|  |
| --- |
| **Curriculum vitae (이력서)** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 지원 분야 | 웹 개발자/백엔드 개발자 | 희망 연봉 | 회사 내부 규정 적용 |
| 성명 영문 | Kang Min-Kue | 성명 한글 | 강민규 |
| 생년월일 | 1991년 11월 7일 | 홈페이지 | https://github.com/min1461 |
| E - Mail | [min1461@naver.com](mailto:min1461@naver.com) | 휴대전화 | 010-8882-5155 |
| 주 소 | 강원도 강릉시 회산동 서희스타힐스 102동 805호(이전 가능) | | |

**Profile Info (학력 사항)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 기간 | 학력 | 졸업 여부 |
| 2010.03~2016.02 | 용인 명지대학교(정보통신공학과) | 자퇴 |
| 2007.03~2010.02 | 이천 제일고등학교(이과) | 졸업 |

**Education (교육 이수)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 기간 | 과정명 | 시수(H) | 교육기관 |
| 2020.10.22~2021.04.14 | JAVA 기반 SW 개발자 양성 과정 | 720H | KG ITBANK |
| 2020.09~2020.10 | JAVA 단과 교육과정 | 60H | KG ITBANK |

**Education (교육세부내용)**

|  |  |
| --- | --- |
| 과정명 | 교육 내용 |
| JAVA 기반  SW 개발자 양성 | 응용소프트웨어 개발을 위해 운영체제, 데이터베이스, 네트워크의 기초 기술을 적용하고 응용개발에 필요한 환경 구축,  UI 요구사항을 확인하여 설계한 UI 설계를 기반으로 화면을 구현,  애플리케이션 설계를 기반으로 개발에 필요한 환경을 구성하고, 프로그래밍 언어와 도구를 활용하여 공통모듈, 업무 프로그램과 배치 프로그램을 구현,  모듈 간의 분산이 이루어진 경우를 포함하여 단위 모듈 간의 데이터 관계를 분석하여 이를 기반으로 한 메커니즘을 통해 모듈 간의 효율적인 연계를 구현하고 검증,  애플리케이션 배포 환경을 구성하고, 구현이 완료된 애플리케이션의 소스 검증 및 빌드를 수행하여 운영 환경에 배포,  응용소프트웨어 개발에 사용되는 프로그래밍 언어의 기초문법을 적용하고 언어의 특징과 라이브러리를 활용하여 기본 응용소프트웨어를 구현,  네트워크 프로그램을 구현하기 위한 네트워크 개발환경을 분석하고, 단계별로 요구되는 기능을 코딩하고, 테스트하는 능력과 프로그래밍 개발과정에서 발생할 수 있는 오류를 디버깅하여 프로그램을 최적화,  업무 분석가가 수집 분석 정의한 요구사항과 이에 따른 분석모델에 관해 확인 및 현행 시스템에 대해 분석,  요구사항대로 응용소프트웨어가 구현되었는지를 검증하기 위해 분석된 테스트 케이스에 따라 테스트를 수행하고 결함 조치 할 수 있도록 학습하였습니다. |
| JAVA 단과 교육 | Java 언어의 기본 개념과 활용 분야에 대해 알 수 있고 Java 개발환경을 구현하고 기본 자료형과 연산자, 표준 입출력 함수 등을 활용,  조건문, 반복문을 학습하고 프로그램을 제어하는 방법을 익히고 배열과 클래스에 대해 학습하고 실습을 통해 응용 방법을 학습하며 예약어에 대해 학습하고 상속의 다양한 환경을 익혔습니다. |

**Certification (자격증, 수상내역, 장학금내역)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 취득일 | 자격증(수상명) | 발행처 |
| 2021.02 | 정보처리기능사(필기) | 한국산업인력공단 |
| 2013.01 | 자동차 운전면허증(1종 보통) | 강릉 운전면허시험장 |

**Career (경력, 아르바이트, 사회활동, 봉사활동)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 기간 | 근무처 | 담당업무 |
| 2019.08 ~ 2020.08 | 그린켐 | 압출, 장비 조작, 재고관리 등 |
| 2016.06 ~ 2018.01 | 금호타이어 | 타이어 판매, 매장관리 등 |
| 2013.05 ~ 2016.02 | SKT | 판매 상담, 판촉, 매장관리 등 점장 업무수행 |

**Profile Info II (병역 및 특기)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 병역 | 병역면제사유 | 취미 | 특기 |
| 육군 만기 전역 | - | 볼링, 포토샵 | 에러 검출 |

