

# 오현빈\_프론트엔드\_이력서



**오현빈** 1995년 (27세) | 남 | 구직중

✉ ohb4199@naver.com

☎ 010-6780-4199

☎ 010-6780-4199

🏠 (14009) 경기 안양시 만안구 양화로105번길

학력사항	경력사항	희망연봉	희망근무지/근무형태	포트폴리오
대학교(4년) 졸업	신입	회사내규에 따름	서울전체 정규직	<a href="http://github.com/hyunbean">http://github.com/hyunbean</a> Ohh

## 학력 최종학력 | 대학교 4년 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2014.02 ~ 2020.02	졸업	남서울대학교 (충남)	컴퓨터소프트웨어학과	3.21 / 4.5
		논문&졸업작품 Gyroscope 와 Accelerometer 를 이용한 모바일 마우스		
2011.02 ~ 2014.02	졸업	양명고등학교	이과계열	-

## 경력 신입

## 대외활동

기간	구분	기관/장소	내용
2014.02 ~ 2018.06	동아리	남서울대학교	프로그래밍 언어 교육
2020.09 ~ 2020.12	인턴	행정안전부,한국정보화진흥원/경기도	공공데이터 개방 및 실측, OPEN API 관련 데이터 품질 진단, MaraDB와 Java로 구현된 Tool을 적용하여 데이터 진단

## 자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2019.11	자격증/면허증	정보처리기사	한국산업인력공단	최종합격
2019.06	수상내역/공모전	컴퓨터소프트웨어학과 졸업 작품 최우수상	남서울대학교 컴퓨터소프트웨어 학과	-

# 보유기술

보유기술명/수준/상세내용	
styled-component / 초급~중급	CSS IN JS에 대해 이해하고 React컴포넌트에 적용할 수 있음,
TypeScript / 초급~중급	타입스크립트의 사용이유에 대해서 이해하고 있으며 개인 프로젝트에 적용하면서 공부중.
Java / 초급~중급	대학교 졸업 작품 모바일 마우스 애플리케이션의 개발 언어. UI 개발을 진행했고 JAVA API 기술 문서를 참고하며 공부함.
HTML5 / 중급	마크업과 마크다운에 대해 이해하고 있으며 시맨틱 웹을 위한 SEO 최적화 등 다양하게 공부.
python3 / 초급	다양한 알고리즘 문제들을 풀이하면서 공부함.
Reactjs / 중급	React를 활용한 웹을 구현하면서 속도도 상승을 위해 노력 함. 관련 라이브러리를 적용해 웹 어플리케이션을 개발. 클래스형 컴포넌트와 함수형 컴포넌트를 모두 사용하기 위해 공부.
vanillaJS / 중급	Javascript(es5+,Node.js)를 활용한 정적,동적 웹 기반 어플리케이션을 개발함.
CSS3 / 중급	반응형 웹과 적응형 웹 개발을 할 수 있도록 공부. CSS IN JS를 통한 CSS없이 개발하기 위해 공부.

# 취업우대사항

병역대상	군필   2016.01 ~ 2017.10   육군   병장   만기제대
------	---

# 포트폴리오/기타문서

파일 구분	파일명

포트폴리오	<a href="http://github.com/hyunbeanOhh">http://github.com/hyunbeanOhh</a>
기타	<a href="https://chairking-95.tistory.com/">https://chairking-95.tistory.com/</a>

## 경력기술서

1) 프로젝트명 : Gyroscope와 Accelerometer를 활용한 모바일 마우스

- 연계/소속회사 : 남서울대학교 컴퓨터소프트웨어학과
- 주요 업무 : 프로젝트 주도, 어플리케이션 기획, 디자인 기획, 로직 구현
- 담당 역할 : 팀장
- 기술 스택 : Android Studio, Java, Eclipse
- 업무 기간 : 2018.10.01 - 2019.06.13
- 개발 인원 : 5명
- 상세 내용 :

Java를 활용한 모바일 마우스, 기존 시장에 존재하는 터치 패드 이동 방식이 아닌 인체 공학을 적용하여 차별화된 기술 적용.

사용자가 스마트 폰을 이동하는 좌표를 계산하여 PC의 마우스를 움직일 수 있도록 구현.

하드웨어 마우스에 내장되어 있는 DPI, 페이지 앞뒤로가기등을 기본적인 기능 뿐만 아니라 추가적인 기능을 구현하여 사용하는데 불편함이 없도록 개선하였음.

