



Birthday	1994.01.26
Email	aa39043533@gmail.com
Mobile	010-3904-3533
Address	경기도 광주시 역동 133-32
GitHub	<a href="https://github.com/Oh-JunTaek">https://github.com/Oh-JunTaek</a>

## 소개 / About Me

- 보육교사로 3년간 일하면서 “빠르게 첨단 기술이 발전하는 현대시대에 어떻게 하면 아이들에게 건강하게 it 기술을 적용시킬 수 있을까?”하는 고민을 해결하기 위해 스스로 개발자의 길을 선택하고 공부하고 있습니다. 독학을 하면서 “우아한테크코스”에 지원하여서 프리코스를 참여하면서 사용자의 요청에 맞게 앱을 개발하는 방법을 배우고 최종코딩테스트에서는 전문적인 배움이 필요하다는 것을 느낄 수 있었습니다. 이후에는 안드로이드 프로젝트에 인공지능기술을 더하고 싶어서 인공지능 관련된 강의를 들으며 현재는 “카카오 부트캠프”에 생성형 AI 과정에 참여하여 프로젝트경험을 쌓고 있습니다.
- 제가 아직은 전문적인 지식은 부족하지만 자기주도적으로 공부의 방향을 뻗어가면서 필요한 것을 배우고 프로젝트로 도전을 하면서 역량을 쌓아가고 있습니다. 최근 팀프로젝트를 진행하면서 RAG를 활용하더라도 어떻게 활용하나에 따라 큰 차이를 느끼면서 기능최적화의 중요성을 깨닫고 코드들을 다시 돌이켜보며 최적의 방법은 없었는지 고민해보고, 찾아보고, 조언을 구하고 있습니다.
- “카카오 부트캠프”에 참여하면서 처음으로 팀 단위로 프로젝트를 진행해보았는데 다양한 성향과 분야의 사람들을 만나면서 맞춰나가는 과정에서 다양한 기술과 경험을 접하면서 많은 것들을 배우고, 숨겨진 저의 강점을 찾아낼 수 있었습니다. 독학 과정에서 가장 적극적으로 활용하였던 도구가 chatGPT였습니다. kotlin 언어를 하나도 모르는 상태로 원하는 기능을 구현하기 위한 스텝을 밟아가면서 앱 프로젝트를 진행하면서 kotlin의 구조가 보이기 시작하면서 무비판적으로 받아들이던 GPT의 코드도 상황에 맞지 않는 코드를 제공해주면 분별할 수 있는 능력이 생겼습니다. 이 과정에서 저는 남들보다 프롬프트엔지니어링에 강하다는 것을 알 수 있었고, 이를 통해서 다른 전공자 팀원들과의 프로젝트에서도 새로운 기술에 대한 이해도 빠르게 쌓고 프로젝트에서 단순히 나의 역할만 수행하는 것이 아닌 전체를 볼 수 있게 되었습니다.
- 불편함은 사용자로 하여금 편리함을 만들도록 하는 가장 큰 원동력입니다. 처음 GitHub를 배우고 개발공부하는 것들을 기록하는 것이 무척이나 흥미로웠습니다. 그러던 중 알고리즘 문제 풀이도 시작하였는데 이또한 GitHub를 통해 기록/관리가 가능하다는 것을 알게 되었습니다. 알고리즘문제풀이는 확장프로그램을 활용하면 간단하게 자동구축이 되었지만 이후에도 기술 블로그를 시작하면서 이것도 자동화를 할 수 있지 않을까?라는 작은 불편함이 GitHub 액션을 통한 자동관리 시스템을 구축할 수 있도록 저를 이끌었습니다. 팀 프로젝트를 하면서 이러한 작업들이 CI/CD와 관련된 작업이었음을 알게 되었고, 이제는 다양한 분야에서 CI/CD를 구축할 수 있도록 탐구하고 공부하기 시작하였습니다.

