

# 최병철

지원분야 Back-End Developer  
생년월일 1986.05.18 (37세)  
거주지 경상북도 구미시 고아읍 들성로9길 4 - 43  
연락처 010-5266-2125  
이메일 [bcchoi518@gmail.com](mailto:bcchoi518@gmail.com)  
개발활동 <https://github.com/bcchoi518>



## 1. 업무역량

- JSP Model1, Model2로 간단한 단위 웹 서비스를 만든 경험이 있습니다.
- JSP로 만든 단위 웹 서비스를 Spring Framework를 적용하여 만든 경험이 있습니다.
- 문서 작업 툴(한글, Excel, Word)를 사용하여 업무를 한 경험이 있습니다.

## 2. 기본기 숙련도

| 1 - 연습 숙련도                       | 2 - 초보 숙련도                        | 3 - 기본 숙련도                           | 4 - 실무 숙련도                         |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------|
| 수업 수준의 활동으로 동작하는 간단한 프로그램을 만들었음. | 기술구현은 가능하나, 언제 어떻게 사용되는지는 이해하지 못함 | 해당분야를 이해하고, 관련 모듈을 고려하여 예외처리를 할 수 있음 | 전체문제를 이해하고, 적합한 기술수준을 정의, 적용할 수 있음 |

| 주요 분야   | 기술역량                                      | 수준 |
|---------|---|----|
| 웹 프로그래밍 | DB - Server - Web 기반의 프로젝트를 구현할 수 있습니다.   | 3  |
| 데이터베이스  | 데이터베이스에 대한 이해를 바탕으로 자료를 적재, 수정을 할 수 있습니다. | 3  |
| 객체지향    | 객체지향에 대한 이론지식과 기본기를 학습하였습니다.              | 2  |

## 3. 언어 및 도구 숙련도

| 1 - 연습 숙련도                         | 2 - 초보 숙련도                 | 3 - 기본 숙련도                   | 4 - 실무 숙련도                     |
|------------------------------------|----------------------------|------------------------------|--------------------------------|
| 사용경험은 있으나, 설치, 설정, 사용을 혼자서 할 수는 없음 | 혼자서 사용할 수 있으나, 사수의 도움이 필요함 | 능숙하게 사용할 수 있으나 장애(에러)처리는 불가능 | 능숙하게 사용할 수 있으며, 장애(에러)처리까지 가능함 |

| 업무 역량    | 업무용 협업도구    | Git (3)                             |
|----------|-------------|-------------------------------------|
| 소프트웨어 개발 | 프로그래밍 언어    | Java (3), JavaScript (2)            |
|          | 프로그래밍 개발 도구 | Eclipse (3), Visual Studio Code (3) |
|          | 개발 프레임 워크   | Spring (2), MyBatis (2)             |
| 운영환경구축   | 서버 어플리케이션   | Apache Tomcat (2)                   |
|          | 데이터베이스      | Oracle (3)                          |

## 4. 과제 프로젝트 경험

2022. 09. 22 – 2022. 10. 06 (15일)

Web 관리자 페이지 구현

백엔드 개발 프로젝트

### 프로젝트 소개

Web 서비스의 관리자 페이지 형식으로 간단한 단위 모듈을 개발

### 관련페이지

[https://github.com/bcchoi518/Gukbi/tree/main/11\\_JSP/jspPortfolioModel2](https://github.com/bcchoi518/Gukbi/tree/main/11_JSP/jspPortfolioModel2)

### 주요 업무

- 로그인 로직 구현
- 간단한 단위 모듈(회원관리, 게시판, 방명록, 메모장) 기능 구현

### 사용 기술

- DB: Oracle (JDBC, MyBatis)
- 개발언어: Java (JSP)
- 서버: Apache Tomcat

### 내 역할과 업무성과

- 관리자 페이지 개발을 혼자 전담하여 업무를 수행

2022. 05. 16 – 2022. 05. 27 (12일)

OTT 서비스 간단 구현

순수 Java 미니 팀프로젝트

### 프로젝트 소개

Java Console에 출력하는 방식으로 OTT 서비스를 간단하게 구현해보는 프로그램을 개발

### 관련페이지

[https://github.com/bcchoi518/Gukbi/tree/main/05\\_Java/Dasutflix](https://github.com/bcchoi518/Gukbi/tree/main/05_Java/Dasutflix)

### 주요 업무

- 사용자 계정과 관리자 계정을 분리하여 OTT 서비스 시스템 구현
- 회원가입시 선호하는 장르를 선택하면 추천 영상 리스트 추천 기능 구현
- 사용자 계정당 5개의 개별 프로필 추가 기능 구현

