

이 름	이윤규	지원 분야	인턴
연락처	010-2229-0530	생년월일	1992.06.16
이메일	gtv1523411@gmail.com		
주 소	서울특별시 동대문구 제기동 1145-22 303호		
Github 주소	https://github.com/Younkyu/Younkyu		

학력사항

학교명	전공	기간	졸업 여부
고려대학교	한문학과	2012.03~	재학

경력사항

근무처	담당 업무	근무 기간	최종 직위	기타
고려대학교 실전마케팅 학회 KUDOS	일반학회원(2015년 9월~12월) 인사부장(2016년 1월~ 5월), 부회장(2016년 6월~12월)	2015.09 ~2016.12	부회장	

프로젝트

프로젝트명	기간	역할	내용 (Git Link 등)
영철버거 프로젝트	2015.11.07~2016.01	팀원	프로모션 및 브랜딩 전략 수립 관련 기사 URL : http://www.isstime.co.kr/view/?nid=201511131524485548841
로우로우 산학협력 프로젝트	2016.03.25~2016.05	팀장	온라인 리브랜딩을 위한 전략 수립 관련 자료 URL : https://www.facebook.com/passionatekudos/photos/pcb.1111466622225088/1111465845558499
플레이팅 산학협력 프로젝트	2016.10.01~2016.11.02	팀장	플레이팅 오프라인 매장 컨셉 제안
KT (고감도 핫스팟) 연합 산학협력 프로젝트	2016.10.15~2016.11.24	팀장	Y세대 인식 강화를 위한 아이디어 제안
KUDOS 홈페이지 제작	2016.07~2016.09	6개의 페이지중 3개 페이지 제작	워드프레스 아바다 테마를 이용한 홈페이지 제작 URL : http://kudos.ne.kr/
그 외	2015.09~2016.12		11회의 크고 작은 마케팅 공모전에 도전

자격사항

자격증명	발행처	취득일
한국사능력검정시험 1급	국사편찬위원회 위원장	2014.11.11

Technical Skills

항 목	내 용
android	Butterknife, Firebase, RxJava, Glide, OKHTTP, Retrofit Lambda, MY SQL, Android Annotation, SharedPreferences,

자기소개서

Q.1) 생각하고 발전하는 개발자

대학교에서 마케팅학회를 하면서 기획을 할 수 있는 방법에 대해서 1년 반 동안 공부를 해왔습니다. 그곳에서 배운 것은 논리적으로 생각하는 방법, 깊은 통찰을 하기 위해 얼마나 많은 고민을 해야하는지에 대한 것이었습니다. 하지만 그곳에서의 공부는 오히려 갈증을 주었습니다. 여러 프로젝트에 나가보고, 공모전에도 나가보았지만 자신의 생각을 실제로 실현할 수 있는 기회는 굉장히 한정적이었습니다. 제 손에 만져지지 않는다는 것은, 아직도 진짜 기획을 해보지 못하고 있다는 생각이 들게 하였습니다. 따라서 자신의 생각을 하고, 그것을 실제로 구현할 수 있는 사람이 되고 싶었습니다.

여러가지 방안이 있었지만, 코딩이 가장 끌렸던 이유는 '무한함'입니다. 코딩을 하면 컴퓨터 안에서, 앱 안에서 무한한 세계를 만들 수 있었습니다. 또한 흔히 말하는 '문과적 지식'이 코딩을 통해서 더 멀리 뻗어 나갈 수 있다고 생각했습니다. 그래서 코딩을 배울 곳을 찾던 중에 커리큘럼이 가장 마음에 들었던 패스트캠퍼스에서 공부를 시작하게 되었습니다.

그렇게 시작하게 된 코딩은 갈증을 풀어주기에 충분했습니다. 매일매일 수업을 듣고, 자습 시간에 배운 것을 응용해서 다양한 기능을 구현해보는 것은 확실한 동기가 되었습니다. 또, 일주일 동안 배운 기능들을 모두 활용해서 앱을 하나씩 만들어 보면서, 작은 프로젝트들을 하나씩 늘려갔습니다. 이러한 방식의 공부를 통해서 매일 한 번씩 복습, 주말에 다시 복습을 하면서 심화과정까지 공부를 할 수 있었고, 코딩을 선택한 것이 굉장히 기쁩니다.

Q.2) 관성적으로 행동하지 않습니다.

제 장점은 어떤 일을 할 때, 한번 더 생각하고 다른 관점으로 바라볼 수 있는 능력입니다. 마케팅학회를 하면서 인사부장을 했었는데, 학회에서 1년에 한번 선배들과 활동회원이 모두 모여 만나는 신년회 자리가 있었습니다. 지금까지의 인사부장들은 모두 이 때 '선배들'과의 소통에 중점을 두었습니다. 그래서 그 전까지는 선배들 앞에서 촌극도 하고, 장기자랑도 하는 시간을 가졌습니다.

