

성지혜 이력서 & 포트폴리오



안녕하세요. 신입 개발자 성지혜입니다.

성실함과 신중함으로 믿고 맡길 수 있는 신입사원이 되겠습니다.

🔍 Profile

성명

성지혜 / Sung Jihye

생년월일/성별

1991.03.25 /여

Phone

010-8684-4897

Email

sjihye0325@naver.com

Career

신입

학력

2011.03 ~ 2019.02

성균관대학교 소비자가족학과,
경제학과 복수전공

2007.03 ~ 2010.02

창덕여자고등학교

자격증

2021.11 정보처리기사

2021.10 SQL개발자

2021.05 운전면허 2종보통

Github

<https://github.com/jihye0325>

Tistory

<https://hadocho.tistory.com/>

Notion

<https://important-notify-857.notion.site/16115b7d9b5d4c6687a0a74bd23ed813>



교육사항

2021.05.10 ~ 2021.12.10

KH정보교육원 UI/UX 스마트 콘텐츠 웹기반 융합 응용SW개발자 양성과정

교육내용

- ORACLE, SQL Programming
- JAVA, Servlet / JSP, jdbc, Spring Framework, Mybatis, Ajax
- HTML / CSS / JavaScript



Skills

Front-End

- JavaScript
- jQuery
- HTML5
- CSS3

Back-End

- Java
- Spring Framework
- Spring Boot
- Spring Security

Database

- Mybatis

etc

- Git / GitHub

Projects

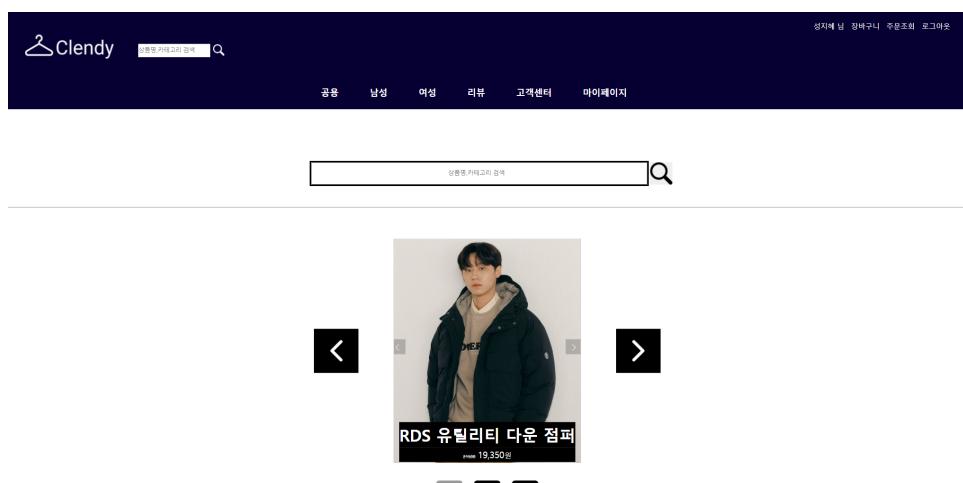
파이널 프로젝트 - Clendy

프로젝트 기간

21.10.11 ~ 21.12.10

프로젝트 URL

https://github.com/jihye0325/Final_Project.git



요약

- 다양한 판매자의 상품을 카테고리별로 확인 할 수 있으며, 실구매자의 후기를 통해 구매에 도움이 되는 소비자에게 친숙하고 접근성이 좋은 패션 플랫폼 웹사이트를 구축

역할

- 팀 구성원 5명
- 팀장으로서 전체적인 프로젝트의 방향과 작업 스케줄을 관리하고 맡은 부분의 기획, 설계, 화면구성, 기능 구현을 완료.