-github : <https://github.com/hyunbeanohh/MobileMouse>

2) 프로젝트명 : Open API를 활용한 영화 평점 웹 애플리케이션

- 주요 업무 : 프론트 및 백엔드
- 기술 스택 : Visual Studio Code, Javascript(es6), Redux, Node.js, HTML5, CSS3
- 업무 기간 : 2021.02~
- 상세 내용 :
- + TBDM(<https://www.themoviedb.org/>)이라는 영화 평점 서비스의 API를 통해 프로젝트 구현.
- + API를 활용해 영화 평점순으로 Main Page 구현, 해당 영화를 클릭하면 Movie Detail 페이지로 이동.
- + Main Page는 웹의 크기마다 출력하는 영화 이미지 개수가 다름. 추가 영화를 볼 수 있는 LoadMore 기능 구현
- + MovieDetail에는 영화에 대한 자세한 정보를 알 수 있도록 구현(영화 이름, 개봉 날짜, 영화 시간, 평점, 인기도).
- github : <https://github.com/hyunbeanohh/MovieApi>

3) 프로젝트명 : Youtube service Project

- 주요 업무 : 프론트 및 백엔드
- 기술 스택 : Visual Studio Code, Javascript(es6), Redux, Node.js, HTML5, CSS3
- 업무 기간 : 2021.02~
- 상세 내용 :
- + 동영상 업로드 서비스 구현
- + 구독전용 페이지
- + 각 동영상에 대한 정보를 DB에서 가져와 렌더링
- + 댓글과 대댓글 기능 구현
- + 좋아요, 싫어요에 대한 기능 구현
- github : <https://github.com/hyunbeanohh/YoutubeClone>

## 자기소개서

### [오현빈 자기소개서]

대학에 입학하여 '정보통신공학'이라는 전공을 배우게 되었습니다. 컴퓨터와 통신계열에 오래전부터 흥미를 느낀 저에게 있어서 이러한 선택은 자연스러운 과정이었습니다. 그러나 저의 흥미는 하드웨어를 주로 다루는 전공보다는 소프트웨어를 개발하는 '컴퓨터 소프트웨어공학'에 더욱 이끌렸습니다. 그래서 저는 전과를 결심했고, 소프트웨어 개발자가 되기 위하여 노력했습니다. 그 가운데 프론트 엔드라는 하나의 개발 영역을 알게 되고 나서 제 관심사는 웹 개발에 옮겨졌습니다. 단순히 통신과 컴퓨터라는 좁은 의미에 지나지 않았던 저의 관심사는 개발로 확장되었던 것이었습니다.

전과를 결심하게 된 이후, 새로운 전공 공부를 하면서 프로그램 개발에 관련된 전공과 프로젝트를 진행할 수 있었습니다. 그리고 저에게 가장 부족한 것이 무엇인지 알게 되었습니다. 그것은 '기본'이었습니다. 1학년 때부터 천천히 기본을 쌓으며 올라온 학생들과 저의 기본기에 차이가 나는 것은 당연하였습니다. 그래서 졸업을 앞둔 3학년 때 졸업 작품을 진행하면서 무작정 코드를 작성하는 것이 아닌 어떤 기능을 구현하여 접근을 해야 하는지 생각

하고, 검색을 생활화하는 습관 등을 들여 부족한 부분을 채우기 위해 노력했습니다.

저는 졸업 후 기본기가 확실한 개발자로 성장하고 싶었습니다. 또한 웹 프로그래밍 경험을 쌓고 싶었습니다. 졸업 후 웹 프로그래밍 경험을 쌓기 위해서 다양한 강의를 수강하며 웹 프로그래밍에 대한 전반적인 지식을 습득할 수 있었습니다. 이러한 과정에서 JavaScript와, HTML, CSS를 공부할 수 있었고 심화된 프로젝트를 진행하기 위해 React와 관련 라이브러리를 이용한 웹 애플리케이션을 구현하며 해당 언어를 숙달할 수 있었습니다.

또한, 개발자에게 필요한 문제해결능력을 키우기 위해서 다양한 알고리즘 문제를 풀어봐야 한다고 느꼈습니다. 문제를 해결하고 느낀 점과 배운 점을 기술 블로그나 깃허브에 작성하여 다시 참고할 수 있도록 했습니다. 추가로 제가 몰랐던 기술 지식, 애매하게 알고 있는 지식들을 정리하여 볼 수 있도록 관리했습니다.

