입 사 지 원 서

입사 후 포부/각오	사람들의 삶에 질 향상에 영향력을 주는 JAVA 개발자

응시부문	JAVA 개발자	희망연봉	회사 내규에 따름	입사구분	신입
휴대폰	010-4342-5613	이메일	Phantom1984meriel@gmail.com		

성 명	한글) 장준영	영문) Juneyoung Jang	
생 년 월 일	1984년 02월 15일	성 별	여
주 소	경기도 부천시 원미구 장말로 279번가길 10 그린 맨션 402호		

학력사항	입학년월	졸업년월	출신학교 및 전공	구분(졸업여부)
	2002년 03월	2009년 02월	한성대학교 / 미디어 디자인	학사졸업
	1998년 03월	2001년 02월	부천 부명 고등학교	졸업

자격증	자격면허	취득년월	발행처
		0000년 00월	
		0000년 00월	

사회경험	회사명	근무기간	업무내용	직 급
	미주 한국일보	2012년 03월~2013년 03월	지면 광고 디자인	인턴
	인터렉코너	2011년 05월~2012년 03월	UI/UX 디자인	사원
	이 그램	2009년 03월~2011년 01월	프레젠테이션 디자인	사원

교육사항				
	교육과목	(디지털 컨버전스) UI/UX 스마트 콘텐츠 웹 기반 융합 응용SW개발자 양성과정(2)_1회차		
	교육기관	KH정보교육원	출석률	취업담임이 작성예정
	기간	2021 년 04 월 29 일 ~ 2021 년 12 월 02 일		
	교육내용	습득기술		
		● ORACLE SQL Programming ● JAVA Servlet / JSP, jdbc Spring Framework, Mybatis, Ajax ● HTML / CSS / JavaScript		

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

이름: 장준영 (인)

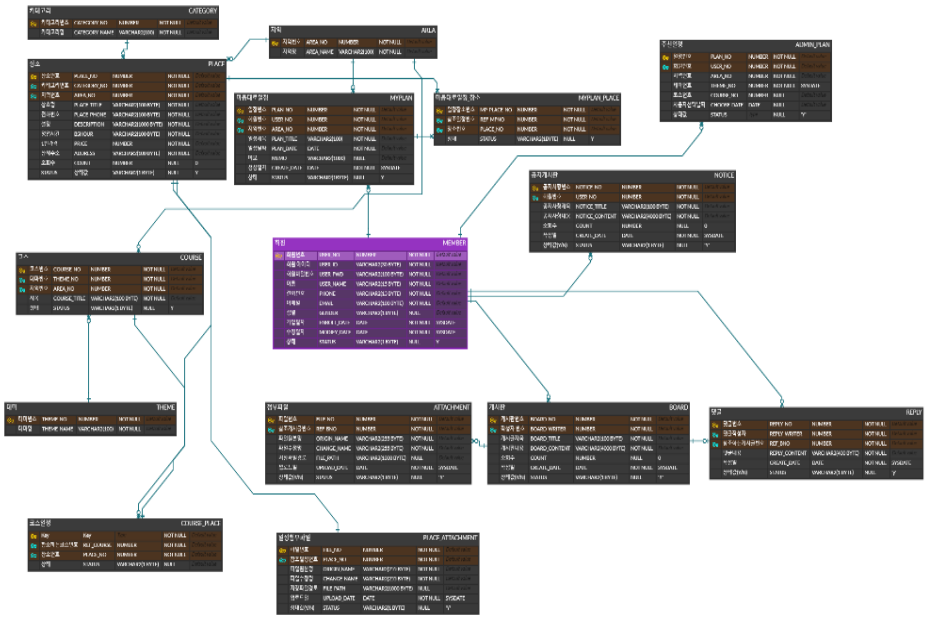
자 기 소 개 서

자기소개	**해당업무에 지원한 본인만의 역량과 강점, 지원동기를 소개해주세요.**
	IT가 발전하면서 일상생활에서 정보를 받아들이는 양이 점점 가속화됨을 경험하면서 정보를 기능으로 전달하는 코딩에 관심을 갖게 되었습니다. 특히, 제가 갖춘 디자인 실무경험과 코딩을 접목시켜 누구나 사용하기 편한 인터페이스를 만들어 사람들의 삶의 질을 높여주는 개발자가 되고 싶어 지원하게 되었습니다. 3년 반 동안 IPTV를 통해 쇼핑몰 디자이너로 UX/UI 작업당시 코딩이 지식이 없다 보니 개발자와 소통하는데 어려움을 느꼈습니다. 이후 개발을 이해하고 개발자와 소통하는 디자이너가 되기 위해 HTML 및 CSS에 대한 전문성을 쌓아 개발자와의 충돌은 최소화하고, 프로젝트의 완성도는 최대화하며 프로그램을 구현해 낼 수 있었습니다. 사람들의 삶의 질은 높이겠다는 개발자로써 사명감을 갖고 디자인과 개발의 양쪽의 경험을 모두 갖추 역량으로 회사에 기여하고 싶습니다. 또한, 소통을 위해서 필요한 지식을 자발적으로 쌓았듯이 회사에 입사 후에도 적극적인 자세로 회사가 추구하는 공동의 목표를 달성하는 적극적인 개발자가 되겠습니다.
성격의 장/단점	**자신의 성격 중 장점과 단점은 무엇이며 단점의 경우 보완하기 위하여 어떤 노력을 했나요?**
	일을 처리할 때 두 세번 더 고민하고 행동하는 신중한 성격의 장점으로 물류창고 관리업무에서 리스크를 최소화할 수 있었습니다. 아르바이트 당시 매주 필요한 물건 발주를 위해 각 담당자에게 물류점검을 맡겼습니다. 문제는 물류창고가 잘 정리가 되어 있지 않았기 때문에 크게 보이는 부분만 점검한 경우 다시 발주를 추가하는 비효율적인 일이 발생했습니다. 비효율적인 문제를 해결하기 위해 신중하게 한 번 더 확인할 수 있는 점검표를 만들어 해결하려고 했습니다. 또한 재고 리스크가 가장 많이 나는 물품과 구역은 좀더 점검항목을 늘려 균일하게 리스크 관리가 될 수 있도록 노력했습니다. 이런 노력을 통해 리스크 감소, 고객 신뢰도 향상, 업무 Process를 구축할 수 있었습니다. 신중한 장점을 활용해 개발의 효율성을 높이는 개발자가 되겠습니다. 반면, 단점은 내성적인 모습으로 비춰질 때가 있어, 제 행동을 생각에서 표현으로 바꿔 친근하게 다가가는 노력을 하고 있습니다.
목표	**입사 후 이루고 싶은 목표가 무엇이고 그 목표를 이루기 위해 어떠한 노력을 할 계획 인가요?**
	전문성을 갖춘 PM이 되기 위해 개발실력을 끊임없이 향상시키기 위해 노력하는 개발자가 되고 싶습니다. 아는 기술에 기술력을 더해 아는 기능을 필요한 기능으로 만들어 이용자들의 삶의 질을 높이는데 기여하겠다는 목표를 갖고 있고, 다양한 사람들과 편견없이 소통하며 발전적 의견을 나누며 동반성장을 하는 인재가 되겠습니다. 목표를 이루기 위해 지난 교육에서 익혀온 개발의 정의부터 프로젝트까지 블로그에 정리하며 기초를 탄탄하게 만들어 나가겠습니다. 현재, 교육에 대한 리뷰에서 카테고리를 좀 더 세분화해서 개발에 관심을 갖고 있지만 이해가 어려운 이들에게 정보를 공유하는 개발자가 되고 싶습니다. 또한, OCA를 취득해서 데이터베이스 관리를 통해 영역을 넓이는 전문가 중에 전문가인 1% 개발자가 되겠습니다.

