어야 한다고 생각합니다.

최근 진행한 두 프로젝트에서 두 번의 도전이 있었습니다. 공모전 참여를 위한 SWS 프로젝트에서는 처음으로 AWS를 이용하여 도메인 구축을 시도하고, RDS, S3를 활용해 외부에서도 접근 가능한 환경을 구현하였습니다. 이후 진행한 기업연계 프로젝트인 BidCast 에서는 WebRTC를 이용해 실시간 화면 공유 기능을 구현하였고, Jenkins 와 Github Action을 연동해 CI/CD를 직접 구축하였습니다. 이를 통해 EC2 인스턴스의 자동배포를 실현하며, 실제 서비스 운영과 유사한 경험을 할 수 있었습니다.

세 번째, '소통'하는 습관.

개발자는 팀원과의 소통뿐 아니라, 간접적으로 사용자와도 소통해야 한다고 생각합니다. 사용자의 입장에서 어떤 점이 불편할 수 있을지를 먼저 고민하고, 이를 개선하는 방향으로 나아가야 더욱 편리하고 안전한 프로그램을 개발할 수 있다고 생각하기 때문입니다.

저는 경매를 주제로 한 BidCast 프로젝트에서 팀장 역할을 맡아 팀원들과 소통하며 프로젝트 전반을 조율했습니다, 특히, 경매화면을 개발할 때는 사용자 편의성을 고려해 입찰진행시 UI 개선, 경매단위 변경, 최고입찰자 변경기능 등을 구현하여 보다 직관적이고 사용자 친화적인 프로젝트를 구현하고자 노력했습니다.

기술 너머의 편리함을 고민하다

디지털 전환이 가속화되는 환경 속에서, 사용자 중심의 시스템 구축과 맞춤형 솔루션 개발에 기여할 수 있다는 점에 큰 매력을 느껴 지원하게 되었습니다. 특히 기술과 사용성의 균형, 그리고 현장 적용 가능한 실용성을 중시하는 기업에서 저의 역량이 잘 발휘될 수 있을 것이라 생각합니다.

개발자 실무 중심을 기르기 위해 실시간 스트리밍 기반의 영상 경매 플랫폼과 위치기반 서비스 등 다양한 웹 프로젝트를 통해 실무 경험을 쌓아왔습니다. 가장 최근 진행한 경매 플랫폼 프로젝트에서는 팀 리더로서 전체 프로젝트르 관리를 맡았고, 경매 화면 설계와 배포까지 담당하였습니다. 당시 가장 중점적으로 고민한 것은 '편의성'이었습니다. 개발자 입장에서는 서버에 매번 수동으로 배포하는 번거로움을 개선하고자 Jenkins 를 활용해 CI/CD를 구축하였고, 사용자 입장에서는 입찰 및 유찰 시 UI 개선, 최고 입찰자 변경기능, 입찰 단위 조정 등 실질적인 편의 기능을 구현해 사용자 경험을 높이고자 노력했습니다.

이러한 고민과 구현 과정을 통해 단순한 기능 개발을 넘어, '누구를 위한 기능인가'를 끊임없이 고민하며 개발하는 자세를 갖추게 되었습니다. 이처럼 실무에 가까운 프로젝트 경험과 사용자 중심 사고를 바탕으로, 디지털 서비스 고도화와 시스템 안정성 강화에 기여하고 싶습니다.

편리를 일상으로

입사 후에는 먼저 기업의 시스템 구조와 사용자 중심의 서비스 흐름을 자세히 파악하겠습니다. 이를 바탕으로 개선이 필요한 부분을 고민하고, 보안성과 확장성을 갖춘 디지털 환경 구축에 기여하겠습니다. 특히 실시간 시스템 개발 경험을 바탕으로, 고객과 내부 사용자가 모두 만족할 수 있는 안정적이고 실용적인 IT 서비스를 구현해 나가겠습니다.

지원서 상의 모든 기재 사항은 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

2025 년 07 월 22 일

김 현 수