결과적으로 이러한 과정을 수행하면서 처음 배우게 된 JAVA를 시작으로 웹 개발에 관련된 기술들에 대한 숙련도를 익힐 수 있었고 부족하나마 개발자로서 한층 더 성장할 수 있었습니다.

저는 아직 많은 것을 배워야 하고 경험해야 할 사람인 것은 틀림없습니다. 그러나 언제나 새로운 환경에서도 그것을 두려워하지 않고 수용하며 나아갈 방향을 찾아 도전하는 저는, 그러한 부족함마저도 또 하나의 도전을 위한 계기로 받아들이려 합니다. 그렇기에 지금의 제가 부족하다 할지라도 도전하는 정신으로 이렇게 용기를 내어 지원했습니다.

## [오현빈\_개발철학]

저의 개발 철학 가운데 한 가지는 '적응하기'입니다.

'적응'은 제가 살아오면서 저의 가장 큰 장점이라고 생각했던 부분입니다. 이러한 부분이 자연스럽게 저의 개발 철학으로 굳어지게 되었습니다. 저는 학생 때부터 일면식이 없는 사람과 간단한 작업을 하는 것을 거리낌 없이 해왔었고, 사적인 만남을 가지는 자리에서도 저는 언제나 그 환경에 잘 적응을 했습니다. 또한, 원만하게 새로운 사람들과 관계를 맺을 수 있었습니다. 제가 생각하는 개발자는 다른 직군들보다 더 많은 관계와 협업을 이루어내야 좋은 결과물이 나올 수 있다고 생각합니다. 그러므로 개발자로서의 '적응'은 저의 개발 철학 가운데 하나라고 말씀드리고 싶습니다.

두 번째 개발 철학은 '협력하기'입니다.

앞서 말씀드린 것처럼, 개발자는 직무를 이행하면서 협업을 통한 결과물이 필수라고 생각합니다. 저는 학창 시절 때부터 사람들과의 협업을 통해서 서로의 생각을 맞대어 결과물을 만들어 내는 것을 좋아했습니다. 왜냐하면, 혼자서 생각하는 것보다 더욱더 좋은 결과물이 나타나는 경우가 많았기 때문입니다. 대학교 3학년 때, 졸업 작품을 진행하게 되었습니다. 처음에는 혼자서 졸업 작품을 구현해내려고 했습니다. 하지만 혼자 진행하는 프로젝트는 단체로 진행하는 프로젝트보다 고려해야 할 점이 많았고 저의 개발 철학을 중심으로 저와 잘 맞는 팀원들과 팀을 꾸리게 되었습니다. 팀원들과 함께 프로젝트를 구현하게 되면서 혼자서 구현할 때와는 다르게 업무 분담, 서로 간의 아이디어 교환, 피드백이 형성되어 일사천리로 프로젝트를 구현할 수 있었습니다. 부족하지만 저는 팀장으로서 이러한 과정을 원활하게 진행하였습니다.

결과적으로 협력을 통해서 더 좋은 결과물을 낼 수 있었다고 생각하고 앞으로 진행하는 프로젝트에서도 이러한 개발 철학들을 지키며 더 좋은 결과물을 만들어 낼 것입니다. 하지만 다른 사람들과 협력을 중요시하고 그 환경에 적응하려는 것이 가끔 단점으로 보일 때가 있습니다. 다른 이들과 함께하는 걸 중요시하고 신경 쓰다 보니 저의 주관보다 다른 이들의 의견을 더 중요하게 여길 때가 많았습니다. 물론 이것은 저의 철학이기도 하기에 그것을 외면하지 않을 것이고 더욱 정확하고 판단력 있게 상황을 분석해서 이러한 태도가 저에게 단점보다는 장점이 될 때가 훨씬 더 많아질 수 있도록 하겠습니다.

## [본인이 성공적으로 수행한 프로젝트의 성공요인이 무엇인지, 어려움을 극복하기 위해 어떤 방법을 사용했는지 기술해주세요]

대학교 3학년 때 졸업 작품을 위한 아이디어 구상을 하고 있었습니다. 저는 프로그램 개발에 임하기 전에 항상 프로그램이 누군가에게 도움이 될 수 있는 가능성에 대해 생각해 보았습니다. 자연스럽게 이러한 생각이 졸업 작품을 개발하는 데 영향을 받았습니다. 많은 공대생들이 노트북을 필요하는 수업을 많이 수강했습니다. 노트북에 내장되어 있는 터치 패드는 마우스보다 불편했고 마우스를 챙기지 않은 날에는 강의를 듣는 동안 불편함을 느끼며 집중하지 못하곤 했습니다. 저와 저의 팀원들은 이런 불편함에서 아이디어를 얻어 모바일 마우스 애플리케이션을 개발하게 됐습니다.

