|  |
| --- |
| 입 사 지 원 서 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **성 명** | **한 글** | **유명준** | **영 문** | **YUMYUNGJUN#** | | |
| **생 년 월 일** | **2001 년 3 월 30 일** | | **연 령** | **24** | **성 별** | 남 |
| **주 소** | 경기도 광명시 서원로 25 206동 805호 | | | | | |
| **전 화 번 호** | 010-8191-2103 | | **e-mail** | [dbaudwns24@gmail.com](mailto:dbaudwns24@gmail.com) | | |
| **1지망** | 프론트엔드 | | **2지망** | 백엔드 | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **학 력 사 항** | |  | | | |
| **입 학 년 월** | **졸 업 년 월** | **학 교 명** | **전 공** | **졸 업 구 분** | **학 점** |
| 2017년3월20일 | 2020년1월20일 | 광휘고등학교 | 인문계 | 졸 업 |  |
| 2020년3월20일 | 2024년3월20일 | 안산대학교 | 컴퓨터정보과 | 졸 업 | 74학점 3.73 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **병 역 사 항** |  |  |
| **복 무 기 간** | **군별/계급/병과** | **미 필 사 유** |
| 2020년9월7일 ~ 2022년3월20일 | 무선전송장비운용병 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **자 격 사 항** |  |  | |
| **자 격 면 허** | **취 득 년 월** | **등 급** | **발 급 처** |
| 자동차운전면허증 | 2022년 4월 19일 | 2종보통 | 서울특별시경찰청장 |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **교 육 이 수 사 항** |  |  | |
| **교 육 기 간** | **교 육 과 정 명** | **기 관** | **교 육 내 용** |
| 23.12.18~24.06.12 | [AWS클라우드 기반] 자바&스프링 활용 풀스택 개발자 양성과정 | KIC캠퍼스 | Java,Spring,Jsp, Jap,React,AWS 등 |
| ~ |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **경 력 사 항** | |  | | |
| **입 사 년 월** | **퇴 사 년 월** | **기 업 명** | **직 급** | **담 당 업 무** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **기 타 활 동 사 항** |  |  | |
| **활 동 기 간** | **활 동 내 역** | **기 관** | **비 고** |
| ~ |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **IT 관련 스킬 및 활용능력** |  |  |
| **활용가능 프로그램** | **숙 련 도** | **사 용 정 도** |
| JAVA | ●능숙 ○보통 ○기본 | 개인 프로젝트로 은행 입출금 프로그램을 만들어 보았습니다. 이 프로그램은 사용자의 통장에 있는 자본을 확인하고, 입출금 내역을 기록하여 보여줍니다. |
| Spring Boot | ●능숙 ○보통 ○기본 | 팀 Monster의 프로젝트 칵테일 리뷰 사이트를 만들고 있습니다 React를 활용하여 프론트엔드 역할을 맡았습니다. |
| React | ●능숙 ○보통 ○기본 | React를 이용하여 칵테일을 리뷰하는 홈페이지의 로그인 도메인을 맡은 적이 있습니다. 해당 도메인은 사용자들이 로그인하여 자신의 계정으로 홈페이지에 접근할 수 있도록 하는 기능을 포함하고 있으며, BrowserRouter를 통해 경로를 지정하였습니다. |
