

# 김 성민

## (Backend Developer)



Birthday	1997.07.01
Email	sungmin1935@naver.com
Mobile	010-2926-1935
Address	성남시 수정구
병역사항	군필

### 소개 / About Me

- **백엔드 개발자**를 희망하는 **김성민**입니다. 저는 전공 과목들에서 다양한 개발 경험들을 하였고 그러한 경험 끝에 백엔드 개발에 흥미를 가지게 되어 진로를 결정하게 되었습니다.
- 모바일 프로그래밍 수업 때 팀프로젝트로 가천대학교 학생들이 사용할 수 있는 앱을 제작해본 경험이 있습니다. 해당 프로젝트에서 Java 와 Kotlin 에 대해서 배우고 코드의 흐름을 파악할 수 있었습니다.
- 졸업작품 때 3 학기 동안 프로젝트를 진행하였습니다. 해당 프로젝트에서 저는 팀 페이지와 웹 미니게임을 구현하였고, 이후엔 프로젝트에 어울리는 게임을 만들었습니다.
- 아카데미에서 배운 다양한 기술 역량들이 제가 백엔드 개발에 흥미를 느낄 수 있게 해주었고 그 결과로 기업실무 과정에서 프로젝트에서 백엔드 역할을 맡아 개발하게 되었습니다. 다양한 기능을 구현하면서 멘토분들에게 배웠던 실무적인 지식과 경험들은 협업하는 개발자가 되기 위한 밑바탕이 되었습니다.

### 기술 스택 / Skill Set

#### 기능 구현 등의 사용 경험이 있는 Skill Set

구분	Skill
Programing Languages	Java, Kotlin
Framework/ Library	Spring boot, Hibernate(JPA), React.js
Server	Apache Tomcat
Tooling/ DevOps	Git, Github, Git Action Docker, Gradle, Webpack
Environment	AWS(EC2)
ETC	MySQL, RESTful API, HTML, CSS,

#### 사용경험은 없으나, 이론적 지식이 있는 Skill Set

구분	Skill
Programing Languages	JavaScript, C++
Framework/ Library	Spring Security
Server	Nginx
Tooling/ DevOps	Kubernetes
Environment	AWS(RDS, S3, LAMBDA)
ETC	Redis, JWT

### 사원 전용 복지 온라인 쇼핑몰(DPANG)

작업 기간	2023.12 ~ 2024.02
인력 구성	10 인(프론트 개발(4), 백엔드 개발(4), 인프라(2))
프로젝트 목적	디케이테크인 사원 전용으로 사용할 수 있는 온라인 쇼핑몰 웹 페이지 구현
주요업무 및 상세역할	프로젝트의 사용자 요구사항 정의 및 프로젝트 기획 유저 서비스 개발 및 구현(사용자 및 관리자 서비스, 장바구니 및 위시리스트 서비스) Git Action 을 이용한 배포 및 유저 서비스와 타 서비스 간 Feign 연결
사용언어 및 개발환경	Java, Spring boot, IntelliJ, Gradle, MySQL, GitHub, Git Action, Kakao Cloud
트러블 슈팅	MSA 환경에서 데이터베이스 정합성을 고려한 API 설계 및 구현
느낀 점	기획부터 개발 및 배포까지 제대로 된 프로젝트의 완성을 경험하였습니다.
참고자료	<a href="https://github.com/kea-dpang">https://github.com/kea-dpang</a>

### 내 손 안의 작은 심리 상담 챗봇 (U-Friends)

작업 기간	2022.03 ~ 2023.08
인력 구성	4 인(AI 개발(1), 백엔드 개발(1), 프론트 및 게임 개발(2))
프로젝트 목적	누구나 쉽게 심리상담을 받을 수 있도록 지원하는 서비스 구현
주요업무 및 상세역할	심리 상담 프로젝트 자료 조사 및 기획 웹 페이지 프론트 구현 및 웹 미니 게임 구현 다운받아서 이용할 수 있는 프로젝트 관련 게임 구현
사용언어 및 개발환경	JavaScript, React.js, VSC, GitHub, Webpack, C#, Unity, Unity Asset
트러블 슈팅	CSS 클래스간 이름의 충돌 문제로 Styled Component 를 적용하였습니다.
느낀 점	다양한 종류의 개발을 경험할 수 있었습니다.
참고자료	<a href="https://github.com/Graduation-project-group-2">https://github.com/Graduation-project-group-2</a>

