


이력서

- 배움에 두려움이 없는 풀스택 개발자 손민우입니다.
 - 실무 경험과 프로젝트 리딩 경험을 바탕으로, 가치 있는 서비스를 만드는데 기여하겠습니다.
- 

인적사항	성명	손 민 우				
	생년월일	1994.09.13				
	휴대전화	010-4950-3013				
	E-mail	mineruwo@gmail.com				
	Github	https://github.com/mineruwo				
	주소	서울특별시 강동구 상암로 3길 77(삼성 광나루 아파트) 102동 1103호				
학력사항	2013.03 ~ 2018.05	동원대학교	정보통신학과	4.3/4.5	중퇴	
	2010.03 ~ 2013.02	광문 고등학교			졸업	
병역사항	2014.05 ~ 2016.02	육군 병장 만기전역				
경력사항	2022.10 ~ 2025.01	(주) 미러로이드	프로그램 개발 및 유지보수			
	2019.05 ~ 2020.08	주식회사 메타엠	배틀그라운드 C/S 및 운영 담당			
	2017.06 ~ 2017.12	(주) 시너지컨설팅	블리자드 코리아 C/S 및 운영 담당			
보유자격증	취득일	자격증명	발급기관			
	2018.02.28	운전면허 2종 보통	도로 교통 공단			
교육사항	교육기간	교육기관				
	2025.03.31.~2025.10.20	더조은컴퓨터아카데미 강남캠퍼스				
& 활동사항	교육과정	JAVA 풀스택 웹&앱 개발자(클라우드) 취업캠프				
	- java, 전자정부 또는 sts, bootstrap 등을 이용한 스프링 웹 페이지 구축.					
	- Spring Framework 기반 REST API 및 Oracle DB 연동 웹서비스 구현					
	- React-Flutter 활용 UI/상태관리 구현으로 프론트.앱 개발 역량 강화					
	- AWS-Firebase 실습 및 Git 협업을 통한 실전형 풀스택 프로젝트 경험					
	- JUnit 기반 테스트 코드 작성 및 형상관리 실습으로 코드 품질 관리 경험					
	교육기간	교육기관				
	2022.02.23.~2022.08.11	경일 게임 IT 아카데미				
	교육과정	(게임콘텐츠제작) 모바일 게임 개발자 양성과정A				
	- C#, Unity를 이용한 게임 개발 및 UI 구현 경험					
	- Git을 이용한 협업 및 형상 관리 경험					
	- Photon Server를 이용한 세션 형식의 멀티 플레이 구축 경험					

경력직무 상세

경력직무	회사명	근무기간	수행 직무
			1. Mirat(헤어 시뮬레이션) - Unity , OpenCv 등을 이용한 서비스 개발 및 앱 유지 보수
			2. Mirat Beauty (반영구 시술 시뮬레이션) - Unity, Image Server API 통신을 이용한 서비스 개발 및 런칭, 유지 보수
	(주) 미러로이드	2022.10 ~ 2025.02	3. Mirat Studio (포토 스튜디오) - Unity, OpenCv, Local ImageServer API , CameraSDK 등을 이용한 서비스 개발 및 런칭, 유지 보수 및 국외 런칭
		총 2년 4개월	4. Magic photo(프로젝트 가제, 3D 포스터) - Volt CameraSDK, Astra 3D depth CameraSDK, Unity, OpenCv 등을 이용한 서비스 개발
			5. Mirat App(Mirat와 연동되는 고객 관리 앱) - Unity와 UniWebView를 이용한 지정된 페이지 뷰어 프로그램 서비스 및 런칭