| JAP | ●능숙 ○보통 ○기본 | QClass를 사용하여 엔티티 클래스의 확장시킴으로써 편의성과 안전성을 제공해 유지보수를 확보할수 있었습니다. |
| DBMS | ●능숙 ○보통 ○기본 | 여러 프로젝트를 하면서 DB의 쿼리문에 대해 이해도가 높아졌으며, Oracle이나 MySQL과 같은 데이터베이스에 연결하여 DBeaver와 같은 툴을 사용하여 쿼리를 보낼 수 있는 경험이 있었습니다. 이를 통해 데이터베이스와의 상호작용을 효율적으로 할 수 있는 능력을 키웠습니다. |
| HTML/CSS/javascript | ●능숙 ○보통 ○기본 | 간단하게 게임으로 만든적이 있습니다 방향키를 입력하여 움직이고 사과를 먹을때마다 점수가 늘어나며 뱀의 길이가 늘어나는 게임입니다. JQuery를 이용하여 코드의 가독성을 높였습니다. |
| AWS | ○능숙 ●보통 ○기본 |  |
| JSP | ○능숙 ●보통 ○기본 | 영화를 리뷰하는 프로젝트 BonoBono cinema 에 참여하여 상세정보와 메인화면 도메인을 담당하며 프론트엔드의 역할로 참여했습니다. 비동기 처리 Ajax 이용하여 좋아요버튼 또는 조회수를 실시간으로 업데이트했습니다. |

|  |
| --- |
| 자 기 소 개 서 |

|  |  |
| --- | --- |
| **진로설정계기(터닝포인트)** |  |
| **소 제 목** | |
| 산업체 회사에서 일했던 경험이 있습니다. 이전에 병원 물류 회사에서 근무하며 병원에 필요한 물품을 준비하고 배송하는 단순한 업무였습니다. 이 경험을 통해 물류 프로세스와 고객 서비스의 중요성을 깨닫는 경험 이였지만, 단순하게 반복되는 업무가 지루해지며 업무에 대한 불만을 가지게 되었고, 산업체는 저와 맞지 않다는 결론을 내리며 저에게 알맞은 직업들이 무엇이 있을지 검색하며 찾아보았습니다.  그런데 유독, 무심코 지나간 Google이나 YouTube 등 메인 화면들이 눈에 이끌리게 되었습니다. 사람들과 인터넷에서 소통을 하며 자신의 창작물을 보여주는 게시판들과 제가 찾고자 하는 정보를 서칭해주는 알고리즘을 대해 관심을 가지게 되었고, 찾아본 결과 개발자라는 특색이 끊임없이 사용자들에게 새로운 각양각생한 도메인을 체험을 돕기 위해 끊임없이 공부/연구를 통해 배워내 가며 공부의 끝이 없다는 점과 감각과 창의력을 활용하여 제가 상상한 것들을 온라인, 오프라인 구별없이 사람들과 공유하고 협업하며 모두의 결과물 즉, 서비스를 제공하는 개발자라는 직업에 관심을 가지게 되었습니다.  그래서 컴퓨터정보학과를 전공을 하여 기초지식과 알고리즘/자료구조/컴퓨터구조/네트워크/보안 등을 학교에서 CS를 익히려는 자세를 갖추고자 하였고, 대인관계와 상대방과의 문제해결을 하기위해 소통전략을 배워 나가며 성장하려고 하였습니다. 그러나, 제가 자신 있게 생각했던 부분을 간과한 것 같습니다. 제 전공인 IT 계열에서는 모든 기초 지식을 다루기는 했지만, 특정 직무에 필요한 개념에 대한 학습은 따로 진행해야 했습니다. 이러한 인식은 KIC캠퍼스를 통해 JSP 프로젝트를 준비하면서 더욱 명확해 졌습니다. 새로운 영역에 발을 들여놓을 때마다 부족한 부분을 극복해 나가야 한다는 점을 깨닫고, 이를 통해 계속해서 학습하고 발전해 나가야 함을 더욱 명확하게 이해할 수 있었습니다. 또한, 팀 프로젝트를 진행하면서 팀원들과 의 협업 능력과 리더십도 함께 키웠습니다. 이러한 경험들을 바탕으로, 제가 직면한 문제를 해결하고, 더 나아가 기업의 가치를 높이는 개발자가 되고자 합니다. 이러한 터닝 포인트는 저를 끊임없이 성장하게 만들었고, 이를 통해 저는 개발자라는 직업에 대한 확고한 자신감과 열정을 갖게 되었으며, 이제는 제가 배운 지식과 능력을 실제로 활용하여, 사람들의 삶에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 서비스를 개발하고 제공하는 개발자가 되기 위해 다음 단계로 나아가고자 합니다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **성격의 장/단점** |  |
| **끈기 있게/해야 할 일은 끝까지** | |