개발환경 및 활용 기술

- Windows10, Spring Boot, Mybatis, Servlets & Jsp, Github, Notion, Figma, Oracle, CSS, HTML
- Spring Security / jQuery / Ajax / import API

구현기능

1. 로그인

- Spring Security를 이용한 로그인 구현
 - 아이디와 이메일 입력 시 해당 이메일로 임시비밀번호 전송 기능
 - 쿠키 저장, 삭제를 통한 아이디 기억하기 기능
 - 입력 시 * 처리된 비밀번호 확인 기능
2. 회원가입
- 아이디 중복확인, 정보 입력 시 유효성 검사 등을 통해 회원정보 입력
 - 비밀번호 재입력 일치 확인
 - 추천인 ID 입력 시 해당 회원에게 포인트 적립 기능
3. 마이페이지
- (1) 장바구니
 - 장바구니 조회, 개별 삭제, 선택 삭제
 - 장바구니 내에서 수량 조절 기능
 - 개별 주문, 선택 주문
 - 판매자 별 구역 구분, 체크박스 선택 시 총 주문금액과 배송비 계산
 - (2) 주문내역
 - 주문내역 확인, 상품 상태별로 수행 가능 한 기능 구분
 - 결제취소 : import로 결제 된 상품을 회원이 취소시 바로 환불되는 기능
 - 구매확정 시 포인트 적립, summernote api로 리뷰 등록, 수정, 삭제
 - 교환신청, 환불신청
 - (3) 위시리스트
 - 카테고리별로 출력, 삭제 기능
 - (4) 포인트
 - 포인트 적립, 포인트 차감을 나누고 상세내용 표시
 - 해당 회원의 총 포인트 확인
 - (5) 내가 쓴 글
 - 해당 회원이 작성한 상품문의, 리뷰, 1:1문의, 교환/환불요청 리스트 및 상세내용 확인
 - (6) 회원정보 수정/탈퇴

- 회원정보 수정 후 비밀번호 입력 시 정보 수정
- 비밀번호 확인 후 탈퇴

프로젝트 상세내용

<https://s3-us-west-2.amazonaws.com/secure.notion-static.com/bebacafda04c-4e43-9684-7d63cbe166e2/파이널프로젝트.pdf>

프로젝트 참여소감

세미프로젝트와 달리 Spring Boot를 사용하여 프로젝트를 구현하면서 초반에는 어려운 점도 많았지만 작업의 효율성을 높일 수 있었습니다. 또한 수업 시간에 배운 내용을 바탕으로 프로젝트에 맞게 응용하고, 새로운 API 기능을 구현하면서 성취감을 느낄 수 있었습니다. 기획과 설계 단계를 꼼꼼히 하여 세미 때보다 원만하게 프로젝트를 진행할 수 있었습니다. 하지만 참여를 하지 않은 팀원이 있었기 때문에 다른 팀원들과 다시 기능분배를 하고 프로젝트 마감을 맞추기 위해 스케줄을 조정하면서 다시 한번 소통의 중요성과 마감 기한을 맞추기 위한 스케줄링의 중요성을 느낄 수 있었습니다.

세미 프로젝트 - 너도나도제주도

프로젝트 기간

21.08.05 ~ 21.10.01

프로젝트 URL

https://github.com/jihye0325/Semi_Project.git



요약

- 숙소예약 시스템과 숙소제공 시스템을 활용하여 호스트가 숙소를 제공하고 게스트가 숙소를 예약할 수 있는 웹사이트. 제주도의 식당 정보, 동행 구하기, 후기 공유 게시판을 활용하여 제주도 여행 계획 수립에 도움이 되는 웹사이트 구축.

역할

- 팀 구성원 6명
- 팀원 / 메인 페이지, 식당, 1:1문의게시판, 사이드(코로나API, 날씨API, 배너)의 기획, 설계, 화면구성, 기능 구현을 완료.

개발환경 및 활용 기술

- Windows10, Eclipse, Oracle DB-SQL Developer, Apache Tomcat 8.5
- Java, HTML5, CSS3, Javascript, jQuery, Ajax, Servlet, Draw.io, ERDcloud, Figma, Notion, GitHub
- kakaomap, summernote, i'mport, openweathermap, 공공데이터포털

구현기능

- | | |
|---------------|--|
| 1. 메인 페이지 | <ul style="list-style-type: none">각 페이지 진입 연결지도의 지역 라벨에 마우스 오버 시 핀 이미지가 뜨고 클릭 시 그 지역의 숙소 리스트 출력회원/비회원/관리자에 따른 마이페이지/로그인 버튼 다르게 구현 |
| 2. 실시간 코로나 현황 | <ul style="list-style-type: none">공공데이터 시도별 현황 API를 이용하여 xml 데이터를 파싱하여 사용전국 데이터 중 제주도의 누적 확진자, 신규 확진자 데이터만 추출하여 Ajax로 화면에 표시 |
| 3. 실시간 날씨 | <ul style="list-style-type: none">openweathermap API를 이용하여 제주도의 날씨 정보를 받아옴현재 기온, 날씨 정보, 강수확률 정보를 추출하여 Ajax로 화면에 표시현재 날씨 정보에 따라 날씨 이미지가 바뀌도록 구현 |

