

# 이 력 서

	성 명	한글	이상영	한자	李相榮
	생년월일	1989/09/17		연령	34
	E-mail	<a href="mailto:lsy8917@naver.com">lsy8917@naver.com</a>			
	휴 대 폰	010-9908-2440		자택번호	
	주 소	경기도 수원시 영통구 태장로7번길 38(망포동, 망포쌍용에듀파크) 303동 606호			

## 1. 학력사항


기 간	학 교 명	학 과	졸업구분
2005/03/02~2008/02/04	태장고등학교	문과	졸업
2008/03/03~2015/02/26	전주대학교	정보시스템	3.83/4.5 졸업

## 2. 교육사항

교육명	기 간	교 육 기 관
Node.js 기반의 웹 Full-Stack 개발자 양성과정	2022/08/16~2022/12/27 총 92일, 690시간	(사)한국소프트웨어기술진흥협회 한국소프트웨어기술훈련원
교육받으면서 만든 포트폴리오 (git 주소)		
<a href="https://github.com/developer8917?tab=repositories">https://github.com/developer8917?tab=repositories</a>		
교 육 내 용		
C/C++을 배우며 쓰레드 기능을 이용한 자동차 블랙박스 녹화 기능을 구현해봤으며, C#도 배워서 C#을 통한 프로그래밍 하는 방법도 익혔으며, Python의 pandas 기능을 통해 데이터를 크롤링하는 방법을 배웠고, 자바스크립트로 node.js, express, mongoDB를 이용하여 웹사이트를 만드는 마지막 프로젝트를 진행 중입니다.		

교육명	기 간	교 육 기 관
멀티미디어콘텐츠제작_플립드러닝] 영상 콘텐츠 제작&편집 실무 양성과정 A	2021/04~2021/08 총 5개월	강남 그린컴퓨터 아카데미
디지털그래픽디자인(일러스트+포토샵)	2020/12~2021/03 총 4개월	하이미디어 컴퓨터학원
디지털영상콘텐츠편집(프리미어+애프터 이펙트)	2020/12~2021/02 총 3개월	하이미디어 컴퓨터학원
교 육 내 용		
포토샵을 이용하여 사진과 그림을 편집하는 법을 배웠으며, 일러스트레이트를 이용하여 로고와 캐릭터를 제작하는 법을 배웠으며 프리미어 프로로 영상 편집 하는 법을 배웠고, 애프터이펙트로 애니메이션과 모션 그래픽 작업을 하는법을 배웠으며, CINEMA 4D로 4D로 캐릭터를 만들어서 애프터이펙트에서 사용하는 법을 배웠습니다.		

대한민국 소프트웨어 기술진흥 · 인력양성 대표기관

 한국소프트웨어기술진흥협회

### 3. 프로젝트 수행경험

기 간	프로젝트명	역 할	기 술
2022/11/25 ~ 2022/12/27	공부발	PM, PA	HTML5, CSS, JS, node.js, mongodDB
		내 용	
		취업 목적을 가지고 스터디 그룹을 찾고자 할 때 겪는 불편함이 있다고 느껴서 취업 목적의 스터디 그룹을 쉽게 찾게 하는것을 목적으로 하는 스터디 모임 사이트를 만드는 프로젝트 입니다. 집을 구할 때 직방을 떠올리는 것처럼 스터디 모임을 찾을 때는 공부발을 연상시키도록 하는 것이 목표입니다.	

