|  |  |
| --- | --- |
| 프로젝트 명 | 삼성 반도체 22년 EHS 운영 위탁계약 |
| 참여기간 | 2022.02-2022.04(현재) |
| 고객사 | 삼성반도체 |
| 1. 수행 업무 개요  - 삼성반도체 EHS(환경안전) 시스템의 운영 업무 진행 중입니다.  - 전반적인 업무에 관여하고 있고 시스템 내의 가장 중요도가 높은 업무인 '화학물질'에 대한 책임자 입니다.  2. 역할  - PL(Project Leader)  3. 수행 업무 상세  - 화학물질을 사업장 내에서 사용할 수 있도록 승인 받는 기능과 승인 후에 관리하는 기능을 유지 보수 하고 있습니다  - 시스템의 아키텍처, 환경적인 부분에 대해서 분석하고 정리하는 작업을 진행 중에 있습니다.  4. 역량강화  - 실제 사용자들이 요청하는 VOC 처리를 통해 사람들과 커뮤니케이션 하는 능력을 기를 수 있었습니다.  - Spring Boot, Vue.js 등 비교적 최신 기술 스택을 이용하는 시스템을 유지 보수 하면서 최신 기술에 대해 이해하고 트렌트를 익힐 수 있었습니다. | |
| 프로젝트 명 | 수원 21년 GMES 4.0 제조설계 운영 |
| 참여기간 | 2021.05-2021.10 |
| 고객사 | 삼성SDS |
| 1. 수행 업무 개요  - 제조설계 파트의 시뮬레이션 관련 기능에 대한 신규개발, 유지, 보수 업무 진행했습니다.  - 시뮬레이션? : 제조설계 전에 다양한 입력값을 통해 최적의 생산량과 결과를 도출 할 수 있도록 미리 공정에 대한 결과값을 도출할 수 있는 기능입니다.  2. 역할  - 개발자  3. 수행 업무 상세  - 제조 설계 시에 입력 값을 바탕으로 결과가 어떻게 도출 되는지에 대한 로직 개발  - 시뮬레이션을 효과적으로 입력하고 시각화할 수 있는 2D, 3D 그래픽 화면을 개발  4. 역량강화  - 대공정, 세부공정 등 공정의 단위별로 복잡한 로직을 가지고 있는데 이것을 객체지향적으로 구조화하고 정리할 수 있는 능력을 기를 수 있었습니다. 대공정 자체를 하나의 객체로 만들고 이안에 포함되는 세부공정이나 작업자, 설비 또한 객체화하여 하나의 업무를 구성하고 유기적으로 프로세스를 진행 시킬 수 있도록 했습니다.  - 다양한 데이터를 그래픽프로그래밍을 통해 사용자 친화적으로 시각화할 수 있는 능력을 기를 수 있었습니다. 공정을 구성하는 여러가지 요소들을 화면에 표시하여 연결 및 속성에 대한 값을 입력할 수 있는 UI를 제공했습니다. | |
| 프로젝트 명 | 삼성엔지니어링 동시작업제어 시스템 구축 |
| 참여기간 | 2021.01-2021.04 |
| 고객사 | 삼성전자 |
| 1. 수행 업무 개요  - 3사(전자, 엔지니어링, 물산)에서 진행되는 공사가 중복되지 않도록 엔지니어링 쪽 데이터를 처리하고 유기적으로 연계될 수 있는 시스템을 개발 했습니다.  - DB에 대한 설계와 개발에 대한 리딩을 맡았습니다.  2. 역할  - PL(Project Leader)  3. 수행 업무 상세  - 도면을 화면에 띄우고 해당 화면에 일정 영역에 공사작업을 신청 할 수 있는 UI를 2D로 개발 했습니다.  - 인터페이스 서버와 통신을 통해 엔지니어링 시스템의 데이터를 송신하고 타 시스템의 데이터를 수신 받을 수 있도록 환경을 구성했습니다.  4. 역량강화  - 도면을 사용하여 2D 화면을 구성하는 업무에 대해서 익힐 수 있었습니다.  - PL 경험을 통해 프로젝트를 주도적으로 이끌어 가는 것에 대해서 경험할 수 있었습니다.  - 방화벽해제, 통신시스템 개발 등 타시스템과의 연계를 위해서 어떻게 해야 하는지 익힐 수 있었습니다. | |
| 프로젝트 명 | 2D 솔루션 애니메이션 기능 추가 및 데모 개발 |
| 참여기간 | 2020.01-2020.04 |
| 고객사 |  |
| 1. 수행 업무 개요  - 회사 2D 솔루션은 기존에 정적인 객체만을 다루는 기능만 가지고 있었습니다. 여기에 에니메이션 기능을 추가했습니다.  2. 역할  - 개발자  3. 수행 업무 상세  - 2D 솔루션에 에니메이션을 위한 클래스를 개발하고 API를 제공했습니다.  - 개발한 솔루션을 바탕으로 공정을 구성했습니다. 냉장고 포장을 시각화하여 표현 했습니다.  4. 역량강화  - 에니메이션을 이용한 프로그래밍을 이해하고 개발할 수 있었습니다.  - 그래픽 프로그래밍에서 필수적인 요소라고 할 수 있는 객체를 재활용 하는 방식에 대해서 고민하고 적용할 수 있었습니다. | |