

박재영

경력

남, 1992 (31세)

이메일 jyoung_9154@naver.com | 휴대폰 010-2212-9154 | 전화번호 010-2212-9154

주소 (47753) 부산 동래구 총렬사로



경력

더존비즈온

총 4년

학력

국가평생교육진흥원

대학교(4년) 졸업

희망연봉

5,000~6,000만원

직전 연봉 : 4,000 만원

포트폴리오

총 3건

간략 소개

웹개발 경력 4년, 더존비즈온에서 솔루션개발 경험 있습니다. Java, Spring, React.js 등 다양한 기술 스택 보유하고 있으며 클린코드 작성에 중점을 두고 있습니다. 꾸준한 문제해결 능력으로 업무에 성실히 임할 자신 있습니다.

주어진 기회에서 최선을 다해 회사의 성장에 기여하고, 함께 일하는 동료들과 협력하여 프로젝트를 성공적으로 완수하는 데 주력하겠습니다. 새로운 기술에 대한 열정과 배움에 대한 열린 마음을 가지고, 끊임없이 성장하는 개발자가 되겠습니다.

핵심 역량

- 효과적이고 좋은 알고리즘을 작성하기 위해 끊임없이 공부하고 배우려고 합니다.
- 클린코드를 작성 할 수 있을지 고민하다보니 문제해결능력도 보유하게 되었습니다.

나의 스킬

[BackEnd] Java, JPA, Spring, SpringBoot

[VCS] GitHub, SVN

[IDE] Eclipse, IntelliJ

[DBMS] MySql, Microsoft SQL Server, Oracle

[FrontEnd] React.js, JSP, JavaScript, HTML

JIRA

인성검사 소프트스킬

인성검사에서 검증된 소프트스킬입니다.

융통성 있는

주변 사람을 잘 챙기는

사회적 인정 추구

안정을 중시하는

기존 방식을 존중하는

철저한 준비성

변화에 민감한

수용력이 좋은

경력 총 4년

2018.09 ~ 2022.06

3년 10개월

더존비즈온 솔루션개발본부 UC개발팀 · 연구원/팀원 4년차 · 웹개발

- Amaranth10(그룹웨어) 전자결재 개발 및 유지보수
- BizboxAlpha(그룹웨어) 전자결재 개발 및 유지보수
- 그룹웨어 전자결재 마이그레이션 개발 및 진행

경력기술서

1. 그룹웨어 전자결재 백엔드, 프론트엔드 개발 및 유지보수

- 기술 스택 : Java(Spring), Spring Boot, JSP, React, MySQL, Redis, Git, SVN, Docker

2. 그룹웨어 전자결재 마이그레이션 개발 및 진행

- 기술 스택: Linux, Spring Boot(JPA), React, MySQL, MSSQL, Oracle DB, Git

진행 프로젝트

1. 전자결재 데이터 마이그레이션

(1) 개발 기간 : 2018.12 ~ 2022.06 (3년 7개월)

(2) 개발 인원 : 1명

(3) 주요 개발 내역 :

- 더존비즈온의 그룹웨어 제품군 업세일에 따른 마이그레이션 진행

- 데이터 이관, 첨부파일 이관 및 데이터 보정 등 전자결재 전반적인 데이터 및 파일 마이그레이션 툴 개발

(4) 개발 및 유지보수 기여도 : 100%

(5) 성과 : 수동으로 진행하였던 마이그레이션을 툴 개발로 인해 마이그레이션 소요시간 대폭 단축 (소요시간 3일 > 2시간) 및 고객사 업세일 진행속도 증가에 따른 그룹웨어 매출액 증가

- 약 500여 고객사 마이그레이션 진행

2. Amaranth10(그룹웨어) 전자결재 개발 및 유지보수

(1) 개발 기간 : 2019.11 ~ 2022.06 (2년 7개월)

(2) 개발 인원 : 3명

(3) 주요 개발 내역 :

