

충실한 연습과 준비로 다듬어진 인재! 여기 있습니다



| | | | | |
|------|-------------------------------|-----|---------------|-------|
| 지원분야 | 데이터분석팀 웹개발 | | 희망연봉 | 회사 내규 |
| | | | | |
| 이름 | 이 호 섭 | | | |
| 생년월일 | 1994년 07월 14일 | | | |
| 이메일 | llss2sll@gmail.com | 핸드폰 | 010-8552-7748 | |
| 주소 | 경남 김해시 장유로 334번길 9, 106동 904호 | | | |

학력사항

| 재학기간 | 학력사항 | 전공 | 학점 |
|-----------------|----------|-----------|----------|
| 2013.03~2020.02 | 동서대학교 | 소프트웨어공학전공 | 3.13/4.5 |
| 2010.03~2013.02 | 김해삼문고등학교 | | |

참여 프로젝트

| 프로젝트 기간 | 프로젝트명 | 목표 |
|----------------------------|--|--|
| 2017.03.~2018.06. (3개월) | 변기가 매너를 만든다 | 사람들이 화장실을 이용 할 때, 실수로 변기가 막힌 칸에 들어갈 경우 변기 안의 오물들을 보고나 널부러진 휴지를 보고 불쾌감을 느낄 수 있다. 때문에 이를 방지하기 위하여 이것을 이용하면 사람들이 느끼는 불쾌감을 현저히 줄일 수 있다. |
| 2017.06~2017.06 | Maze Escape | 홀로렌즈를 이용하여 기존의 미로 찾기를 홀로렌즈 기반으로 구현 음성인식으로 캐릭터 움직임을 주어 미로를 탈출 |
| 2017.09.~2018.12. (3개월) | power grasp 의수개발 | 의수를 개인 맞춤형으로 개발하면서 가격은 더 낮추기 위한 방법을 초점을 둔다. 그로인해 의수를 필요로 하는 사람들이 각자 원하는 자신만의 의수를 빠르고 저렴한 가격에 갖출 수 있도록 하는 것이 목적으로 한다. |
| 2018.03~2018.06 (3개월) | Remember Gifticon | 사용자가 기프트콘의 유무를 자주 까먹어 낭비가 심하기 때문에 언제든지 기프트콘을 사용할수 있게 알림을 주고 해당 장소를 알려주는 기프트콘 관리 시스템을 개발하고자 한다. |
| 2018.03~2018.06 (3개월) | 지역별 위험도 측정을 이용한 안전 경로 제공 시스템 | IOS를 기반으로한 지역별 위험도 측정을 이용한 안전 경로 제공 시스템을 개발하고자 한다. |
| 2018.03~2018.06 (3개월) | Lock Can Roll | 스크류 방식으로 캔과 캔끼리 돌려 잠그는 형태 캔과 캔끼리의 손쉬운 결합 캔의 상단홀과 캔의 하단 돌출부를 맞추어 돌려서 고정 캔을 합쳤을 때 안전하게 고정이 되는지 확인 |
| 2018.07~2018.07 | 청각장애인을 위한 비트조끼 | 소리를 듣지 못하는 사람들을 위해 음악을 진동으로 느낄 수 있는 시스템을 개발 |
| 2018.03.~2018.10. (8개월) | AVR을 이용한 소방안전 교육 시스템 (Fire Safety Education System using Authentic Virtual Reality) | 화재에 대한 시청각 중심으로 학습 경험을 제공하여 경험학습에서 한계를 보이고 시청각적 감각 이외에 상호작용과 이동성을 향상시키고 촉각 등으로 감각을 확장하여 보다 현실에 가까운 학습 경험을 제공할 수 있는 실감 가상현실 소방안전 교육 시스템 |
| 2018.09~2018.12 (3개월) | Food Sharing | 음식을 기부하기 위해 매장 위치와 남은 음식정보를 플랫폼에 올려 사회적 약자가 음식을 제공 받을 수 있는 시스템을 개발 |
| 2018.09~2018.12 (3개월) | 잔여 포인트 클라우드 펀딩 시스템 | 소멸되는 포인트를 줄이고자, 안 쓰는 포인트를 가진 사람들의 포인트를 사고 팔 수 있는 사이트를 개발 |
| 2018.09~2018.12 (3개월) | 온오프라인 연계 쇼핑 시스템 | 오프라인의 다양한 매장을 온라인 쇼핑몰에서 한눈에 볼 수 있는 온오프라인 연계쇼핑 시스템을 개발하고자 한다. |
| 2019.01~2019.01 | 시각장애인을 위한 음성녹음 멀티탭 | 기술은 발전하고 있지만 시각장애인들은 그 기술을 대부분 누리지 못하고 신경을 써주지 않고 있어 음성녹음 멀티탭 시스템을 개발 |

| | | |
|-----------------|----------------------------------|--|
| 2019.03~2019.06 | 스마트미러를 통한 사진기록기반 의상 추천 시스템 | 거울을 통해 자신이 입고있는 의상을 날씨, 시각, 색상등의 정보와 함께 사진으로 기록함으로써 추후 사용자 상황에 맞추어 의상을 추천해주는 시스템을 개발 |
|-----------------|----------------------------------|--|

