

진취적인 신입 개발자



설채원 1996년 (25세) | 여 | 구직중

✉ codnjs2858@naver.com

☎ 010-5852-2858

☎ 010-5852-2858

🏠 (55914) 전북 임실군 관촌면 도봉1길

학력사항
대학교(4년) 졸업

경력사항
신입

희망연봉
회사내규에 따름

희망근무지/근무형태
전북전체
정규직, 인턴직

포트폴리오
[https://codnjs2858.github.io/p](https://codnjs2858.github.io/port-)
ort-

학력 최종학력 | 대학교 **4년** 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2015.03 ~ 2019.02	졸업	군산대학교 (전북)	IT융합통신공학전공	3.25 / 4.5
논문&졸업작품 실내 공간 결로 방지를 위한 온습도 제어기 설계 및 제작				
2012.03 ~ 2015.02	졸업	전주성심여자고등학교	이과계열	-

경력 신입

대외활동

기간	구분	기관/장소	내용
2017.07 ~ 2017.08	교육이수내역	이젠컴퓨터아트서비스학원	컴퓨터활용능력 1급 자격증 자바 과정
2018.04 ~ 2018.05	교육이수내역	그린아트컴퓨터학원	응용 SW엔지니어링 향상과정(javascript&jQuery)
2020.02 ~ 2020.08	교육이수내역	한국스마트정보교육원	◎ 응용 소프트웨어 개발자 양성 과정 (응용SW 및 DB엔지니어링 융합 / NCS직종 : 20010202 6개월과정) ▷ 교재 그림으로 배우는 Java Programming, node.js 교과서, SQL활용/데이터베이스구현/데이터입출력구현/애플리 케이션테스트관리/애플리케이션테스트수행/요구사항 확인/정보시스템이행/제품소프트웨어패키징/제품소프 트웨어패키징/화면구현/통합구현/화면설계(NCS학습모 듈 개발진) ▷ 교육활동 sql활용(mysql, mybatis) 데이터베이스 구현(mysql, oracle) 요구사항 확인 데이터 입출력 구현(java, model1, model2)

			<p>통합구현(spring mvc) 정보시스템 이행 제품소프트웨어 패키징 서버프로그램 구현(Apache tomcat) 애플리케이션 테스트 수행(단위테스트, 통합테스트) 애플리케이션 배포(caffe24) 프로그래밍 언어활용(기초문법) 응용 SW기초 기술 활용 화면설계 애플리케이션 테스트 관리 인터페이스 구현 화면구현(javascript문법, HTML, CSS)</p>
2020.05 ~ 2020.07	수행과제	전주 한국스마트정보교육원	<p>○ 실무형 팀프로젝트</p> <p>◆ 역할 : 팀원</p> <p>◆ 주제 : 유기동물보호센터관리 시스템</p> <p>◆ 프로젝트 목적 :</p> <p>① 버림받은 유기 동물들을 구한다. ② 더 이상 상처 받지 않게 좋은 주인에게 분양시킨다.</p> <p>◆ 프로젝트 기대효과</p> <p>① 유기, 분실 신고 기능으로 신고된 반려동물들을 구조한다. ② 유기동물들을 보호 관리 기능을 통해 유기동물들을 효율적으로 관리할 수 있게 한다. ③ 사료, 용품 사용을 보며 자산을 효율적으로 관리 할 수 있게 한다. ④ 직원들의 근태관리를 체계적으로 할수있게 한다.</p> <p>◆ 개발과정 : 시스템구조도작성, 기능정의, 상세자료입력, 테이블스키마, ERD작성, UI설계, 네이밍규칙, 구현, 배포</p> <p>◆ 프로젝트 기능 :</p> <p>① 신고관리 - 유기, 유실 동물들을 신고등록, 수정, 조회 - 신고 시 종합신고에 등록</p> <p>② 분양 및 입양신청 - 분양, 입양 신청 시 심사 완료 상태 확인 후 심사 또는 분양, 입양 신청 - 반려동물 분양, 입양 신청등록, 수정, 삭제, 조회</p> <p>③ 직원관리 - 직원 등록, 수정, 삭제, 조회 - 직원들의 근퇴, 휴가, 외출 등록, 수정, 삭제, 조회</p> <p>④ 시설관리 - 센터가 가지고 있는 용품, 보호장소 등록, 수정, 삭제, 조회 - 보호동물 용품, 보호장소 사용 시 수량 수정</p> <p>⑤ 반환동물관리 - 분양 후 특별한 상황으로 반환된 동물 등록, 수정, 삭제, 조회</p> <p>⑥ 회수동물관리 - 분양 후 후기작성 미달 및 보호 불량하면 회수동물 등록, 수정, 삭제, 조회</p> <p>⑦ 보호장소관리 - 유기동물등록 후 동물들이 지낼 장소 등록, 수정, 삭제, 조회 - 등록시 보호상태를 특별보호, 보호로 선택하여 등록할 수 있음</p> <p>⑧ 사료, 펫용품관리 - 유기동물 사료 및 펫용품 등록, 수정, 삭제, 조회</p> <p>⑨ 보호동물관리 - 보호하는 동물 등록, 수정, 삭제, 조회</p> <p>⑩ 보호건강관리 - 보호하는 동물들의 진료 내역 등록, 삭제, 조회</p> <p>⑪ 입양, 분양관리 - 관리 기간 등록, 수정, 삭제, 조회, 관리 기간이 지나면 관리완료로 수정</p>