직 무 능 력 소 개 서

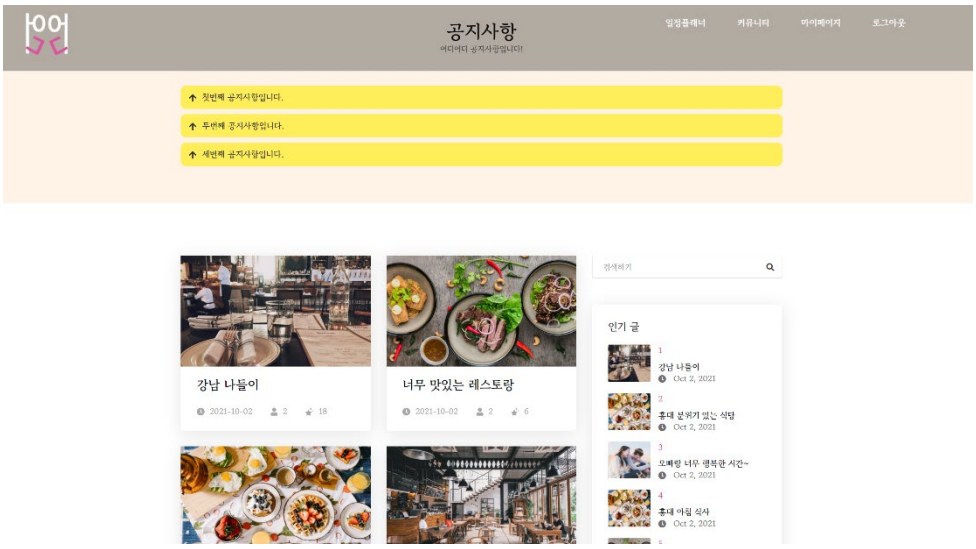
지식 /기술	**해당분야에 지원하기 위해 어떤 지식과 기술을 습득하였으며, 어떻게 노력하였나요?**
	자바 개발 국비과정 수업을 통해 JAVA, Oracle DB, HTML, CSS, JavaScript, jQuery, Spring, ajax 웹 관련 기 술 지식을 배웠고, 이 기술들을 통해 3번의 프로젝트를 진행하였습니다. 프로젝트를 통해 자바만으로 로그인 기능을 구현해 보았으며, 세미때는 JSP/servlet을 이용하여 게시판(CRUD) 기능을 구현하였습니다. Ajax 통신을 이용하여 댓글 작성과 삭제 부분까지 제작하였습니다. 프로젝트 구성원과 부족한 자바 이해 능력과 오라클 데이터 베이스 지식을 얻기 위해 매주 2~3회씩 스터디를 통해 지식을 습득했습니다. 이를 바탕으로 OCA 자격증을 취득하기 위해 준비 중에 있습니다.

태도	**교육과정 혹은 프로젝트 수행 시 어려운 일에 직면했을 때 어떻게 문제를 해결 또는 극복하였나요?**
	프로젝트를 수행하는 과정에서 제 자신이 개발에 대한 구현이 가능한지에 대해 의구심을 갖게 되면서 프로젝트에 부담감을 크게 느꼈습니다. 그렇기에 프론트에 대한 경험이나 지식이 없는 상황이라 생소한 자바 GUI 이용해 화면을 만드는 것은 큰 문제였습니다. '포기는 없다'는 생각으로 반복학습에 매진하며 시도와 실패, 실패를 극복하기 위해 시도를 거듭해가며 생각했던 화면과 로직을 Java로 구현해 낼 수 있습니다. 여기서 더 질 높은 결과물을 만들기 위해서 검색을 통해 해결이 되지 않아 한계에 부딪쳤을 땐 조언들의 조언과 해결방안을 귀기울여 듣고 제 생각을 적용시켜 문제를 해결해 나갔습니다. 앞으로 개발자로써 다양한 프로젝트를 구현해 내는 과정에서 시도와 실패, 실패를 극복하기 위한 시도를 반목하며 어려움에 차근차근 해결해 나가겠습니다. 또한, 함께 일하는 동료들의 조언을 통해 문제를 해결해 가며 끊임없이 발전하는 개발자의 태도를 갖추고 매사 업무에 임하겠습니다.