보유기술 및 능력

| 보유기술 및 능력 | 수준 | 상세내용 |
|-------------|----|---|
| HTML/CSS/JS | 중 | 식제자 관리 플랫폼, 웨딩 플랫폼 Frontend개발(플레시애틀) |
| ECMAScript6 | 중 | 식제자 관리 플랫폼, 웨딩 플랫폼 Frontend개발(플레시애틀) |
| React.js | 중 | 식제자 관리 플랫폼, 웨딩 플랫폼 Frontend개발(플레시애틀) |
| JAVA | 중 | 모바일 어플리케이션 제작 |
| node.js | 중 | 웹 서버 어플리케이션 제작 |
| C# | 중 | 홀로렌즈 미로 찾기 게임 제작, Omni, vive 소방안전 교육시스템 제작 |
| mySQL | 중 | 데이터베이스 응용 |

수상내역/공모전

| 수상명 | 수여기관 | 수상일자 |
|----------------------------|----------------------------|------------|
| RedDot Design Award winner | Redot | 2018.10.26 |
| SW 기초프로젝트 최우수상 | 동서대학교 소프트웨어융합사업단 | 2017.10.27 |
| 링크페어 우수상 | 동서대학교 LINC+ 사업단 | 2018.12.08 |
| 고급프로그래밍 경진대회 장려상 | 동서대학교 소프트웨어융합사업단 | 2017.10.27 |
| Global Startup Weekend | Busan Startup Weekedn Team | 2017.11.12 |

자 기 소 개 서

성장과정

제목 : 경험으로 다져온 자신

저는 프로그래밍을 시작하게 된 계기는 대학교를 입학하면서 배우기 시작하였습니다. 컴퓨터를 통해 무엇이든 만들어보고 싶다는 생각에 컴퓨터 공학을 선택하게 되었고, 간단한 프로그래밍을 통해 결과를 도출하는 과정에서 재미를 느껴 계속해서 공부하고 있습니다.

전역 후 학부생 연구실에 가입하여 다양한 팀 프로젝트 진행하면서 팀원들과 함께 부족한 부분을 채워주니 개발을 조금 조금 더 잘하고 싶다는 잘하고 싶다는 욕심이 생기기 시작하였고 그에 따라 열심히 공부하였더니 성적은 자연스럽게 올랐습니다. 하지만 3학년 때는 트랙으로 변경되면서 소프트웨어 트랙에서는 열심히 하는 학생이 많아 성적 관리하기가 더욱 힘들어졌습니다. 그래서 `성적보다는 부족한 프로그래밍을 좀 더 열심히 하자, 개발을 좀 더 해보자`라는 생각을 가지게 되어 여러 프로젝트를 많이 진행하였습니다.

대표적으로

- AVR을 이용한 소방안전 교육 시스템 (G-STAR 전시)
- Lock Can Roll (RedDot Design Award winner)
- 시각장애인을 위한 음성녹음 멀티탭
- 잔여 포인트 클라우드 펀딩 시스템

등을 연구실 내에 마음이 맞는 학우와 함께 팀을 구성하여 팀 프로젝트로 개발을 진행했습니다.

다양한 프로젝트를 진행하면서 내가 무엇을 개발할지 어떤 언어를 공부할 것인지 생각을 하게 되었고, 프로젝트를 참여하면서 중요하다고 생각하게 된 웹, 모바일, 서버에 관심을 가지게 되어 친구들과 프레임워크 스터디, 사이드 프로젝트를 진행하기도 했습니다. 이러한 경험을 통해 4학년 재학 중에 FreshNTech이라는 회사에서 근무하게 되었습니다. 스타트업 기업이어서 참고할 수 있는 자료도 없고 틀을 어떻게 잡아야 할지 잘 몰랐지만 직접 부딪치면서 코드를 수정하면서 프로젝트를 진행하니 틀이 잡혀 좋은 경험을 하였습니다.

이러한 경험을 통해 자신 있게 다른 업무를 맡게 된다 하더라도 업무를 잘 수행할 수 있을 거라고 확신합니다.

성격 및 장단점

제목 : 맡은 일은 책임감 있게 마무리 하자

대학생활 동안 여러 팀 프로젝트, 해커톤, 연구회 활동 등을 참여하여 동기들과 프로젝트를 진행하면서 협업능력을 기르고, 디자인계열 학생들과 호흡을 맞추며 프로젝트를 진행해보면서 여러 관점에서의 문제 해결 능력을 길렀습니다.