			- 분양동물 등록, 수정, 삭제, 조회, 삭제 시 후기관리 서비스 종료 또는 회수동물 등록 ⑫ 후기관리 - 분양 후 후기 등록을 5회까지 조회 미달 시 회수조치 ⑬ 기프트관리 - 분양 후 후기 등록 5회를 마치게 되면 기프트 증정, 기프트 등록, 수정, 삭제, 조회 ⑭ 회원관리 - 회원 수정, 삭제, 조회 입양인 등록, 수정, 삭제, 조회, 블랙리스트 등록, 삭제, 조회 ⑮ 보증금관리 - 분양시 보증금 등록, 후기관리 서비스 종료시 보증금 주고 삭제, 조회 ⑯ 심사관리 - 심사신청한 회원 삭제, 조회 - 심사완료 등록, 수정, 삭제, 조회 - 심사문항, 지표 등록, 수정, 삭제, 조회 ⑰ 게시판관리 - 유기,유실 신고 시 공고 게시판에 등록, 수정, 조회 - 분실 신고 시 분실 게시판에 등록, 수정, 조회 - 발견 신고 시 발견 게시판에 등록, 수정, 조회 - 찾음 신고 시 찾음 게시판에 등록, 수정, 조회 ◆ 개발환경 ▶ Language : java, javascript(jquery), HTML, CSS ▶ DB : mysql ▶ DB관리툴 : HeidiSQL 9.4.0, ▶ 협업툴 : GitHub ▶ 프레임워크 : STS 3.8.4, springframework 4.3.9, spring-webmvc 4.3.9, Maven, mybatis 3.3.1, mybatis-spring-boot 2.0.1, bootstrap API : jackson.core 2.9.8, spring-jdbc 5.1.7, thymeleaf-3.0.11, maven-compiler-plugin 2.1.5
--	--	--	--

보유기술

보유기술명/수준/상세내용
Database / 초급 - 정규화, 정규형에 대한 이해도 있음 - 데이터 모델링에 대한 이해 있음 - 키와 무결성제약에 대한 이해 있음
GitHub / 초급 - Git 주소로 프로젝트 받기 가능 - 협업 활동하며 개인 줄기에서 Develop 줄기로 push, pull 주로 사용해봄 - 충돌시 해결해 봄으로써 Merge와 MergeTool 사용해봄
Spring Boot / 초급 - 동물보호센터 관리시스템 작업 - thymeleaf 문법 활용, Model 사용 가능 - Mybatis 로 DB세팅 가능 - 게시판 및 파일 업로드 사용 해봄 - 공공 api 활용 해봄
MY-SQL / 초급 - 내장함수 및 join 활용 가능 - 서버쿼리 사용으로 다중컬럼 출력 가능