**Technology (보유기술)**

|  |  |
| --- | --- |
| 기술분류 | 보유기술 |
| Language | [JAVA]  - 자바 문법 습득  - JDBC 개념 이해 및 데이터베이스와 연동  - GUI와 AWT 활용  - 이벤트의 개념과 이벤트 처리 방식의 이해 및 활용 가능  - 간단한 계산기 및 달력 구현  [JSP]  - Java Bean을 활용, Set/Get 메소드를 이용해 DB와 연동하여 DB 입출력  - Model1 / Model2 기반 개발 |
| DBMS | [Oracle 11g]  - DB 설치 및 기본 SQL 작성  - DB 모델링 기법 및 정규화  - 트랜잭션의 개념과 처리 방법과 PL/SQL 작성 |
| WAS | [Tomcat 8.5]  - 서버 구축 작업 및 사용 가능 |
| TOOL | [IDE / DB Tool]  - Eclipse를 이용한 자바 코드 작성  - StarUML를 이용한 UML 구조 작성 |
| OS |  |
| Framework | [myBATIS]  - MVC 패턴 및 myBATIS 연동 가능  - XML을 통해 SQL statement에 매핑 가능  [Spring]  - 어노테이션 기반 Controller 구현 가능  - Spring MVC패턴 이용 WebApp 제작 |

**Project (프로젝트)**

Project Info

|  |  |
| --- | --- |
| 프로젝트명 | This is John Cinema |
| 개발 기간 | 2020.11.23 ~ 2020.12.02 |
| 참여 인원 | 5인 |
| 담당 업무 | 데이터베이스 연동 및 관리, 화면구현, 로직 관리, 프로젝트 내 이미지 제작 |

Use Technology

|  |  |
| --- | --- |
| 개발 환경 | Windows 10 |
| 사용 도구 | Eclipse photon, SQL Development |
| 사용 기술 | Java, Java Swing ,Oracle 11g, jQuery |

Introduction

|  |
| --- |
| JAVA를 이용한 영화 좌석 예매 프로그램 This is John Cinema |
| 영화관에 방문하면 예전에는 줄을 서서 매표를 하는 것이 보편이었습니다. 현재는 영화관뿐만 아니라 일반 음식점 등 다양한 장소에서 키오스크를 활용하여 고객이 필요로 하는 서비스를 제공하고 있습니다.    수업을 듣고 활용한 것들로 만들 수 있는 다양한 예제 중 직접 제작함으로써 어떠한 구조를 이루고 있는지 또한 어떤 절차를 통해 프로그래밍을 할 수 있는지에 대해 이해 및 활용하는데 목적을 두었습니다. |

Develop Detail

|  |
| --- |
| 제안 |
| 요즘 음식점 및 영화관에 가면 키오스크를 통해 주문하고, 예약된 티켓이나 음식을 주문하는 경우를 많이 볼 수 있습니다.  키오스크를 사용함으로써 생산성 향상(비용 절감)을 기대할 수 있습니다.  고객의 예약 대기 시간 감소와 예약을 하기 위한 리드타임을 절감할 수 있으며, 인력관리가 쉽고 매장 생산성을 향상할 수 있습니다.  또한 모바일 예약을 통해 예매된 티켓을 발권하기 위해 줄을 서서 매표를 하여야 했으나, 현재는 예약번호를 입력하고 짧은 시간 내에 티켓을 발권받을 수 있습니다. |
| 기획 |
| 티켓을 발권할 수 있는 과정 화면으로 구현하고 데이터를 호출하는 과정을 중심적으로 기획하였습니다.  프로젝트를 구현하면서 가장 중요하게 여겼던 부분은 프로젝트 간 팀원들과의 소통과 참여를 우선시했으며, 기능적인 측면에서는 중복되는 자리가 없도록 예매를 할 수 있도록 데이터에서 처리하게 하였습니다. 또한 예약인원이 5명을 선택했을 때 5명이 아닌 상황에서는 인원을 추가로 선택하거나 제외할 수 있도록 알려주는 기능을 기획하였습니다. |
| DB 설계 |
| [ 영화에 고유번호, 영화제목, 날짜, 차수 등을 확인 할 수 있는 Movie Table ]    프로세스 중 선택한 영화, 날짜, 시간을 선택하여 영화 각각에 대한 SEQ(시퀀스)를 호출하여 좌석배치표 구성시 중복이 되지않도록 데이터베이스를 활용하였습니다 |
| view Design |
| Swing을 통한 화면 구현  조원 각자 희망하는 페이지를 구성해보고, 부족한 부분에 대해 협업하여 수정 및 개발하였습니다.  영화에 대한 정보는 영화별로 클래스를 만들어 객체화하여 해당 정보만 호출할 수 있도록 페이지를 구현하였으며, 좌석선택을 할 때 프로그램을 종료하기 전까지는 예매되어있는 좌석에 대한 정보가 남아있어 중복 예약이 불가능하도록 구현하였습니다.  디자인은 전체적으로 통일되어있지 않은데 이는 첫 프로젝트이기 때문에 각자 원하는 디자인을 숙달함으로써 프로젝트 완성보다는 개인 코딩의 실력을 향상하는데 주목적을 두었습니다.  제가 맡은 부분은 영화 선택과 좌석선택 하는 페이지로 화면을 블랙&화이트로 구성하였으며, 선택해야 하는 영역은 눈에 띄도록 무지개색을 기준으로 구성하였습니다. |
| 개발 |
| **[ 영화와 상영날짜, 시간에따라 달라지는 예약좌석의 중복처리를 어떻게 해결할 것인가? ]**    데이터베이스에서 SEQ값을 호출하여 고유번호별로 for문과 arraylist를 활용하여 좌석의 예약과 선택, 미선택에 대한 구분을 로직으로 구성  프로그램 종료시 모든 저장값이 초기화 된다는 아쉬움이 있지만, 프로젝트 진행 당시에는 데이터베이스의 활용에 대한 숙련이 부족하여 제대로 활용하지 못하였습니다.  만약 이 프로젝트을 다시 구현한다면 시퀀스 뿐만아니라 각 영화에 대한 고유한 자료들을 DB에 저장하고, 예약 버튼을 눌렀을 경우 데이터베이스에 해당하는 영화의 좌석의 상태값(예약, 선택불가 등)을 저장하도록 구성할 수 있습니다. |

