

오은아 신입

여, 2000 (23세)

이메일 oeu*****@naver.com | 휴대폰 010-****-6867

주소 (14216) 경기 광명시 시청로29번길



학력

안양대학교

대학교(4년) 졸업



전공

정보전기전자공학과



경력

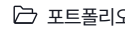
(주)비케이알(버거킹)

총 4년 8개월



희망연봉

회사내규에 따름



포트폴리오

총 3건

간략 소개

"열정적인 신입 개발자 오은아입니다."

저는 백엔드/서버개발, 앱개발, 웹개발 능력을 가지고 있으며 MySQL WorkBench와 Oracle SQL을 다룰 수 있습니다. Spring Framework, Spring Boot, Spring Security, Spring MVC, JSP 등 다양한 개발 도구와 언어에 대해 이해하고 있으며, 또한 Java, JavaScript, HTML5, CSS3, Bootstrap, React, Flutter 등의 기술을 익혔습니다.

더조은컴퓨터아카데미에서 교육을 받으며 MSA 기반 플러터(Dart) 활용과 자바 프론트엔드 백엔드 풀스택 웹(앱) 개발을 경험했습니다. 이 경험을 통해 실무에 대한 강점을 키웠으며 문제 해결 능력과 창의적인 아이디어를 발전시킬 수 있었습니다.

저는 새로운 도전을 통해 성장하고 발전하는 것을 즐기는 열정적인 개발자입니다. 업무에 최선을 다해 팀원들과 협력하여 프로젝트를 성공적으로 완수하는 데 기여하겠습니다. 또한 주어진 일에 대해 책임감을 갖고 열정적으로 일하는 모습을 보여드리겠습니다.



Github



Link

나의 스킬

백엔드/서버개발

앱개발

웹개발

MySQL WorkBench

Oracle SQL

Spring Framework

Spring Boot

Spring Security

Spring MVC

JSP

Java

JavaScript

HTML5

CSS3

Bootstrap

React

Flutter

인성검사 소프트스킬 인성검사에서 검증된 소프트스킬입니다.

차분한

자기주도적인

단순명료한

경험 중시

깊이있는 사고

학력 대학교(4년) 졸업

경력 총 4년 8개월

2021.03 ~ 2023.11
2년 9개월

 (주)비케이알(버거킹) 잡매니저

2019.06 ~ 2020.12
1년 7개월

 (주)비케이알(버거킹)

2019.02 ~ 2019.05
4개월

 (주)비케이알(버거킹)

경험/활동/교육

2024.01 ~ 2024.08

더조은컴퓨터아카데미 교육이수내역

MSA 기반 플러터(Dart) 활용 자바(JAVA) 프론트엔드 백엔드 풀스택 웹(앱) 개발

자격/어학/수상

2024.06

SQL개발자(SQLD자격) 최종합격 | 한국데이터베이스진흥센터

2024.04

웹디자인기능사 필기합격 | 한국산업인력공단

2024.05

정보처리기사 필기합격 | 한국산업인력공단

포트폴리오 및 기타문서

증명서  [졸업증명서.pdf](#)

증명서  [오은아 한국전기기술인협회 최우수상 20231116.pdf](#)

자격증

 [SQLD.pdf](#)

포트폴리오

 <https://github.com/JongsikLEE01/theJoeunUniversity>

작업기간 2024.04.01~2024.04.12 | 작업인원 5명

작업 툴 VSCODE, Oracle, JSP, TOMCAT 8.5, HTML5, CSS, JavaScript, jQuery

작품소개 누구나 쉽게 이용 가능한 더조은 대학 키오스크 시스템입니다. 주요 기능으로는 1. 로그인한 학생이 각 종 증명서를 발급할 수 있습니다. 2. 로그인 없이 일정, 공지사항, 학교 소개들을 모두 볼 수 있습니다. 3. 각종 정보를 다루는 관리자 계정이 있습니다.

포트폴리오

 <https://github.com/JTNewY/mungmoong>

작업기간 2024.05.01~2024.05.24 | 작업인원 5명

작업 툴 VSCODE, MYSQL, SPRING, SPRINGSECURITY, HTML5, CSS, JavaScript, GIT

작품소개 애완동물 돌봄 및 훈련 서비스 플랫폼입니다. 주요 기능으로는 1. 훈련사 예약, 결제 기능 2. 훈련사 스케줄(휴무일) 등록 및 파일 등록, 삭제 기능 3. 회원가입, 로그인, 유저의 기본 기능 4. 관리자 기능이 있습니다.

포트폴리오

 https://github.com/OoooEuna/MUNGMOONG_REACT

작업기간 2024.06.14~2024.06.28 | 작업인원 5명

작업 툴 VSCODE, MYSQL, SPRING, REACT, HTML5, CSS, JavaScript, GIT

작품소개 애완동물 돌봄 및 훈련 서비스 플랫폼입니다. 기존 프로젝트에서, MVC 패턴 → REST API 적용하여 REACT로 프론트를 변경한 프로젝트입니다. 주요 기능으로는 1. 훈련사 예약, 결제 기능 2. 훈련사 스케줄(휴무일) 등록 및 파일 등록, 삭제 기능 3. 회원가입, 로그인, 유저의 기본 기능 4. 관리자 기능이 있습니다.

