


# NCS 기반 이력서

## 1. 인적 사항

지원구분	신입 ( ○ )    경력 (    )	지원분야	웹 개발 / 백엔드 개발	
성 명	정 현 의	생년월일	1997.06.03 (만 27세)	
현 주 소	부산광역시 부산진구 부전로 95번길 6			
연 락 처	010-4784-4349	이 메 일	dlw0603@naver.com	
특이사항	- [K디지털사업] 자바&Springboot 크로스 플랫폼 (풀스택)융합 응용 SW개발자 양성과정 수강			
포트폴리오	- <a href="https://github.com/RI4RU">https://github.com/RI4RU</a>			

## 2. 학력 사항

재 학 기 간	구 분	학 교 명	전 공	학 점
2016.03 ~ 2023.02	졸업	경상국립대학교	전자공학과	3.65/4.5
2013.03 ~ 2016.02	졸업	하동고등학교	-	-

## 3. 자격 및 면허 취득 사항

취 득 일 자	자 격 증 명	발 급 기 관
2025.03.12	정보처리기사(필기합격)	한국산업인력공단
2024.08.25	TOEIC(735점)	한국TOEIC위원회
2023.11.15	전기기사	한국산업인력공단
2015.12.18	자동차운전면허 1종 보통	경남지방경찰청
2024.03.08	커피바리스타전문가 1급	한국커피바리스타협의회

## 4. 사회경험 및 활동

활 동 기 간	소 속 조 직	주 요 활 동 내 용
2024.01 ~ 2025.01 (1년)	삼화전기주식회사	<b>[현장대리인] : 안전 점검 및 공사 감독</b> - 송문항 어촌뉴딜 300사업 전기공사 - 2024년 농어촌 보안등 설치공사 단가계약(1권역) - 농업기술센터 리모델링 공사(전기공사) - 악양중학교 본관 내진보강 전기공사 - 하동호 소수력발전소 발전기반 제어회로 보수공사 - 창원 원이대로 S-BRT 설치공사(전기, 신호, 1공구)

## 5. 기술 보유 능력 사항

언 어 / 프 로 그 램	주 요 내 용
Programming Language	Java, Javascript, sql, HTML/CSS
Framework / Library	Spring Boot, Spring Framework, flutter
RDBMS	MySQL
OS	MS Windows
IDE	Eclipse, VS code, Android Studio
Build Tool	Maven
Version 관리 Tool	git

## 6. 프로젝트

프로젝트명 / 개발기간	개발 내용
<p>아나바다2 (경매 플랫폼 웹사이트)</p> <p>25.03.14 ~ 25.04.17 (35일)</p> <p>총 6명</p> <p>소속: 그린아카데미</p>	<p><b>[프로젝트 주소]</b></p> <p>▶ 깃허브 <a href="https://github.com/000vin000/anabada2">https://github.com/000vin000/anabada2</a></p> <p><b>[프로젝트 소개]</b></p> <p>▶ 프로젝트 목적 및 배경 구매자는 자신이 원하는 의류를 경매를 통해 저렴하게 구매하고, 판매자는 자신이 보유한 의류를 경매를 통해 합리적인 가격에 판매할 수 있도록 돕는 웹 기반의 플랫폼을 개발하는 것을 목표로 합니다.</p> <p>▶ 이미지 API 제작</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이미지 파일을 BASE64 인코딩하여 전송 시 고용량의 파일에서 비효율적</li> <li>- 이미지 API의 각 자원 경로를 통해 요청</li> <li>- 이미지 디코딩된 바이너리 정보를 응답으로 전송</li> <li>- 결과 : 페이지 렌더링 속도 약 25% 개선</li> </ul> <p>▶ 최근 본 물품 개선</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 자원 경로를 고유화하여, 브라우저 캐싱 기능 활용</li> <li>- 최대 30개까지 저장하되, 날짜별로 그룹화하여 가독성 증가</li> <li>- 최신순으로 정렬 등 정렬 방식 제공</li> <li>- '최근 본 상품' 페이지에서 전체 리스트를 열람하고 관리 가능</li> </ul> <p>▶ 즐겨찾기 확장</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 비슷한 카테고리의 상품을 주로 판매하는 판매자를 구독하기 위해, 물품 뿐만 아니라 판매자도 즐겨찾기 기능 추가</li> </ul> <p>▶ 물품 등록 API 유지 보수/확장 및 디버그 수행 과정</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 타인이 개발해둔 기존 모듈을 기반으로 추가 기능 작성 수행</li> <li>- 문제점 발견(1) : 기존의 낮은 최대 용량 제한 설정으로 인해 여러개의 파일들을 업로드 할 수 없음</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 해결법(1) : 각 파일 용량 제한 &amp; 총 용량 제한을 새로운 요구사항에 맞추어 변경</li> <li>- 문제점 발견(2) : 미완성된 서비스 로직 &amp; 폼 데이터와 연관된 기초 정보에 대한 인수인계를 받지 못함</li> <li>- 해결법(2) : 서비스 로직 단계별 로깅 기록을 남기고 분석하여, 필요 정보 테이블 명세서를 작성 후, 올바른 서비스 로직 완성</li> </ul> <p>▶ jwt 기반 인증 형식으로 변경 및 기능 병합</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1. 모든 요청에 cookie 기반 jwt 토큰 정보 포함</li> <li>- 2. 수정 기능 테스트 통과 후, 메인 브랜치에 코드 병합</li> </ul> <p>▷ 프로젝트 후기</p> <p>이번 프로젝트를 통해 다양한 기능을 직접 구현하고 유지보수하는 과정을 거치며 학습능력과 문제해결능력을 크게 향상시킬 수 있었습니다. 다양한 디버깅 작업을 자발적으로 수행하고, 팀원과의 긴밀한 의사소통을 통해 문제를 함께 해결하며 협업에 대한 자신감도 얻게 되었습니다. 이러한 경험을 바탕으로 향후 프로젝트에서도 더 빠르게 학습하고 유연하게 대응할 수 있을 것이라 확신합니다.</p>
--	--

