

# 김동후 신입

2004 (21세)

이메일 rlaehdgn80@gmail.com | 휴대폰 010-3937-9053

주소 (13428) 경기 성남시 중원구 도촌남로



<div>학력</div> <div>광운대학교 정보과학...</div> <div>대학교(4년) 졸업</div>	<div>전공</div> <div>정보보호학과</div>	<div>경력</div> <div>-</div>	<div>희망연봉</div> <div>회사내규에 따름</div>	<div>포트폴리오</div> <div>-</div>
--	---------------------------------	----------------------------	-------------------------------------	-------------------------------

## 나의 스킬

- Java
- JavaScript
- Spring Framework
- Python
- React
- MySQL

## 학력 대학교(4년) 졸업

2023.03 ~ 2026.01 졸업	<b>광운대학교 정보과학교육원(4년제)</b> 정보보호학과
	학점 3.5/4.5

## 경험/활동/교육

2025.07 ~ 2026.01 **솔데스크** 교육이수내역

[자바 파이썬 챗GPT를 활용한 AI 개발자 양성 과정]

1. HTML, CSS, JavaScript를 이용한 정적 웹 서비스 구현
2. Java 를 이용한 애플리케이션 구현
3. Oracle Database를 이용한 SQL 프로그래밍
4. Spring Boot Project 를 이용한 Java 웹 애플리케이션 서비스 구현
  - MyBatis - Oracle Database 연동
1. React(Node.js) - Spring Boot Project를 이용한 Cross Platform Front-End와 Back-End 서비스 구축
2. Python Django과 Oracle Database를 이용한 웹 애플리케이션 서비스 구현
3. Python Web-Scraping을 이용한 데이터 수집 및 시각화
  - ChatGPT API, OpenCV, Elasticsearch 활용
1. Python Data-Analysis 및 데이터 시각화

[ 프로젝트 명: Adopt a Friend – 유기동물 보호·입양·후원 통합 플랫폼 ]

### 1. 프로젝트 개요

‘Adopt a Friend’는 유기동물의 보호, 입양, 후원, 그리고 정보 공유를 한곳에서 관리할 수 있는 통합 플랫폼을 만드는 프로젝트입니다.

Java를 기반으로 개발했으며, 사용자가 손쉽게 입양 정보를 확인하고, 후원이나 입양 신청을 할 수 있도록 직관적인 UI를 구현했습니다.

### 2. 주요기능

- 보호소의 유기동물 공고 등록 및 조회 기능
- 입양 및 후원 신청 기능
- 쇼핑몰과 장바구니 기능을 통한 반려동물 용품 구매
- 입양 후기 게시판을 통한 사용자 간 경험 공유
- 회원가입, 로그인, 정보 수정 등 기본 회원 관리 기능

### 3. 주요 기여

담당 파트: 장바구니 및 쇼핑몰 UI, 두 파트의 연결 및 화면 전환 흐름 조정

- 쇼핑몰 상품 리스트 및 상세 페이지 구성
- 장바구니 담기, 삭제, 수량 조절 기능 구현
- 장바구니와 쇼핑몰 간 데이터 연동 및 이벤트 리스너 처리
- UI 통일성 확보를 위한 화면 디자인 및 버튼 배치 조정

### 3. 사용 기술

개발 언어: Java

- UI 구성: JPanel을 활용한 사용자 인터페이스 구현
- 개발 환경: Eclipse
- 데이터 저장: Java 객체 기반의 로컬 데이터 관리

### 4. 트러블 슈팅 및 성과

초기에는 쇼핑몰과 장바구니 간 데이터가 제대로 전달되지 않거나, 화면 전환 시 UI가 정상적으로 갱신되지 않는 문제가 있었습니다.

이를 해결하기 위해 공용 데이터 클래스를 별도로 구성하고, 패널 간 전환 구조를 개선하여 안정적으로 정보가 전달되도록 했습니다. 테스트를 반복하면서 상품 정보와 수량이 실시간으로 갱신되게 만들었고, 결과적으로 사용자 입장에서 자연스럽게 직관적인 쇼핑 흐름을 완성할 수 있었습니다.

### 5. 보완점&느낀점

- 보호소 관리자 계정과 일반 사용자 계정을 역할별로 세분화하여 권한 관리 강화
- 입양 신청 시 승인 절차 및 상태 추적 기능 강화
- DB 기반 유저 데이터 관리를 통해 정보의 지속적 저장 및 보호

이번 프로젝트를 통해 Java만으로도 충분히 구조적이고 직관적인 UI를 구현할 수 있다는 자신감을 얻었습니다. 특히 장바구니처럼 여러 화면이 서로 연결되는 기능을 맡으며, 데이터 흐름 설계와 사용자 경험의 중요성을 몸소 느낄 수 있었습니다.

