1일차 관찰 :

Email : qkenr132@naver.com

Mobile : 010-4097-3919

기술블로그 : https://poca.tistory.com/

Github : https://github.com/PocachipMind

LinkedIn : linkedin.com/in/learner-sung/

Notion 이력서 : https://tinyurl.com/2xxw8cfh

2일차 관찰 :

생각과 가치관

- 개발자의 역량은 동작이 아닌 효율적인 코드에서 나온다 생각합니다.

- 무한한 가능성을 가진 인공지능에 많은 관심이 있습니다.

- 궁금하거나 필요한 부분이 생기면 즉각 행동합니다.

- 꾸준히 멈추지 않는 것이 중요하다 생각합니다.

- 소통을 통해 팀원과 문제를 해결합니다.

- 배운 기술을 잊지 않고 나중에도 활용할 수 있도록 기록합니다.

3일차 관찰 :

핵심 역량

- RAG를 활용한 LLM Application 개발 및 배포 경험

- 페르소나 프롬포트 및 파인 튜닝을 통한 챗봇 구현 경험

- Yolo, mmdetection 등 여러 인공지능 모델 학습 및 활용 경험

- 캐글 및 데이콘 등 인공지능 경진대회 참여 경험

- Pytorch를 활용한 인공지능 논문 구현 경험

- OpenCV를 통한 감마 보정, 얼굴 검출 등 컴퓨터비전 영상 처리 경험

- 리눅스 기반 개발 경험

4일차 관찰 :

**학력 사항 /  Educational Qualifications**

- 기간 : 2016. 03 ~ 2022.08

- 학교명 : 전북대학교

- 학과 : 한약자원학과(3.65/4.5) / 컴퓨터공학과 (4.39/4.5)

5일차 관찰 :

인턴 사항

기업명 : Fasoo / Sparrow

재직 기간 : 2023.11.13~2024.01.31

업무 내용 : C# 및 WPF, Winform 기반 Windows 개발

6일차 관찰 :

대내외활동

| 활동명 | 활동 기간 | 활동 내용 |

|--------------|--------------|------------------|

|대학생 코딩 캠프 대코캠 참여|21.04.14~21.04.28|랜선 스터디 활동. 파이썬 관련 지식 확립.파이썬 개발 경험 획득.|

|코딩테스트 및 CS 지식 스터디| 22.11.23~23.05.20| 코딩 테스트 문제를 지정하여 학습 및 코드 공유, 면접 예상 질문을 선정하여 정리 및 모의 면접을 통해 설명 연습. |

|ChatGPT 가상 팀원 활용 교육| 23.12.19| GPT를 활용한 효율적인 업무 방법 학습.프롬프트 엔지니어링 방법 학습. |

|Team-Mate ( 멘토 멘티 )|24.07.24~24.12.20| 멘토-멘티 짝을 이루어 취업에 도움 되는 활동 진행.KT AI Computer Vision 직무 멘토분에게 CV 학습 진행.|

|캐글 AI 경진 대회 참여| 24.08.01| Binary Classification of Insurance Cross Selling 대회 최종 3% 순위 달성.|

|미국 시에틀 해외 연수|24.11.03~24.11.09|NVIDIA AI Industry 부트캠프 최우수 수료생 선정, 빅테크 기업 ( Google, AWS, Microsoft 등 ) 탐방 및 현직 개발자 면담 진행|

|수도권ICT이노베이션스퀘어 우수 수료생 선발|24.12.15|수도권 ICT이노베이션스퀘어 교육수료생 제작 프로젝트 중 아이디어 및 기술 구현항목에 대해 우수한 인원을 선발하여 인터뷰를 진행 및 홍보 미디어로 활용. |

7일차 관찰 :