자기소개서

지원 동기

정보전자공학학과를 전공하면서 논리회로와 마이크로프로세서 같은 전기전자 분야뿐만 아니라 소프트웨어 관련 전공 역량도 갖추게 되었습니다. 특히 IT 개발 분야에 큰 흥미와 적성을 느껴 IT 전문 교육 기관에서 교육을 수료하였습니다. 다양한 프로젝트를 통해 React 기반의 프론트엔드 기술, 그리고 Java 및 SpringB oot 기반에 백엔드 기술을 사용한 경험이 있습니다.

이렇게 전공 역량과 실무 교육을 접하면서, 하나의 시스템이 일상의 업무 프로세스를 효율적으로 처리하고 많은 사람들에게 편의를 제공할 수 있다는 점을 깨달았습니다. 이는 평소 주변 사람들에게 도움을 주고 편안함을 제공하는 데서 행복을 느끼는 저에게 큰 매력으로 다가왔습니다. 이에 자연스럽게 개발 직무를 선택하게 되었습니다.

저는 회사의 비전과 목표를 달성하는 데 기여하며, 고객에게 최고의 가치를 제공하는 소프트웨어를 개발하고자 합니다. 귀사의 발전에 기여하며 함께 성장해 나가는 개발자가 되기 위해 지원하였습니다.

성장과정

[프로젝트 경험]

교육 기관에서 “반려동물 돌봄 서비스”라는 주제로 프로젝트를 수행하였습니다. 이 프로젝트의 가장 핵심적인 기능은 훈련사 / 예약(결제) 기능입니다. 이 중 저

는 훈련사가 사용할 기능을 맡았습니다. 주요 기능으로는 파일과 함께 훈련사 등록 기능, 풀 캘린더를 이용하여 휴무일 조회/등록/삭제 기능과 예약 진행 상태 변경 등이 있습니다. 이때 팀 내 문제를 극복하고 성공적으로 프로젝트를 완수한 경험이 있습니다. 이전 프로젝트에서 새롭게 발견되는 요구사항으로 인해 초기 설계를 자주 변경해야 했습니다. 이를 극복하기 위해 애자일 방식의 설계 과정을 도입하였고, 개발 중에 발견되는 수정 사항들을 효과적으로 적용할 수 있었습니다. 그 결과, 맡은 부분을 끝까지 완수하며 프로젝트를 성공적으로 완료했습니다. 이 경험을 통해 효율적인 프로젝트 설계 및 구현 능력을 갖추게 되었습니다.

[캡스톤 수상 경험]

낮선 환경 속에서도 팀에서 제가 해야 할 역할을 찾고, 주도적으로 일을 처리하려고 합니다. 대표적으로 캡스톤 졸업 작품 프로젝트 수행 당시, 급하게 재구성된 팀의 리더를 맡아 생소한 마이크로프로세서를 활용해 목표한 기술을 구현한 경험이 있습니다. 기존 팀의 주제가 확실하게 정해지지 않은 상태였기 때문에, 빠르게 의견을 모아 투표로 주제를 결정하자고 제안했습니다. 그 결과, 제가 제안한 아이디어인 "화재 시 회전문 자동 대피로"가 채택되었습니다. 팀원들과 직접 모형을 제작하고, 구동까지 완료한 후 교수님과 학우들 앞에서 시연도 성공적으로 마쳤습니다.

이 프로젝트 중 저논코딩 부분과 알고리즘 정리 작업을 주로 담당했습니다. 학교에서 정해준 마이크로프로세서가 매우 생소했고 관련 정보가 적어 어려움이 있었지만, 구글링과 관련 예제를 통해 문제를 해결해 나갔습니다.

이 경험을 통해 새로운 환경에서도 빠르게 적응하며 문제를 해결하는 능력을 키울 수 있었습니다. 그 결과, 교내 대회에서 장려상을 받았고, 한국 조명 전기 설비 학회가 주최한 2023 캡스톤 추계학술대회에서 한국 전기 기술인 협회장상 최우수상을 받는 쾌거를 이룰 수 있었습니다.

성격의 장단점

[장점]

개발자 직무에서는 적극적인 소통이 중요하다고 생각합니다. 팀원끼리 소통이 잘 되는 팀과 안되는 팀은 그 과정과 결과에서 매우 큰 차이가 난다는 것을 알고 있기 때문에, 비교적 세세한 것까지 소통하길 원했습니다. 따라서 팀장으로서 전직의 고객 상담 경험을 바탕으로 팀의 불편 사항은 수용하고 개선하였으며, 원활한 소통 능력으로 모두가 만족할 수 있도록 솔선수범하여 적극적으로 커뮤니케이션을 이루어 나갔습니다. 그 덕분에 업무에 대한 혼선의 여지를 줄일 수 있었고, 소통의 매개가 되어 원활한 커뮤니케이션을 끌어나가며 팀에 도움이 될 수 있는 능력을 더욱 발전시킬 수 있었습니다.