Project Info

|  |  |
| --- | --- |
| 프로젝트명 | Eat-it |
| 개발 기간 | 2021.02.04 ~ 2020.02.22 |
| 참여 인원 | 6인 |
| 담당 업무 | 데이터베이스 연동 및 관리, 화면구현, 로직 관리, 프로젝트 내 이미지 제작 |

Use Technology

|  |  |
| --- | --- |
| 개발 환경 | Windows 10 |
| 사용 도구 | Eclipse photon, SQL Development, Apache-Tomcat |
| 사용 기술 | Java, Html, CSS, JavaScript, JSP, Servlet, JSTL, Oracle 11g, jQuery |

Introduction

|  |
| --- |
| 다양한 카테고리로 맛집을 검색해주는 사이트 Eat-it |
|  |

Develop Detail

|  |
| --- |
| 제안 |
| 배달의 민족이나 요기요 등의 애플리케이션을 통해 맛집에 대한 정보를 쉽게 얻을 수 있습니다.  이를 기반으로 하여 웹을 통해 맛집에 대한 정보를 제공하고 사용자들이 맛집에 대한 평가를 남김으로써 리뷰수에 의해 신뢰 있는 맛집을 순서대로 호출할 수 있도록 구성하고자 하였습니다.  또한 서울시 내에 있는 맛집을 기반으로 하여 DB를 구성하고 특정 구에서 영업하고 있는 맛집, 먹고 싶은 음식의 종류에 따른 맛집 등 여러 가지 방법으로 DB를 호출하고 페이지를 호출하고자 하였습니다.  또한 로그인을 통해 리뷰를 남기고, 맛집에 상세 정보를 확인할 때 지도를 웹에 호출하도록 구성하였습니다. |
| 기획 |
| 메인화면에서 드롭박스, 자동슬라이드 기능 등을 구현  로그인 시 모든 정보를 입력하지 않을 경우, input태그 하단영역에 메세지가 나오도록 구현  찜한 가게들을 DB에 저장하고 찜 리스트에서 해당하는 가게만 호출하도록 구성 |
| 결과 페이지에서 DB에 저장되어있는 좌표를 활용하여 지도에 해당 위치를 표시  리뷰작성시 로그인한 회원은 본인이 작성한 리뷰만 삭제할 수 있도록 구성(관리자는 모든 사람의 리뷰를 삭제할 수 있다.)  가게별 이미지의 경로를 DB에 저장하여 각각 img 태그를 활용하여 각각 호출하도록 함 |
| DB 설계 |
| 상호, 지도,이미지,리뷰, 사용자,찜의 테이블을 구성하고, 해당 데이터를 호출하거나, 리뷰추가(INSERT),리뷰삭제(DELETE)를 이용하여 데이터를 저장 및 호출함. |
| view Design |
| 메인화면의 드롭박스,슬라이드 기능과 콤보박스를 통한 카테고리별 조회가 가능하고,  상세페이지에서 지도와 데이터를 호출하여 활용할 수 있으며, 로그인시에는 누락된 정보를 확인하고 표시할 수 있습니다. |
| 개발 |
| **[ 로그인 시 모든 정보를 넣고, 누락시 메세지 출력 ]**    'div태그의 id를 주어 login 시 정보입력을 하지 않으면 아이디가 누락되었습니다.' 혹은 '암호가 누락되었습니다'라는 메세지가 호출되도록 구현하였습니다.  **[ 상세페이지의 지도를 호출 ]**    Kakao에서 제공하는 지도 API와 DB에 저장되어있는 MAP의 좌표값을 받아 상세페이지에서 선택한 가게의 지도를 화면에 출력하도록 구현하였습니다. |
| **Self-introduction (자기소개서)** | |

