

인적사항



이름	김민우
생년월일	1999.02.21
Email	Kimminu0221@gmail.com
연락처	010-7336-2271
주소	인천광역시 계양구
병역사항	만기전역

학력

- 2023.03 ~ 재학중	인하공업전문대학	컴퓨터정보공학과	(졸업예정)	학점 4.1/ 4.5
- 2017.03 ~ 2022.08	한서대학교	항공전자공학과	(2 학년 수료)	학점 2.5/4.5
- 2014.03 ~ 2017.02	계산공업고등학교	컴퓨터정보전자과	(졸업)	

자격증

- SQLD	(2024.09)
- MOS Master	(2023.12)
- 1 종 보통 운전면허	(2020.08)
- 전자기능사	(2016.07)

수상 내역

- 2025 동계 한국컴퓨터정보학회 우수논문상	(2025.01)
---------------------------	-----------

경력 사항

- (주)디페트엠	2016.11 ~ 2017.02	제품 생산 현황 관리 및 자재 관리
-----------	-------------------	---------------------

기술 스택 / Skill Set

Front-End	JavaScript, XML, JSP
Back-End	Python, C#, Java
Database	MySQL
Version Control	Git/GitHub

프로젝트

날씨, 캘린더, 일정관리를 하나로 합쳐 만든 통합 앱 (프로젝트명: Triplan)

작업 기간	2024.09 ~ 2024.12 (15 주)	
인력 구성	3 인(UX/UI, back-end 1 명, back-end, database 1 명, back-end, API 연동 1 명)	
프로젝트 목적	이 프로젝트는 캘린더와 날씨, 일정 관리 기능을 하나로 통합해 사용자의 편의성을 높인 안드로이드 일정 관리 앱입니다. 실시간 날씨 정보와 연동된 알림 시스템을 이용해 유동적인 일정 관리를 돕고, 이 과정을 통해 안드로이드 앱 개발과 RoomDB 활용 능력을 키우고자 했습니다.	
주요업무 및 상세역할	PM 프로젝트 기획 및 전체 일정 관리 및 최종 빌드 Room Database 스키마 설계 및 구축 (일정, 알림 데이터 관리) WorkManager 를 활용한 백그라운드 날씨 조건별 알림 시스템 구현 데이터베이스 버전 호환성 문제 해결 및 API 데이터 필터링 로직 최적화	
사용언어 및 개발환경	UX/UI	XML
	Language	Java
	IDE	Android Studio
	Database	Room Database
	API	OpenWeatherMap API
	Tool	Git/GitHub, Notion
느낀 점	<p>이번 프로젝트는 제가 미처 경험해보지 못한 새로운 영역에 도전하고자 하는 마음으로 시작했습니다. 하지만 막상 시작해보니, 자신감과 달리 저의 부족한 점을 마주하는 순간이 더 많았습니다.</p> <p>초기 기획 단계에서 아이디어를 낼 때 까지만 해도 순조로웠으나, 그것을 실제 설계와 개발 단계로 구체화하는 과정은 완전히 다른 차원의 문제였습니다. 어떻게 구현할까 라는 생각에 많은 시행착오를 겪었지만, 다행히 팀원들과 교수님의 조언, 그리고 다양한 참고 자료 덕분에 방향을 잃지 않고 프로젝트를 완수할 수 있었습니다.</p> <p>첫째, 웹과 앱의 사용자 경험 차이를 체감했습니다. 마우스로 정교하게 조작하는 웹 환경과 달리, 손가락 터치를 기반으로 하는 앱 환경은 조작 방식의 디테일이 매우 달랐습니다. 이를 보완하기 위해 팀원 및 주변 지인들을 대상으로 테스트를 진행했고, 그 피드백을 통해 미세한 조작감의 차이를 잡아내며 사용자 친화적인 UI 와 조작을 해결할 수 있었습니다.</p> <p>둘째, 백그라운드 기능 구현의 복잡성입니다. 평소 사용자로서 편리하게 쓰던 알림이나 시간 설정 기능이 개발자 입장에서는 매우 까다로운 작업임을 알았습니다. 단순히 로직을 짜는 것을 넘어, 앱이 꺼져 있을 때도(Background) 작동하도록 시간을 설정하고 사용자에게 권한을 요청하는 등 안드로이드 시스템의 다양한 조건을 충족시켜야 함을 배웠습니다.</p> <p>셋째, 데이터베이스(DB) 설계와 실제의 괴리를 좁혀가는 과정이었습니다. 처음 설계했던 테이블 구조가 실제 개발에는 맞지 않아 수정하는 경우가 빈번했습니다. 특히 특정 조건을 처리하기 위해 데이터 타입을 Text 로 저장할지 Boolean으로 저장할지 고민하고, 저장된 데이터를 다시 필요한 타입으로 변환하여 백엔드 로직에 적용하는 과정을 통해 데이터 핸들링 능력을 키울 수 있었습니다.</p> <p>이번 프로젝트는 단순히 코드를 작성하는 기술을 넘어, 기획부터 사용자 경험, 그리고 시스템 내부의 데이터 흐름까지 배울 수 있었고 팀원 과의 소통과 필요성을 크게 느끼는 프로젝트였습니다.</p>	
참고자료	https://github.com/mainu0221/ProjectAndroid	