	구분	항목	주요내용
수행프로젝트	세미프로젝트	**프로젝트 명**	어디어디
		Github 및 포트폴리오 주소	https://github.com/juneyoungMiller https://junecoding.tistory.com https://juneyoungmiller.github.io/june.github.io/
		수행기간	2021년 08월 11일 ~ 2021년 09월 23일
		개발 목표	일정 고민할 필요 없는 장소 추천으로 쉽게 가족,연인,친구 간의 일정을 계획
		개발 환경	서버: 아파치 톰캣, ajax 통신, Servlet : eclipse, vsCode, Oracle Sql Developer, JSP 언어: JAVA, HTML, CSS, JavaScript, Jquery
		프로젝트 시 활용해본 대표 기술	JAVA, Servlet, ajax 통신, HTML, CSS
		구현 기능	• **전체 페이지** 모든 기능은 회원만 사용 가능하며, 비회원은 조회 정도만 가능 회원가입, 관리자 : session을 활용하여 회원서비스제, 관리자 부분 따로 관리 AJAX 통신을(데이터 type: JSON) 통한 일정 추가 등록 삭제 동적으로 구현 및 Kakao API 연동으로 위치 확인 가능 • **커뮤니티** servlet을 이용하여 DB에 글 저장, 업데이트, 삭제 가능 AJAX 통신을 댓글 이용하여 등록, 조회 삭제 가능 Servlet을 이용하여 DB에 있는 내용을 쿼리문으로 검색 글과 인기 글 불러오기
		DB 설계	

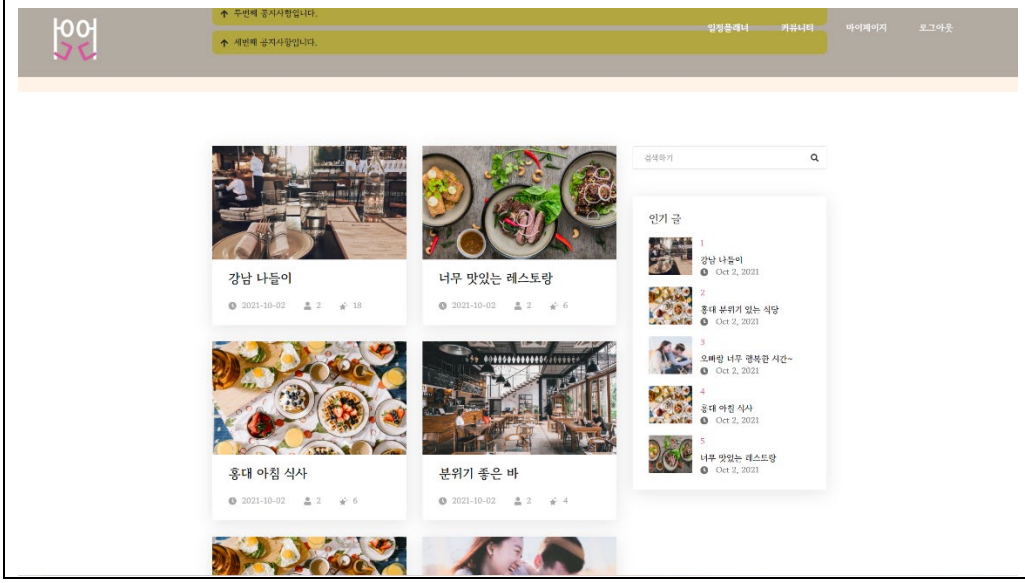
담당 역할/기여도	담당 역할: 커뮤니티 게시판 및 댓글, 인기 순 글, 검색기능 기여도: 25% 프로젝트의 주요 기능은 아니지만, 활성화를 돕는데 중요한 부분으로 그 기능을 할 수 있게 구현하였다.
프로젝트 참여소감	배운 내용을 활용해 프로젝트에 내가 할 수 부분이 있는지를 느끼면서 성취감도 채워졌고, 팀원들과 의논해 가면서 에러를 수정하거나, 방법을 찾을 때도 협동을 통해 얻는 성취감도 있어서, 많이 성장할 수 있었던 프로젝트였습니다.

세미 프로젝트 내용

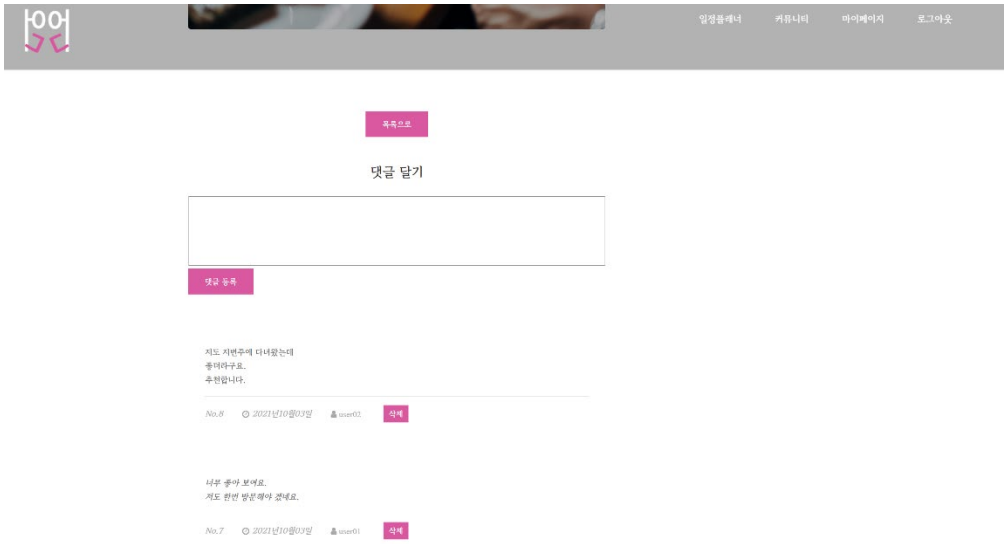


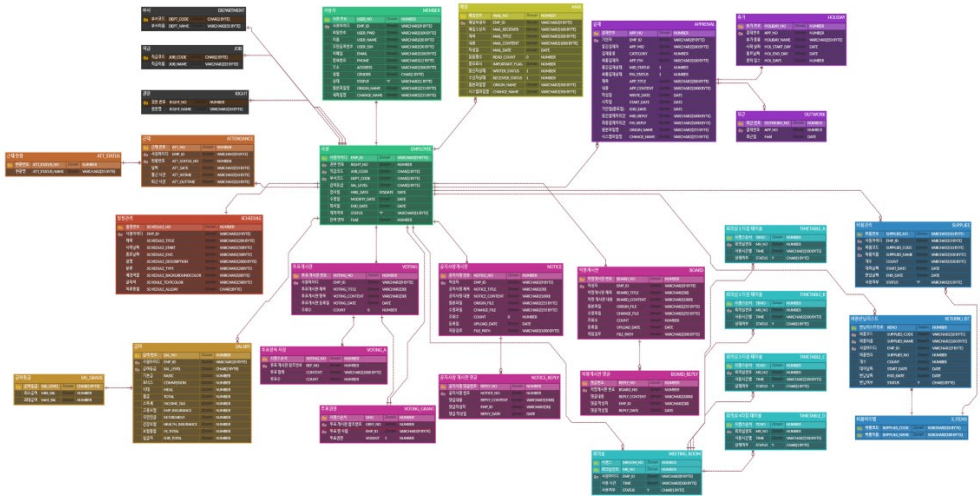
화면설명: 게시판 진입페이지, 상단에 공지사항이 노출되고, 아래로 게시글 병렬 구조로 6개씩 보인다. 우측에 검색기능 창, 인기 글이 노출된다.

