신입개발자 이력서_황영상

🙏 **안녕하세요. 황영상입니다**

- 개발하고 이해한 내용을 다른 사람에게 쉽게 설명할 줄 아는 것을 중요하게 생각합니다!
- 배운 발자취를 기록하고, 본인의 자료로 잊은 것을 돌아볼 수 있도록 하는 것에 흥미가 많습니다.
- 👩‍🔧주요기술은 **Python, Django, DRF** 입니다.

✨Contact

> 🗨️Email : migdracios@gmail.com
> 💾Github : https://github.com/migdracios
> 💻Blog : https://velog.io/@migdracios
> 📜Portfolio : https://github.com/migdracios/portfolio

🖋️Skills

Backend

Aa Stack	비고
Python	프레임워크를 사용할 수 있는 수준
Flask	Micro Service 기반의 빠른 POC 가능
Django	MTV 패턴 이해, TDD 중심 개발 경험
DjangoRestFramework	Serializer를 활용한 RESTful API, 커스텀 validation 개발

Database

Aa 이름	비고
MongoDB	Document DB에 대한 이해, Flask 연동 개발 경험
sqlite	관계형 데이터베이스에 대한 이해, Django 연동 개발 경험
PostgreSQL	Django 연동 개발 경험

Devops, ML

Aa 이름	비고
Docker	NGINX, Gunicorn을 활용한 이미지 빌드 Docker 컨테이너 구조 이해, Dockerfile 작성 경험
AWS EC2	Django 기반의 배포 환경 구축 가능 백엔드 배포 및 지속적인 업데이트 경험, HTTPS 인증
AWS S3, CloudFront	프론트엔드 정적 배포 및 HTTPS 인증
Machine Learning	PyTorch Segmentation, Doc2Vec 라이브러리를 활용한 AI 서비스 개발 경험 및 메커니즘 이해

Frontend

Aa 이름	비고
HTML, CSS	백엔드 데이터를 구현하기 위한 기본 요소 개발 가능
Javascript	JQuery, fetchAPI를 사용하여 백엔드 데이터 처리 및 구현 가능

📜 개발 프로젝트 및 담당역할

🐢 거뮤니티

- **초보 개발자를 위한 질의응답 커뮤니티**
- Docker를 사용한 컨테이너 빌드
- S3 이미지 업로드 기능 구현
- AWS EC2, S3-CloudFront HTTPS 배포

👨‍🎨 윤전

- **유화 머신러닝 모델을 적용한 이미지 SNS**
- 이미지 업로드로 유화형 이미지 변환
- 학습된 유화모델로 기존 ML모델을 변경해 업로드 속도 개선

🍳 혼자서도잘해요리

- **1인가구를 위한 레시피 제공, 추천 웹**
- 게시판의 CRUD 기능 구현
- Doc2Vec 모델을 적용하여 토큰 유사도 데이터가 저장된 CSV 파일을 활용

🎨 AI카멜레온

- **세그멘테이션을 활용한 이미지 변환 웹**
- Flask를 사용한 이미지 업로드 및 변환
- GIF를 적용하여 ML모델 서비스 기획

✍️ 학력

2022.04 ~ 2022.08	스파르타 코딩클럽 내일배움캠프 AI 2기 수료
2021.12 ~ 2022.04	스파르타 코딩클럽 내일배움단 메이킹챌린지 9~12기 참여
2021.02 ~ 2022.02	학점은행제 멀티미디어 전공 학사 졸업
2020.02 ~ 2021.06	SBS 게임아카데미 게임기획과정 수료
2013.03 ~ 2019.12	전남대학교 멀티미디어 전공 중퇴

✍️ 자기소개

🚩 개발자가 되고 싶은 이유

게임기획자로 공부하던 도중 게임 시스템을 개발하기 위한 입장에서 기획서를 적기 위해 개발에 입문했습니다. 개발 중에 느낀 소감은 **“기획보다는 개발이 조금 더 아이디어를 구현하는 것에 적극적인 역할로 참여가 가능하겠구나”** 라는 생각에 본격적으로 개발에 몰입하기 시작했습니다.

평소 만들고 싶었던 아이디어들을 구현할 수 있겠다는 점에서 개발자는 제게 아주 매력적인 직무로 다가왔습니다. 다양한 프로젝트를 경험하고, 또 구현하기 위해서 끊임없이 새로운 것을 공부해야 한다는 사실 또한 굉장한 흥미를 느낄 수 있는 부분이었기에 개발 직군에 대한 열정을 가지게 되었습니다.

🚩 나의 강점

타인에 비해 저 스스로 강점이라고 느끼는 부분은 바로 **설명과 문서화**에 집중한다는 점에 있습니다. 프로젝트를 하면서 맞닥뜨렸던 문제를 해결하는 것에 집중했지만, 기록하지 않으면 **금새 잊게되고 다시 같은 문제를 같은 문서를 찾아 반복한 경험**은 제게는 개발 외적인 부분일지라도 그것을 문제라고 인식했습니다. 기억나지 않는 문제는 다시 찾아볼 수 있지만, 매번 그래서는 안된다고 생각했기에 그것을 코드에 짤막하게 쓰고 끝나는 것이 아니라 스스로 **팀원에게 트러블슈팅의 내용 및 해결책을 쉽게 이해할 수 있도록 설명하고 기록하는 것**으

로, 다시 그 문제에 직면했을 때는 본인이 기록한 문서를 다시 찾아보는 것으로 지식을 조금 더 오랜 기간 보존하기 위해 힘썼습니다. 그 결과, 스스로가 **문제를 해결하는 것을 반복적인 노동으로 생각하지 않으며** 가지고 있지 않은 새로운 지식으로 쌓아나갈 수 있게끔 개발에 몰입할 수 있도록 실력을 키울 수 있었습니다.

🚩 나의 성장 목표

기록하면서 꾸준히 성장하는 한편, **스스로 개발의 방향성을 제시할 수 있도록 체계를 갖춘 협업을 터득하는 것**을 성장 목표로 삼고 있습니다. 팀 프로젝트를 하면서 각자 다른 팀원들이 프로젝트 전체를 이해하면서 성장하기 위해서는 **애자일 프로세스를 적용**하여 필수적인 것부터 챌린지한 코드를 구현할 수 있도록 순차적인 개발 방법을 추구하는 한편, Zenhub를 사용하여 빠르게 구현이 완료된 **코드의 현황을 파악하고 이슈를 관리**하며, 코드 리뷰, 페어 프로그래밍, 트러블 슈팅 문서화 등의 작업을 통하여 **팀 전체가 프로젝트 전체를 이해하기 위해 같이 노력하는 것을 목표로 개발**하였습니다. 팀원 전체의 실력에 대해서 고민하기 보다 필수기능을 현업과 같은 형태로 흉내내면서 팀이 나중에 개발자가 되어 실제 프로젝트에서도 협업을 하기 위한 역량을 기를 수 있도록 한 시간들이 코더가 아닌 개발자로서 스스로 발돋움 할 수 있는 계기가 되었다고 생각합니다.

이를 현업에서 제대로 배워 갖춘다면, 문제 해결을 위한 적절한 절차와 함께 협업을 통한 팀으로써의 프로젝트 개발의 효율을 추구할 수 있을 것이라는 마음으로 성장 목표를 설정하고 있습니다.