2D 횡스크롤 로그라이트 게임 (프로젝트명: 페르마타)

작업 기간	2025.03 ~ 2025.06 (15 주)
인력 구성	2 인(그래픽, UX/UI, back-end 2 명)
프로젝트 목적	이 프로젝트는 인디 게임 시장의 주류 장르인 로그라이트를 분석하고 직접 구현함으로써, 장르적 재미와 기술적 완성도를 동시에 검증하고자 했습니다. 특히 단순한 코드 구현을 넘어 그래픽 리소스 제작과 시스템 연동까지 직접 수행하며, 기획부터 출시 빌드까지의 전체 개발 파이프라인을 아우르는 융합형 인재로 성장하는 것을 목표로 하였습니다.
주요업무 및 상세역할	프로젝트 구조 설계 및 일정 관리 및 최종 빌드 그래픽 디자인 (스테이지, 타일, 오브젝트, 적, 스킬 등) 스테이지 배치 및 설계 제작 물리 연산 및 전투 데이터 구조화
사용언어 및 개발환경	UX/UI Unity Engine Language C# IDE Unity Graphic Libresprite Tool Unity Version Control DevOps, Notion
느낀 점	<p>이번 프로젝트는 웹 개발과는 다른 게임 엔진 특유의 개발 구조를 익히고, 기획부터 리소스 제작, 빌드까지 전 과정을 개발하며 개발자로서의 시야를 넓히는 계기가 되었습니다.</p> <p>첫째 모든 로직이 중앙에서 순차적으로 실행되는 웹 개발과 달리, 수많은 그래픽 오브젝트에 기능별 스크립트가 할당되어 상호작용하는 컴포넌트 기반 개발 방식을 새롭게 경험했습니다. 객체 단위로 기능을 분리하고 결합하는 과정을 통해, 보다 유연하고 재사용 가능한 코드를 작성하는 역량을 기를 수 있었습니다.</p> <p>둘째 기획과 구현의 괴리감, 그리고 시간 분배와 관리의 중요성 개발 과정에서 가장 크게 깨달은 점은 기획을 실제 결과물로 구현하는 과정의 난이도였습니다. 초기 컨셉과 디자인 방향성은 팀원들과의 협의를 통해 빠르게 결정되었으나, 이를 실제 게임 리소스로 구현하고 배치하는 것은 전혀 다른 차원의 문제였습니다. 단 하나의 캐릭터를 구현하기 위해서도 이동, 공격, 피격 등 수많은 애니메이션 프레임이 필요했고, 이 방대한 리소스를 제작하고 코드로 연결하는 데 예상보다 훨씬 많은 시간이 소요되었습니다. 코딩 실력만큼이나 전체적인 리소스 파이프라인을 파악하고 현실적인 일정 관리를 하는 것이 프로젝트 성공의 핵심임을 뼈저리게 느꼈습니다.</p> <p>셋째 보이지 않는 디테일에서 레벨 디자인이란 단순히 적의 체력이나 공격력 같은 수치를 조절하는 것이 아님을 배웠습니다. 캐릭터의 이동 속도, 플레이어의 시야에 따른 인지 범위, 오브젝트 배치 간격 등 미세한 변수들이 유기적으로 결합되어 게임의 템포와 긴장감을 결정했습니다. 플레이어가 느끼는 자연스러운 조작감과 몰입감이 사실은 개발자의 치밀한 설계와 수많은 테스트 끝에 나온 치밀한 설계와 디테일임을 알게 되었습니다.</p>
참고자료	https://www.notion.so/RT-2b394fc9c7c780dcba92df657ff1770c

AI 를 활용한 운세보기 사이트 (프로젝트 명: 오늘의 운세 사이트)