프로젝트명 / 개발기간	개발 내용
<p>아나바다 (경매 플랫폼 웹사이트)</p> <p>25.02.07 ~ 25.02.20 (14일)</p> <p>총 6명</p> <p>소속: 그린아카데미</p>	<p><b>[프로젝트 주소]</b></p> <p>▶ 깃허브 <a href="https://github.com/000vin000/anabada">https://github.com/000vin000/anabada</a></p> <p><b>[프로젝트 소개]</b></p> <p>▶ 프로젝트 목적 및 배경</p> <p>구매자는 자신이 원하는 의류를 경매 시스템을 통해 저렴하게 구매하고, 판매자는 자신이 보유한 의류를 경매를 통해 합리적인 가격에 판매할 수 있도록 돕는 웹 기반의 플랫폼을 개발하는 것을 목표로 합니다.</p> <p>▶ 최근 본 물품</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 브라우저 local storage 활용 및 일주일 뒤 자동 삭제 기능 구현</li> <li>- 각 물품 조회 시, 매번 최근 조회 시간을 기록</li> <li>- 인덱스 페이지에서, 현재 시간과 조회 시간의 차를 계산해, 일정 기간이 지난 기록을 제거</li> </ul> <p>▶ 4kb이상의 정보가 쿠키에 저장 안되는 문제 발생</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해결 : 쿠키 대신 로컬 스토리지에 저장</li> </ul> <p>▶ 즐겨찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- n:m 관계 테이블 (1:n &amp; 1:m) 관계 생성</li> </ul> <p>▷ 프로젝트 후기</p>

	제작한 기능이 의도한 대로 안정적으로 동작하고, 다양한 상황에서도 오류 없이 작동하여 완성도 높은 결과물을 만들어낼 수 있었습니다. 다음 프로젝트에서는 맡은 기능을 단순히 완성하는 것을 넘어서, 전체 흐름을 고려하며 추가로 필요한 기능을 스스로 탐색하고 기획해 확장해 나가고 싶습니다.
--	---

