

박준우

Backend Developer(신입 개발자)



“ ‘해야 하면 할 것이고, 하고자 하면 될 것이다’. 이것이 저를 최고로 성장시키는 신념입니다. 단순히 시키는 것만 하며 시간을 보내는 것이 아닌, 한 번 더 생각하여 회사에 도움이 되는 사람이 되고자 합니다! ”

기본사항

생년월일 1992년 11월 27일 (26세) 연락처 010-5052-8942
이메일 korca02220@naver.com

학력사항

2008.03~2011.02 효원 고등학교 졸업
2011.03~2018.03 세명대학교 컴퓨터학부 졸업예정
학점 4.12/4.5

자격사항

종류	발급기관	취득일
정보처리기사	한국산업인력공단	2017.05.26
정보처리산업기사	한국산업인력공단	2016.05.06
정보처리기능사	한국산업인력공단	2013.12.13

지원동기

미래의 저의 목표는 최고이자 정점입니다. 단순하고 누구나 생각할 수 있는 목표지만 저는 분야에 막론하지 않고 누구에게나 인정받을 수 있는 최고가 되고 싶습니다. 이후에 제가 스스로도 최고라고 느낄 수 있을 때, 제가 갖고 있는 아이디어와 기술력을 통해 사업을 하고자 합니다. 물론 쉽지 않고, 정말 어렵다는 것은 잘 알고 있습니다. 하지만 지금처럼 계속해서 새로운 것에 호기심을 가지며, 현대 기술에 뒤처지지 않으려 노력하는 지금 모습 그대로라면 10년 뒤에는 원하는 목표에 도달했을 꺼라 생각합니다. 그 과정 중 현대기술을 이용하여 미래지향적인 기술을 개발하는 기업을 통하여 자극제 삼는다면 지속적인 성장을 원하는 저에게 엄청난 시너지를 얻을 수 있을 거라 생각했습니다. 제 자신이 최고라는 목표로 성장하기 위해서는 훌륭한 롤 모델이 될 기업이 필요했습니다. 그렇다고 이것이 단순히 기업에서 일하며 성장의 도구로 생각하지 않고, 내 자신이 성장하면 기업도 성장한다는 생각으로 모두가 알 수 있게 기업에 발자취를 남기고 싶습니다. 이러한 동기가 지원의 이유가 되며, 지금의 제 마음가짐을 잃지 않는다면 멀지 않은 미래에는 최고가 되고, 최고의 기업에서 인정받는 제 자신을 볼 수 있을 거라 믿어 의심치 않습니다.

프로젝트 경험

프로젝트명	진행 기간	요약
GameManager	2015.09 ~ 2015.11	C++을 통한 객체지향기반의 협업 프로젝트

프로젝트 설명

첫 프로젝트로 친구들(2명)과 함께 같이 개발한 프로젝트. C++을 기반으로 각자 미니게임(가위바위보, 로또, 러시안 룰렛)을 만들고, 이를 이용할 플레이어 생성 및 플레이어 별 독립적인 상태 등을 이용하여 오락실 느낌을 프로그램을 개발함. 캡슐화를 직접 써보기 위해 모듈을 분리하여 클래스화 하여 관리, 다형성 구현을 위해 가상 객체를 만들어 독립된 상태의 각기 다른 객체를 만들도록 시도함.

본인의 경우 가위바위보 게임 개발과 전체 게임들을 하나로 묶어 관리할 메인 소스 부분을 개발하였고, 친구들 모두 각각 게임을 개발하고 공통된 부분이나 잘 해결되지 않던 부분은 각자 나름대로 코드를 작성 후 최적의 코드로 채택하고 보완하며 개발.

프로젝트명	진행 기간	요약
Finding the Rabbit	2017.03 ~ 2017.06	pygame(Python 라이브러리)를 통한 게임 개발

프로젝트 설명

게임프로그래밍 과목에서 각자의 게임을 개발하는 프로젝트 중 주력언어인 python을 통하여 개발을 해보기로 하였고, pygame 라이브러리를 통해 개발함. 게임 캐릭터 디자인, 음향 효과, 오프닝 영상 등 직접 제작하였고, 필요한 부분에 대해서는 오픈소스를 이용하여 개발하였음. 게임 소스 개발뿐만 아니라 게임의 완성도를 높일 요소들을 함께 개발하며 여러 가지 경험을 하였음. 개발 시간 관리를 위해 주차별로 목표를 나뉘어 단위별로 개발을 하며 효율적으로 시간을 활용해서 개발함.

