

# 오윙택

신입

남, 1997 (27세)

이메일 yungtaekoh@gmail.com | 휴대폰 010-4810-7201

주소 (18132) 경기 오산시 운암로



학력

협성대학교

대학교(4년) 졸업



전공

컴퓨터공학과



경력

-



희망연봉

3,200~3,400만원



포트폴리오

-

## 나의 스킬

React Native

VisualC-C++

Visual Studio

VSCode

Android Studio

C++

JavaScript

## 인성검사 소프트스킬

인성검사에서 검증된 소프트스킬입니다.

사회정의 중시

원칙 중시

자기개발 중시

학구열 있는

소탈함

욕심없는

타인 존중

상대방을 빛나게 하는

화를 잘 참는

높은 심리 안정성

## 학력

대학교(4년) 졸업

졸업

협성대학교(4년제) 컴퓨터공학과

## 경험/활동/교육

2023.01 ~ 2024.02

협성대학교/총무인사팀

교내활동

4학년이 되어 졸업작품을 수행하게 되어 항상 오전에는 출근하여 스스로를 게을러지지 않도록 일정을 관리하기 위해 근로장학을 신청하여 교내 총무인사팀에서 사무 보조 업무를 수행하였습니다. 해당 직무 경험 덕분에 공강일에 게으름 피우지 않고 항상 학교에 남아 팀원들과 함께 졸업작품은 물론 졸업 하기 전까지 스스로를 다잡고 컨트롤 할 수 있었습니다.

2022.01 ~ 2022.09

협성대학교/산학협력단

수행과제

ICT 교육이 끝난 후 지도 교수님의 제안에 따라 협성대학교 산학협력단/학생연구원으로 활동하면서 지도 교수님과 함께 외부 기업(재미스홈, 명인에듀)과 연계하여 명인에듀의 새로운 홈페이지 제작 과제에 참여하였습니다.

해당 활동중 저와 다른 학생연구원들이 수행한 업무는 홈페이지 제작에 필요한 자료 입력, 지도 교수님과 동행하여 회의 참여 후 회의록 작성, 프로젝트 일정 관리, 홈페이지 관리자 업무 수행 등을 하였습니다.

개발과는 거리가 먼 활동이었지만, 실제 기업과의 업무, 출장 근무 등을 통해 실무를 경험해 볼 수 있었던 활동이었습니다. 9월에 종료하게 된 이유는 3학년 2학기 부터는 다른 학생들과 졸업작품을 제작하기 위해 팀을 구성하고 학업 활동을 진행하기 위하여 교수님의 제안에 따라 학생연구원 활동을 종료하게 되었습니다.

2021.10 ~ 2021.12

## 서울ICT이노베이션스퀘어

교육이수내역

KAIT에서 주관하고, 서울 ICT이노베이션스퀘어에서 교육을 진행하는 인공지능 서비스 BM과정 기초를 수료하였습니다. 교육 대상은 인공지능에 관심 있는 직장인과 학생들로 구성되어 있었으며, 대학원생도 존재하였습니다. 처음 이 교육을 수강하게 된 계기는 재학 중인 학교에서는 인공지능과 관련된 수업이 존재하지 않았기 때문에 개인적으로 국가에서 지원해주는 교육을 통해 학습하고자 하여 수강하게 되었습니다. 인공지능의 역사부터 시작하여 머신러닝의 발전 과정과 각 사업 분야, 특히 자연어 처리와, 의료기기, 자동화 스마트팩토리에서의 인공지능의 사용을 중점으로 서비스 현황을 학습하고, 다른 학생들과 함께 팀을 구성하여 만들어 보고 싶은 서비스를 구성하여 발표한 뒤 수료하였습니다. 저는 한 명의 팀장이 되어 팀원들과 상의하여 컴퓨터 비전과 머신 러닝, 음향 처리 라이브러리를 사용하는 악보 생성기 프로그램을 기획하였습니다. 서비스 내용은 아티스트가 직접 악보를 제작할 필요 없이, 자신이 연주하는 장면을 제공하면 손가락의 위치와 튕김 정도, 녹음된 소리를 통해 정확한 음정을 분석하여 자동으로 악보를 생성해주는 서비스를 기획, 프로토타입 이미지를 제작하여 PPT를 발표하였습니다. 실제 프로그래밍을 통해 애플리케이션을 제작하고 싶었으나 아직은 프로그래밍 지식이 부족하여 실제 제작으로까지 이어지지는 못하여 아쉬웠습니다.