- 프로시저 및 함수 사용 가능
- 트리거, 트랜잭션 사용 가능
- 뷰 사용 가능

jQuery / 초급

- 선택자 선택 가능
- 객체 조작 메서드 활용 가능
- 동적바인딩 가능
- jQuery 함수 활용 가능
- Ajax 사용 가능

JavaScript / 초급

- 객체, 배열, 변수, 연산자, 함수 등 기본 문법 활용 가능
- DOM 객체 활용 및 이벤트 가능
- 유효성 검사 가능
- 브라우저 객체모델 활용, 쿠키 활용 가능

Java / 초급

- 클래스와 메소드 생성 및 호출, 자바 기본 문법 사용 가능
- 상속, 오버라이딩 가능
- 인터페이스 및 추상클래스 사용가능
- 서블릿으로 컨트롤러 분기작업 및 필터 사용 가능
- 커넥션풀로 DB연결 분기작업 가능

JSP / 초급

- Java 파일 호출, 데이터베이스 연결 작업 가능
- DB에서 가져온 결과값 jsp 파일에서 활용 가능
- Model1, Model2(MVC패턴,Servlet) 로 DB 연결 및 구현 가능

포트폴리오/기타문서

파일 구분	파일명
포트폴리오	https://codnjs2858.github.io/portfolio/
기타	https://seollica.tistory.com/ http://codnjs2858.cafe24.com/

자기소개서

[소프트웨어 개발을 배우게 된 동기]

- 소프트웨어 개발 중에서도 웹 개발인 이유

공과대학에 진학하여 대학교 1학년 때 필수과목으로 C언어를 처음으로 접하게 되었습니다. 강의를 듣는 당시에는 전공과 아무런 관련도 없고 프로그래밍에 대해 아는 것도 없어서 이해도 잘되지 않았습니다. 그뿐만 아니라 실습보다는 이론 위주의 강의였기 때문에 프로그래밍이 더욱 와 닿지 않았습니다. 그렇게 외우다시피 시험을 보고 과목을 이수했을 때 그래도 이 과목을 어느 정도 알고 있다고 생각했습니다. 대학교 2학년이 된 이후 다른 프로그래밍 언어 과목도 마찬가지로 기본조차 제대로 이해하지 않고 시험 위주로만 공부하고 학점을 받았습니다. 그리고 2학년 2학기 때, 유닉스 운영체제라는 수업에서 xShell로 서버를 할당받아 vi 편집기로 개인 페이지를 만들어 보는 실습을 하였습니다. 이 수업에서 웹 프로그래밍을 배울 때 다른 프로그래밍 언어들과 달리 구현하는 방법과 결과가 직관적으로 와 닿았고 개인 웹페이지를 꾸미고 만드는 것이 재미있었습니다. 그렇게 웹 개발과 웹 디자인

인 분야를 흥미 있게 생각하여 좀 더 배워보고 싶은 생각이 들었습니다.

- 웹 개발에 대한 열정과 배우고자 하는 의지

그렇게 웹 개발을 하는 회사에 취업을 목표로 공부하기 시작하였습니다. 현장실습도 다니고 인터넷 강좌를 보며 혼자서 웹 프로그래밍을 공부하기도 하였지만, 웹 프로그래밍에 대한 이해가 부족하여 진도가 나가지지 않았습니다. 주기적으로 담당 교수님과 상담도 하였는데, 교수님은 웹 개발을 하려면 프로그래밍 언어를 다룰 줄 알아야 한다고 하셨습니다. 프로그래밍 언어를 제대로 배워둘 걸 하고 후회가 되었지만, 아직 늦지 않았다는 생각으로 학원도 다니고 인터넷 강좌도 들었습니다. 하지만 학과 졸업을 병행하여야 했던 터라 취업 반이 아닌 일반 교육원에서 짧게 배우는 것은 그다지 도움이 되지 않았습니다. 졸업 후 이 상태로 취업하게 된다면 할 수 있는 게 없을 것 같았습니다. 후에 정부에서 지원하는 취업 성공 패키지로 교육받을 기회가 있었고, 교육원에서 6개월 동안 실무과정을 이행하며 웹 개발과 프로그래밍에 대한 전반적인 이해를 갖추게 되었습니다.