- 사용자 화면단 개발 내역

- 결재함 (미결, 수신참조, 상신, 예결, 전결, 후결, 보류, 반려, 기결, 시행, 수신, 회람) 개발

- 문서함 (공문발송, 결재요청, 임시보관, 수신상신, 회람요청) 개발

- 결재양식, 결재작성 외 다수 개발

- 관리자 화면단 개발 내역

- 문서채번 기능, 대결자 설정 기능, 결재 옵션, 결재양식 설정 외 다수 개발

- 그 외 개발 내역

- 결재패스워드 암호화 방식 개선, 프로필 연동 기능, 결재문서 내 PDF 미리보기 기능 추가 외 다수 개발

(4) 개발 및 유지보수 기여도 : 35%

(5) 성과 : 신규 프로그램 개발로 사용자 경험 확대 및 다양한 옵션과 기능 개선 및 추가로 고객 편의 제공 및 제품 판매 이후 200여 건 유지보수 진행

3. BizboxAlpha(그룹웨어) 전자결재 개발 및 유지보수

(1) 개발 기간 : 2018.09 ~ 2021.03 (2년 6개월)

(2) 개발 인원 : 4명

(3) 주요 개발 내역 : 전자결재 내 주요 기능 고도화 및 약 800여건 유지보수 진행

(4) 개발 및 유지보수 기여도 : 20%

(5) 성과 : 기능 고도화 및 유지보수를 진행함으로써 사용자 편의 제공

2019.07 ~ 2021.08 편입/졸업	국가평생교육진흥원대학교(4년제) 컴퓨터공학
2011.03 ~ 2013.02 졸업	부산과학기술대학교(2·3년제) 소프트웨어개발 지역 부산 학점 3.7/4.5 주/야간 주간
2008.03 ~ 2011.02 졸업	센텀고등학교 이과계열

경험/활동/교육

2017.12.11 ~ 2018.06.07	KG ITBank <small>교육이수내역</small> JAVA & Python SW 개발자 양성과정 1개월차 - JAVA 기초 이론교육 및 개발환경 조성 2개월차 - JAVA 심화 이론교육 및 JAVA를 이용한 프로젝트 제작 3개월차 - JSP, HTML 이론교육 및 실습 4개월차 - JAVA Spring Framework 이론 교육 및 MVC2 패턴 실습 5개월차 - JAVA Spring Framework 실습 및 설문조사 웹 페이지 제작 6개월차 - JAVA, JSP, SPRING을 이용한 최종 프로젝트 제작
----------------------------	---

자격/어학/수상

2016.08	수상인명구조원 최종합격 대한적십자사
2017.10	1종보통운전면허 최종합격 경찰청(운전면허시험관리단)
2018.06	우수프로젝트상 KG ITBank
2019.08	컴퓨터활용능력2급 최종합격 대한상공회의소
2021.06	정보처리기사 최종합격 한국산업인력공단
2021.10	topcit 최종합격 정보통신기획평가원

취업우대사항

포트폴리오 및 기타문서

포트폴리오

[Esquisse-1\(Intranet\) - PPT간략본.ppt](#)

작업기간 2018.04.30~2018.05.25 | 작업인원 3명

작업 툴 Eclipse / GIT-HUB

작품소개 웹 개발 포트폴리오

포트폴리오

[Esquisse-1 개발명세서.pptx](#)

작업기간 2018.04.30~2018.05.25 | 작업인원 3명

작업 툴 Eclipse / GIT-HUB

작품소개 웹 개발 개발 명세서

포트폴리오

[슈팅게임 30MB이하.pptx](#)

작업기간 2018.01.30~2018.02.13 | 작업인원 1명

작업 툴 Eclipse

작품소개 자바를 처음 배우고 자바로 만들 수 있는것들 중에서 아무거나 해보라고 하면서 사원관리 프로그램을 예를 들어 줬는데 GUI를 배울 때 '슈팅게임 만들 수 있겠는데?' 라고 생각으로 부터 시작 됨

기타

<https://github.com/jyoung9154>

자기소개서

창의적인 귀차니스트

IT직종의 프로그래머란 평생 공부해야 하며 발전하는 세상의 흐름에 맞춰 같이 발전해 나가지 않으면 안 되며 효율을 중시하고 편리와 편의를 제공해 줄 수 있는 제품을 생산하고 기획하는 일을 해야 하며 또한 생각을 구현하는 유일무이한 직업이라고 생각합니다.