| **책임감과 성실함 입니다** 한 번 시작한 일은 반드시 끝까지 해내는 성격으로 초등, 중등, 고등학교에서의 출석률은 98%, 대학교에서는 100%, KIC 캠퍼스에서는 99%에 달하였습니다. 이러한 높은 출석률은 저의 성실함을 보여주는 것입니다. 또한, 군대에서는 40km 행군과 TOP 노드 훈련에 빠지지 않고 참여했던 경험은 저의  끈기와 인내력을 보여주는 좋은 예시라고 생각합니다. 뿐만 아니라, 저는 어려움을 극복하는 능력도 가지고 있습니다.  **고등학교 시험을 왼손으로 작성했습니다.** 오른손가락이 골절되어 오른팔을 사용하지 못했던 상황이 이였습니다.  그럼에도 불구하고, 수술로 인해 중요한 수업을 2주간 듣지 못했음에도 따로 문제집으로 공부하여 글씨를 바르게 적는 연습과 친구들에게 연락을 하여 수업진도를 따라 갔으며, 이는 논술 형식의 수행평가에도 똑같이 적용되었습니다.  오른손이 골절되어 왼손으로 작성하였지만, 정확하고 바른 글씨로 시간 내에 제출해내며  친구들과 선생님에게 다른 이들과 달리, 병이나 부상으로 인한 불평이나, 환자라는 점을 이용해  자신에게 유리한 어드밴티지를 얻으려고 하지 않고 공정하게 시험에 참여하여 재 시간 안에  완수한것에 칭찬과 인정을 받기도 하며, 집념의 아이라는 별명을 얻기도 했습니다. 이러한 경험은 제가 어려움 앞에서도 포기하지 않고 최선을 다해 일을 완수하기 위해  입원실에서 왼손으로 필기체 바르게 쓰기위해 노력했다는 것을 증명하는 내용이죠.  하지만, 저 한테도 개선해야 할 부분이 있으니, 저는 일을 쉽게 잊는다는 것입니다.  하루동안 해야 할 임무나 받은 피드백 등을 쉽게 잊어버립니다. 하지만, 이 문제를 인지하고 스스로 보완하기 위해 노력하고 있습니다. 스마트폰의 노트 기능을 활용하거나 컴퓨터의 메모장을 활용해 일정을 체계적으로 관리하고, 항상 해야 할 일이나 우선순위가 높은 일을 적어 놓고 확인하려고 노력하고 있습니다.  이러한 노력을 통해 저의 단점을 극복하려고 하며, 이는 동시에 저의 꼼꼼함과 성실함을 증명하는 장점이기도 합니다. | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **업 무 역 량** |  |
| **소 제 목** | |
| 저는 교육을 통해서 프로젝트 2개를 수행하였습니다.  **1. 은행입출금관리 개인 프로젝트**  **- 기간 2024/12/4 ~ 2024/1/1**  **- 사용언어 JAVA 완성도 90%**  계좌를 개설하고, 등록된 계좌인지 아닌지 비밀번호를 통해 체크한 다음 등록된 계좌가 맞다 면 잔고에 있는 잔액을 다른 통장에 입금 또는 출금할 수 있는 JAVA프로젝트였습니다. 이 프로그램을 만들기 이전에는 자바라는 언어를 다루는데 어려웠고 낯설었지만 이 프로젝트를 통해 자바라는 객체지향 프로그래밍 언어를 다루는데 이해할 수 있었습니다.  **2. 영화를 소개하며 리뷰가 가능한 시스템**  **- 기간 2024/2/1 ~ 2024/2/29  - 팀 5명 (프론트 2 백엔드 1 데이터베이스 2) - 사용언어 JSP, MyBatis, 완성도 80%** 저는 이 프로젝트에서 영화를 테마별로 소개하며 동시에 리뷰를 작성할 수 있는 웹구현이었습니다.  이부분에서 그동안 배워왔던 모든 방식을 활용하여 JSP와 모델 2을 사용하여 확장에 용이하고 유지보수를 수월하게 가져갔습니다 영화 소개에 맞는 MySQL 데이터베이스 테이블을 작성하여 카카오영화정보 API를 이용하여 데이터를 빠르게 추가하며 불러오는 작업을 웹페이지를 통해 구현하였습니다. 또한 비동기 처리 Ajax를 이용하여 영화에 대한 리뷰를 불러오거나 조회수, 좋아요 수를 실시간으로 불러오는 작업을 하였습니다. 또한, MyBatis를 사용하여 쿼리문을 복잡하게 입력하지 않고 DB를 수월하게 사용할 수 있었습니다.  제가 맡은 파트는 프론트 엔드였으며 상세정보와 메인 페이지를 담당하였습니다. 같은 테마의 비슷한 영화를 추천하는 레이블이나 최신영화이면서 누적관객수가 가장 많은 순위 5개 별로 나타내는 레이블 작업을 했으며, 다른 도메인으로 넘어가도 헤더를 최상단에 위치함으로써 언제든지 원하는 위치로 되 돌아가며 자신이 어디에 위치해 있는지 알려주는 가이드 역할을 하는 헤더를 도맡아 작업했습니다. 