게시판 기능
사용자 간의 후기를 공유하여 장소에 대한 리뷰가 가능하고 피드백을 받아 볼 수 있습니다.



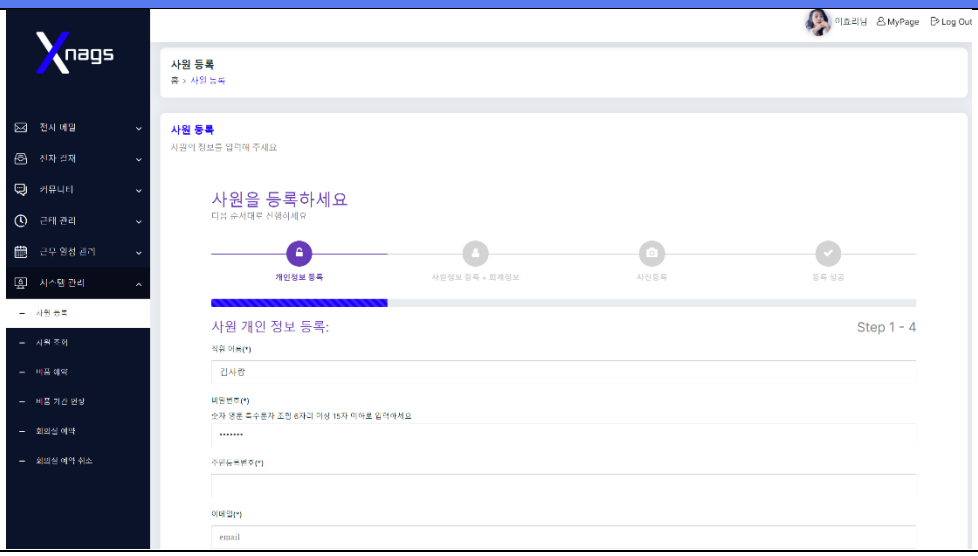
검색기능
일정 계획에 앞서, 가고자 하는 장소에 대한 글을 검색하여 사용자 간에 솔직한 후기와 피드백을 참고할 수 있게 특정 장소에 대한 검색이 가능합니다.
인기 목록 조회
조회 수에 관련하여 인기 글이 오른쪽 위에 노출되어 최신 트렌드 장소를 알 수 있습니다.

<table>
<tr><td>화면설명: 게시판 진입페이지 우측 사이드바에 검색기능과 인기 글이 보인다.</td><td></td></tr>
<tr><td> 
</td><td>댓글 기능
해당 글에 사용자가 댓글 등록 조회 삭제할 수 있게 구현되었다.</td></tr>
<tr><td>화면설명: 게시글의 상세 페이지로, 해당 글에 댓글을 달 수 있다.</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>구분</th><th>항목</th><th>주요내용</th></tr>
<tr><td rowspan="9">수행 프로젝트</td><td rowspan="9">파이널 프로젝트</td><td>프로젝트 명</td><td>X-nags</td></tr>
<tr><td>Github 및 포트폴리오 주소</td><td>https://github.com/juneyoungMiller
https://junecoding.tistory.com
https://juneyoungmiller.github.io/june.github.io/</td></tr>
<tr><td>수행기간</td><td>2021. 10. 05 ~ 2021. 12. 02</td></tr>
<tr><td>개발 목표</td><td>여러 사용자가 각기 별개의 작업 환경에서 통합된
하나의 프로젝트를 동시에 수행하는 그룹웨어</td></tr>
<tr><td>개발 환경</td><td>
<table>
<tr><td rowspan="2">프로그래밍 언어</td><td>Java (jdk8)</td><td rowspan="2">서버 구축</td><td>Apach Tomcat v8.5</td></tr>
<tr><td>JavaScript</td><td>Oracle</td></tr>
<tr><td rowspan="2">마크업 언어</td><td>HTML5</td><td rowspan="3">프레임워크</td><td>MyBatis</td></tr>
<tr><td>CSS</td><td>Spring</td></tr>
<tr><td rowspan="3">개발 툴</td><td>STS3</td><td>Bootstrap 3, 4</td></tr>
<tr><td>Oracle SQL Developer</td><td rowspan="2">형상관리</td><td rowspan="2">Git</td></tr>
<tr><td>VS Code</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>프로젝트 시 활용해본 대표 기술</td><td>HTML5, CSS, JAVASCRIPT, JQUERY, ORACLE, MYBATIS, SPRING, BOOTSTARP</td></tr>
<tr><td>구현 기능</td><td>• 전체 페이지
모든 기능은 인사 관리자의 사원등록을 통해 시작
관리자 별로 노출되는 메뉴 세분화
SPRING 기반 근태관리, 전자메일, 결제확인, 사원등록, 관리, 일정관리, 비품 및 회의실 예약, 커뮤니티 구현
• 사원 관리 및 비품, 회의실 예약 기능
SPRING을 기반으로 사원 등록 CRUD, 회의실, 비품예약 시스템 구현
JAVASCRIPT를 통해 동적 테이블 구현 foreach 사용으로 다중 insert으로 비품, 회의실 예약, 업데이트 취소 기능 구현</td></tr>
<tr><td>DB 설계</td><td>  </td></tr>
</table>

		담당 역할/기여도	담당 역할: 사원 등록, 회계 등록, 수정, 퇴사 관리, 회의실 예약 취소, 비품 예약, 기간 연장, 반납 기능 구현 기여도: 25% 기능을 크게, 머신 러닝+근태관리, 전자메일 및 결제, 커뮤니티+일정등록, 사원관리+비품, 회의실 예약으로 나눠 25% 기여했다고 생각합니다.
		프로젝트 참여소감	Spring 이 처음에 낯설어 좀 헤매기도 하였지만, 서블릿에 비해 사용이 좀더 편리하다고 느꼈습니다. 세미 프로젝트때는 막히는 부분을 팀원들과 얘기해 진행했다면, 이번에는 혼자서 문제점을 해결하려 노력해 결과를 이끌어 내어, 독립적으로 기능을 수행해 냈다는 자부심과 성취감을 느낄 수 있던 프로젝트였습니다.