또한 팀원들과 협력하면서 각자 맡은 기능을 통합하고 문제를 해결해 나가는 과정에서 소통의 중요성과 협업의 책임감을 배우는 값진 경험이 되었습니다.

2023.02 ~ 2023.04

## CJ푸드빌 뷔스 판교점

사회활동

### 1. 담당업무

손님 안내, 좌석 배정, 테이블 정리 등 매장 운영 지원

### 2. 문제 해결 및 대응 경험

주말 피크 타임에 예약 고객과 대기 손님이 겹치는 혼선이 발생, 즉시 동료들과 좌석 현황을 공유하고 안내 동선을 재정비해 대기 시간을 단축

### 3. 직무 연관성 및 배운점

실시간 문제 파악과 협업을 통해 팀 내 소통 및 문제 해결 능력을 강화함. 이는 개발 프로젝트에서 협업과 일정 조율 능력으로 이어짐

2024.08 ~ 2024.10

## 분당파크뷰이디아

사회활동

### 1. 담당업무

단독 근무 시간대의 주문 접수, 음료 제조, 고객 응대

### 2. 문제 해결 및 대응 경험

예상치 못한 단체 손님 방문 시 주문 순서를 재조정하고, 대기 고객에게 직접 안내해 불만을 최소화하며 매장을 안정적으로 운영

### 3. 직무 연관성 및 배운점

우선순위 판단과 침착한 대응을 통해 문제 해결력과 고객 중심적 사고를 습득, 이를 IT 직무에 접목해 사용자 요구 대응과 서비스 품질 향상 능력을 키움

## 자기소개서

### 커뮤니케이션과 몰입을 잘하는 개발자가 되겠습니다.

#### [나의 강점]

저의 강점은 팀 안에서 원활한 소통을 바탕으로 협업의 흐름을 만들어 가는 능력입니다. 정보과학 교육원과 솔데스크에서 진행한 팀 프로젝트를 통해, 의견을 나누는 데 그치지 않고 실제 결과로 이어지는 소통이 얼마나 중요한지 경험했습니다.

팀 프로젝트에서 장바구니 기능을 맡아 기한 내에 구현을 마친 뒤, 남은 시간에는 저와 연계되는 쇼핑물 파트를 맡은 팀원의 작업을 함께 살펴보며 도움을 주었습니다. 제가 맡은 파트가 아닌 팀원분의 파트이기에 팀원분의 의견을 존중하는 동시에 제 생각을 분명히 전달하 상대의 설명을 끝까지 듣고 논리적으로 조율하려 노력했습니다. 대화를 통해 서로 감정적인 충돌 없이 합의점을 찾을 수 있었고, 쇼핑물 파트의 기능은 팀원분이, 쇼핑물과 장바구니가 자연스럽게 이어지게 만들기 위한 전체적인 UI는 제가 맡아 진행하였습니다. 그 결과 프로젝트는 계획한 일정 안에서 안정적으로 마무리될 수 있었습니다. 이러한 경험을 통해 저는 협업에서 중요한 것은 말을 많이 하는 것이 아니라, 필요한 순간에 정확히 소통하고 팀의 방향을 정리하는 것임을 배웠습니다.

앞으로도 팀 프로젝트나 실무 환경에서 제 역할에만 머무르기보다, 전체 진행 상황을 함께 살피며 필요한 부분에 먼저 손을 보태는 개발자가 되고 싶습니다. 일정이나 기능 구현 과정에서 어려움이 생기면 혼자 해결하려 하기보다 팀원들과 상황을 공유하고, 함께 방향을 정리해 문제를 풀어가는 방식을 유지하겠습니다. 이러한 태도를 바탕으로 팀이 안정적으로 목표를 달성하는 데 기여하는 구성원이 되고자 합니다.

---

## [커뮤니케이션 능력]

어릴 적부터 사람들과 대화하는 것을 즐기며 자연스럽게 소통하는 법을 배워왔습니다. 초등학교 시절 학급 임원을 맡으며 다양한 성향의 친구들과 협력하고 이견을 조율하는 과정에서 의사소통 능력을 키웠습니다. 친구들과의 공동 활동을 통해 역할 분담과 효율적인 의사소통의 중요성을 배우고, 갈등이 생겼을 때는 서로의 입장을 이해하며 문제를 해결하는 방법을 익혔습니다.