## 자격/어학/수상

2024.06

정보처리기사 필기합격 | 한국산업인력공단

## 자기소개서

### 끊임없는 호기심으로 새로운 도전을 즐기는 개발자 오웬택입니다.

자기 소개

끊임없는 호기심으로 새로운 도전을 즐기는 개발자 오웬택입니다.

초등학생 때부터 무언가를 분해하고 조립하며 탐구하는 것에 큰 즐거움을 느꼈습니다. 저의 이런 호기심은 특히 컴퓨터 분야에 대해서 더욱 강하게 나타났고, 컴퓨터공학과로 진학하게 되었습니다.

처음 대학교에 입학했을 때는 개발자라는 직업에 대하여 알지 못했습니다. 하지만 학업을 통해 컴퓨터의 원리와 프로그래밍, 소프트웨어 개발의 과정을 배우면서 점점 더 개발자의 길에 매력을 느끼게 되었습니다.

특히 1학년 때 경험했던 레고 마인드스톰을 이용한 전자 회로 설계와 비주얼 스크립은 저에게 큰 영향을 미쳤습니다.

이 경험을 통해 하드웨어와 소프트웨어의 결합을 직접 느끼며, 프로그램이 어떻게 만들어지고 기계에서 작동하는지에 대한 이해와 흥미를 얻게 되었습니다.

2~3학년 때에는 웹 개발, 안드로이드 애플리케이션, 게임 프로그래밍 등의 다양한 프로그래밍 언어와 IDE를 학습하며, 미니 프로젝트를 통해 디버깅 과정을 배우고 논리력을 기르며 개발자로서의 미래를 탐구하는 시간을 가졌습니다.

4학년 때에는 이전 학습과 경험을 바탕으로, React Native 기반의 크로스플랫폼 팀 프로젝트 관리 애플리케이션 'Teamony'를 팀원들과 함께 제작하였고, 이

프로젝트를 졸업 전시회에 제출하여 애자일 프로세스를 통해 팀과의 소통 방법을 익히고, 애플리케이션의 설계부터 빌드, APK로 제작된 앱 설치까지 하나의 프로그램이 완성되는 전체 과정을 경험했습니다.

이러한 경험들은 저에게 개발이라는 것이 더 이상 두려운 것이 아닌 도전해야 할 즐거운 과정이라는 것을 인식하게 된 계기가 되었습니다.

앞으로도 이러한 경험을 바탕으로 새로운 기술을 배우고 기존 지식과 융합하여 문제에 적용해 실질적인 결과를 제시하며 끊임없이 성장하는 개발자가 되겠습니다.

## 직무 관련 경험 및 활동

컴퓨터공학과에 입학한 후 처음 개발을 경험하게 된 것은 웹 프로그래밍이었습니다.

2학년 전공 수업으로 HTML과 CSS 그리고 자바스크립트를 통해 웹페이지를 만드는 것을 경험하였고, A+라는 좋은 성적을 거두었습니다. 그 성과를 바탕으로 3학년 1학기에는 전공 교수님의 제안으로 협성대학교 산학협력단에서 약 9개월 동안 보조 연구원으로 일하게 되었습니다.

이때는 명인에듀의 새로운 홈페이지 제작 프로젝트에 참여했습니다.

제 역할은 명인에듀와 외부 업체인 재미스홈 간의 중재 및 소통 담당자였습니다. 회의에 참여해 회의록을 작성하고, 과제 진행 상황을 점검하며, 새로 제작된 홈페이지의 관리자로서 명인에듀 측 요구사항을 재미스홈에 전달하는 역할을 수행했습니다.

또한, 기존 호스팅 업체에서 데이터를 이전해 주지 않는 문제를 해결하기 위해 소스코드 분석을 통해 필요한 데이터를 새 웹사이트로 이전하는 추가 작업도 진행했습니다.

3학년 2학기부터는 졸업작품으로 Teamony라는 크로스플랫폼 애플리케이션 개발에 팀장이자 프론트엔드 개발자로 참여했습니다. React Native와 Firebase를 사용해 대학생들의 팀 프로젝트와 동아리 활동에 도움을 줄 수 있는 애플리케이션을 제작했습니다.