기술 스택 / Skill Set

기능 구현 등의 사용 경험이 있는 Skill Set

구분	Skill
Programing Languages	Kotlin, python
Framework/ Library	Android, langChain
Server	Firebase
Tooling/ DevOps	Android Studio, GitHub
Environment	MacOS

과제 프로젝트 경험 \*

특정 사용층을 고려한 챗봇 서비스 (피카부)

작업 기간	2024.07.02~
인력 구성	6(인공지능 2, 풀스택 2, 클라우드 2)
프로젝트 목적	카카오 부트캠프 사용자를 위한 정보에 특화된 챗봇 및 편의서비스 제공
주요업무 및 상세역할	<p>* 주요 업무 : 생성형 AI 과정으로서 챗봇서비스를 구축하고, 카카오 부트캠프 정보를 제공하기 위한 데이터관리 및 파이프라인 구축.</p> <p>* 상세 역할</p> <p>1. data : "데이터를 어떻게 사용자들에게 제공할 것인가?"라는 의문에서 시작. -&gt; "크롤링"에 대한 이해 및 데이터 수집 -&gt; 파인튜닝을 위한 데이터 정제 -&gt; RAG 기법이라는 현 프로젝트에 좀 더 최적화된 기법을 발견 후 PDF 로의 데이터 정제 -&gt; 컴퓨터에게 좀 더 편리한 데이터로.md 형식으로 2 차 데이터 정제</p> <p>2. 챗봇 : 다양한 모델 탐색 -&gt; 파인튜닝 방법 탐색 -&gt; 랭체인에 대한 정보를 입수하여 RAG 를 중심으로 랭체인 구축 -&gt; RAG 의 정확도를 높이기 위한 최적화</p>
사용언어	python
느낀 점	처음으로 진행한 팀 프로젝트입니다. 혼자할때는 느끼지 못했던 분야별 전문적인 지식이 하나의 프로젝트의 퀄리티를 높일 수 있음을 가장 크게 깨달았지만 그러한 전문지식이 처음에는 "나는 모르는게 당연하지"하고 넘어갔지만, 그렇게 한 번 넘기고 나니 프로젝트에 대한 이해도가 확 떨어지는 것을 알 수 있었습니다. 그래서 잘 모르는 분야지만 팀원들이 사용하는 도구들을 깊이 있게는 아니더라도 찾아보며 개념을 익히자 프로젝트가 더 잘보이기 시작했습니다. "이때까지 왜 혼자 프로젝트를 진행했을까?" 라는 생각이 들 정도로 서로 다른 사람들과의 협업이 재미있었고, 혼자라면 도달하지 못했을 서비스 배포까지의 목표지점에도 도달하면서 성취감을 느낄 수 있었습니다.
참고자료	<p>[피카부 챗봇](<a href="https://ktb-chatbot.shop/">https://ktb-chatbot.shop/</a>) - 현재 진행중인 프로젝트로 업데이트 동안에는 서버가 열리지 않습니다.</p> <p>[깃허브](<a href="https://github.com/kakaotech-bootcamp-11">https://github.com/kakaotech-bootcamp-11</a>)</p>

