**입 사 지 원 서**

|  |  |
| --- | --- |
| **입사 후 포부**  **및 각오** | 새로운 지식에 항상 도전하고 배우며 자기계발을 해 나가는 개발자가 되겠습니다. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **응시부문** | JAVA 개발자 | **희망연봉** | 회사내규에 따름 | **입사구분** | 신입 |
| **휴대폰** | 010-3005-2116 | | **이메일** | ghyoo0915@naver.com | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 사람, 넥타이, 정장, 착용이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | **성 명** | **한글) 유광현** | **영문) Yoo Gwang-hyun** | |
| **생 년 월 일** | **1993년 09월 15일** | **성 별** | **남** |
| **주 소** | **서울특별시 동작구 상도동 7-112 대영빌라 다동 지2호** | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **학**  **력**  **사**  **항** | **입학년월** | **졸업년월** | **출신학교 및 전공** | **구분** |
| 2012년 03월 | 2021년 02월 | 중앙대학교 경영학과 | 학사 졸업 |
| 2009년 03월 | 2012년 02월 | 충주대원고등학교 | 졸업 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **병**  **역** | 필 | **복무기간** | 2013년 08월 06일 ~ 2015년 05월 05일 |
| **군별** | 육군 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **사**  **회**  **경**  **험** | **회사명** | **근무기간** | **업무내용** | **직 급** |
| (유)이프로애드 | 2020년 12월~2021년 04월 | 광고 기획 및 관리 | 프로 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **교**  **육**  **사**  **항** | **교육과목** | (디지털컨버전스) 스마트 콘텐츠와 웹 융합 응용SW개발자 양성과정(2) | | |
| **교육기관** | KH정보교육원 | **출석률** | 취업담임 기재 |
| **기간** | 2021년 06월 11일 ~ 2022년 01월 14일 | | |
| **교육내용** | **습득기술** | | |
| ● ORACLE  SQL Programming  ● JAVA  Servlet / JSP, jdbc  Spring Framework, Mybatis, Ajax  ● HTML / CSS / JavaScript | | |