하지만 제가 가장 먼저 중점에 둔 것은 '선배들'이 아니라, 지금 함께 하고 있는 '활동 회원'과의 소통이었습니다. 먼저 '우리들'끼리 소통을 잘하고 한마음이 되면, 선배들과의 소통은 자연스럽게 따라오는 것이라고 판단했기 때문입니다. 그래서 먼저 활동 회원들의 생각을 골고루 들어보고, 지금까지 해오던 신년회의 방식을 과감하게 버렸습니다. 생긴지 6년 밖에 되지 않은 학회로서 나이차가 거의 나지 않는 선배들에게 장기자랑이나, 촌극이 선배들과의 소통을 하는데 도움을 주지 않는다는 것을 알았기 때문입니다. 또 선배들과 대화를 통해서 그들도 촌극이나 장기자랑을 보러 오는 것이 아니라 그동안 바빠서 못 만났던 동기들을 만나고, 후배들과 대화를 하고 싶어서 오는 자리라는 것을 알아냈기 때문입니다. 그로 인해서 준비기간을 훨씬 감소 시키면서도, 선배들과는 좀 더 이야기를 많이 할 수 있게 되어서 전체적인 만족도를 향상 시킬 수 있었습니다.

주어진 일을 그대로 따르는 것이 아니라 자신만의 관점으로 핵심을 다시 짚어내려고 노력하고, 바꾸는 것, 그것이 저의 장점입니다.

자기소개서

Q.4) 새로운 지식의 습득과 응용을 좋아합니다.

좋아하는 것은 새로운 지식을 배우고, 그 지식을 응용해서 새로운 문제를 풀어나가는 것입니다. 어렸을 때부터 가장 좋아하던 과목은 수학이었습니다. 문과지만 수능 시험을 준비할 때도 공부가 하기 싫을 때는 어려운 수학 문제를 붙잡고 머리를 쓰는 것이 저의 공부 방식이었습니다.

이에 대한 가장 대표적인 경험은 코딩 무경험자였던 제가 학회에서 워드프레스를 사용해 홈페이지 제작을 했던 경험입니다. 당시 학회의 홈페이지는 3년 동안 거의 바뀐 것이 없었습니다. 더불어 홈페이지를 만든 사람이 취업을 하면서 그것을 전문적으로 관리해줄 인력이 없어지게 되었습니다. 홈페이지를 그냥 놔둘 수도 있었지만, 당시 부회장이었던 저와 회장은 홈페이지를 직접 만들기로 했습니다. 둘 다 문과 출신에, 컴퓨터를 한번도 만져본 적이 없었습니다. 하지만 외주를 맡겨 작업을 하면 여기에 새로 들어오려는 학우들이 이 학회가 어떤 곳인지 진짜 알 수가 없다고 판단했습니다. 학회 입장에서 홈페이지는 얼굴이기 때문입니다.

그래서 시작하게 된 홈페이지 제작은 힘들었지만, 새로운 지식을 배우고 응용하는 즐거움은 최고였습니다. 워드프레스의 ‘아바다’ 테마의 도움을 받아서 제작했는데, 처음엔 간단한 레이아웃을 설정하고, 기능들을 넣는 수준이었습니다. 하지만 나중에는 테마에 있는 단순 기능들을 활용하는 것 뿐만 아니라, 여러가지 기능을 섞어 쓸 수 있게 되었고, 또 HTML 수준에서의 수정까지도 할 수 있게 된 것은 아직까지도 저에게 가장 즐거웠던 기억입니다.

Q.5) 개발과 기획을 이어주는 다리가 되고 싶습니다.

단순히 개발만을 하는 것이 아닌, 기획의 과정에도 깊게 참여하고 싶습니다. 마케팅학회를 하면서 기획을 할 때 어떤 방식으로 문제점을 잡아야 하는지에 대해서 계속해서 공부했습니다. 또한 기획 일을 하는 선배들의 이야기를 들으면서 개발자와 기획자의 소통이 얼마나 중요한지도 배웠습니다.

기획의 과정까지 참여하고 싶은 이유는 단순합니다. 더 좋은 프로그램을 만들고 싶기 때문입니다. 어떤 프로그램에서 여러가지 기능을 구현할 줄 아는 것은 굉장히 중요합니다. 하지만 그보다 더 중요한 것은, ‘이 기능이 정말 필요한 것인가?’에 대한 고민입니다. 기획자의 말을 그대로 전달 받아서 프로그램을 만들면 이 것에 대한 고민은 없어질 수 밖에 없습니다. 그렇기 때문에 개발자도 기획의 단계부터 깊이 참여해서 더 나은 프로그램이 나올 수 있도록 해야 합니다. 이러한 일은 위에서 말했던 제 소통 능력으로 잘 해낼 수 있을 것입니다.

그래서 개발자이면서도, 기획자의 의도를 정확하게 파악하고, 그들과 소통하여 더 나은 프로그램이 만들어질 수 있도록, 만드는 프로그램에 온전한 책임을 다할 수 있게 되는 것이 해보고 싶은 일입니다.