교육 사항

| 교육 기관 | 교육 기간 | 교육 내용 |

|--------------|--------------|------------------|

|MS AI School|22.09.30~23.03.22|딥러닝의 전반적인 이론 학습 및 획득.Classification 코드 구현 능력 획득 및 프로젝트 개발 경험. Yolo, mmDetection 등 컴퓨터 비전 Applications 사용 경험.|

|NVIDIA AI Industry|22.06.22~24.08.27|CUDA C/C++, pyCUDA, Numba를 통해 C와 python을 활용한 GPU 사용 및 로우 레벨 코드 전환으로 효율성 높이는 방법 학습.NVIDIA Omniverse와 Isaac sim을 활용한 딥러닝 학습 자료 데이터 증강.인공지능 개념 학습- 로봇 AMR 및 리눅스 환경 개발|

|Google ML Bootcamp|22.06.28~24.10.04|머신러닝 및 딥러닝의 전반적인 이론 학습 및 획득.- 자세한 뉴럴 네트워크 및 CNN 모델, 시퀀스 모델의 원리 학습, 이를 TensorFlow로 실습. Gemma 모델을 활용한 LLM 파인 튜닝 및 사용법 학습|

|LG Aimers|22.07.01~24.08.30|AI 교육을 통한 딥러닝 및 머신 러닝 지식 습득.실무 데이터를 활용한 머신러닝 문제 해결 해커톤 참여|

8일차 관찰 :

자격증

| 자격증명 | 취득 일자 | 주관기관 |

|--------------|--------------|------------------|

|TOEIC Speaking( Level 6 )|2022.01.01|한국TOEIC위원회 ( ETS )|

|AI-900|2022.12.25|Microsoft|

|DP-900|2022.12.25|Microsoft|

|정보처리기사|2023.06.09|한국 산업 인력 공단 ( HRD Korea )|

|TOEIC Speaking IM1|2024.11.02|한국 산업 인력 공단 ( HRD Korea )|

9일차 관찰 :

SW 역량

| 보유기술 | 수준 | 상세내용 |

|--------------|--------------|------------------|

|C언어, C++언어|중|C와 C++의 문법을 이해하고 여러 기능을 사용할 수 있습니다.OOP의 개념을 이해하고 문제 활용에 적용할 수 있습니다.포인터의 개념에 대해 이해하고 문제 해결에 적용할 수 있습니다.운영체제의 다양한 스케줄링 및 가상메모리 시뮬레이터 구현 경험 보유.멀티 쓰레드 기반 파일 전송 프로그램 제작 경험 보유.한화 비전 코딩테스트 합격 경험 보유.CUDA C/C++을 통해 GPU를 통한 속도 최적화 경험.|

|파이썬|상|Python의 문법을 이해하고 여러 기능을 사용할 수 있습니다.List Comprehension과 Generator Expressions 등을 활용해 코드를 최적화 할 수 있습니다.여러 자료구조와 라이브러리를 사용해 알고리즘 문제 풀이 주 언어로 사용합니다.PyTorch 기반 딥러닝 모델 학습 및 구현 경험 보유.파이썬을 활용하여 라인, 한화 비전 코딩테스트 합격 경험 보유.Numba를 통한 Python 속도 최적화 경험.|

|C# , WPF|상|C#의 문법을 이해하고 여러 기능을 사용할 수 있습니다.OOP의 개념을 이해하고 문제 활용에 적용할 수 있습니다.콜백, 익명 메소드, 언어 내장 쿼리, 메타 데이터, 동적 코드 등을 활용하여 생산성 높이는 코드를 작성할 수 있습니다.C#을 활용하여 파일과 스레드,태스크를 다루는 코드를 작성할 줄 압니다.WPF를 통해 원하는 윈도우 어플리케이션 디자인을 제작해낼 수 있습니다.MVVM 패턴에 대해 이해하고 이를 Command를 통해 구현할 수 있습니다.Fasoo / Sparrow 에서 C# 업무 경험.C#을 비하인드 코드 구현 언어로, WPF를 디자인 코드로 채용하여 MVVM패턴을 적용하여 윈도우 프로그램 구현 경험.C#을 활용한 네트워크 프로그래밍 경험.|

10일차 관찰 :

좋아하는 것 : 게임(롤), 그림, 클라이밍, 갈비, 명륜진사갈비, 고기싸롱

싫어하는 것 : 나태, 미성숙, 뼈많은 생선, 회피형, 남탓

사는 곳 : 부천

롤 주챔 : 신지드

롤 최고티어 : 첼린저

11일차 관찰 :