파이널 프로젝트 내용

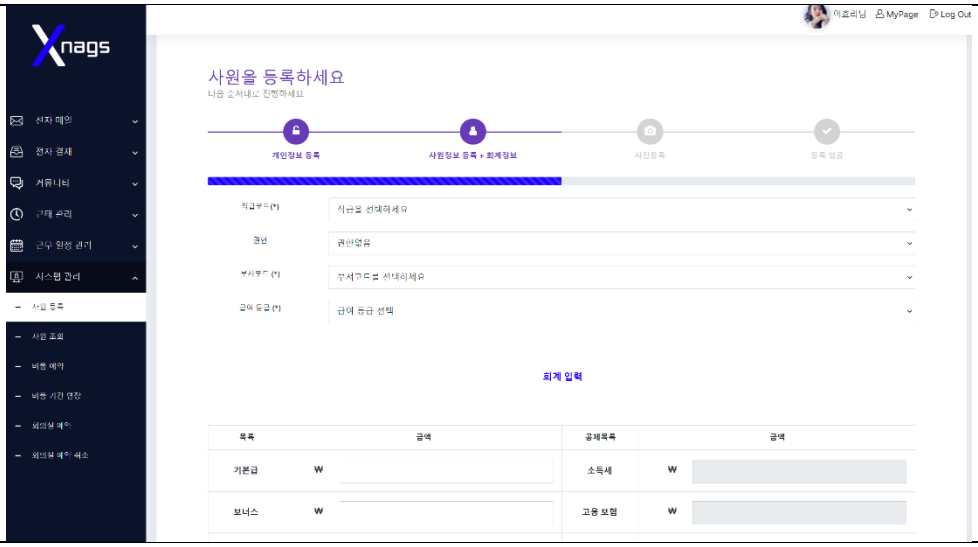


화면설명: 사원 기본정보 등록하는 화면

구현기능설명

Bootstrap을 통해
단계적 애니메이션 적용하여
각 단계에 맞춰 사원등록을 하게 기능 구현하였습니다.

개인정보 등록

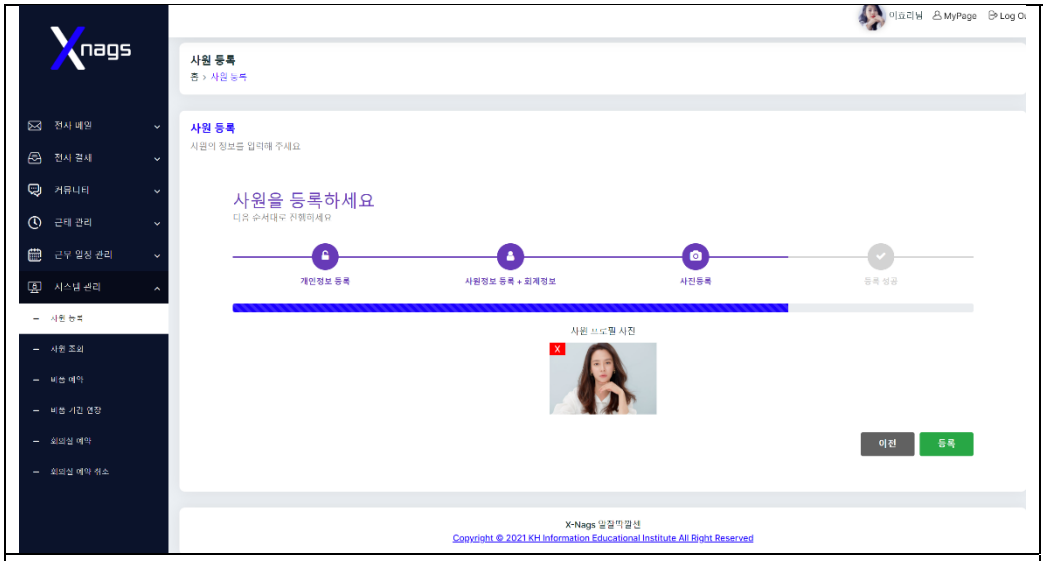


화면설명: 사원 직업 및 회계 등록하는 화면

구현기능설명

Select option 에 on change를 걸어 급여 등급에 따라 기본 급이 부여되며, 보너스 및 식대를 입력 하면 4대 보험 자동 계산이 되도록 구현 하였습니다.