프로젝트명 / 개발기간	개발 내용
<p>휴먼클라우드 (구인구직 웹사이트)</p> <p>25.01.08 ~ 25.01.21 (14일)</p> <p>총 3명</p> <p>소속: 그린아카데미</p>	<p><b>[프로젝트 주소]</b></p> <p>▶ 깃허브 <a href="https://github.com/RI4RU/greenart-HumanCloud">https://github.com/RI4RU/greenart-HumanCloud</a></p> <p><b>[프로젝트 소개]</b></p> <p>▶ 프로젝트 목적 및 배경 디지털화된 채용 시장에서 구직자와 기업 간의 효과적인 소통과 정보 공유의 필요성이 증가하고 있습니다. 이 프로젝트는 구직자가 자신의 경력과 역량을 쉽게 관리하고, 기업이 적합한 인재를 신속하게 찾을 수 있도록 돕는 플랫폼을 개발하는 것을 목표로 합니다.</p> <p>▶ 프로젝트 팀장으로서 개발 일정 수립 및 인력 배분</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전체적인 프로젝트 진행 상황 관리</li> <li>- 공동 작업 중 발생한 이슈를 조율하여 협업 체계 개선</li> </ul> <p>▶ 이력서 풀 기능 구현</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이력서를 여러 개 저장하고 대표 이력서를 지정 가능</li> <li>- 저장해둔 이력서 중 하나를 선택하여 회사에 지원</li> <li>- 회사 측은 지원자의 이력서를 확인 가능</li> </ul> <p>▶ 프로젝트 후기 팀장으로서 개발 자원을 효율적으로 관리하는 일이 얼마나 어려웠는지 느꼈습니다. 특히 공동 작업에서 원활한 의사소통이 프로젝트의 성패를 좌우한다는 점을 체감하며, 리더십의 중요성과 조율 능력을 크게 성장시킬 수 있는 계기가 되었습니다.</p>
<p>Verilog HDL 디지털 회로설계</p> <p>22.12.15 ~ 22.12.21 (14일)</p> <p>소속: 경상국립대학교</p>	<p>담당교수 : 손현우</p> <p>Verilog 언어를 사용한 디지털 회로 설계 방법을 학습 Verilog 기본 문법과 논리 시뮬레이션으로 회로 동작을 검증법을 학습 Verilog 언어로 디지털 시스템을 설계하고 검증함</p>

## 7. 직업훈련 및 기타

교육기간	교육과정명	교육기관명
2024.10 ~ 2025.04	[K-디지털사업] 자바&Springboot 크로스 플랫폼(풀스택)융합 응용SW개발자 양성과정	그린컴퓨터아카데미

# NCS 기반 자기소개서

## 1. 지원 동기

프로그래밍에 처음 관심을 갖게 된 계기는 게임이었습니다. 다양한 게임을 즐기면서 직접 게임을 만들어 보고 싶다는 생각이 들었고, 이는 곧 프로그램 개발 자체에 대한 흥미로 이어졌습니다.

대학교에서는 C언어와 파이썬 프로그래밍 강좌를 특히 재미있게 수강했으며, 그 결과 다른 과목들보다 높은 학점을 받을 수 있었습니다. 교수님께서 보여주시는 예제의 동작 흐름이 쉽게 파악되었고, 수업 내용도 깊이 이해할 수 있었습니다. 배운 내용을 응용하여 코드를 작성했을 때 오류 없이 잘 동작하는 것을 보면서, 마치 스폰지처럼 지식을 빨아들이고 있다는 느낌을 받았습니다. 결과적으로 A+라는 좋은 성적을 거두었고, 프로그래밍 과정이 마치 퍼즐을 푸는 것처럼 느껴져 매우 즐거웠습니다.

이러한 경험을 바탕으로 프로그래밍 교육과정을 직접 찾아 자바 공부를 시작했습니다. 처음에는 새로운 언어에 대한 막연한 걱정도 있었지만, 자바의 직관적인 문법과 구조적인 사고력을 키우는 데 적합하다는 점이 매력적으로 다가왔습니다. 특히 객체지향 프로그래밍(OOP) 개념을 배우면서, 프로그램을 체계적으로 설계하고 구현하는 과정이 얼마나 흥미로운지 알게 되었습니다. 이 과정에서 자연스럽게 문제 해결 능력도 향상되었으며, 앞으로 자바를 통해 더욱 깊이 있는 개발 지식을 쌓고 싶다는 확신을 갖게 되었습니다.

## 2. 경력 및 주요 활동사항

프로젝트 구현 활동 중 팀장 역할을 맡아 수행한 경험이 있습니다.