**상기 사항이 사실과 틀림없으며, 사실과 다름이 판명될 경우 회사의 조치에 어떠한 이의도 제기하지 않을 것을 서약함.**

**이름: 유광현 서명(인)**

**자 기 소 개 서**

|  |  |
| --- | --- |
| **자기소개** | **해당업무에 지원한 본인만의 역량과 강점, 지원동기를 소개해주세요.** |
| 온라인 광고 회사에서의 경험을 통해, 데이터와 통계를 근거로 사고하고 판단하는 능력을 길렀습니다. 그러나 온라인상에서 사용자가 남긴 데이터를 통한 의사소통보다 개개인의 직감과 창의력에만 의존한 업무 분위기는 저와 맞지 않았습니다. 개발 언어는 데이터의 불완전성과 그 논리와 흐름의 비약을 최소화하는 언어라고 생각합니다. 제 머릿속의 주장을 일목요연하게 표현할 수 있는, 그리고 타인의 생각의 과정과 깊이를 느낄 수 있는 코딩에 매력을 느끼게 되었습니다.  코딩을 해야만 하는 공부, 일이 아닌 재미있는 놀이라고 생각합니다. 저는 게임을 무척 좋아했습니다. 항상 여가시간에 하던 게임 대신 코딩 프로젝트와 코딩 공부를 하고 있습니다. 짧게 지나갈 줄 알았던 관심이 식지 않고 꾸준한 원동력이 되어 어제 보다 오늘 더 발전하는 예비 개발자의 삶을 살고 있습니다.  개인 프로젝트 후, 팀장으로서 팀 프로젝트를 이끌어가며 느낀 점은 “코딩은 협업이다.”라는 것입니다. 기술적인 문제 이외에도 커뮤니케이션의 문제 등 다양한 문제들이 프로젝트에 영향을 미친다는 것을 느낍니다. 팀원들의 코드를 눈으로 확인하며 작성자의 의도를 파악하고, 어려워하는 점을 찾아 함께 문제를 해결하며 원만히 프로젝트를 진행해 나갔습니다. 저의 경험과 협업에 대한 이해를 바탕으로 업무에서 조직원들과 함께 성과를 만들어내고 꾸준한 자기계발을 통해 항상 발전하는 인재가 되도록 하겠습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **성격의**  **장/단점** | **자신의 성격 중 장점과 단점은 무엇이며 단점의 경우 보완하기 위하여 어떤 노력을 했나요?** |
| 저의 장점은 계획성을 세우고 일을 진행한다는 것입니다.  저는 제 목표를 이루기 위해 가능한 많은 변수들을 고려해 계획을 세워 일을 진행합니다. 이전 직장에서의 미팅, 회의 때에도 많은 준비와 계획하에 업무를 추진했습니다. 이는 상대방에 대한 이해와 관심, 그리고 주어진 상황과 환경을 모두 고려해야 하는 일이라고 생각합니다. 물론 저의 예상이 항상 맞았던 것은 아니지만, 이를 통해 또 다른 요인을 고려할 수 있는 경험이 되었다고 생각합니다.  반면, 단점은 가끔 중립을 깨고 고집을 부릴 때가 있다는 것입니다. 제가 조교로서 군 생활을 하면서 얻은 교훈은 ‘아는 만큼 큰 소리를 낼 수 있다는 것’입니다. 제가 배우고 이해한 것이 옳다고 믿을 때 주장을 쉽게 굽히지 않는 경향이 있습니다. 곰곰이 생각해 보니 아는 만큼 큰소리를 낸다는 것의 가장 중요한 전제는 ‘남보다 아는 것이 많을 때’인 것 같습니다. 타인에게 고집으로 밖에 보이지 않는 제 성격을 고치기 위해서는 이 전제를 무너뜨리기 위한 노력이 필요하다는 것을 깨달았습니다.    나의 주장 이전에 내가 알고 있는 사실들에 대해 먼저 알려주고, 생각의 방향만 제시해 주었습니다. 남보다 아는 것이 많을 때 높아지던 목소리는, 우리가 아는 것이 많을 때 건설적인 대화가 가능함을 느꼈고, 지금도 그렇게 하기 위해 노력하고 있습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **입사 후 이루고 싶은 목표가 무엇이고 그 목표를 이루기 위해 어떠한 노력을 할 계획 인가요?** |
| 저의 첫 목표는 조직에 녹아들어 함께 성과를 만드는 것입니다. Kh 정보교육원에서 팀장으로 프로젝트를 이끌며, 자유로운 의견의 교환과 협업은 팀의 분위기에 융화된 조직원 간에서 더욱 활발히 일어난다는 것을 경험했습니다. 프로젝트 중 기능의 수정이 필요한 상황이 발생했을 때, 비록 정답이 아닐지라도 여러 의견이 나왔을 때가 더욱 쉽게 문제를 해결했습니다. 입사 후 빠르게 팀과 조직에 녹아들어 저의 의견을 활발히 제시하는 조직원이 되고자 합니다.  배움과 새로운 환경을 겁내지 않겠습니다. 프로젝트에 합류하여 언제 어느 업무를 수행하더라도 역량을 발휘할 수 있도록, 언어와 로직, 기술들을 꾸준히 배우며 전문성을 갖출 것입니다. 서버, DB, 기능 등의 에러 상황을 겁내지 않겠습니다. 에러 코드를 읽고 문제의 원인을 바로 알고 해결해 나가면서 더 많은 것들을 배우는 경험을 해보았습니다. 선배들의 코드와 실수를 모두 배우고 흡수해 나가고자 합니다. 조직으로부터 많은 것들을 배우고 성장하는 개인이 되어, 다시 조직에 기여할 수 있는 인재가 되겠습니다.  두 번째 목표는 저만의 전문 분야를 찾는 것입니다. 새로운 배움은 저를 현재에 머무르게 하지 않습니다. 여러 경험을 통해 일의 재미와 보람을 주는, 그리고 저를 특별하게 만드는 언어와 분야에 전문인이 되고 싶습니다.  세 번째 목표는 가슴 뛰는 일을 하는 것입니다. 빠르게 변화하는 IT업계에서 전문 분야의 지식과 시각으로 트렌드를 읽고, 뜻있는 사람들과 함께 가슴 뛰는 일을 찾아 조직과 사회에 기여하고 싶습니다. |