- 4. 식당
 - 엑셀 데이터 정보를 알맞게 변형하여 데이터베이스에 저장
 - 별점 순, 최신 순 정렬 기능, 지역 선택, 식당명/메뉴명으로 검색 기능
 - 위시리스트 : 회원 정보에 저장하여 화면에 출력, Ajax로 이미지 변화
 - 카카오 지도 API를 이용하여 위치를 마커로 표시하고 식당명을 나타나게 함
 - Ajax로 댓글 등록/삭제 구현, 댓글은 한 번만 달 수 있으며 삭제 후 재등록 가능
 - 유효성 검사를 통해 100자 이내로 등록. Ajax로 글자 수 표시
 - 별점 기능 : 별점을 선택하여 리뷰와 등록하면 Ajax로 평균 별점이 바로 반영되며 별점에 따라 별 이미지의 개수가 다르게 표현됨.
- 5. 1:1문의 게시판
 - 제목, 내용, 작성자로 검색 가능하며 상세 글 보기는 로그인해야 가능
 - 로그인 시 작성, 수정, 삭제 가능, 나의 문의 글 보기 버튼 활성화
 - 공개/비공개 선택 가능 : 글 작성자와 로그인 유저를 비교하여 비공개 글이면 작성자와 관리자만 열람 가능
 - 댓글 기능은 관리자와 작성자만 가능하며 Ajax로 댓글 수정, 삭제 가능

프로젝트 상세내용

<https://s3-us-west-2.amazonaws.com/secure.notion-static.com/534e1091-f21e-421b-813b-05960f3c8d77/세미프로젝트.pdf>

프로젝트 참여소감

수업 시간에 배운 내용들이 아직 온전히 내 것이 아님을 알게 되었습니다. 프로젝트를 진행하면서 수업내용을 복습하고 새로운 부분을 찾아보면서 나의 기술로 만들어갔습니다. 처음에 어떤 방향으로 기획하고 설계하는지에 따라 다음 과정의 효율성이 결정된다는 것을 깨달

았고, 다음 프로젝트 진행 시에는 첫 단계부터 더 꼼꼼히 설계해야겠다고 생각했습니다. 또한, 팀 프로젝트인 만큼 팀원들과의 소통과 분업이 가장 중요한 것임을 알게 되었습니다. 다음 프로젝트에서는 더 효율적인 작업과 고급 기능을 구현하고 더 원만한 소통을 하기 위해 기술적인 측면과 소통 측면 모두를 향상하기 위해 노력하고자 합니다.



자기소개서

▼ 빠른 학습력과 원활한 소통 능력으로 신뢰할 수 있는 개발자가 되겠습니다.

개발자로서 새로운 기술을 빠르게 익히는 능력과 팀원들과 소통하는 능력이 가장 중요하다고 생각합니다. 저는 빠른 적응력과 일 파악 능력으로 동아리 활동, 아르바이트 등 다양한 활동 속에서 신뢰받아왔습니다. 처음 접하는 일도 빠르게 배워서 믿고 맡길 수 있다는 평가를 받았습니다. 교육원에서 세미프로젝트를 하면서 수업 시간에 다루어 보지 않은 다양한 API를 사용하게 되었습니다. 배웠던 개념들을 활용하고 응용하여 다룰 수 있었고, 팀원들에게도 사용법을 알려주어 프로젝트에 사용했습니다.