### 사용 기술

- DB: Random Access Memory
- 개발언어: Java

### 내 역할과 업무성과

- 사용자 계정과 관리자 계정 관련 코드 작성하는 업무 수행
- 조원 개개인이 작성한 코드를 하나로 병합하는 업무 수행

## 5. 직장경력

|                     |        |        |       |  |
|---------------------|--------|--------|-------|--|
| 2016. 10 - 2021. 12 | (주)트리엔 | 기술연구소  | 주임연구원 | 장비개발업무   |
|                     |        |        |       | <ul style="list-style-type: none"><li>• 디스플레이 이송용 흡착판/부상판 생산 및 생산관리 업무 수행</li><li>• 반도체 패키지용 Substrate 제작 관련 Laser Drilling MC 개발에 참여<ul style="list-style-type: none"><li>- 생산 공정 조건 도출 업무 수행</li><li>- 샘플 제품 품질 측정 업무 수행</li><li>- 장비 제어 S/W 테스트 업무 수행</li></ul></li><li>• 장비 Set-Up 및 C/S 업무 수행</li></ul> |
| 2009. 04 - 2009. 12 | 구미시청   | 부동산관리과 | 공공근로  | 서류정리/민원처리  |

## 6. 학력사항

|                     |             |         |      |
|---------------------|-------------|---------|------|
| 2012. 03 - 2014. 08 | 금오공과대학교 대학원 | 지능기계공학과 | 석사졸업 |
| 2005. 03 - 2012. 02 | 금오공과대학교     | 기계공학부   | 학사졸업 |

## 7. 추가사항

|                     |                                 |                |
|---------------------|---------------------------------|----------------|
| 2022. 04 - 2022. 10 | 백엔드(자바/프레임워크) 개발 실무 & 정보처리산업기사A | 한국IT교육원        |
| 2022. 01 - 2022. 02 | C언어 프로그래밍                       | SBS아카데미컴퓨터아트학원 |

## 8. 자기소개서

### ■ 개발자로 전향한 이유

장비 개발 프로젝트를 진행하면서 임베디드 S/W 개발자와 함께 소통하며 업무를 수행한 적이 있습니다. 장비 제어와 생산 공정 프로세스를 구현하기 위해 개발자와 소통하는 과정에서 원하는 것을 원하는 형태로 만들어내는 개발자의 모습과 성공하였을 때의 성취감을 같이 느낌으로 개발자라는 직업에 관심을 가지게 되었습니다.

초등학생때 일체형 컴퓨터를 접하고 DOS기반(M방)으로 동작하던 시절 컴퓨터 학원에 다니며 관련 직업에 꿈을 가졌고 인터넷이 점차 발전되며 보급되던 청소년 시기에 컴퓨터공학으로 진학을 꿈꿨습니다. 하지만 IT 업종의 전망이 흐렸던 시기에 선생님과 부모님의 권유로 기계공학부로 진학을 하게 되었고 컴퓨터 공학과는 멀어진 삶을 살게 되었습니다.

직장 생활을 하면서 다시 마주한 개발자의 모습을 보고 어렸을 적 꿈꿔왔던 모습에 다시 도전하고 싶다는 생각이 들었고 IT 교육을 수강하며 개발자의 꿈을 키워가고 있습니다.

### ■ 관심있는 개발 분야

개발자로서 최종 목표는 Low-Level 개발 분야입니다. 하지만 비전공자의 입장에서 진입하기엔 CS지식, 통신지식, OS지식, 하드웨어 지식 등 부족한 부분이 많기 때문에 단계적으로 성장하여 최종 목표에 도달할 계획입니다. Low-Level 개발 분야도 Setting 화면이나 User Interface는 웹 형식으로 동작한다는 정보를 바탕으로 서버 영역에서 데이터를 처리하는 Back-End 분야에서 개발자의 커리어를 시작하는 것이 꿈을 향한 첫 걸음으로 적합하다고 판단되어 Back-End 분야에 관심을 가지고 공부하고 있습니다.

## ■ 기억에 남는 개발 프로젝트

1개월간의 Java 프로그래밍 이론수업을 듣고 바로 시작된 첫 팀 프로젝트인 OTT 서비스를 간단하게 구현한 프로젝트가 기억에 남습니다. 첫번째로는 스스로 Code를 작성하면서 수업시간에 배웠던 막연한 지식들이 어떻게 활용될 수 있는지 깨달을 수 있는 값진 경험 이기 때문 이었고, 두번째로는 프로젝트를 진행하면서 회원가입 로직을 구현하는 도중 HashSet을 잘 못 이해하여 생긴 버그 때문 이었습니다.