Teamony는 보조 연구원일 때 회의에 참여했던 경험과 소프트웨어 공학 수업 때 배운 지식을 살려 Teamony의 개발에 애자일 프로세스를 적용해 데일리 스크럼을 통해 필요한 기능을 파악하고 우선순위에 맞춰 개발을 진행했습니다. 주요 기능으로는 팀 빌딩 기능, 팀원 간 원활한 소통을 위한 SNS 및 파일 공유 시스템, 그리고 프로젝트 진행 상황을 한눈에 볼 수 있는 간트차트 기능 등이 포함되었습니다.

개발 과정에서 가장 어려웠던 부분 중 하나는 팀 빌딩을 위해 제공되는 팀 추천 및 검색 시스템의 개발이었습니다.

해당 기능을 개발하기 위해서 사용자는 자신의 취미와 목표 등을 입력할 수 있게 만들었고, 팀 생성 시 프로젝트 목표나 팀에 대한 정보를 제공하도록 하여 데이터베이스에 저장한 후 이 데이터들을 문자열 매칭을 통해 사용자가 팀 빌딩 기능을 이용할 때 Firebase 서버에서 자동으로 검색하여 사용자에게 제공하도록 해결하였습니다.

또한, 간트차트는 관련 라이브러리가 없어 직접 구현해야 했습니다. 프로젝트의 할 일 목록을 배열 형태로 렌더링하여 시각화하는 방식으로 개발했지만, 할 일 목록이 많아지면 화면이 잘려 보이는 문제가 발생했습니다. 이를 해결하기 위해 횡 스크롤 기능을 도입하여 사용자가 화면을 좌우로 이동하며 프로젝트 일정을 확인할 수 있도록 개선했습니다.

졸업 후에는 친구들과 함께 리액트 네이티브와, ChatGPT API를 통해 이야기를 만들고, 이 이야기를 다시 GlowTTS를 통해 녹음 파일 등으로 제공된 사용자의 목소리를 학습하여 동화책을 사용자의 목소리로 읽어주는 프로그램을 제작하였습니다.

## 입사 후 포부

입사 후 저는 기존의 개발 습관을 내려놓고 새로운 배움의 자세로 회사의 프레임워크와 개발 환경에 빠르게 적응하여 팀에 기여하는 개발자가 되는 것을 목표로 하겠습니다. 익숙하지 않은 환경이나 도구에 대해서도 열린 마음으로 접근하여, 최대한 빠르게 업무에 적응하는 것이 중요하다고 생각합니다.

이를 위해 먼저 소속된 팀의 프로젝트 코드와 문서를 깊이 있게 분석하여 사내 프로젝트의 구조와 흐름을 철저히 이해하고, 사용 중인 프레임워크와 라이브러리를 체계적으로 학습하겠습니다. 또한 끊임 없는 선배 개발자들과의 소통을 통해 실무적인 노하우를 빠르게 습득할 것입니다.

이를 바탕으로 유지보수 업무부터 차근차근 기여할 수 있도록 노력할 것입니다. 또한, 코드 리뷰를 통해 코드 품질을 높이고, 개발 과정에서 발생하는 다양한 이슈를 신속하게 파악하여 능동적으로 문제 해결에 참여하는 역량을 키우겠습니다.

사내 환경에 익숙해진 후에는, 보다 적극적으로 프로젝트에 기여하며, 새로운 아이디어를 제안하고 창의적인 솔루션을 제공하는 개발자로 성장하고자 합니다. 특히, 최신 기술을 꾸준히 학습하며, 이를 실제 업무에 적용해 회사의 기술적 경쟁력을 높이는 데 기여할 것입니다.

장기적으로는, 제가 관심을 가지고 있는 실시간 렌더링과 그래픽스 프로그래밍 등의 기술을 학습하여 프로젝트에 도입하여 회사의 제품 성능을 극대화하고, 프로젝트의 성공에 기여할 수 있는 핵심 개발자로 성장하는 것을 목표로 하고 있습니다. 이를 통해 회사와 함께 꾸준히 성장하고, 회사의 비전과 목표를 달성하는 데 기여할 수 있도록 최선을 다하겠습니다.