개발에 앞서 첫 시작은 시장 파악이었습니다. 사용자들의 니즈가 존재하는지 알기 위해서 필요한 과정이라고 생각했습니다. 시장 파악 후 애플리케이션에 대한 구성을 논의했습니다. 모바일 시장에 배포되고 있는 마우스는 대부분 터치 패드의 이동을 통한 좌표 인식으로 블루투스를 통해서 PC와 스마트폰을 연결해 마우스 포인터를 움직이게 하는 동작 방식을 채택하고 있었습니다.

저는 이러한 기존의 방식보다는 새로운 차별을 두고서 개발에 임하고 싶었고 관련 오픈소스를 찾아보았습니다. 그 결과 스마트폰에 내장된 기술기계 Gyroscope, Accelerometer를 통해서 인체공학적인 모바일 마우스를 설계할 수 있다는 것을 알게 되었습니다. 이것을 바탕으로 애플리케이션을 개발하기 시작했습니다.

개발을 시작하고서 JAVA API문서를 참고하면서 애플리케이션의 기본 틀을 설정했습니다. 사용자에게 보이는 UI와 통신을 위한 서버를 어떻게 구성할 것인지 의논을 했고 어떤 방식으로 적응을 해야 하는지 회의를 통해 팀원들 간의 의견을 주고받는 시간을 가지게 되었습니다.

저는 팀장으로서 회의를 진행하면서 다양한 의견을 객관적으로 수용해야 하는 책임이 있다고 생각했습니다. 그렇기 때문에 회의가 끝나고 문서 작성을 통해서 의견을 종합하기 위해 노력했습니다. 결과적으로 이러한 과정이 많은 의견이 나오는 프로젝트에서 개발 목표를 확실하게 잡아줄 수 있었다고 느꼈습니다.

또한 개발 과정이 순탄하지 않았지만 서로 간의 의견 교환을 통해서 어려움을 극복할 수 있었고 관련 API 문서를 참고하면서 개발에 임하는 경험을 가

질 수 있었습니다. 저와 팀원들은 아직 많이 부족한 학생이자 개발자였습니다. 하지만 역량을 성장시킬 수 있는 협업을 통한 프로젝트를 경험한 것은 좋은 기회가 되었다고 생각합니다.

**[학교 정규 과정 이외에 개발 참여경험이 있다면 소개해 주세요. (ex 인턴십, 경진대회, Project 참여, 취업 준비 스터디 등 / 경험, 본인의 역할, 느낀점 및 개선할점)]**

저는 전과를 통해서 프로그래밍이라는 것을 알게 되었습니다. 그리고 전과 후 관련 전공 수업을 들으면서 프로그래밍 개발에도 다양한 분야가 있다는 것을 알게 되었고 그 가운데 웹 프로그래밍에 관심이 생겼습니다.

졸업 후 다양한 웹 프로그래밍을 경험하고 싶었습니다. 웹 프로그래밍의 기본이라고 할 수 있는 HTML5, CSS3, Javascript를 공부하게 되었고 관련 언어를 공부하면서 자연스럽게 토이 프로젝트를 진행하게 되었습니다. 또한 진행한 프로젝트들을 어떻게 관리해야 할까 고민하던 가운데 git이라는 버전 관리 툴을 알게 되어 프로젝트들을 github에 올려두어 관리하게 되었습니다.

기본적인 언어를 공부하고서 저는 더욱 심화된 과정을 공부하고자 했습니다. 기존의 언어들은 정적인 웹 프로그래밍밖에 하지 못했고 저는 동적인 웹 프로그래밍을 하고 싶었습니다. 그렇게 알게 된 것이 Javascript의 Framework인 React였고 목표를 이루고자 공부하게 되었습니다. 아직까지도 많이 부족하다고 생각하는 저이지만 도전하지 않으면 계속 그 자리에 안주하게 될 뿐이라고 생각하기 때문에 관련 강의를 참고하면서 웹 프로그래밍을 진행하고 있습니다.

그리고 하나의 개발 과정이 끝나거나, 문제를 해결하는 과정에서 개설된 블로그에 느낀 점과 개선해야 할 점을 기록하는 과정을 가지고 있습니다. 이러한 과정은 저의 성장에 있어서 밑거름이 될 거라고 생각하고 꾸준히 작성해 나가고 있습니다.