[단점]

저의 단점은 지나친 책임감입니다.

버거킹에서 4년 8개월 동안 아르바이트를 하면서, 처음에는 신입으로 시작해 큰 도움이 되지 않는다는 것에 자극받아 노력함에 따라 점점 더 많은 책임을 맡게 되었습니다. 시간이 지나면서 모든 포지션을 마스터하게 되었고, 결국 STL(준 매니저) 역할까지 수행하게 되었습니다.

그러나 지나친 책임감으로 인해 때때로 팀원들의 업무까지 떠안게 되었고, 이는 오히려 팀의 효율성을 저해할 수 있다는 것을 깨달았습니다. 이를 극복하기 위해 팀원들에게 업무를 분배하고, 대신 해주는 방법이 아닌 성장을 돕는 방법을 채택하여 리더십을 발휘하게 되었습니다. 이 과정에서 팀을 이끄는 방법과 책임감을 올바르게 사용하는 법을 익히게 되었습니다.

이 경험을 통해 저는 끈기와 열정뿐만 아니라, 효과적인 리더십과 팀워크의 중요성을 깨닫게 되었습니다. 이러한 능력을 바탕으로 귀사에서도 성공적인 프로젝트를 끌어 나가고 싶습니다.

입사 후 포부

[주인 의식]

주인 의식은 어떤 일을 할 때든 가장 중요한 가치라고 생각합니다. 업무를 수행하는 마음가짐부터 다르다면, 업무 수행 능력뿐만 아니라 앞으로의 성장 가능성에도 큰 영향을 미친다고 생각합니다. 실제로 프로젝트 수행 시 주인 의식을 가지고 수행하였기 때문에 원래 생각한 기능에서 한발 더 나아간 기능까지 완수하여 성과를 낼 수 있었습니다. 또한, 결과적으로 프로젝트의 질과 성장의 폭이 높아진 것을 느낄 수 있었습니다. 여기에서 더 나아가서 개발자가 되어서도 주어진 일에 최선을 다하고 힘든 일조차 성장하기 위해 넘어서야 할 과정이라고 생각하며 적극적이고 긍정적인 마음가짐으로 임하는 개발자가 되어 귀사에 기여하고자 합니다.

제가 귀사와 함께하게 된다면, 첫째로, 1년 안에 귀사의 기술을 완벽히 이해하고 활용할 수 있도록 노력하겠습니다. 둘째로, 지속적인 학습과 자기 개발을 통해 최신 기술 트렌드를 습득하고, 기술 스택을 확장하여 전문성을 높이겠습니다. 셋째로, 이렇게 쌓은 경험과 지식을 바탕으로 7년 차 즈음에는 팀 리더나 프로젝트 매니저로 성장하여 리더십을 발휘하고 싶습니다.

사람인 인·적성검사

인성검사 | 2024.06.21

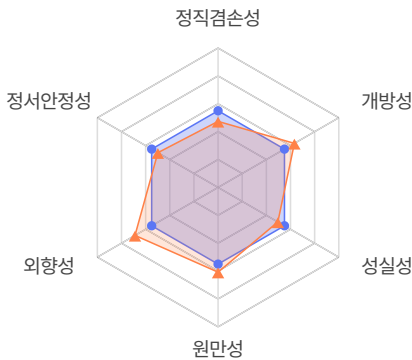
직무적합
IT·인터넷 : 보통

표준점수
56 점

백분위
57 %

응답신뢰도
높음

인성 요인별 점수



▲ 응시자(오은아)점수 ● 평균 점수

종합 결과

IT·인터넷직에서는 작은 것도 놓치지 않는 세밀함, 논리적이고 체계적인 사고력 및 업무적으로 타인에게 신뢰감을 심어줄 수 있는 자세, 주도적인 태도로 새롭거나 대안적인 방안을 제시하려는 자세가 요구됩니다.

오은아님은 해당 직무에 대한 적합도가 높아 주어진 직무 상황에 잘 적응하며, 역량을 발휘할 가능성이 높습니다.

- 표준점수** 인성검사 응시자 집단에서 나의 상대적인 위치를 나타내기 위해 산출하는 점수.
- 백분위** 응시자 보다 낮은 점수를 받은 사람을 백분율로 표기.
예) 점수가 95%라면 응시자 점수보다 낮은 사람이 95% 있다는 것을 의미.
- 응답신뢰도** 일관적인 답변을 하지 않았거나 실제 자신의 성향보다 더 긍정적인 방향으로 응답하면 신뢰도가 낮아질 수 있음.