이 프로젝트를 하며 가장 크게 느꼇던 점은 GitHub를 기능과 GIT브랜치 전략을 적극적으로 활용해야 한다고 느꼈습니다. 왜냐하면, 저희는 한 작업이 끝나면 바로 메인 브런치에 PUSH하여 버전관리를 하였는데요. 그 결과 브런치들이 한번 쌓이면 PUSH할 때 충돌이 빈번하게 일어나며 Merge작업을 여러 번 하거나 여려 명이 Merge작업을 하니 제가 했던 작업이 사라지거나 다른사람의 작업물이  빈번하게 사라지는 결과를 초래했습니다. 이를 극복하기 위해서는 Code Review를 적극적으로 활용하여 피드백을 나누며 팀이 어떤 작업을 하였는지 확인하는 것이 중요하다고 생각하게 되었고, 대개의 경우 리뷰어들도 리뷰 과정에서 하드스킬이나 소프트스킬의 지식을 얻을수 있다는 이점도 깨닫게 되었습니다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **지원 동기/입사 후 포부** |  |
| **소 제 목** | |
| 저는 개발자로 서의 끊임없는 성장과 발전을 목표로 삼고 있습니다. 이러한 목표를 달성하기 위해서는 혁신적인 기업 환경과 기술적인 도전이 필요하다고 생각합니다.  대학 시절에는 웹 개발 프로젝트를 중심으로 다양한 프로젝트를 진행하였습니다. 이를 통해 웹 개발에 대한 경험과 역량을 쌓았으며, 특히 팀원들 과의 협업 능력을 키우는 데에 노력했습니다.  KIC캠퍼니에서는 웹 개발 분야의 끊임없는 학습과 개선의 필요성에 대해 배우며 항상 새로운 기술에 대한 적응력을 길렀고 프로젝트때 문제 해결 능력과 창의성을 바탕으로 업무에 임했습니다 하지만, 제일 좋은 방법은 개인 프로젝트에 참여하는 것보다는 본 회사에 프로젝트에 함으로써  좀 더 수준 있는 웹 개발자가 되는 것이 가장 바람직하며 탁월하다고 판단하였습니다.  따라서 본회사는 제가 이루고자 하는 목표를 달성하는 데 있어서 가장 적합한 환경이라고 생각합니다.. 본 회사에서 회사의 비전과 가치를 이해하고, 상사, 동료, 회사에 기여할 수 있는 역할을 수행하여 조직의 발전에 기여하고 싶습니다. 웹 개발 분야에서 요구되는 최신 기술과 트렌드를 습득하여 전문성을 높이고자 합니다. 자신이 지원한 직무와 관련하여 보다 구체적인 목표를 설정하고, 해당 분야의 전문가로 성장하고 싶습니다. | |

|  |
| --- |
| 프 로 젝 트 수 행 내 역 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **수행 프로젝트 개요** |  | | | |
| **항 목** | **주 요 내 용** | | | |
| **프로젝트명** |  | | | |
| **개발인원 및 참여기여도** | **개발인원** | 5명 | **참여기여도** | 100% |
| **수행기간** | ~ | | | |
| **프로젝트 목표** |  | | | |
| **개발환경 및 개발 언어** |  | | | |
| **주요 구현 기능** |  | | | |
| **담 당 역 할** |  | | | |
| **오류발생 및 해결 내역** |  | | | |
| **프로젝트 소감**  **및**  **향후 발전 방향** |  | | | |
| **수행 프로젝트 상세내역** |  | | | |
| **구현기능설명** |  | | | |
| **주 요 내 용 (사 진 첨 부)** |  | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **수행 프로젝트 상세내역** |  |
| **구현기능설명** |  |
| **주 요 내 용 (사 진 첨 부)** |  |
| **수행 프로젝트 상세내역** |  |
| **구현기능설명** |  |
| **주 요 내 용 (사 진 첨 부)** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **수행 프로젝트 상세내역** |  |
| **구현기능설명** |  |
| **주 요 내 용 (사 진 첨 부)** |  |