교내 공식봉사대 활동과 많은 팀 프로젝트를 통해 타인과 협력하기 위해 갈등을 조절하고 소통하는 태도를 배웠습니다. 대학교 팀 프로젝트 진행 시 팀장을 맡는 경우도 많았으며, 팀장이 아닐 때도 팀에서 원활한 소통을 담당하는 역할을 했습니다. 파이널 프로젝트를 진행하면서 한 팀원이 프로젝트에 제대로 참여하지 않고 마지막 일주일을 남기고 빠지겠다는 통보를 한 상황이 있었습니다. 처음부터 참여도가 높지 않았기 때문에 계속 소통하고 상황을 공유하고자 노력했습니다. 하지만 참여하는 모습이 보이지 않았고 프로젝트의 완성에 문제가 생길 것 같아 다른 팀원들과 상황을 공유했습니다. 최악의 상황을 대비하여 각자 최대한 빨리 맡은 부분을 완성할 수 있도록 스케줄을 조정하였고 결국 빠지게 된 팀원이 맡은 부분을 다시 재분배하여 프로젝트를 진행했습니다. 다른 팀원들과 원활하게 의사소통을 하고, 만일의 경우를 대비하여 일정을 마감기한보다 빨리 마무리할 수 있도록 스케줄을 짰기 때문에 프로젝트를 마무리할 수 있었습니다.

이러한 역량들을 통해 빠르게 기술을 익히고 회사에 적응하며, 구성원들과 협력하여 제 역할을 다해내는 개발자가 되겠습니다.

▼ 성격의 장단점

꼼꼼하고 성실한 성격을 바탕으로 다양한 일에 항상 적극적으로 참여해왔습니다. 맡은 일을 책임감 있게 완수하기 위해 계획적으로 일을 처리하며 사람들에게 신뢰를 얻을 수 있었습니다. 교육원 수업에 참여하면서 풀게 된 과제나 개인적으로 문제를 풀어 하루에 하나 이상 커밋을 하며 깃허브를 채웠습니다. 또한 수업 내용을 복습하고 정리하기 위해 티스토리를 개설하였습니다. 수업 시간에 배운 내용, 시험 오답 정리, 프로젝트 진행 상황 등을 꾸준히 정리하였습니다.

성실하게 수업에 참여하고 복습한 결과, 출석률 100%로 수료하며 모범상을 받고 교육원에서 실시된 18번의 평가에서 평균 점수 91.4의 우수한 성적을 받을 수 있었습니다. 수업이외에도 자격증 취득을 위해 공부한 결과, 과정 참여 중에 정보처리기사와 SQLD 두개의 자격증을 취득할 수 있었습니다.

반면에 모든 일을 완벽하게 하고자 하는 성격으로 스스로 기대에 미치지 못했을 때 스트레스를 많이 받는 성격이었습니다. 이를 극복하기 위해 우선순위를 정하여 빠르게 일을 진행하고, 점차 완성도를 높여가는 방법을 택했습니다. 특히 세미프로젝트를 진행하면서 필수적인 기능을 먼저 완성하고 추가적인 기능을 하나씩 더해가는 방법을 익혔습니다.

이러한 노력을 바탕으로 일의 중요도와 우선순위를 잘 파악하고 성실하게 수행하는 개발자가 되겠습니다.

▼ 입사 후 포부

다양한 언어와 기술 습득으로 어떤 환경에서도 적응할 수 있는 개발자가 되겠습니다.

단기적으로는 회사의 구성원으로서 한 사람의 뜻을 해내고 인정받을 수 있는 신입 개발자가 되고 싶습니다. 항상 공부하고 성실한 자세로 회사에 적응할 수 있도록 노력하겠습니다. 또한 프로젝트를 진행하는 동안 팀원들뿐만 아니라 다양한 사람들과 원활하게 소통하고 의견을 공유하겠습니다.

새로운 기술들이 계속해서 나오고 빠르게 변화하는 환경에 적응하기 위해 입사 후 새로운 기술들을 익히고 Java뿐만 아니라 C, C++, 파이썬 등 다양한 언어를 공부하겠습니다. 1년에 최소 1가지 이상의 언어와 기술을 공부하여 스스로 구현할 수 있는 수준으로 끌어올리고자 합니다.

최종적으로는 다양한 프로젝트를 넘나들며 어떤 환경에서도 개발이 가능한 개발자가 되고 싶습니다. 또한 후배들이 한 사람의 개발자로 성장하는 데 도움이 되는 선배가 되겠습니다. 이를 위해 알고 있는 기술들에 그치지 않고 새로운 기술들을 익히는데 도전하고 다양한 자격증 취득을 통해 전문적인 개발자가 되겠습니다.