## 안드로이드 미니 게임(숫자 야구)

작업 기간	2023.10~2023.11
인력 구성	싱글프로젝트
프로젝트 목적	간단한 안드로이드 앱 제작부터 배포까지 진행
주요업무 및 상세역할	<p>간단한 게임 앱 제작을 위한 아이디어 구상, 기능의 구현, 서비스 배포를 위한 관리, 앱 배포를 위해 거쳐야할 작업.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 아이디어 구상 : "우아한 테크코스"프리코스 과제 중 숫자 야구 로직 구현 미션을 진행하던 도중 이것을 직접 눈으로 보면서 진행할 수 있도록 만들어 보자!</li> <li>2. 기능의 구현 : 기본적인 게임진행을 위한 로직 구현, 시각적으로 보여주기 위한 프론트 연결.</li> <li>3. 플레이스토어 출시 : 앱 출시를 위해 거쳐야 할 과정 탐색 - 보안관리, 개발자계정의 등록</li> <li>4. 서비스 배포 및 관리 : 초기버전 출시 이후 부족한 디자인의 개선 및 오류/버그 개선. 사용자 확보 이후 피드백 관리, 버전관리를 위한 기능 추가</li> </ol>
사용언어 및 개발환경	Kotlin, Android Studio
느낀 점	<p>처음으로 개발부터 배포까지 성공한 싱글프로젝트입니다. 개발에 대한 전문지식이 전무한 상태로 시작했던 프로젝트여서 기능의 작동 및 서비스 배포에만 집중을 했었는데 사용자확보 후 피드백을 받고 유사한 다른 앱들을 탐색하면서 디자인적으로나, 기능적으로나 많은 부족함이 있었음을 깨달았습니다. 지금 시점에서 보면 많은 부족함이 있는 프로젝트였지만 하나씩 직접 부딪혀가며 진행한 프로젝트로, 성취감과 자신감을 얻을 수 있었고 무엇보다 이후 진행된 팀 프로젝트에서 서비스측면까지 고려한 시점으로 접근하여 팀에 기여가 되기도 하고 여러 분야에 깊지는 않지만 각 기술들의 목적을 파악할 수 있는 수준이 되어 좀 더 빠르게 다양한 기술들을 이해할 수 있게 되는 중요한 계기가 된 프로젝트입니다.</p>
참고자료	<p>[깃허브](https://github.com/Oh-JunTaek/MiniBaseball)</p> <p>[구글 플레이](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eubaseball.minibaseball)</p>

## 학력

- 2013.03 ~ 2019.02 경북대학교 아동학과 졸업

## 자격증

- SQLD (2024. 09. 20 취득예정) - 사전 점수 합격으로 이력서를 제출한 시점에서는 자격증이 발급 안되어서 결과확인사진 첨부

## 교육 내용

- 2024.01.15 ~ 2024.02.27(30h) AI 엔지니어 기초 다지기 : 부스트캠프 AI Tech 준비과정 /재단법인 네이버커넥트
- 2024.05.26 ~ 2024. 06.21 [코칭스터디] Let's AI 2024 스터디 전용강좌/ 네이버부스트코스
- 2024.07.29 ~ 2024.08.25 (4 주) 부스트코스 < Data Science 2024> 코칭스터디 : 2024/ 네이버부스트코스
- 2024.07.01 ~ 2024.12.27(예정) 카카오 부트캠프 - 생성형 AI

## 참고 사항

- GitHub : <https://github.com/Oh-JunTaek>
- 개인웹 : <https://eunmastudio.netlify.app/>
- 카카오 모빌리티에서 사용중인 Compose, Mavericks, Rxkotlin 은 학습중

# CERTIFICATE OF COMPLETION

Issue Date  
September 11,  
2024  
Valid Certificate ID  
A20240902-910993  
Real-name authentication has been completed.

## BOOSTCOURSE DATA SCIENCE COACHING STUDY : 2024

---

오준택

Is hereby awarded this certificate of completion for [BOOSTCOURSE DATA SCIENCE COACHING STUDY : 2024] offered by boostcourse from Jul. 29 to Aug. 25, 2024

Completion Date August 29, 2024

NAVER Connect Foundation



# CERTIFICATE OF COMPLETION

Issue Date  
September 11,  
2024  
Valid Certificate ID  
A20240621-617537  
Real-name authentication has been completed.

## BOOSTCOURSE LET'S AI COACHING STUDY : 2024

---

오준택

Is hereby awarded this certificate of completion for [BOOSTCOURSE LET'S AI COACHING STUDY : 2024] offered by boostcourse from May. 20 to Jun. 16. 2024

Completion Date June 21, 2024

NAVER Connect Foundation



발급번호  
A20240313-778934

# 수료증

교육과정 AI 엔지니어 기초 다지기 : 부스트캠프 AI Tech 준비과정  
교육분야 인공지능모델링 20010703  
교육기간 2024.01.15 ~ 2024.02.27 (30h)

성명 오준택  
생년월일 1994.01.26

귀하는 재단법인 네이버커넥트에서 실시한  
교육과정을 성실히 마쳤음을 인증합니다.

2024년 02월 27일

재단법인 네이버커넥트



**NAVER** CONNECT