**직 무 능 력 소 개 서**

|  |  |
| --- | --- |
| **지식**  **/기술** | **해당분야에 지원하기 위해 어떤 지식과 기술을 습득하였으며, 어떻게 노력하였나요?** |
| 가슴 뛰는 일을 찾아 코딩이라는 새로운 영역에 도전하면서, 어려움과 걱정이 아닌 설렘과 재미를 느끼며 지난 7개월의 시간을 교육원 수업에 참여했습니다. 저의 첫 개발 언어인 Java를 학습하기 위해, 교육원 참여 전 2개월간 독학을 했습니다. 제가 선택한 책은 The 친절한 자바 입문 (정재곤 저)이었습니다. 저장 강의와 함께, 안드로이드 스튜디오 프로그램을 활용한 내용이었습니다.  배운 내용을 직접 스마트폰 앱으로 만들어 구동시키면서 객체와 상속, 클래스와 메소드 등 첫 허들을 보다 흥미 있게 넘을 수 있었습니다. 개념에 대한 초보적인 이해 후에는 제 머릿속의 생각을 Java로 유연하게 풀어내고 싶었습니다. Youtube, 구름 등 알고리즘 문제를 풀 수 있는 사이트를 참고하여 약 한 달간 알고리즘에만 몰두했습니다.  선행학습과 눈으로 직접 확인하는 학습 습관 덕분에 이후 교육원에서 진행된 HTML, CSS, JSP, Servlet, Spring Framework 등 다양한 지식과 기술을 큰 어려움 없이 습득하고 할 수 있었습니다. 제가 이해한 내용들을 팀원들의 눈높이에 맞게 풀어 설명하고 기능을 구현해 보았으며 인연이 되어 미니 프로젝트, 세미 프로젝트, 파이널 프로젝트까지 이때의 멤버들과 호흡을 맞춰 진행했습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **태도** | **교육과정 혹은 프로젝트 수행 시 어려운 일에 직면했을 때 어떻게 문제를 해결 또는 극복하였나요?** |
| 비전공자인 제가 팀장이 되어 세 번의 프로젝트 모두, 비전공자로 이루어진 팀원을 이끌면서 매 순간 어려움을 직면한 것 같습니다. Spring framework 적용 이후, mybatis, security, apachTomcat 등 의존 주입이 늘어나면서 에러가 발생한 정확한 원인을 이전 java Project보다 쉽게 발견할 수 없었습니다. 강사님께 질문을 하면 쉽게 문제를 해결할 수 있지만, 때론 고집스럽게 스스로 에러를 해결하고자 했습니다.  다른 팀원들은 강사님께 질문해 문제를 빠르게 해결하자고 했지만, 물고기가 아닌 물고기를 잡는 방법을 아는 것이 필요하다고 설득해 팀원 간 원인을 찾아 스스로 문제를 해결했습니다. 실제 log를 한 줄 한 줄 바꾸어가며 눈으로 해당 로그가 어디까지 들어가는지를 확인하고, where 태그를 이용해 동적으로 처리한 mybatis 매퍼에 오류가 있음을 찾아냈습니다.  기능 외에도 협업과 커뮤니케이션에서의 어려움도 있었습니다. Github를 이용해 협업을 하면서 실수로 충돌 이슈가 정리되지 않은 버전이 master branch에 머지 되었고, 이를 인지했을 때는 약 10시간 작업한 내용이 모두 사라질 수 있는 상황이었습니다.  팀 작업을 모두 중지하고, History에 담긴 내용들로 로컬 브랜치에서 당시의 작업 내역에 대해 소통하며 직접 합치며 작업 내역을 되살릴 수 있었습니다. 이후 GitHub이용과 관련하여 내부적인 규칙을 정하고, master 브랜치가 보다 보수적으로 관리될 수 있도록 신경을 쓴 덕분에 프로젝트 종료 시까지 동일한 문제를 겪지 않을 수 있었습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **활용**  **가능**  **기술** | **교육과정 외에 추가로 활용 가능한 기술 및 접목해본 내용이 있다면 자유롭게 작성 바랍니다.**  **(전공과목, 개별학습 등)** |
| 백문이 불여일견, 백견이 불여일행이라고 생각합니다. 그럼에도 불구하고 이해가 되지 않을 때는 주말을 이용해 보충학습을 했습니다. ‘생활코딩’에서 웹 소켓과 기술이 이용되는 이유에 대한 역사와 구동방식에 대해 간략한 수업을 들으며 내용을 이해하고, 이를 응용한 1:1 채팅, N:N 채팅 등을 자동완성 없이 손으로 직접 타이핑했습니다. 머리가 이해할 수 없다면, 손이 기억하게 만들고 싶었습니다.  직접 눈으로 확인하기 위해 안드로이드 스튜디오를 이용해 간단한 채팅 앱을 만들어보기도 했습니다. HTML, CSS에 드는 노력을 최소화하고 기능에 보다 집중하면서 결과물을 확인하는 과정 덕분에 기존 수업으로는 이해하기 어려운 내용들도 쉽게, 흥미를 잃지 않으며 배울 수 있었습니다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **수행프로젝트** | **구분** | **항목** | **주요내용** |
| **세미프로젝트** | **프로젝트 명** | Elefont (폰트 쇼핑몰) |
| **Github 및**  **포트폴리오 주소** | https://github.com/dbrhkdgus/Elefont\_semiProject |
| **수행기간** | 2021년 10월 22일 ~ 2021년 11월 05일 |
| **개발 목표** | 이전의 학습 내용을 복기하고 실현  사용자 편의적인 폰트 쇼핑몰 웹사이트 구현 |