### 4. 직무능력사항

보유 기술		개발 환경	
언어/개발 툴	C/C++/C#	OS	windows
	javascript, HTML, CSS	Service	Apache, Node.js
	Python, Pandas, Matplotlib, Numpy, OpenCV, BeautifulSoup	Framework	Express, React
설 계	UML	데이터베이스	MySQL, MongoDB
사용 가능 도구			
개발도구		Visual Studio Code, Visual Studio 2022	
형상 관리		Git	
Issue Tracking		Git, Notion, Slack	
기타			

### 5. 경력사항

근 무 기 간	회 사 명	직 무	비 고
2015/02 ~ 2016/05	아이애크	프로그램 유지보수 및 고객 민원 전화 처리	
2017/06 ~ 2018/08	큐드	제품 테스트	
2019/12 ~ 2020/12	코리아세븐	세븐일레븐 운영 및 관리 (부사장 계급으로)	

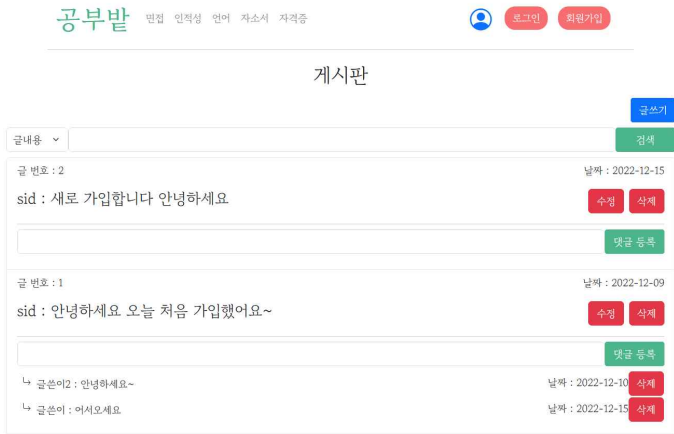
### 6. 병역사항

복무기간	병역사항 (역종, 계급, 병과)	군 필 여 부	보 훈 대 상
2009/04/27~2011/05/24	민방위, 병장 제대, 헌병	만기 제대	해당 없음

# 자 기 소 개 서

<p><b>내가 잘할 수 있는 일</b></p>	<p>&lt; “말은 일은 책임감있게 마지막까지”, “개선이 필요한 부분을 빠르게 캐치” &gt;</p> <p>첫째, 대학생 때 학교 외부 수업으로 유니티3D를 팀 프로젝트로 할 때 후배 2명과 학생이 아닌 프로그래머 한명과 함께 프로젝트를 하게 되었습니다. 프로젝트를 할 때 저는 교수님의 허락하에 프로젝트에 전념할 수 있었지만 후배 2명은 학교 수업을 들어야 하는 상황이 되어서 후배 2명을 제외한 저와 다른 한명 총 2명에서 프로젝트를 해야하는 상황이 되었습니다. 프로젝트를 어떻게 해서든 완료를 해야 했기에 후배들에게는 프로젝트에 필요한 자료들을 찾아서 전달해주는 최소한의 역할만을 부탁하고 나머지 2명에서 게임에 필요한 모든 프로그래밍 작업을 다 처리 하여 팀 프로젝트를 기간 내에 무사히 완수할 수 있었고, 완성된 게임 결과물을 가지고 발표를 할 수 있었습니다.</p> <p>둘째, 유니티3D 팀 프로젝트를 할 때 프로그래밍을 하면서, 또는 결과물을 테스트 해보면 게임 내에 개선 되어야 할 부분들이 정말 많았습니다. 게임 내에서 불편하다고 느끼는 부분들을 계속 보완하고 수정하여 프로젝트 발표 때 강사님께 게임에 필요한 기능을 다 넣었다고 칭찬받은 경험이 있습니다.</p> <p>이러한 불편한 사항을 잘 찾는 것을 회사 업무에도 응용하여 직접 사용하면서 불편하거나 보완해야할 부분을 캐치 후 빠르게 보완하여 고객들이 불편한 사항에 대한 요구사항이 올라 오기 전에 먼저 처리하는 프로그래머가 되겠습니다.</p>
<p><b>내가 가지고 있는 기술 및 능력</b></p>	<p>&lt; “ 필요하다고 생각되는 기술들을 찾아서 배움 ” &gt;</p> <p>대학교에서 전공 수업으로 C/C++, Java를 배웠으며, 대학교 4학년때 학교 외부에서 유니티 게임 제작 프로젝트를 하며 C#, Unity를 배웠습니다.</p> <p>그리고 최근 KOSTA에서 Nodejs FullStack 수업을 하며 C/C++, C#은 물론이고 앱인벤터, HTML, JavaScript, Python, React, Node 사용법을 배웠습니다.</p> <p>배운 것을 토대로 C/C++을 이용해 스레드를 이용한 자동차 블랙박스 기능을 구현해 보았고, C#과 Unity를 이용해 쿠타라는 게임을 만들어보았고 앱인벤터를 이용한 제시된 까맣게 색칠된 그림형태를 통해 무엇인지 맞추는 그림 맞추기 게임을 만들어 보았습니다.</p> <p>또한 HTML, JavaScript를 이용해 3대 패스트푸드점의 음식을 소개하는 사이트를 만들어 보았고, 확대된 그림을 통해 무슨 그림인지 맞추는 게임과 퍼즐 맞추는 게임을 사이트 형식으로 만들어 보았습니다.</p> <p>배워온 프로그래밍 언어들을 가지고 중간규모 프로그램 및 시스템을 개발할 수 있으며, 주요 이슈 트러블슈팅을 할 수 있을 정도로 내부 구조에 대해 이해하고 있습니다.</p>
<p><b>직장생활에 대한 자세 및 포 부</b></p>	<p>지금까지 웹 사이트와 어플리케이션은 물론 게임까지 만들 수 있도록 배워왔습니다.</p> <p>앞으로도 회사 업무에 필요한 부분이 있다면 배우는데 있어 망설이지 않고 최대한 많이 배우며 업무를 하는데 지장이 가지 않도록 할 생각입니다.</p> <p>또한 이러한 지식들을 토대로 회사에 입사하여 회사의 시스템을 파악 후 회사의 시스템 구조를 개선할 수 있는 프로젝트에 참여하고 싶습니다.</p>