▼ 지식/기술 습득 노력

KH 정보교육원에서 7개월 동안 교육받으면서 JAVA, SQL 활용 및 응용, HTML, CSS, JavaScript, jQuery, Servlet, JSP, JDBC, Spring Framework, Mybatis, Ajax 등의 기술을 습득했습니다. 수업 시간에 성실히 참여하고 이해가 어려운 부분은 선생님께 질문하여 깊이 있게 이해하고자 했습니다. 처음 접하는 분야인 만큼 수업 이후에 복습을 통해 제 것으로 만들기 위해 노력했습니다. 또한 미니 프로젝트를 같이 했던 팀원들 3명과 복습 스터디를 만들어 일주일에 2번 2시간씩 스터디를 진행하였습니다. 이전 과제들을 처음부터 다시 풀면서 이론도 다시 익히고, 서로 코드를 공유하여 같은 문제도 다양한 방법으로 풀 수 있었습니다.

세미 프로젝트를 진행하면서 Servlet을 활용하여 수업 시간에 배운 내용을 토대로 메인 화면과 게시판을 구현했습니다. 또한 수업 시간에 배운 내용 이외에도 프로젝트에 포함하고자 하는 기능을 넣기 위해 인터넷 검색을 통해 습득하였습니다. 이를 응용하여 코로나 현황, 실시간 날씨 API를 구현할 수 있었습니다.

파이널 프로젝트에서는 Spring Boot, Spring Security, Mybatis를 사용하였습니다. 새로운 환경에서 프로젝트를 진행하기 때문에 수업 시간에 더욱 적극적으로 임하였으며, 인터넷과 책을 이용하여 더 명확하게 이해하고자 노력했습니다. 그 결과 Spring Security를 이용하여 로그인 기능을 구현하고, 장바구니와 주문 내역 페이지에 import API를 연결하여 주문과 결제 취소를 구현하였습니다. 또한 summernote API를 이용하여 리뷰 등록, 수정 및 삭제도 구현하였습니다.

프로젝트를 진행하며 수업 시간에 배운 내용을 응용하여 원하는 기능을 구현하는 것에서 성취감과 보람을 느꼈습니다. 신입 개발자로서 꾸준히 공부하여 새로운 기술을 습득하고자 노력하겠습니다.

▼ 프로젝트 진행 시 어려움 극복 사항

세미 프로젝트를 진행할 당시 코로나로 인해 대면 모임이 불가능했습니다. 처음 보는 사람들과 비대면으로 프로젝트를 진행했기 때문에 초반에는 의견 제시도 어렵고 의사소통이 힘들었습니다. 이를 극복하기 위해 회의 시간이 주어질 때마다 채팅이 아닌 음성으로 회의를 진행하였습니다. 채팅으로는 오해가 생기거나 설명이 길어졌기 때문에 음성으로 진행하니 시간도 단축되고 금방 친해져 활발하게 의견을 공유할 수 있었습니다.

또한 노션으로 각자 진행 상황을 공유하고 깃허브 연동을 통해 프로젝트 진행 상황을 공유함으로써 일정을 조절해가며 프로젝트를 완성할 수 있었습니다. 수업 시간에 주어진 회의 시간 외에도 팀원에게 문제 상황이 생기거나 혼자 해결하기 힘든 코드 오류가 발생하면 가능한 팀원들이 줌 회의방을 열어 같이 의논하며 해결해갔습니다. 기획 발표나 프로젝트 발표 전에는 화면을 공유하여 실전처럼 발표 연습을 하며 서로 수정할 사항을 공유하고 전체적인 발표 시간도 조절하였습니다.

코로나로 인해 팀원들과 한 번도 직접 만나지는 못했지만, 얼굴을 마주하지 못하기 때문에 오해 상황을 피하고자 서로 더 조심하며 회의를 진행했습니다. 프로젝트를 완성한 이후 팀원들과 실제로 만날만큼 팀 분위기도 좋았습니다. 또한 줌, 노션, 깃허브 등 여러 프로그램을 활용하여 상황을 공유하며, 각자 효율적으로 시간을 관리하여 프로젝트를 기간 내에 완성할 수 있었습니다.