### 자취하는 가천대생을 위한 레시피 공유 어플리케이션(자가키트)

작업 기간	2022.03 ~ 2022.06
인력 구성	4 인(프론트 개발(2), 백엔드 개발(2))
프로젝트 목적	자취하는 가천대생을 위한 자취 음식 레시피 공유 커뮤니티 구현
주요업무 및 상세역할	레시피 공유 서비스와 타 커뮤니티 자료 조사 및 기획 어플리케이션 서비스 구현 데이터베이스(Firebase) 연동
사용언어 및 개발환경	Kotlin, Android Studio, Firebase
트러블 슈팅	Kotlin 이라는 처음 배우는 언어로 구현에 어려움을 겪어 기본 문법을 공부하였습니다.
느낀 점	처음으로 기획부터 실제 프로그램 완성까지 개발에 대한 흥미를 느낄 수 있었습니다.
참고자료	<a href="https://github.com/17mobileProgramming/Yeah">https://github.com/17mobileProgramming/Yeah</a>

## 학력

---

- 2017.03 ~ 2024.02 가천 대학교 소프트웨어학과 학과 졸업 / 학점: (3.42/4.5)
- 2013.03 ~ 2016.02 수원 고등학교 졸업

## 자격증

---

- OPIc(영어) IL (2024. 03 취득)
- 정보처리기능사 (2019. 12 취득)

## 교육 내용

---

- 2023.09 ~ 2024.02 카카오 엔터프라이즈 아카데미 / 가천대학교

## 레퍼런스

---

- Github link: <https://github.com/asasia1935>
- Tistory link: <https://asasia.tistory.com/>

## 자기소개서

### 1. 지원동기

[기술적 성장의 발판, 티맥스메타에이아이와의 시너지]

티맥스메타에이아이에 지원하게 된 동기는 제가 가진 기술 역량이 회사에서 찾는 필수 조건과 부합하기 때문입니다. 저는 다양한 기술 역량을 쌓기 위해 카카오 엔터프라이즈 아카데미에서 학습 경험을 쌓을 수 있었고 그 과정에서 배운 점들이 티맥스메타에이아이가 찾는 인재상과 부합한다고 확신하게 되었습니다. 채용 공고에 적힌 다양한 필수 조건들을 대부분 만족하고 특히 아카데미에서 진행했던 기업 실무 프로젝트가 적합하다고 생각하였습니다. 이러한 점에서 저는 백엔드 개발자로서 역량을 충분히 발휘할 수 있다고 믿습니다.

제가 가진 다양한 기술 경험과 열린 태도는 새로운 환경에서도 빠르게 적응하고 기여할 수 있는 토대를 제공합니다. 특히, 팀워크와 커뮤니케이션 능력은 업무를 수행함에 있어 큰 장점이 됩니다. 더 나아가, 열정과 책임감을 갖춘 인재로서 새로운 기술을 배우는 데 주저함이 없습니다. 이는 티맥스메타에이아이에서 주어질 다양한 업무를 효과적으로 수행하는 데 큰 동력이 될 것입니다.

이러한 열정과 능력을 바탕으로, 티맥스메타에이아이의 백엔드 개발자로서 회사에 기여하고자 합니다. 티맥스메타에이아이와 함께 성장하며, 회사의 기술적 진보에 중추적인 역할을 하고 싶습니다.

## 2. 관련 경험 및 역량

### [첫번째 프로젝트 경험: 졸업작품]

졸업작품 개발 과정에서 프론트엔드 개발자로서의 역할을 맡았던 경험은 기술적 역량과 팀워크 스킬을 크게 성장시켜 주었습니다. 당시 프로젝트는 약 1년 6개월 동안 진행되었으며, 프로젝트의 초기 단계부터 참여하여 중요한 페이지의 프론트엔드 작업을 담당했습니다. 프로젝트 중반, 교수님의 추천으로 새로운 게임 개발 작업을 시작하면서 제가 담당하던 부분을 다른 팀원에게 인계했습니다.