팀장으로 책임을 지고 팀원의 수행 능력을 파악하여 구현할 기능의 난이도에 따라서 사람들이 해야 하는 일을 구체적으로 분배하였습니다. 그리고 중간중간 막히는 부분은 없는지, 진행 여부를 체크하여 완성도와 실행 여부를 살폈습니다. 이후, 문제가 없으면 병합 요청 프로세스를 구성해 프로젝트를 만들어 나갔습니다.

문제 발견 시 함께 해결 방안을 찾아나가기 위해, 깃허브 이슈를 통해 빠르게 보고할 수 있도록 하였습니다. 우선 해결해야 할 이슈를 선정하고, 원인 분석을 위해 로그를 살펴보고 분석된 내용을 공유했습니다. 그 이후 모든 팀원이 함께 해결에 대한 아이디어를 제시하고 선택지를 구성해 보았습니다. 기능 수정 이후에는 단위 테스트를 수행하고, 통합하는 프로세스 또한 구성되었습니다. 그래서 각 팀원이 담당한 부분을 완성도 있게 모두 완성할 수 있어, 품질이 높은 프로젝트를 수행할 수 있었습니다.

이렇게 팀장으로 프로젝트에 참여해 봤던 경험이 주도적인 개발 경험으로 이어져, 높은 품질의 프로그램을 만들 수 있는 기반이 되었습니다.

### 3. 성격의 장점 및 단점

평소에 `마이마이`라는 리듬 게임을 좋아하여, 매일 아케이드 게임센터에 출석하면서 개인 기록을 꾸준히 높여간 경험이 있습니다.

고난도 패턴과 약한 패턴(약점)을 집중적으로 연구하며, 목표 점수를 달성할 때까지 한 곡을 반복해서 연습했습니다. 자신의 플레이 영상을 녹화하거나 다른 사람의 영상을 참고하는 등 다양한 방식으로 실력을 향상 시켰고, 그 결과 레이팅 16,000점을 달성하며 최고 티어(상위 4%)에 오를 수 있었습니다.

이렇게 하나에 집중하게 되면 꾸준히 기량 증가를 위해 노력하는 편이며, 이것은 프로그래밍을 배울 때도 마찬가지였습니다. 특히 Restful API 구현에 있어, 일관적인 인터페이스 제공이 부족하다는 점을 인식하고 이를 극복하기 위해 집중적으로 공부했고, 다른 사람이 만든 코드를 참고하며 실력을 키웠습니다. 그 결과 동료들로부터 실력을 인정받아 칭찬받았고, 많은 도움 요청을 받기도 했습니다.

꾸준함으로 이뤄야 할 목표에 다다를 때까지, 쉼 없이 전진하는 성격으로 현업에 종사하게 된다면 핵심 도메인 모델에 대해 계속해 학습해 나가겠습니다.

### 4. 입사 후 포부

프로그램의 흐름을 한눈에 알아볼 수 있는 클린한 코드를 작성할 수 있는 프로그래머가 되고 싶습니다. 유지보수 단계에서도 단순한 기능 수정에 그치지보단 충분히 읽기 쉽고 수정하기 편한 코드로 리팩토링 또한 잘하는 개발자로 거듭나고 싶습니다.

이러한 개발자가 되기 위해 현재는 프로그래머스에서 코딩테스트 연습을 꾸준히 하고 있으며, 정답을 맞히고도 멈추지 않고 다른 사람의 풀이와 비교하면서 나의 코드와 비교 분석하여 보완점을 찾아내 다시 문제에 도전해 보기도 합니다.

프로그래밍에 대한 넓은 시야를 갖추고자 자바만이 아니라 파이썬, C 등도 다시 복습하고 있으며, 깊은 지식을 갖고자 정보처리기사 자격증을 준비해 필기 합격을 했습니다.

입사 후에도 지금과 같은 자세로 꾸준히 발전해 나갈 계획이며, 이를 통해 팀이나 회사에 실질적으로 기여할 수 있는 개발자가 되고자 합니다. 단순히 주어진 업무를 수행하는 것을 넘어, 더 나은 코드와 구조를 고민하고 제안할 수 있는 구성원이 되어 팀의 생산성과 코드 품질 향상에 기여하고 싶습니다. 늘 학습하고 성장하는 자세로, 신뢰받는 동료 개발자로 자리매김하겠습니다.