**<직무 성장과정 ( 자기소개 )>**

**[ 즐기는 최선의 개발자 ]**

**저는 학부 시절, 오픈소스 앱 메이커를 소개받은 적이 있습니다. 전 그때 처음으로 프로그램이란 것을 구현해 보았습니다. 평소 만들기에 관심이 있던 저는 프로그램을 만든다는 것이 너무나 재미있고 멋있게 느껴졌습니다.**

**저는 이 일을 계기로, 개발자로 일하고 있는 친구에게 개발에 관해 물어보았습니다.**

**친구와 이야기를 진행하며 알아갈수록 “개발이란 것이 내 직업이 되면 너무나 재미있겠다. 일을 하면서 즐길 수 있을 것 같다.”라는 생각을 하게 되었고 바로 다음 학기에 컴퓨터 공학과로 복수 전공을 하게 되었습니다.**

**저는 그 이후 내 전공은 컴퓨터 공학과라는 마음으로 공부에 임했습니다. 기존 공부하던 학과와는 비교가 안 될 정도로 개발 공부가 너무나 재밌게 느껴졌습니다. 논리적 사고를 적용하여 내가 원하는 결괏값을 얻어내는 과정이 너무나 즐거웠고, 완성된 프로그램을 보며 큰 보람과 자랑스러움이 느껴졌습니다. 가끔은 학교 과제가 아닌 게임을 하고 있다는 느낌도 받았습니다.**

**저는 그 이후 주변 친구들이 필요한 것이 있으면 프로그램을 제작해 주는 것을 좋아했습니다.**

**처음 앱 메이커를 통해 제작한 프로그램도 친구의 요구 사항으로 장난치려 만든 프로그램입니다. 저는 제가 만든 프로그램으로 사람들이 시간을 절약하고 편리해하는 모습을 보는 것이 너무나 좋았고, 제가 코딩을 할 줄 안다는 것이 너무나 자랑스러웠습니다.**

**저는 제가 뛰어난 실력을 갖춘 엄청난 "최고의" 개발자라고 생각하지 않습니다. 아직 많이 부족하고 배울 것이 많습니다. 그러나 저는 이런 부족한 저임을 알기에 더욱 열심히 노력하는 "최선의" 개발자입니다. 저는 저 스스로 부족함을 메꾸기 위해 끈질기게 노력하는 열정이 저의 가장 큰 장점이라 생각합니다. 원하는 결과를 얻기 위해 끝까지 포기하지 않는 인내와 끈기는 그 누구보다도 자신 있습니다.**

**저는 이성규, 즐기는 최선의 개발자입니다.**

**12일차 관찰 :**

**<직무상 강점>**

**저는 나중에 봐도 ‘이해하기 쉽도록 정리해두는 장점’이 있습니다.**

**저는 학습한 내용을 효율적으로 내 것으로 만들기 위해서는 제 방식으로 이해하고 정리를 해 두는 것이 중요하다고 생각했습니다. 그래서 저는 코드를 작성하게 되면 주석으로 설명을 달아 놓으려 노력하였고, 특정 강의를 들을 때도 각 파트마다 이해한 대로 정리를 하는 시간을 가졌습니다. 강의를 들으며 정리하기 위해 이해하려 노력하다 보니 자연스럽게 집중하게 되어 놓치는 부분이 적어졌고, 정리하며 복습도 함께 되었습니다. 정리할 때 중요하게 생각한 것은 나중에 봐도 무슨 내용인지 대략적으로 알 수 있으며 원하는 정보를 빠르게 찾아 사용할 수 있도록 정리하는 것이었습니다. 그래서 메모를 통해 어느 폴더에 어떤 내용의 코드가 들어있는지, 어느 게시글에 어떤 내용이 정리되어 있는지 설명을 덧붙여 놓았습니다.**

**이렇게 정리해 놓은 내용은 스터디 인원들이 학습을 하는 데 사용하기도 하였고, 일부는 자격증 시험공부에 사용하여 AI-900에 통과할 수 있었습니다. 저 또한 헷갈리는 부분이 있을 때 자주 도움을 얻습니다. 회사에서 업무를 하면서도 일어나는 이슈 및 학습 내용들을 정리함으로써 쉽게 파악하고 복습할 수 있도록 하고 구성원들과 공유해서 업무처리에 도움을 주겠습니다.**