저는 다분한 게으른 끼가 있습니다. 하지만 호기심이 많아 질문이 던져 졌을 때 꼭 풀어야 하는 집착과 배움에 관한 집착 또한 가지고 있습니다. IT업계의 아버지이자 MS사 창업자인 빌 게이츠는 이런 말을 했습니다.

"어려운 일은 게으른 사람에게 맡겨라. 게으른 사람일수록 어려운 일을 쉽게 하는 방법을 찾는다"

이러한 귀차니즘이 효율을 중시하는 연구개발 분야에서 저의 강점이라고 생각합니다.

상상 이상을 상상하라

어릴 때 시크릿이라는 영화를 보고 '생각만으로도 이루어진다'라는 말을 믿지 않았습니다. 학창시절 운동능력도 좋지도 않으면서 '특수부대 가고 싶다는 생각'만

줄곧 했고 어느덧 뒤돌아보니 특수부대 중의 특수부대라고 불리는 곳에 들어와 있었습니다. 그러던 중 문득 시크릿이 떠올랐으며 '반복된 생각이 현재의 길을 인도하는구나' 라는 생각과 '안되는 건 없구나'라는 생각을 가지게 되는 계기가 되었습니다.

그러다보니 과연 내 생각을 구현해 볼 수 있고, 도전해 볼 수 있는 곳이 어디 있을까라는 생각을 가지게 된 후 찾아보다가 IT업계에 꿈을 가지게 되었고 평생직장인 특수부대를 제대하고 나오자마자 JAVA에 관한 국비 지원 사업이 있어 신청하게 되었으며 JAVA를 배울 때 첫 이론교육이 끝나고 강사님이 'JAVA로 만들 수 있는 거 아무거나 만들어 와'라고 하시면서 '이전 수강생들은 사원 관리 프로그램을 주로 했다'라고 유도하셨지만, 저는 그때 게임 만들어지겠는데? 싶어서 2주라는 기간 동안 검색과 지식을 바탕으로 슈팅 게임을 제작하였습니다.

이때 매우 흥미를 느꼈으며 잠도 못 자는 피곤함과 힘들보다 내가 생각한 무언가를 구현한다는 것에 쾌감을 느꼈습니다. 그리고 이때 했던 구글링이 이론 교육만으로 이해하지 못했던 동작의 흐름이나 코딩의 스타일과 센스 등을 많이 배웠으며 이후 검색을 통한 개발에 많은 영향을 끼쳤으며 개발에 있어 오픈소스에 대한 긍정적인 측면을 확인하게 되었습니다.

스스로의 가능성을 믿지 않으면 아무것도 시작할 수 없다.

특수부대에서 근무 당시 51개월(4년 3개월)이라는 시간 동안 동기 중엔 가장 최하의 성적으로 임관하게 되었고 특수부대에서 요구하는 실력까지 내가 과연 채울 수 있을까라는 생각에 사로잡혀 있었습니다. 아니나 다를까 성적은 1년 차까지 형편없었습니다. 50여 개 종목 전기 평가, 전술 평가에서 최하위권에 머물렀습니다. 그러다 실력이 부족하다는 이유로 다른 팀으로 쫓겨났을 때 비참함은 이루 말할 수가 없었습니다.

멋진 꿈을 안고 들어왔음에도 불구하고 도태됨에 있어 매우 분했으며 '나는 고작 이것밖에 안 되나..?' 라는 생각이 들었습니다. 그러다 어느 책을 읽다가 한 구절이 보였습니다.

"스스로의 가능성을 믿지 않으면 아무것도 시작할 수 없다."

이 한 줄이 많은 생각을 하게 했고 내가 다른 사람들과 똑같이 훈련하고 똑같이 해서는 절대 따라갈수 없다 싶어서 남들보다 일찍 일어나고 남들 쉴 때 남들 잘 때 운동하고 공부해서 3년 차부터 줄곧 전체 순위권에 들어 팀 순위도 1등까지 끌어올렸으며 결국 제대하는 날 개인 등수 1등이라는 성적으로 제대하게 되었고 여기서 '안되는 건 없다. 단지 안 할 뿐이다.'라는 걸 배우고 나왔습니다.