[한국스마트 정보교육원에서]

- 헛된 노력도, 버려지는 경험도 없다

한국 스마트 정보교육원에서 처음에는 크게 JSP와 JAVA 언어, Javascript와 JQuery, 데이터베이스로 세 과목을 배웠습니다. 수업을 진행하기 시작하며 지금까지 스스로 했던 공부가 의미 있었다고 느꼈습니다. 새롭게 배우는 내용이 더욱 이해가 잘 되었고, 이해가 더뒀었던 프로그래밍 언어는 배웠던 내용이 떠오르면서 깨달음을 얻는 것 같습니다. 또한, 정보처리기사를 준비하는 과정에서 배웠던 데이터베이스도 마찬가지로, 프로그래밍 언어처럼 무엇이었던지 감도 오지 않았습니다. 하지만 교육원 수업으로 인하여 HTML, JSP 파일들을 데이터베이스와 연결하는 작업을 할 줄 알게 되고, SQL을 다룰 줄 알게 되었습니다.

- 개발자로서의 진취적인 마인드

교육원 수업에서 초반은 전반적인 이해와 응용을 배웠다면, 중반 수업부터는 Ajax, 프레임워크(bootstrap, spring boot), MVC 패턴으로 프로그래밍 언어를 활용하는 방법으로 학습하였습니다. MVC 패턴으로 데이터베이스를 연결하고 웹페이지를 만들었을 때, 교육원을 다니기 이전의 자신이 얼마나 무지한 상태였는지 알게 되었습니다. 아울러 이전에 외우다시피 공부했던 C언어와 PHP 등 다른 언어들도 노력과 관심을 기울인다면 얼마든지 다룰 수 있겠다고 생각이 들었습니다. 수업을 진행할수록 이해가 잘 되어 자신감이 생겼고, 과거에 웹 개발이 하고 싶어 자력으로라도 웹 개발을 공부했던 때처럼 거침없이 배우고 싶은 욕심이 생겼습니다. 그렇게 새로운 지식을 알게 되는 것이 재미있었고, 좀 더 체계적으로 계획과 규칙을 세워 보다 큰 프로젝트에 참여해보고 싶어졌습니다.

[현업활동을 진행하며]

- 문제를 개선하기 위한 분석력

팀 프로젝트에서 저희 팀은 기존 웹사이트의 불편한 점을 개선하고, 아직 존재하지 않거나 미흡하여 소비자가 있음에도 불구하고 활성화되지 않는 웹 사이트를 만들거나, 사회적 이슈나 문제 상황에 대해 또 다른 해결방안이 될 수 있게 이바지하고자 하였습니다. 이에 대하여 나온 주제들은 각각 지역 관광 정보 소개 사이트, 노인 요양 보호사 관리 시스템 그리고 유기동물 보호 및 입양 사이트, 순수문학 연재 사이트 등이 있었습니다. 팀원들 각각의 관심사도 다르고 의견도 많아 통합하기 어려웠지만, 목적에 부합하는 주제에 가까운 <유기동물 보호 및 입양 사이트>를 주제로 선정하였습니다. <유기동물 보호 및 입양 사이트>에 주요 기능을 만들기 위해 자료를 조사하였는데, 동물보호센터 운영 법률을 발견하여 해당 법률을 살펴보았습니다. 해당 법률에 따르면, 유기동물이 보호센터에 등록되고, 관리받고 처리되는데 모든 게 문서로 관리가 되었습니다. 동물 보호 센터 관리인의 입장에서 이러한 동물들을 효율적으로 관리할 수 있을까 생각이 들어 이를 개선하고자 팀 프로젝트 주제를 <유기동물보호센터관리 시스템>으로 변경하게 되었습니다. 이러한 시스템으로 유기동물을 보호하고 효율적으로 관리하는 목적과 동시에 유기동물을 분양받거나 분실한 동물을 찾고자 하는 사람들에게 도움이 되고, 입양심사를 통해 재유기율을 낮추는 목표로 프로젝트를 진행하였습니다.