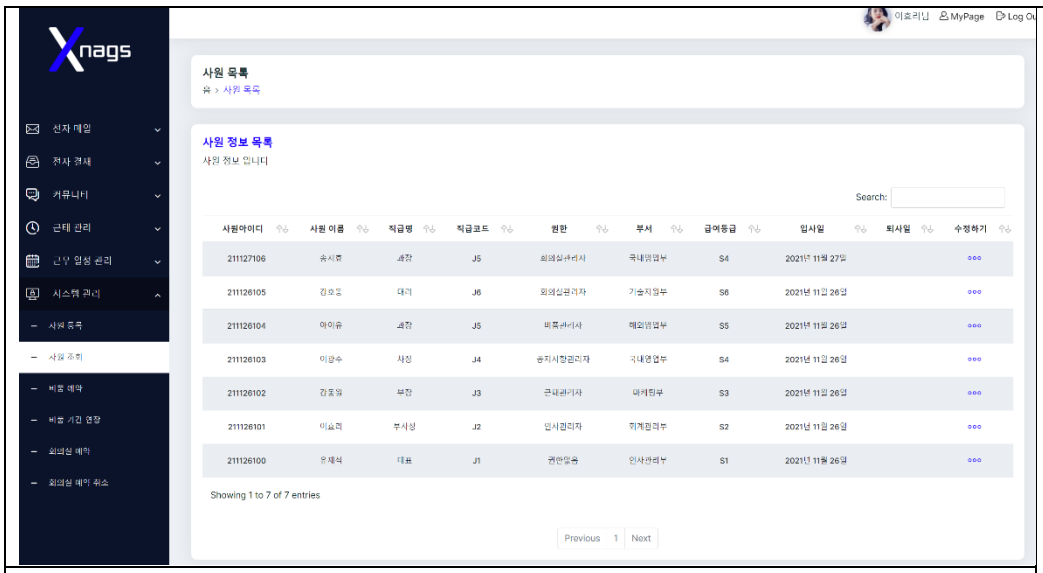
사원정보 및 회계 등록



화면설명: 사원의 사진을 등록하는 화면

구현기능설명

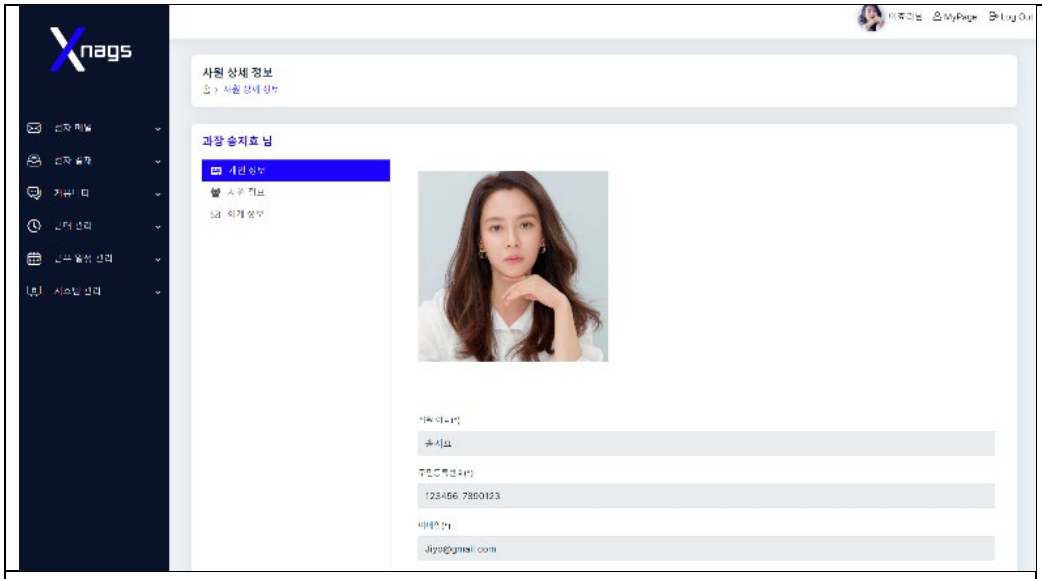
File input 부분을 hidden 으로 두고 on change 로 업로드 된 사진 이미지가 미리 보기로 보여지면서 등록을 할 수 있게 구현 하였습니다.



화면설명: 사원의 리스트가 보여지는 화면

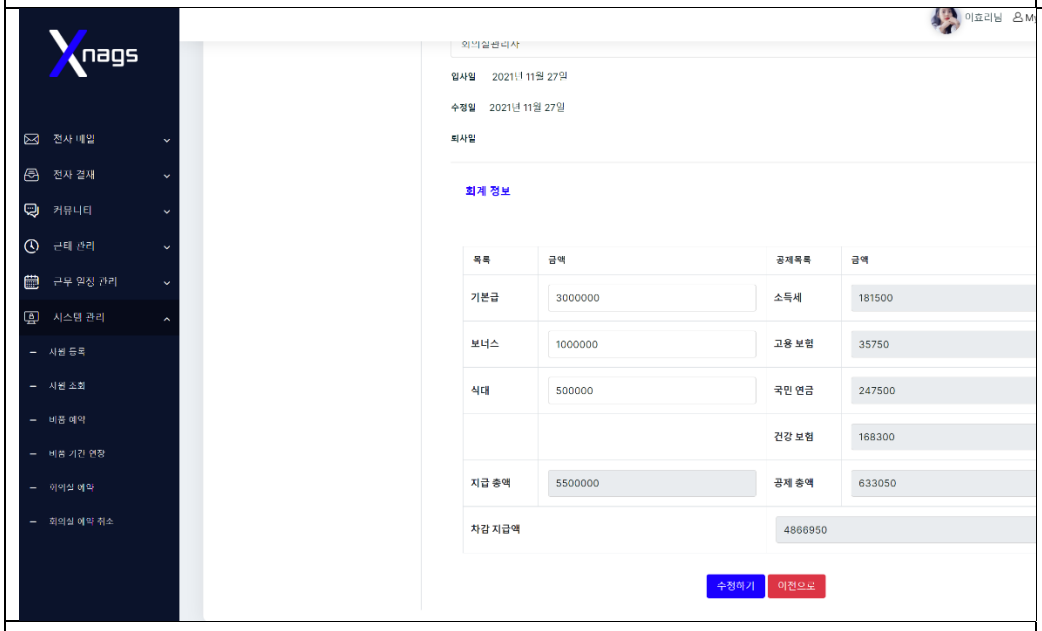
구현기능설명

data Table API를 이용하여, sorting 및 검색이 되도록 구현 하였습니다.



수정하기 버튼 하위 메뉴 view 를 누르면 상세 페이지를 볼 수 있습니다.