|  |  |
| --- | --- |
| 성장 과정 | **[ 반복과 이해는 곧 나의 무기이자 기술 ]**  저는 문제 풀이에 관심이 많았습니다. 어떤 문제를 풀었을 때 성취감을 느끼는 것이 매우 즐거운 일이라 느껴 중학교 수학 시험 기간에는 수학 문제집을 하루에 한 권씩 꼬박꼬박 풀었습니다. 그저 답을 맞힌다기보다 그 과정을 이해하고 좀 더 어려운 응용문제를 풀었을 때의 성취감이 너무 좋았습니다. 첫 프로젝트를 진행하면서 SQLD를 활용하여 DB를 호출하는 것이 처음에는 이해하기 어려웠으나, 팀원들과 소통을 하며 DAO, DTO의 사용법에 대해 공유하고 해결해 나갔을 때에도 문제를 푸는 동안 받았던 스트레스를 해결할 수 있었고, 같은 문제를 만났을 때 각자 해결해가는 모습을 보고 성취감뿐 아니라 팀 내의 의사소통에 대한 중요성 또한 알게 되었습니다. 프로젝트를 할 때 처음부터 숙련도를 가지고 진행하기란 생각보다 어려운 일이었지만 반복과 이해를 통해 나의 기술이 될 수 있었고, 이후 프로젝트를 진행할 때는 데이터를 호출해야 하는 경우가 발생했을 때 쉽게 해결할 수 있었습니다. 어떤 일이든 마주쳤을 때 원인을 알고 방법을 이해하면 할 수 없는 것은 없다고 생각하며, 프로그래밍하는 과정에서 문제를 적극적으로 해결해 갈 수 있는 인재가 되겠습니다. |
| 성격 소개 | **[ 지쳤을 때는 저를 찾아주세요! ]**  '강민규'라는 사람에 대해 어떤 사람이냐 물었을 때 '밝다','긍정적이다'라는 말을 가장 많이 들었습니다. 어느 자리에 있더라도 어색한 공기를 밝고 웃음이 넘치는 공간으로 만들 수 있는 능력을 갖췄으며, 처음 JAVA 기반 SW 개발자 양성 교육과정에 들어왔을 때도 1주일 만에 소극적인 사람이어도 먼저 말을 걸어올 수 있을 정도로 친근감 있고, 좋은 형이자 동생이었습니다. 적극적이며 긍정적인 마인드를 소유하고 있습니다.  때로는 분위기메이커인 반면에 직무적인 문제가 발생했을 때나 의견이 상이할 때는 원인을 분석하고 수정할 수 있는 부분에 대해서도 의견을 개진하면서 최선의 방안에 대해서 조율해 나갈 수 있을 정도로 비판적입니다. 프로젝트를 진행하면서 자바 수업을 처음 접했을 때 for문과 while문, do~while문등의 차이와 사용하는 경우에 대해 팀원 사람들과 이견이 있었으나 각자의 의견을 받아 직접 활용해 봄으로써 기초영역이기 때문에 낙심하는 동기들이 있음에도 긍정적인 분위기는 잃지 않되 문제를 냉정하게 바라보며 더 효과적인 코드를 어떻게 써야 하는지에 대한 문제를 토론을 주도 경험이 있습니다. 기쁘게도 KG ITBANK에서 수강을 하는 동안 동기들에게 도움을 많이 주었고, 그 덕분에 과정을 무사히 마칠 수 있어서 고맙다는 이야기를 많이 들었습니다.  동기들과 소통하여 역량을 증진하는 것도 중요하였지만 선배분들의 경험을 배우며 그 배움을 잃지 않는 자세로 제 역량을 더욱 증진하며 수강하는 동안 동기들에게 보여주었던 좋은 에너지를 회사에서도 잃지 않고, 능력 있는 개발자가 될 수 있도록 하겠습니다. |