대표적으로 디자인과 학생과 호흡을 맞춘 프로젝트는 "Lock Can Roll"이라는 프로젝트를 진행하였습니다. 기존의 캔을 스크루 방식으로 캔과 캔끼리 연결 할 수 있는 작품이고, "RedDot Design Award" 제출하여 수상 하였습니다. 또한 연구회 동기들과는 "AVR을 이용한 소방안전 교육 시스템 프로젝트"를 진행하게 되었습니다. 처음 사용해보는 기술이지만 팀원들과 회의를 하여 개발 진행하기 위한 요구사항을 분석하고 이를 바탕으로 기능을 구현하였습니다. 이 프로젝트는 현실에 가까운 학습경험을 제공할 수 있는 실감 가상현실 소방안전 교육 시스템입니다. 이러한 프로젝트를 통해 협업능력, 문제 해결 능력이 향상되었습니다.

이를 바탕으로 취업을 하고 식자재 관리 플랫폼 프로젝트를 진행하였습니다. 이 프로젝트는 관리자, 공급자, 수요자로 구분하여 진행하였고, 이 중 제가 맡은 부분은 수요자 웹/앱을 메인으로 맡고 공급자 웹의 기능 구현을 서버로 맡아 진행하였습니다.

진행하기 전 회의를 하여 도메인, 요구사항을 분석, 이를 바탕으로 UI 설계, 클래스 설계, DB 설계를 정의한 후 기능을 나열하고 범위와 기간을 산출하여 진행하였습니다. 처음 진행하는 개발영역에 대한 지식이 많이 없어 주변에서 도움을 많이 받았습니다.

모르는 것을 계속 잡고 진행하는 것은 고집이라고 생각합니다. 도움을 받을 수 있으면 도움을 받는 것도 하나의 방법이라고 생각합니다. 저의 강점은 엉덩이가 무겁습니다. 맡은 일이 있으면 끝까지 해내려고 하고 해결하지 못하면 남아 해결하려고 합니다.

이처럼 다양한 경험과 저의 강점을 가지고 "트리노드 데이터분석팀 웹개발"에서 빠르게 적응하여 제가 맡은 일을 충실히 수행할 수 있다고 확신합니다.

지원동기

| |
|--|
| 제목 : 일을 즐길 줄 아는 사람 |
| <p>지원한 동기는 "자신이 모르는 분야에 대한 학습에 대해 두려움이 없으신 분"이란 말을 보게 되었습니다. 이 문구를 보고 저와 잘 맞는다고 확신했습니다. 여러 프로젝트를 진행하며 다양한 언어를 사용하였는데 약간의 두려움도 있지만 새로운 것을 배울 수 있다는 기대감에 더욱더 열성적으로 임하는 저의 진취적이고 도전적인 성격 때문입니다. 그러하여 연구실이나 교내에서 진행하는 프로그램을 참석해 보면서 다양한 언어를 접해보면서 제가 흥미를 느끼고 개발한 언어가 무엇인지 알게 된 계기를 가지게 되었습니다.</p> <p>프로젝트를 진행하면서 여러 가지를 접해 보았지만, 제가 흥미를 느낀 언어는 안드로이드, 자바스크립트였습니다.</p> <p>안드로이드의 경우 처음 접해보는 기술도 많고 DB랑 연동도 해보고 이 경험을 바탕으로 다른 프로젝트 중에 웹페이지를 제작할 때도 자신감이 생겨 개발에 흥미를 느끼게 된 계기였습니다. 대표적으로 "잔여 포인트 클라우드 펀딩 시스템"을 개발을 진행하였습니다. 일반거래와 펀딩은 확연한 차이가 있어서 팀원들과 펀딩시스템 구현 방법에 대해 상세하게 의논하고 진행하기로 하였습니다. 구현하는데 어려움이 많이 있었지만 포기하지 않고 찾아보고 테스트해보고 다른 방법을 구상해보고 해결하려고 노력합니다. 맡은 일이 있다면 포기하지 않고 다른 방법으로 도전하여 해결하려고 노력합니다. 노력하는 이유는 문제를 해결해서 구현되는 성취감을 알기에 일을 준다면 즐겁게 할 수 있을 거로 생각합니다.</p> |

입사 후 포부

| |
|--|
| 제목 : 꼭 필요한 사람 기동 같은 사원 |
| <p>저는 입사 후 조직에서 꼭 필요한 사람이 되는 것이 목표입니다. 조직에 필요한 사람이 되기 위해서는 일을 능률적으로 할 수 있는 사람이 되어야 한다고 생각합니다. 능률적으로 일한다고 하면 자신이 맡은 일을 제시간에 끝낼 수 있어야 하고 그러기 위해서는 기초 역량을 탄탄히 하여야 하고 직무를 정확히 알고 맡은 일을 즐길 줄 아는 사람이 되어야 합니다. 누구나 실수는 할 수 있다고 생각합니다. 하지만 그 실수를 되짚어보지 않고 넘어간다면 똑같은 실수를 반복할 수 있지만 저는 저의 실수를 되짚어보고 같은 실수를 하지 않게 할 것입니다. 저는 이러한 노력을 하여 회사에 꼭 필요한 사람 기동 같은 사원이 되겠습니다.</p> |