**저는 “하고자 하는 일이 있을 때 즉각적으로 실행에 옮기는 행동력”이 장점입니다.**

**대학교 2학년 때, 개발자의 길에 들어서기 이전, 저는 해외에서의 개발자에 대해 알고 싶어 일본의 IT 기업과 접촉을 한 적이 있습니다. CAL 주식회사라는 일본 IT 기업에 직접 메일을 보냄으로써, 저의 개발자가 되고자 하는 의지를 표현하였고, 견학 가능 여부를 물어보았습니다. 그러자 본 일본 회사 견학은 힘들 수 있겠으나, 한국 지사에서 채용 특강을 열어 줄 수 있다고 해주었고 저 하나만을 위해 서울에서 익산으로 채용 특강을 해주러 오셨습니다. 채용 특강을 들음으로써 일본으로 취업하기 위해 필요한 자격증 등 대략적인 준비 방법을 알 수 있었습니다.**

**이처럼 관심이 생기거나 호기심이 생겼을 때 바로 실행에 옮기는 행동력을 바탕으로 일 할 때 회사내 업무에서도 새로운 기술을 적극적으로 적용해서 좋은 결과물을 내도록 최선을 다하겠습니다.**

**13일차 관찰 :**

**<팀워크를 발휘한 프로젝트 경험>**

**‘상대방의 업무를 파악하는 노력’을 통해 갈등을 해결하고 HTML와 WPF끼리 상호작용하는 코드를 완성한 경험이 있습니다.**

**학부 수업 중, 대학교 근처 자취 집에 대해 알아보고 AR기능을 모방하여 인테리어링을 해보는 팀 프로젝트 프로그램을 제작한 적이 있습니다.**

**이때 수업 시간에 배운 기술이 아닌 새로운 기술을 팀원끼리 학습하여 프로그램을 제작하였는데, 이 때문에 프로그램을 완성하는 데 어려움을 겪고 이를 소통을 통해 해결한 경험이 있습니다.**

**해당 프로젝트는 카카오 지도 API를 사용하기 위해서 HTML을 사용해야 했습니다. 이에 따라, WPF에서 HTML을 사용할 수 있는 컨트롤과 해당 컨트롤과 WPF가 소통할 수 있는 함수 구현, 그리고 HTML에서 카카오 API를 사용하는 코드에 대해 알아봐야 했습니다.**

**저희는 이를 분담하여 각자 구현하고 하나로 합치는 방법을 선택했습니다.**

**저는 WPF에서 HTML을 사용할 수 있는 컨트롤에 대해 조사를 하고 그 컨트롤이 WPF와 소통할 수 있도록 내부 코드를 구현하는 역할을 맡았습니다.**

**즉, C#내부 코드와 카카오 API를 활용한 HTML 코드 구현을 진행했습니다.**

**그러나 프로젝트 진행 도중 한 팀원이 코드를 구현하는 데 어려움을 겪었습니다.**

**저는 이를 해결하기 위해 팀원의 업무를 빨리 파악하여 도움을 주는 것이 좋겠다고 생각했습니다. 최대한 빠르게 내가 맡은 코드 부분을 구조으로만 간단히 구현해놓고 어려움을 겪는 팀원의 코드에 대해 공부를 했습니다. 그리고 공부한 내용을 글로 정리하고 팀원에게 공유함으로써 팀원이 이해하여 혼자 구현할 수 있도록 도와주었습니다. 최종적으로 팀원도 능숙하게 함수를 작성할 수 있게 되었고 프로젝트도 잘 마무리되었습니다.**

**팀 프로젝트를 진행하면서 상대방 업무 파악의 중요함을 느꼈습니다. 팀원의 직무 파악을 기반으로 더 원활하고 보다 실력 발전 있는 프로젝트가 되었다고 생각합니다. 또한 학습한 내용을 이해하기 좋게 정리해 두는 습관의 중요성도 깨달을 수 있었습니다.**