- 꼼꼼한 성격이 끌어낸 성과

팀 프로젝트의 주제와 목표가 확고해지니 주요 기능들이 더욱 뚜렷해졌습니다. 프로젝트를 진행하기에 앞서 주어진 기간 내에 완성할 수 있도록 주간 별 계획을 세우고, 실행 흐름에 맞게 기능들을 정리하고 보완하였지만, 작업을 시작하니 머릿속으로 생각했던 것들을 실제로 구현하는 것은 생각보다 어려웠습니다. 기능들을 모두 계획했다고 생각하였는데 실제로 구현해보니 시스템의 한 회원의 구조 신고로 센터에 유입된 동물들을 센터 보호동물로 등록하는 과정에서 신고정보를 갖게 하계끔 설계하지 않았다는 것을 깨닫게 되었고, 어떻게 구현할지 고민하게 되었습니다. 꼼꼼한 성격을 지녀 여러 측면에서 기능을 활성화하고자 하였고, 이를 해결하기 위해 틈나는 시간마다 해결방안을 생각하며 보냈습니다. 결과적으로 Ajax로 신고한 회원의 정보를 검색하여 보호동물을 등록하고자 하는 클라이언트가 신고한 신고목록에서 검색한 결과 중 하나를 선택하여 신고정보를 가져오도록 유도하였습니다.

- 과한 의욕으로 알게 된 협동의 중요성

팀 프로젝트를 진행하며 느낀 가장 핵심적인 것은 말은 부분은 각자 구현하되, 모두 한 사람이 구현한 것처럼 통일성 있게 하여야 한다는 것이었습니다. 그 때문에 혼자서만 부가적인 기능을 넣으면 안 되고, 어떤 화면이든 간에 틀에 맞추고 의견을 통일해야 하였습니다. 저는 팀 프로젝트를 진행하며 많은 기능(plugin)이 있으면 팀 프로젝트의 완성도가 높아지고, 시스템의 사용자들도 더 편리할 것으로 생각하고 팀원들의 의견을 묻지 않고 새로운 기능들을 추가하고 적용하였습니다. 팀원들이 이 기능들을 수용해 주어 고맙웠지만, 저 혼자만 기능을 사용할 수는 없으니 팀원들이 맞춰주는 모습에 욕심을 부린 것이 미안했습니다. 팀 프로젝트는 협업활동이며, 팀원들과의 이견 조율이 중요하다고 생각합니다. 혼자만의 의견을 내세울 것이 아니라, 프로젝트에 대해 적극적으로 고민하며 더 나은 방향을 제시하는 것이 옳다고 느꼈습니다.

[입사 후 포부]

저는 새로운 일을 시작하기에 앞서 분석하는 습관이 있습니다. 섬세하고 꼼꼼한 성격 탓에 무엇이든 핵심을 파악해야 좀 더 수월하게 진행할 수 있다고 생각하기 때문입니다. 이러한 성향으로 팀 프로젝트를 진행하며 맡은 일을 정성스럽게 수행할 수 있었고, 외부 소스코드를 가져와서 적용하는 일도 수월하였습니다. 만약 회사에서 진행하는 프로젝트에 참여하게 된다면 회사에서 사용하는 작업 도구들과 규칙에 대해 분석하고 이해하여 업무에 적용하는데 수월할 것입니다. 아울러 여러 가지 결과를 도출하며 오류가 없도록 재검토를 하므로 프로젝트의 신뢰성을 높이는 데 도움이 될 것입니다. 구성원 한 사람 한 사람의 작은 습관과 성향이 이 회사를 더욱 전문성 있는 기업, 신뢰성 있는 기업으로 만들어낼 수 있다고 생각합니다.