## 사람인 인·적성검사

인성검사 | 2024.07.28

직무적합  
IT·인터넷 : 보통

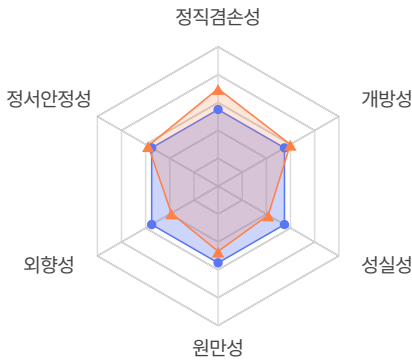
표준점수  
52 점

백분위  
40 %

응답신뢰도  
높음

### 인성 요인별 점수

### 종합 결과



IT·인터넷직에서는 작은 것도 놓치지 않는 세밀함, 논리적이고 체계적인 사고력 및 업무적으로 타인에게 신뢰감을 심어줄 수 있는 자세, 주도적인 태도로 새롭거나 대안적인 방안을 제시하려는 자세가 요구됩니다.

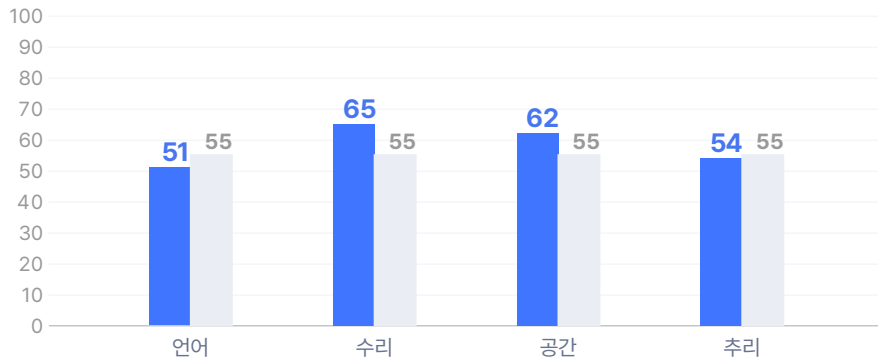
오용택님은 해당 직무에 대한 적합도가 높아 주어진 직무 상황에 잘 적응하며, 역량을 발휘할 가능성이 높습니다.

- 표준점수** 인성검사 응시자 집단에서 나의 상대적인 위치를 나타내기 위해 산출하는 점수.
- 백분위** 응시자 보다 낮은 점수를 받은 사람을 백분율로 표기.  
예) 점수가 95%라면 응시자 점수보다 낮은 사람이 95% 있다는 것을 의미.
- 응답신뢰도** 일관적인 답변을 하지 않았거나 실제 자신의 성향보다 더 긍정적인 방향으로 응답하면 신뢰도가 낮아질 수 있음.

적성검사 | 2024.07.28

### 적성별 점수

응시자(오용택) 점수 평균점수



### 적성별 상세설명

적성	등급	백분위	정의
수리	★★	77%	오용택님이 가장 잘하는 것은 수리입니다. 수 체계/수학에 대한 이해를 바탕으로 일상적 수리 문제를 쉽게 해결할 수 있는 능력말이나 글로 된 문제 상황을 보다 간단한 수학적 기호(사칙연산 기호, 등호, 부등호 등)로 전환한 뒤 해결해내는 능력
공간	★★	74%	정보를 머릿속으로 떠올리고, 부분을 통합하여 전체를 파악할 수 있는 능력물체를 마음속으로 회전시키거나 조합할 수 있고, 방향을 바꾸더라도 동일한 도형을 찾아낼 수 있는 능력
추리	★★	61%	복잡한 상황과 전제를 정확히 파악하고, 비판적 사고와 추론 과정을 통해 주장의 진위 여부 혹은 오류를 판단할 수 있는 능력주어진 사실들을 조합하여 새로운 가설을 만들고, 스스로 검증할 수 있는 능력
언어	★★	52%	단어와 문장의 의미를 정확히 이해하고, 적절한 어휘를 사용하여 대화하거나 글을 쓸 수 있는 능력글에서 제시된 사실적 또는 맥락적 정보와 개념의 핵심 내용을 파악하고, 요약하여 제시할 수 있는 능력

- 백분위 나보다 낮은 점수를 받은 사람을 백분율로 표기  
예) 점수가 95%라면 내 점수보다 낮은 사람이 95% 있다는 것을 의미
- 등급
  - ★★★ : 해당 영역의 능력이 뛰어납니다
  - ★★ : 다른 응시자와 유사하거나 비교적 우수합니다
  - ★ : 조금 더 노력이 필요한 영역입니다