| **개발 환경** | Language : JAVA, HTML5/CSS3, Javascript, Jquery  DBMS : Oracle  Server : apache tomcat 8.5v  Team Collaboration Tool : GitHub, Erd Cloud, Google Drive |
| **프로젝트 시**  **활용해본**  **대표 기술** | Ajax, WebSocket, JavaScript/jQuery, html/css |
| **구현 기능** | 1. Ajax를 활용한 좋아요 기능 구현  2. 웹 소켓을 활용한 1:1 채팅 기능 구현  3. 유효성 검사  4. Textarea 폰트 동적 적용  5. 멤버 role 등 기준에 따른 기능 분기 처리 |
| **DB 설계** |  |
| **담당 역할/**  **기여도** | **[담당 역할]**  - 팀장으로 프로젝트를 이끌며 프로젝트 일정 및 업무 분배  - 메인 페이지 Shop, Best페이지 DB 연동 및 출력  - 로그인, 장바구니 기능 구현  - 쇼핑 카테고리, 정렬, 검색 자동완성 및 검색 기능  - 댓글/대댓글, 1:1 문의, 답변, e-mail 컨택트 기능  **[기여도]**  - 50% (총 6명 참여) |
| **프로젝트**  **참여소감** | 비록 이 프로젝트가 '세미'였지만, 마치 파이널처럼 열심히 달려왔습니다. 함께 저와 호흡을 맞춰주신 프로듀스 404 팀원들께 그동안 정말 고생했고, 고맙고, 감사하다는 말과 최고의 팀원이었다고 꼭 말하고 싶습니다.  코딩은 너무나 재미있다는걸, 저의 선택이 틀리지 않았다는 걸 다시 한번 느끼게 되는 소중한 시간이었습니다. 쉽게 코드를 써 내려갈 때의 짜릿함과 풀리지 않는 로직에 머리를 싸매다 유레카를 외치던 순간의 희열을 저는 잊지 못할 것 같습니다. 이제는 다가올 파이널을 기대하며, 일신우일신하는 유광현이 되겠습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **세미 프로젝트 내용** | |
|  | **구현기능설명**  최초 랜딩페이지에 도달할 때 Shop, Community 데이터 베이스를 조회하여 이를 출력하기 위해 랜딩 페이지 url을 우회하여 Controller를 우선 거치게 하여 업무 로직을 수행한 후 랜딩 페이지를 출력하도록 하였음.  Font DB 조회를 통해, @font-face를 반복 작성하여 style을 정의하고, 각 폰트 박스의 태그에 font-family 속성을 지정하여 각 textarea에 폰트가 적용되도록 하였음.  Ajax를 통해 비동기 통신으로 좋아요 버튼 기능을 구현하였으며, 로그인 정보를 이용해 유효성 검사를 구현하여 데이터 베이스에서 좋아요 수를 증감하도록 하였음.  좋아요 수를 기반으로 베스트 리뷰를 선정하여 Testimonial Carousel/Slider js를 통해 슬라드로 출력하였음. |
| **화면설명: 세미 프로젝트 메인(index.jsp) 페이지** |
|  | **구현기능설명**  로그인 후, 세션에 저장된 멤버 객체의 role을 기준으로 스크립트 태그로 분기하여 각 역할에 맞는 페이지로 연결 가능하도록 하였음. |
| **화면설명: 사용자 Role 분기처리** |
| **텍스트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명** | **구현기능설명**  웹 소켓과 Ajax를 이용하여 비동기로 채팅 메시지 수/발신을 하도록 하며,  채팅 페이지 또는 채팅 관리 페이지 도달 시 데이터 베이스에서 이전의 채팅 기록을 조회하도록 하였음.  메시지 발신 시 컨트롤러에서 해당 메시지 정보를 데이터 베이스에 인서트 하도록 하였음. |
| **화면설명: 관리자 채팅 문의 내역 확인 페이지** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **수행프로젝트** | **구분** | **항목** | **주요내용** |
| **파이널프로젝트** | **프로젝트 명** | Cosmos |
| **Github 및**  **포트폴리오 주소** | https://github.com/dbrhkdgus/finalProject\_cosmos |
| **수행기간** |  |
| **개발 목표** | 1. 관심있는 개발 스터디 검색 및 참여 2. 그룹원들간의 실시간 소통 제공 3. 별도의 설치 없이 웹 내에서 사용 4. 스터디 목적의 사용들들에 적합한 단순하고 깔끔한 웹 사이트 디자인 |
| **개발 환경** |  |
| **프로젝트 시**  **활용해본**  **대표 기술** |  |
| **구현 기능** |  |
| **DB 설계** |  |
| **담당 역할/**  **기여도** |  |
| **프로젝트**  **참여소감** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **파이널 프로젝트 내용** | |
| **이미지** | **구현기능설명** |
| **화면설명:** |
| **이미지** | **구현기능설명** |
| **화면설명:** |
| **이미지** | **구현기능설명** |
| **화면설명:** |