이러한 부분은 무언가를 개발하고 발전해 나감에 있어서 더욱 더 안되는 건 없다 라는 걸 한번 더 느끼게 되었습니다.

기억이 아니라 기록이 되자

처음 입사한 회사에 이력서에 이런 글을 남겼습니다.

"생계가 어려워 대학시절 이루지 못한 2년을 야간대학이나 학점은행제를 통해 학위를 취득 후 남은시간에 어학 및 취미생활을 함으로써 주변에 긍정적인 영향력을 끼칠 수 있도록 노력하겠다."

어느덧 그로부터 3년이 흘러 생각만 했던 또는 말로만 했던, 남들은 별거 아닐지 모를 학사학위를 받게 되었고 누구나 가지고 있을 법한 기사자격도 취득하게 되었습니다.

이렇듯 생각이 간절하다 보면 하게 되는 것이 제 특기아닌 특기입니다.

이번에는 이런글을 남기고 싶습니다.

"내 이름으로 된 정말 괜찮은 프로그램 하나를 만들어보자."

저는 앞으로 무엇을 할 것인가에 대해 기록함으로써 스스로의 가치를 증명하고 단순히 기억이 아니라 기록이 되어가고 있다고 생각하며 이런 기록을 남기는 사람이 되려고 합니다.

분명 아직 신입에 가까운 개발자이지만 나아가는 한 걸음 한 걸음이 작품이 될 수 있게끔 이끌어 줄 수 있는 귀사와 인연이 되어 만나 뵙기를 간절히 기도하겠습니다.

감사합니다.

퇴사 사유

저의 퇴사 사유는 세계여행입니다.

예전부터 꿈꿔왔던 꿈이었습니다.

특수부대에서 근무 할 당시 자유를 억압당해 생각했던 두가지의 꿈이 있습니다.

첫번째로 생각의 자유를 가질 수 있는 개발자가 되고싶었고,

두번째로 신체적 자유를 누릴 수 있는 세계여행을 하는 것이었습니다.

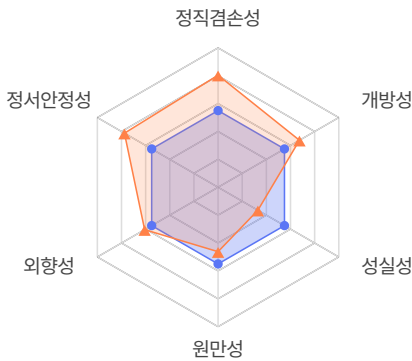
그렇게 제대하기 전부터 개발자를 꿈 꾸었기에 공부하여 개발자가 되었습니다.
두번째였던 세계여행은 애초부터 개발자가 되고 3년 후로 계획했었고 개발자가 된지 3년이 조금 지난 시점에 코로나가 풀리면서 퇴사를 하고 약 600일간(2022.09 ~ 2024.05) 세계여행을 다녀왔습니다.

사람인 인·적성검사

인성검사 | 2024.05.24

직무적합	표준점수	백분위	응답신뢰도
IT·인터넷 : 보통	60점	73%	높음

인성 요인별 점수



▲ 응시자(박재영)점수 ● 평균 점수

종합 결과

IT·인터넷직에서는 작은 것도 놓치지 않는 세밀함, 논리적이고 체계적인 사고력 및 업무적으로 타인에게 신뢰감을 심어줄 수 있는 자세, 주도적인 태도로 새롭거나 대안적인 방안을 제시하려는 자세가 요구됩니다.

박재영님은 해당 직무에 대한 적합도가 높아 주어진 직무 상황에 잘 적응하며, 역량을 발휘할 가능성이 높습니다.

- **표준점수** 인성검사 응시자 집단에서 나의 상대적인 위치를 나타내기 위해 산출하는 점수.
- **백분위** 응시자 보다 낮은 점수를 받은 사람을 백분율로 표기.
예) 점수가 95%라면 응시자 점수보다 낮은 사람이 95% 있다는 것을 의미.
- **응답신뢰도** 일관적인 답변을 하지 않았거나 실제 자신의 성향보다 더 긍정적인 방향으로 응답하면 신뢰도가 낮아질 수 있음.