**이 경험을 바탕으로 회사에서 업무를 수행할 때 저의 업무는 물론 상대방의 업무를 파악하는 노력을 통해 조직의 성과를 달성하는데 열정을 쏟겠습니다.**

**14일차 관찰 :**

**<어려움을 극복한 프로젝트 경험>**

**저는 ‘새로운 기술을 적극적으로 적용하려는 자세’를 바탕으로 프로젝트를 보다 완성도 있게 제작한 경험이 있습니다. MS AI School을 이수하며 Classification 모델을 활용하여 팀 프로젝트를 진행한 적이 있습니다. 이때, 저를 포함한 프로젝트에 참여한 팀원 모두 파이썬을 활용한 GUI 프레임 워크 경험이 없고 프로젝트로 주어진 기한이 3일밖에 되지 않는 짧은 시간이라, GUI는 구현하지 않고 터미널상으로만 프로그램을 시연할 예정이었습니다. 하지만 저는 완성 예시를 보았을 때 너무 아쉽다는 생각이 들었고, PyQt, Streamlit 등 제작한 프로그램을 시각적으로 보여줄 수 있는 방법에 대해 찾아보았습니다. 그 중 Gradio라는 라이브러리를 발견하게 되었는데, 시간을 효율적으로 투자하여 공부한다면 충분히 3일 내에 구현을 할 수도 있을 것 같다고 생각하게 되었고, 팀원과 이야기를 마치고 개인적으로 학습을 병행하게 되었습니다. 프로젝트를 하며 처음 사용해보는 한글 설명 문서가 많이 없는 해당 프레임 워크를 학습을 하기가 쉽진 않았지만, 여러 예시 코드를 보며 직접 구현해보며 연습해 나가고 현직 AI 개발자 친구에게 질문도 해가며 학습을 해 나간 결과, 최종적으로 기한 내에 원하는 대로 GUI 구현에 성공하였습니다. 이를 통해 사용해 본 적 없는 생소한 기술 스택일지라도 배움의 자세를 가지고 열심히 노력한다면 빠르게 습득할 수 있다는 것을 깨달았습니다. 이처럼 회사에서 업무를 수행 할 때도 만약 성능과 편의성을 높이기 위해 새로운 기술 및 지식에 대해 필요하게 된다면, 적극적으로 찾아보고 수용하여 프로그램에 적용해 나가는 프로그래머가 되겠습니다.**

**저는 한번 시작한 일은 책임감을 갖고 끝까지 마무리 지어야 한다고 생각하고 있습니다.**

**학부 시절, 운영체제 과목을 수강하며 구현에 어려움을 겪었던 과제가 하나 있습니다. 그 과제는 Linux List Library 연결 리스트를 통해 프로세스들을 관리하는 배치 시스템 시뮬레이터를 구현하는 것이었습니다.**

**그때 당시 전 Linux List를 사용해 본 적이 없었고 배치 시스템 시뮬레이터를 멀티프로그래밍 기반으로 구현해야 했기 때문에, 해당 과제는 저에게 어렵다고 느껴졌습니다. 결국 저는 과제 제출 기한 내에 해당 프로그램을 완성 하지 못했습니다.**

**이미 프로그램 제출 기한이 끝났기 때문에 과제 점수와 상관없는 프로그램이 되었지만 저는 뭔가 프로그램을 미완성으로 둔다는 게 자꾸 마음에 걸렸습니다. 왜 인지 이대로 미완성으로 넘어가게 되면 스스로 맡은 일에 책임지지 못하는 사람이 되는 것 같다는 생각이 들었고 결국 고민 끝에, 프로그램을 완전히 완성 하기로 마음먹었습니다.**

**프로그램의 출력값에서 자꾸 오차가 나왔기 때문에, 오차가 발생하는 케이스가 어떤 경우인지 파악하고 각 케이스 별로 입력값을 바꿔 가며 오차가 나오는 경우 코드를 수정하고 디버깅하는 과정을 계속 반복하였습니다. 학교 수업과 추가로 나오는 과제를 병행하며 이 프로젝트를 완성 시켜나갔기 때문에 조금 벅차긴 했으나 최종적으로는 과제에서 요구한 시뮬레이터를 완성해 낼 수 있었습니다.**

**이처럼 사용해 본 적 없는 생소한 기술 스택일지라도 포기하지 않고 배움의 자세를 가지고 열심히 노력한다면 습득하고 적용할 수 있다는 것을 깨달았습니다.**

이러한 책임감과 끈기를 가진 경험을 바탕으로 맡은 바가 아무리 어렵고 힘들더라도 끝까지 노력하여 책임지고 질 높은 결과물을 내도록 하겠습니다.