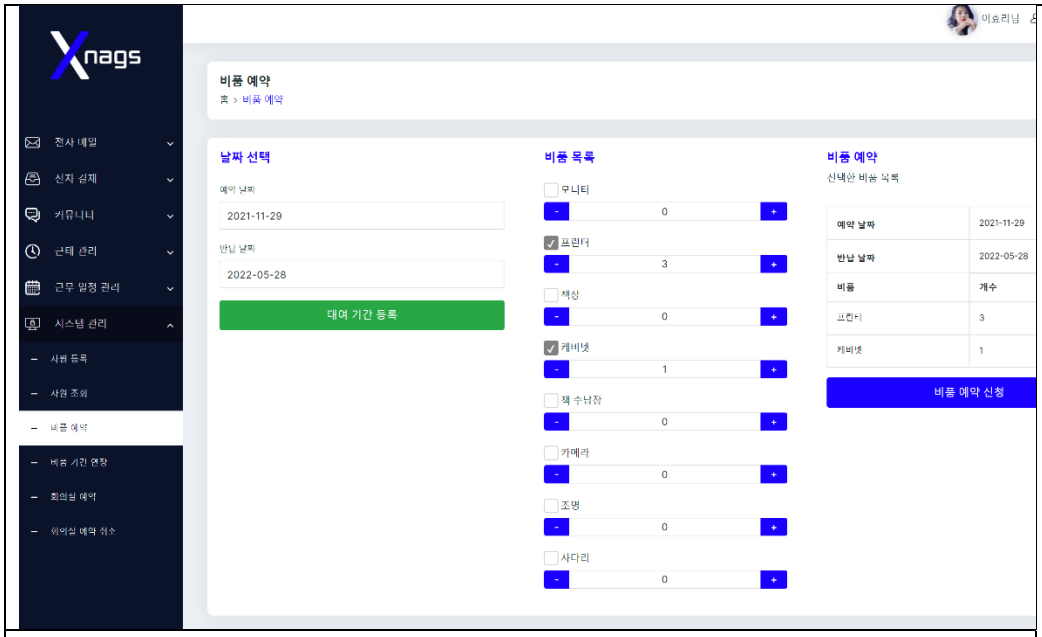
화면설명: 사원의 정보를 볼 수 있는 화면



구현기능설명

수정하기 버튼을 누르면 사원의 정보를 업데이트 할 수 있는 기능을 구현

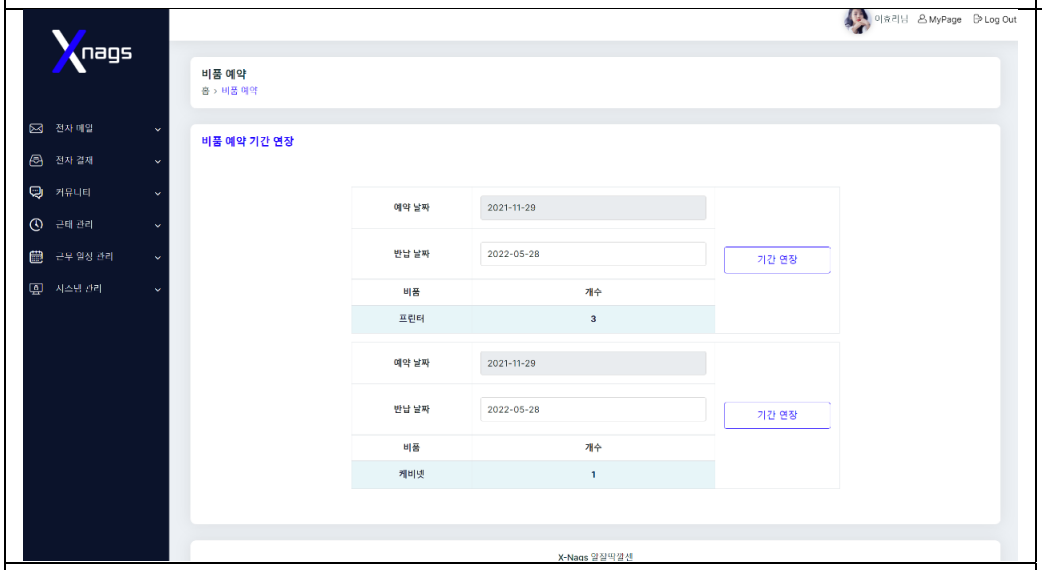
화면설명: 사원의 정보를 update 하는 화면



화면설명: 비품을 예약하는 화면

구현기능설명

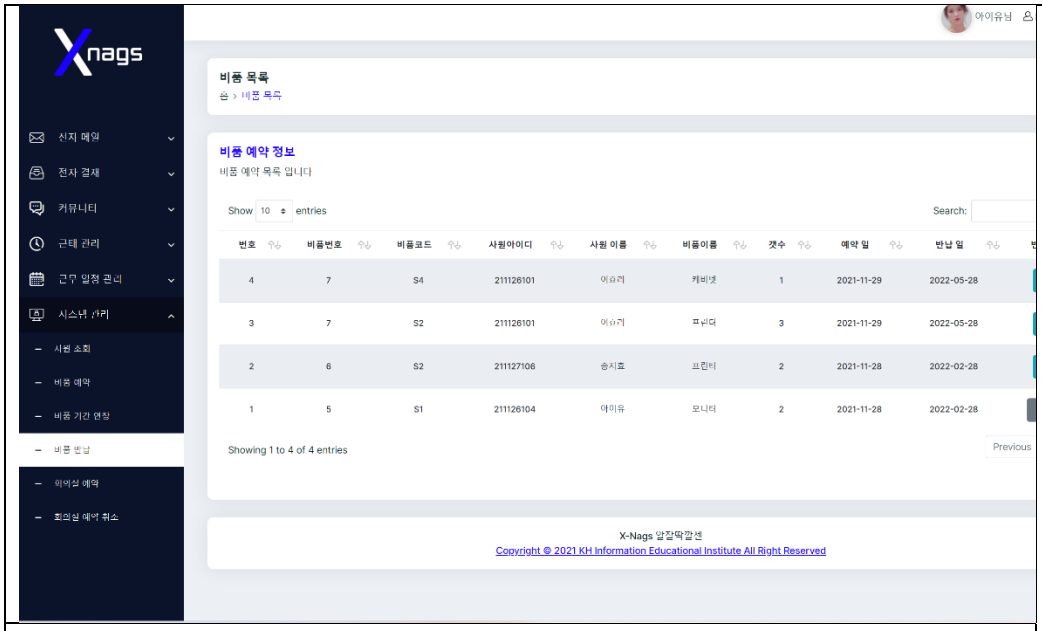
Data picker를 이용해 날짜를 선택하고, checkbox를 통해 비품의 개수와 품목을 선택하면 오른쪽에 동적 테이블에
선택한 비품 목록이 담기고, 체크박스를 풀면 목록에서 사라집니다.



화면설명: 비품의 기간을 연장하는 화면

구현기능설명

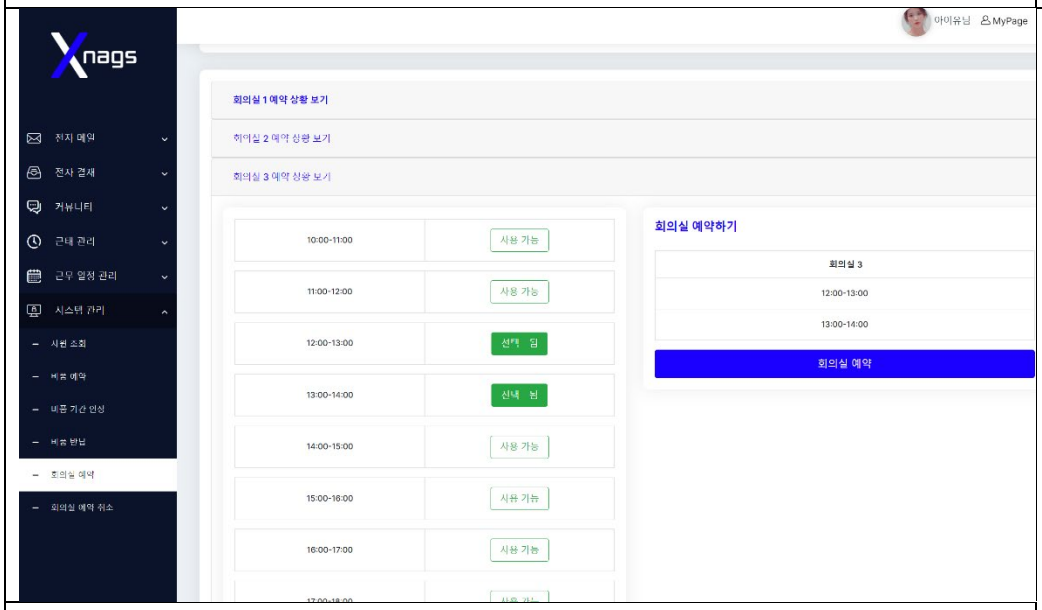
반납날짜를 수정하여 기간을 연장할 수 있게 구현하였습니다.