| 직무역량 | **[ 그래요, 이 맛이에요! ]**  JAVA 기반 SW 개발자 양성 교육과정을 통해 프로그램 사용 시 에러를 찾고, 프로그램의 구조를 이해하는 부분에 있어 자신이 있었습니다. 어떠한 코드를 가동하기 위해 어떤 기능, 기술을 사용해야 하는지도 중요하지만, 코딩하면서 부딪히는 문제들에 해결 능력 또한 중요하다는 것을 알게 되었습니다. 프로그래밍하면서 문제가 발생한 단편적인 부분을 보기보다는 원인을 파악하고 해결해야 하는 방법을 찾을 때 만족을 하였고, 지식이 부족하여 해결되지 않는 부분에 대해서는 검색과 멘토를 통해 습득하고 스스로가 성장했다고 느꼈습니다. 고맙게도 동기들은 수업이나 실습을 진행하면서 발생하는 오류에 대해 저에게 물어왔고 찾아서 원인을 분석하고 오류를 해결하며 가르쳐주는 것을 즐겼습니다. 이러한 반복과 습득이 저에게 큰 도움이 되었으며, 프로그래밍하면서 나의 적성에 맞다고 느끼게 해준 일부라고 생각합니다. 처음 자바 수업을 들었을 때 객체지향언어의 개념과 활용에 대해 이해하기 어려웠으나, 온라인상에 게시되어 있는 자료(유튜브, 블로그) 등을 보며 객체지향언어란 무엇이고 어떻게 사용하여야 하는지 습득할 수 있게 되었습니다. 이러한 자기개발을 통해 얻은 지식을 바탕으로 프로젝트를 진행하는 동안 logic에 대한 문제는 적절히 해결할 수 있는 능력을 갖출 수 있었고, JSP와 springboot를 통해 화면에 출력할 때 controller를 활용한 화면전환의 이해부분과 git을 통한 프로젝트공유 등은 교육과정중에 배우지 않은 상태로 검색과 서적을 통해 나의 기술고 팀원들과 소통할 수 있었습니다. 또한 DTO(Data Transfer Obejct)의 set/get메소드, 호출하고자하는 Data를 적용하는 메서드와 DAO(Data Access Obejct)를 통해 DB에 있는 원하는 Data를 호출하고 적절히 활용하는 부분에 대해 잘 이해하고 있습니다. |
| 지원동기 및  포부 | **[ 가장 강하고 날카로운 칼날이 될 것입니다.. ]**  대학교 1학년을 정보통신과로 들어가서 평소에 관심있던 분야라 프로그래밍에 대해 공부하게 되었습니다. 처음에는 단과수업과 생활코딩이라는 사이트를 병행하면서 java의 기초부터 html, css, javascript, SQL, jsp 등에 대해 배웠습니다. 미리 예습했던 과정이 있었던 터라 JAVA 기반 SW 개발자 교육 과정외 시간에 동기들에게 디스코드를 통해 화면공유와 문제를 출제하기도 하며 새로운 것과 아는 것에 대해 가르쳐 주며, 제가 가진 지식은 더욱 탄탄해지고 있는 것을 느꼈습니다. 동기들과 함께하는 시간을 통해 성취감을 얻었고 더더욱 프로그래밍이라는 적성이 나에게 맞는 분야라 느꼈습니다.  특히나 sql을 통해 데이터를 관리하는 과정이 매력적이었습니다. 수없이 많은 자료들을 간단한 DML문을 통해 출력할 수 있고, 이를 web에 접목시켜 데이터를 정상적으로 가져오고 관리하는 학습을 통해 프로그래밍이 나의 적성이 맞는가에 대한 의구심은 또 다시 사라졌습니다.  저는 현재 정보처리기능사 자격증 시험을 앞두고 있으며, 학점은행제와 자격증 수료등을 통해 산업기사 과정을 준비하고 있습니다. 현업에 들어가게 되면 더 많은 문제들에 봉착할테지만 그러한 부분들을 보안하고 이해하며 가독성이 좋고, 안정적인 코딩을 할 수 있도록 할 것입니다.  회사에 꼭 필요한 인재가 되는 것이 제 자신이 더욱 성장했다고 생각하기 때문에 이를 증명하기 위해서 내가 맡은 직무를 수행함과 동시에 책임감을 가지고 끝까지 해결할 수 있도록 부족한 부분에 대한 자기개발을 하며, 같은 결과를 낳더라도 더 좋은 코드를 쓸 수 있으며 직무에 있어 팀원들과 소통하는 능력있는 사람이 되겠습니다. |