# 프로젝트 수행사항

성명	이상영
프로젝트명	공부발
기간	2022/11/25 ~ 2022/12/27 (프로젝트 진행중)
개발환경 (사용언어)	HTML5, CSS, JS, node.js, mongoDB
git 주소	<a href="https://github.com/developer8917/TeamProject_GongbuBat">https://github.com/developer8917/TeamProject_GongbuBat</a>
프로젝트 소개	취업 목적을 가지고 스터디 그룹을 찾고자 할 때 겪는 불편함이 있다고 느껴서 취업 목적의 스터디 그룹을 쉽게 찾게 하는것을 목적으로 하는 스터디 모임 사이트를 만드는 프로젝트 입니다. 집을 구할 때 직방을 떠올리는 것처럼 스터디 모임을 찾을 때는 공부발을 연상시키도록 하는 것이 목표입니다.
역할	PM으로 팀원들끼리 의사소통에 문제가 되지 않도록 의견 조율을 하고 있으며, PA 역할도 겸하면서 프로젝트 제작도 같이 하고 있습니다. * 게시판 작성, 수정, 삭제 * 댓글 작성, 삭제 * 마이 페이지에서 내가 작성한 글과 댓글 조회, 수정, 삭제
프로젝트 후기	프로젝트를 진행 중에 있기에 완성이 되지 않았지만 여러 가지 느낀 점들이 있습니다. 1. 팀원들과의 소통 팀원들과 여러 가지 의견을 조율하며 프로젝트를 진행하게 되었습니다. 2. git hub git hub를 처음 사용하면서 어려움을 많이 겪었습니다. 다음에는 더 익숙해져서 실무에서 사용하는데 어려움이 없도록 하기 위해 git을 꾸준히 공부하고 있습니다. 3. 한 가지 작업만 진행 프로젝트에서 역할을 나누면서 저는 게시판의 front와 back 부분 모드를 진행하게 되었는데, 다음에는 다른 프로그래밍 관련된 부분들을 작업해보고 싶습니다.
결과물	 <p>모임 내 게시판</p>