프로젝트명	진행 기간	요약
Django website	2017.07 ~ 2017.08	Django 웹 프레임워크를 통한 블로그 사이트 개발

프로젝트 설명

웹 개발에 관심이 있던 중 python의 웹 프레임워크인 django를 통하여 개인 블로그 사이트를 개발해보기로 함. 프론트 페이지는 bootstrap3 템플릿을 이용하여 실질적으로 필요한 작업의 수를 줄이고 서버 중심으로 개발하였음. 다양한 경험을 위해 CBV/FBV 방식 모두 사용하여 개발하였다. 또한 django에서 기본적으로 제공하는 내부 라이브러리를 사용하여 로그인/회원가입을 구현했고, API를 활용하여 SNS 계정을 통한 로그인/회원가입 및 지도 위젯을 만들어 블로그 글 작성시 자신의 위치를 나타낼 수 있도록 함. 기본기에 충실하여 개발했기 때문에, 다소 실험적인 요소는 크게 없었으나 django에 대해서 더 공부하던 중 기본개념을 잡아주는 프로젝트였다.

자기소개서

안녕하세요 현재 세명대학교 컴퓨터학부에서 4학년으로 재학 중이며 졸업을 앞둔 학부생입니다. 대학교 학과를 적성에 맞춰서 지원했기 때문에 학교에서의 강의, 프로젝트에 대해서 열정적으로 참여하였고, 그 과정 중 다양한 언어와 지식을 습득했으며, 터득한 지식들을 기반으로 여러 가지 프로젝트를 진행했습니다. 대표적으로 C++, python 두 가지를 주력으로 삼아서 2학년 때에는 객체지향에 기반한 프로젝트를 친구들과 협업으로 진행 하였고, 4학년 때에는 python을 이용한 게임프로젝트 및 개인적으로 Django를 이용한 웹 사이트를 만들었습니다. 이 과정에서 협업의 효율성과 진행 방식, 검색과 서적을 통한 정보 습득, 계획수립 방법 등에 대해서 어느 정도 느끼며 새로운 경험을 얻었습니다. 그밖에 세 개 이외에도 여러 가지 일들을 진행했지만, 원하는 결과를 얻지 못했거나 생각과 달리 진행되어 도중에 프로젝트를 끝낸 적도 여러 번 있었습니다. 예를 들어 친구들과 앱을 만들기로 했으나 의견충돌로 도중에 중단했고, 라즈베리파이를 이용해 프로젝트를 진행하고 결과까지 만들었으나 원치 않는 결과와 시간적 제한에 프로젝트를 끝냈습니다. 하지만 단지 실패했다고 생각하지 않고 왜 좋지 않은 결과가 나왔을까에 대해서 스스로 되돌아보게 되는 계기가 되며, 그로 인해 프로젝트 진행에 있어서 계획의 중요성, 팀원들과 의사소통, 현실적인 목표 수립 등을 제 나름대로의 노하우나 어떻게 진행해야 할지 등 소중한 경험을 얻었습니다.

평소에 호기심이 많아 이것저것 손대며 직접 경험해보는 스타일이라 항상 자기개발에 시간과 비용을 아끼지 않았고, 지금도 기계학습과 관련해서 공부를 진행하고 있습니다. 또한 자기개발에 있어서 다양한 사람들과 함께 스터디 모임으로 공부하고 간단한 프로젝트를 진행한 경험이 있고, 정보 습득을 위해서 소규모로 열리는 강연, 컨퍼런스 등에 참가한 경험도 있습니다. 이러한 과정 들을 통해서 몰랐던 것들을 알게 되고, 새로운 지식을 터득하며 즐거움을 느꼈습니다. 기회가 온다면 언제 올지 모르는 것이기 때문에, 된다면 여러 가지 모임참가 및 개인공부를 통해 계속해서 스스로를 발전시키려고 노력하고 있습니다.

저의 꿈은 훗날 인정받는 CEO가 되는 것입니다. 물론 어릴 때부터 이러한 꿈을 꾸게 된 것이 아니라 대학교 과정 중 프로그래밍에 대해 좀 더 깊게 알게 되면서 이 분야에서 최고가 되고 싶고, 회사를 이끌어 보고 싶은 야망이 생기면서 CEO라는 꿈을 꾸게 되었습니다. 허나 이것이 단순히 꿈만 보고 달려드는 그런 사람을 말하는 것이 아닌, 능력을 통한, 그에 맞는 대가를 통해 인정받는 사람으로 거듭난 후의 꿈이라 말하고 싶습니다. 즉, 높은 위치에 서고자 한다면 그에 맞는 능력을 갖춰야 된다고 생각하기 때문에 항상 목표를 향해 도달하고자 합니다. 다소 허풍 같은 꿈이라고 생각할 수도 있으나, 저는 현실적으로 생각해서 최고가 되고 싶고, 최고가 되려면 인정을 받아야 되기 때문에 그에 맞는 사람이 되기 위해 저와 비슷한, 최고가 되고 싶어 하는 사람들이 꿈을 꾸는 회사에서 일하고 싶습니다. 최고를 꿈꾸는 사람들과 일하면 저 또한 같이 성장할 수 있고, 꿈에 가까워 질 수 있다는 생각을 갖고 있기 때문입니다. 비록 개인적인 생각이나 이러한 목표에 대한 야망이 저를 최고의 개발자를 만들어 줄 것이라 믿어 의심치 않습니다.

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 박준우