HashSet에 저장되는 객체는 hashCode()와 equals()를 Overriding하면 add()를 할 때 마다 Overriding한 메서드로 인해 중복으로 저장이 되지 않는 특징을 이용하여 로직을 구현하려고 했습니다.

회원가입 시 프로필 객체를 생성하여 초기값을 가진 그대로 프로필저장소(HashSet)에 저장한 후 추후에 프로필 생성 기능을 통해 회원가입 시 저장해 뒀던 프로필 객체를 불러와서 nickname등 멤버변수를 setting 하는 방식으로 구현하였고 1계정당 5개의 프로필을 가질 수 있기에 새로운 프로필을 생성할 때 nickname이 같으면 중복된 nickname이 존재함으로 새로운 nickname 사용을 권하는 로직이었습니다. 하지만 중복된 nickname으로 프로필 생성이 되는 문제점이 발생되었습니다.

강사님께 조언을 구해 문제의 원인을 분석한 결과 HashSet은 add()로 저장되는 순간의 정보로 처음 한 번만 Hashcode를 생성하여 HashSet 내부의 HashMap에 생성된 Hashcode를 Key값으로 value값이 저장되며 다음에 추가하는 값이 있을 때 저장되어 있는 Hashcode와 저장하는 값의 Hashcode를 비교하여 중복 여부를 판단하는 것을 알게 되었습니다. 클래스 내부에 hashCode()와 equals()를 nickname을 key값으로 하여 Overring 하면 add()로 추가할 때 마다 저장된 nickname을 가지고 hashCode()와 equals()로 비교할 것이라는 생각이 잘못된 생각이었고 HashSet에 저장 후 값을 수정하여도 수정된 값에 대한 Hashcode를 새로 만들어 저장하지 않는 다는 것을 알게 되었습니다.

문제 해결 방안으로 HashSet에 add() 하기 전에 비교 대상이 되는 key값(nickname)을 먼저 설정하는 순서로 변경하였으며 add()된 정보는 수정하지 못하도록 하였습니다. 하지만 nickname은 언제든지 변경될 수 있는 값이기에 변경 시에는 해당 객체를 HashSet에서 remove() 하고 값을 변경 후 add() 하는 방식으로 변경하였습니다.

처음 하는 협업이기에 각 조원들의 개발환경이 달라서 소스 파일 공유 시 한글과 이모티콘이 깨지는 현상이 자주 발생되어 불편을 겪었으며 협업을 시작할 때 개발환경을 동일하게 구축하는 것이 얼마나 중요한 것인지도 깨달을 수 있는 값진 경험이었습니다.

## ■ 지원동기

백엔드 분야 실무를 통하여 학업 수준을 벗어나 전문성을 기르고 싶어서 지원을 하게 되었습니다. 6개월 국비과정이 끝난 후 정작 실무에서 사용되는 스킬들은 학습할 시간이 부족했다고 느꼈으며 Spring Framework와 대용량 데이터 처리 등 실무에 필요한 스킬을 온라인 강의로 수강하고 있지만 경험 없이 하는 막연한 학습은 성장의 방향성이 명확하지 않다고 생각됩니다. 비록 비전공자에 짧은 교육기간 이었지만 개발자로 성장하기 위해 열정적으로 새로운 지식들을 학습하였고 회사의 발전과 함께 성장해 나갈 수 있다고 자신하여 지원하였습니다.

## ■ 성격의 장점과 단점

감정 기복이 크지 않고 몰입을 잘 하는 것이 제 성격의 장점이라고 생각합니다. 삶을 살면서 무엇을 하든 좋은 부분이 있으면 좋지 않은 부분도 있음을 인지하고 사고하는 습관으로 "그럴 수도 있지" 라는 말을 자주 합니다. 이러한 성격으로 인해 직장에서 또는 학원에서 주변 사람들이 쉽게 다가와 도움을 요청하는 일들이 자주 있었고 어떤 상황이든 도움을 요청하는 사람의 입장에서 최선을 다하여 도와주려고 합니다.

하지만 반대로 "왜?" 라는 의문이 생기면 의문을 해결하기 위해 끝없이 파고 드는 것이 단점이라고 생각합니다. 원래의 목표를 이루기 위해 필요한 정보를 조사하는 과정에서 궁금증의 연쇄작용으로 주객이 전도되는 경우를 종종 겪었습니다. 시간이 제한 되어있는 상황에서는 큰 단점이기 때문에 필요한 정보만 취하고 나머지 정보는 다음에 확인하도록 마인드 컨트롤 하는 법을 익히고 있습니다.