작업 기간	2024.10 ~ 2024.12 (7 주)	
인력 구성	1 인(UX/UI, back-end)	
프로젝트 목적	이 프로젝트는 최신 LLM(Large Language Model) API 를 웹 서비스에 통합하여, 사용자 맞춤형 운세 콘텐츠를 실시간으로 제공하는 AI 기반 서비스를 구축하고자 했습니다. JSP 환경에서 백엔드 로직과 MySQL 연동 및 외부 API 통신 과정에 숙달하여 풀스택 개발 역량을 목표로 하였습니다.	
주요업무 및 상세역할	프로젝트 기획 및 전체 일정 관리 및 최종 빌드 HTML/CSS 운세 입력, 결과, 기록 관리 페이지 구현 JSP 기반 로직 구현 (사용자 인증/로그인, 입력데이터 처리 및 결과 출력) OpenAI API 연동 및 효율적인 응답 생성을 위한 프롬프트 작성 MySQL 스키마 설계 및 구축 (사용자 계정, 정보, 운세기록)	
사용언어 및 개발환경	UX/UI	HTML/CSS
	Language	JSP/Java
	IDE	Eclipse
	Database	MySQL
	API	OpenAI API
	Tool	Git/GitHub
느낀 점	<p>이번 프로젝트는 JSP 와 AI 를 접목하며 웹 서비스의 핵심인 데이터의 권한과 제어에 대해 깊이 있게 배우는 계기가 되었습니다.</p> <p>첫째, 관리자와 사용자 페이지를 분리하며 인증의 중요성을 배웠습니다. 단순히 로그인만 되면 끝나는 것이 아니라, Session 에 누가 접근을 하는지 확인하여 관리자만 접근할 수 있는 페이지와 기능을 분리하는 과정을 직접 코드로 구현했습니다. 이를 통해 다양한 보안 방법의 하나를 배웠고 관리자 계정이란 개념에 대해 배웠습니다. 서로 용도가 다르다 보니 개발하는 과정에서 기능을 구현 후 덧붙이는 것이 아니라, 설계 단계부터 고려해야 하는 필수 요소임을 배웠습니다.</p> <p>둘째, 사용자별 데이터 조회를 구현하며 데이터 프라이버시와 SQL 로직을 익혔습니다. 모든 운세 기록이 DB 에 쌓여있는 상태에서, 로그인한 사용자의 ID 와 매칭되는 데이터만 정확히 선별하여 보여주는 쿼리를 작성했습니다. 이 과정에서 다중 사용자가 접속하는 웹 환경에서 개인의 데이터를 어떻게 격리하고 보호해야 하는지를 배웠습니다.</p> <p>셋째, 프롬프트 엔지니어링을 반복하며 비정형 데이터를 제어하는 논리력을 길렀습니다. AI 가 예상치 못한 답변을 내놓거나 형식이 깨지는 문제를 겪으며, 단순히 명령을 내리는 것을 넘어 AI 가 이해할 수 있는 명확한 조건과 예시를 주는 것이 필수적임을 알았습니다. 수십 번의 프롬프트 수정을 거쳐 원하는 결과를 얻어내는 과정을 통해, 모호한 문제를 논리적인 제약 조건으로 해결하는 엔지니어의 태도를 갖추게 되었습니다.</p>	
참고자료	https://github.com/mainu0221/JspProject	

자기소개

안녕하십니까. 위기를 기회로 바꾸는 끈기와 팀워크로 성장하는 개발자 김민우입니다.

재학 중 앱과 유니티 게임 등 다양한 팀 프로젝트를 수행하며 낯선 기술 환경에 부딪혔습니다. 하지만 혼자 고민하기보다 팀원들과 적극적으로 피드백을 나누고 코드를 크로스체크하며 난관을 이겨냈습니다. 이를 통해 기술적 문제는 개인의 역량에 팀의 소통이 더해질 때 가장 완벽하게 해결됨을 배우고 경험했습니다.

이러한 집요함은 과거의 시행착오를 극복하는 과정에서 길러졌습니다. 항공전자에서 컴퓨터공학으로 전향하며 겪은 공백과 방향을 단순한 실패로 두지 않고, 남들보다 더한 끈기와 성실함으로 채웠습니다. 그 결과 높은 전공 학점을 받으며 제 선택과 노력이 틀리지 않았음을 증명했습니다.

입사 후, 업무의 본질을 빠르게 파악하여 팀에 확실하게 융화되겠습니다. 항상 더 나은 방법을 고민하고 동료와 협업하며, 안정적이고 효율적인 개발을 구축하는 데 기여하는 개발자가 되겠습니다.

이력서를 검토해 주셔서 감사드립니다.

저의 끈기와 경험을 바탕으로 빠르게 성장하고 회사에 이바지할 수 있는 개발자가 되겠습니다. 감사합니다.