이후 저는 대학 시절 80명 이상이 활동하는 동아리의 부회장을 맡으며, 다양한 구성원의 의견을 조율하고 합의점을 도출하는 커뮤니케이션 능력을 기를 수 있었습니다. 20살이라는 나이에 대형 조직의 운영진으로서 제가 가장 집중했던 것은 구성원의 목소리에 귀를 기울이는 것이었습니다. MT 장소를 선정할 때는 직접 가격과 시설을 비교 분석하며 운영의 효율성을 높였고, 단순한 공지 전달을 넘어 구성원들의 다양한 피드백을 실시간으로 수렴하며 운영진과 구성원 사이의 가교 역할을 수행했습니다. 특히 동아리 팀별 활동 시에는 늘 술선수범하여 서먹한 분위기를 먼저 깨고 활력을 불어넣는 역할을 자처했습니다.

이러한 노력으로 기존 구성원 대다수가 다음 학기에도 활동을 지속할 만큼 높은 만족도를 보였고, 여기에 긍정적인 입소문이 더해져 80명 이상이었던 인원은 한 학기 만에 140명을 돌파했습니다. 전 학기 대비 동아리 인원이 약 75% 증가하여 성공적인 결과를 이루어냈습니다.

---

## [지원동기 및 입사 후 포부]

어릴 적부터 컴퓨터를 다루는 일에 흥미를 느꼈고, 중학교 시절 처음으로 '개발자'라는 꿈을 가지게 되었습니다. 단순히 프로그램을 사용하는 것을 넘어 직접 무언가를 만들어내는 과정에서 느끼는 성취감이 저를 개발의 세계로 이끌었습니다. 고등학교 진학을 앞두고 진로를 확고히 하기 위해 광운대학교 정보과학 교육원 정보보호학과에 진학하였고, 개발과 보안의 기초를 체계적으로 배웠습니다.

개발은 단순히 기술을 구현하는 것을 넘어, 문제를 분석하고 해결 방안을 찾아내는 창의적인 과정이라는 점에서 큰 매력을 느꼈습니다. 이때부터 저는 이론적인 학습에 그치지 않고, 실제 현장에서 경험을 쌓는 것이 진정한 성장이라고 생각하게 되었습니다. 이러한 생각은 제가 빠르게 졸업을 결정하고 실무 중심의 경력을 시작하게 된 계기가 되었습니다. 현장 속에서 다양한 문제를 직접 마주하며 배우는 개발자가 되고 싶다는 확신이 지금까지의 원동력이 되고 있습니다.

정보과학 교육원에서 정보보호 및 코딩 기초를 학습하며 개발자로서의 기반을 다졌습니다. 이후 실무 중심의 경험을 쌓기 위해 스텝의 AI 개발자 양성 과정에 참여하였고, 프로젝트 중심의 교육에서 협업과 문제 해결의 중요성을 배웠습니다.

팀 프로젝트인 'Adopt a Friend' 유기 동물 입양 플랫폼 개발에 참여하여 장바구니 및 쇼핑물 UI 구현, 데이터 연동 구조 개선을 담당했습니다. 초기에 패널 간 데이터 전달 문제로 UI 갱신이 원활하지 않았지만, 공용 데이터 클래스를 직접 설계하여 문제를 해결하였습니다.

이 과정에서 단순한 기능 구현을 넘어 데이터 흐름과 구조적 설계의 중요성을 깊이 이해할 수 있었습니다.

무엇보다 팀원들과의 협업 과정에서 소통의 힘을 체감했습니다. 다양한 의견이 오가는 과정에서 제 생각을 적극적으로 표현하며 논리적으로 설득하는 법을 배웠고, 최종적으로 프로젝트 완성도를 높일 수 있었습니다. 이 경험은 개발뿐만 아니라 협업에서도 성장의 전환점이 되었습니다.

협업이 필수적인 개발자 직무에서 저는 의사소통 능력과 업무에 대한 몰입력을 강점으로 삼아 조직에 이바지하고자 합니다. 입사 초기에는 회사의 기술 공유 및 문서화 문화에 적응하도록 집중하며, 탄탄한 백엔드 설계를 위한 Java와 Spring Boot의 실무 적용법을 익히는 데 힘쓰겠습니다. 새롭게 배우는 기술 지식과 트러블슈팅 경험을 꼼꼼히 기록하고 공유하여, 저의 성장이 곧 팀의 자산이 되는 흐름을 만들겠습니다. 나아가 장기적으로는 대규모 사용자의 데이터를 안정적으로 처리하는 고성능 시스템 아키텍처를 구축하여, 회사가 시장의 변화에 흔들림 없이 대응하도록 돕는 것이 저의 큰 목표입니다. 빠르게 변화하는 IT 환경 속에서도 꾸준히 배우고 도전하며, 기술적 역량뿐만 아니라 사람과 기술을 연결하는 개발자로 성장하겠습니다.