화면설명: 예약된 비품 리스트가 보여지는 화면

구현기능설명

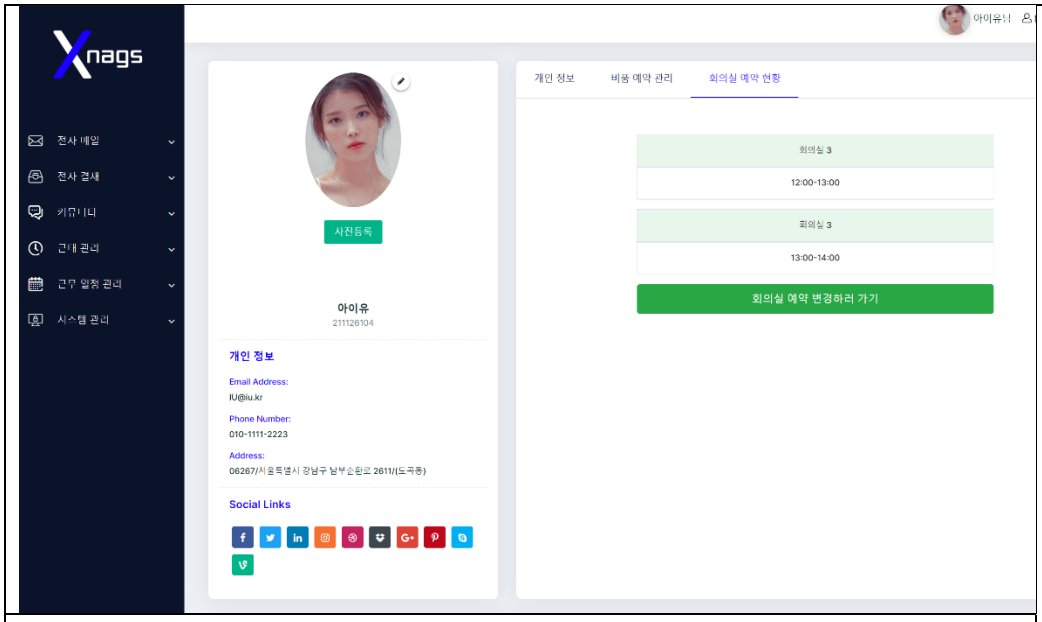
비품 관리자를 통해 사원이 물품을 가져오면 사원 아이디 또는 이름을 통해 검색하고, 반납처리를 할 수 있게 구현하였습니다.



화면설명: 회의실을 예약할 수 있는 화면

구현기능설명

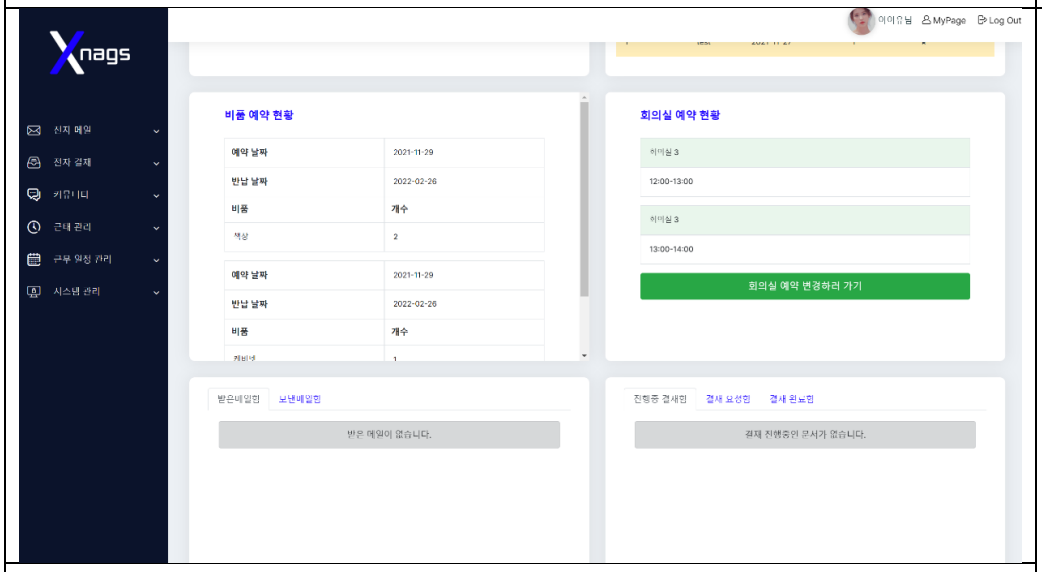
회의실 예약은 매일 reset 되어 당일 예약 시스템이며,
각 회의실 예약 상태 여부를 볼 수 있고, 버튼 클릭 시, 우측에 동적 테이블이 작동하여 추가 삭제가 이뤄집니다.



화면설명: 비품,회의실 예약이 보여지는 마이페이지 화면

구현기능설명

예약된 비품, 회의실 내용은 각 사원의 대시보드 메인이나 마이페이지에서 확인 가능하며 수정하기 버튼을 클릭하면 해당 화면으로 이동합니다.



화면설명: 비품 예약/회의실 예약이 보여지는 메인 화면

구현기능설명

예약된 비품, 회의실 내용은 각 사원의 대시보드 메인이나 마이페이지에서 확인 가능하며 수정하기 버튼을 클릭하면 해당 화면으로 이동합니다.