하지만, 인계받은 팀원이 프로젝트 회의에 제대로 참여하지 않고 진행 상황에 대한 소통도 소홀히 하는 문제가 발생했습니다. 이에 저는 프로젝트의 중요 부분에 대한 책임감을 느끼고, 팀원과의 원활한 커뮤니케이션을 위해 적극적으로 노력했습니다. 덕분에 프로젝트의 핵심 부분은 성공적으로 마무리할 수 있었고, 팀 내 커뮤니케이션의 중요성을 깊이 이해하게 되었습니다.

비록 새로 개발을 맡았던 게임은 완성하지 못했지만, 팀워크의 중요성과 각자의 역할에 대한 책임을 다하는 것의 필요성을 더욱 실감했습니다. 이러한 경험을 토대로, 향후 티맥스메타에이아이 직면할 모든 팀 기반 프로젝트에서 효과적인 커뮤니케이션과 책임감 있는 자세를 유지하겠습니다.

### [두번째 프로젝트 경험: 기업실무]

제 기술적 역량을 키우는 데 가장 큰 영향을 준 경험은 카카오 엔터프라이즈 아카데미에서 진행한 기업실무 프로젝트였습니다. 이 프로젝트에서 저는 백엔드 개발자로서의 역할을 맡았으며, 이는 프론트엔드에 비해 백엔드 분야가 더욱 기술적 관심을 많이 끌었기 때문에 이 역할을 선택하게 되었고, 아카데미 과정을 통해 한번 더 백엔드 분야의 적성을 확신하게 되었습니다.

프로젝트를 진행하면서 해당 기업의 직원들로부터 다양한 멘토링을 받았습니다. 특히, 깃과 깃허브를 활용한 형상 관리의 중요성, 업무 진행 시 필요한 문서화의 필요성에 대해 배울 수 있었습니다. 또한, 멘토들로부터 다양한 개발 환경과 기술적 지식을 전달받으며 실제 업무에 필요한 핵심 요소들을 이해할 수 있었습니다.

이 경험은 저에게 Spring Boot를 사용한 RESTful API 설계 및 구현 능력을 향상시킬 기회를 제공했습니다. 또한, 해당 프로젝트를 MSA로 진행하여 서비스 별로 데이터베이스를 적용하여 해당 아키텍처를 고민해볼 수 있었고 제 서비스에 MySQL을 연동하여 RDBMS의 이해를 높일 수 있었습니다. Git을 통해 형상 관리를 진행했으며, Git Action을 통한 빌드 및 배포의 경험을 쌓을 수 있었습니다. 이러한 경험들은 백엔드 개발 분야에서 한 단계 더 성장하는 데 결정적인 역할을 했습니다.

### 3. 입사 후 포부

[티맥스메타에이아이와 함께하는 기술 혁신을 향한 첫걸음]

저는 개발 역량이 없기에 티맥스메타에이아이에 신입으로 지원하게 되었습니다. 하지만 티맥스메타에이아이에서 우수한 백엔드 개발자로 성장하기 위한 첫걸음을 떼고자 합니다. 입사 후에는 다양한 프로젝트 참여를 통해 실질적인 기술 역량을 빠르게 키우며, 단기적으로는 기본기를 탄탄히 다지는 데 집중할 계획입니다. 이 과정에서 회사의 개발 방향을 이해하고, 이를 기반으로 한 실무 경험을 쌓아가며 저만의 개발 노하우를 개발하고 싶습니다.

장기적으로는 티맥스메타에이아이의 문화에 완전히 적응하여, 회사의 성장과 동반 성장할 수 있는 핵심 인재가 되고자 합니다. 특히, 저는 팀워크를 중요시하고, 동료들과의 원활한 소통을 통해 프로젝트가 성공적으로 완수될 수 있도록 노력할 것입니다. 이러한 경험을 바탕으로 신입에서 주니어, 그리고 시니어 개발자로 성장하며, 티맥스메타에이아이 기술 혁신을 선도하는 데 중추적인 역할을 하기를 희망합니다. 저의 성장이 회사의 지속 가능한 발전에 기여할 수 있도록 끊임없는 배움과 도전을 지속할 것입니다.