보유기술

보유기술	분야	기술내역	설명
	백엔드 개발	JAVA, Spring Boot,	- Spring Framework 기반 REST API 구축 - JWT 기반 인증 /인가 구현
	프론트엔드 개발	JavaScript HTML/CSS React Flutter	- HTML, React, JavaScript를 이용한 페이지 구축 및 동작 기능 - Flutter를 이용한 모바일 환경 구축 및 앱 개발 - LocalStorage를 이용한 데이터 캐싱 기능 구현 → 방문 기록 기능 구현 - Figma로 페이지 흐름 시각화 → 팀별 기능 정의 및 UI/UX 가이드
	클라이언트 개발	C++, C#, Unity, OpenCv	- Unity로 앱, 클라이언트 개발 - OpenCV로 이미지 합성 및 마스킹 처리 기능 구현
	데이터베이스	MySQL, PostgreSQL	- MySQL / PostgreSQL을 이용한 CRUD 및 테이블 설계 - 백엔드 서비스와 연동하여 데이터 저장 및 호출 연결 진행
	설계 및 구현	비즈니스로직	- 프로젝트 기획서를 기반으로 한 구현 기능 및 서비스 내용 정리
		코드로직 설계/구현	- ERD 설계 및 테이블 생성 및 해당 테이블에 대한 Controllor/Repository 구현 - JWT를 이용한 인증 / 인가를 이용한 관리자 계정 로그인 구현
		예외처리	- 제작한 공용 프레임워크에서 에러 발생 시, Json형식의 Message 부분에 명시적으로 에러 표기
	테스트	JUnit	- JUnit를 이용한 각각의 JPA Repository 생성 시 단위 별 테스트 진행 경험
	개발환경 및 배포	AWS RDS, AWS S3 Render, Supabase	- Render를 이용한 프로젝트 배포 진행 - Supabase를 이용한 호스팅 DB 사용 경험 - AWS RDS 및 S3를 이용한 DB 및 클라우드 스토리지 사용
	API활용	REST API, JSON, Axios, Postman, Insomnia	- REST API로 백엔드 서비스 및 DB 연결 진행 - JSON을 이용한 데이터 직렬화/역직렬화 진행 - Axios를 통한 비동기 통신 진행 경험 - Postman , Insomnia를 이용한 API 테스트 진행
	협업	GitHub JIRA Slack Bitbucket Trello	- Github, Git을 이용한 팀 프로젝트 레포지토리 관리 및 팀원 간 코드 리뷰 진행 - Jira를 통한 업무 할당 및 분배, 이관 등 애자일 방식의 업무 경험 - Slack을 이용한 업무 커뮤니케이션 경험 및 서비스 프로그램 로그 확인 시스템 경험 - Bitbucket을 이용한 형상 관리 및 코드 리뷰, 프로그램 배포 경험 - Trello를 이용한 팀 프로젝트 업무 분배 및 협업 경험

프로젝트 소개서

프로젝트주제	가상의 의류 쇼핑물 제작
수행기간	2025.04.22 ~ 2025.05.08. (약 2주)
프로젝트 동기/목표	<p>HTML, CSS, JavaScript를 학습한 후, 실제 쇼핑물의 주요 기능을 직접 구현하며 배운 내용을 심화하는 것을 목표로 했습니다.</p> <p>상품 갤러리, 상세 보기, 마이 페이지, 회원 가입 등 핵심 기능들을 구현하여 실제 서비스와 유사한 쇼핑물을 클론 코딩하는 데 중점을 두었습니다.</p>
개발환경 (사용도구/언어)	개발 환경: VSCode, Live Server, GitHub, GitHub Desktop, Figma, Trello 사용 언어: HTML, CSS, JavaScript
프로젝트 개요	현재 서비스 중인 쇼핑물을 참고하여 상품 갤러리, 상품 상세 보기, 마이 페이지, 회원 가입 등 기존의 쇼핑물의 클론 코딩을 목표로 하고자 하였습니다.
담당역할	이 프로젝트에서 저는 팀장을 맡아 전반적인 진행을 이끌었습니다. 프로젝트 초기, 팀원들에게 Git 사용법과 폴더 구조를 가이드했으며, Trello를 이용해 일정과 업무를 관리했습니다. 또한 Figma를 활용해 페이지 흐름을 시각화함으로써 각 팀원이 구현해야 할 기능을 명확히 인지하도록 도왔습니다.
작업과정 및 성과	<p>이 과정에서 팀원들의 코드 리뷰를 진행하며 코드 컨벤션을 유지하고, 로직을 최적화하는 데 필요한 기술적 조언을 아끼지 않았습니다.</p> <p>개인적으로는 마이 페이지 기능을 전담하여 구현했습니다. 서버와의 통신이 제한된 프로젝트였기에, localStorage를 활용해 회원 정보 저장, 수정, 조회 기능을 구현하는 데 집중했습니다. 나아가 '최근 본 상품'과 '장바구니 담기' 기능을 프레임워크 형태로 제작하여 팀원들이 다른 기능을 개발할 때 쉽게 활용하도록 지원했습니다.</p>
느낀점/성장점	<p>첫 팀 프로젝트인 만큼 고려해야 할 점이 많았습니다. 특히 팀원들의 숙련도 차이로 인해 일정을 유연하게 조정하고 업무를 분배하는 과정이 가장 어려웠습니다. 이를 통해 개인 프로젝트와는 다른 팀 프로젝트의 어려움과 가치를 깨달을 수 있었습니다.</p> <p>하지만 이러한 어려움 속에서 팀원들을 이끌며 제가 가진 지식을 공유하고, 그들이 완성해가는 과정을 지켜보는 것은 매우 보람 있는 경험이었습니다. 팀장으로서의 가이드 경험은 저의 지식을 다시 한번 점검하는 기회가 되었으며, 협업의 중요성을 몸소 느끼는 계기였습니다.</p> <p>이번 프로젝트를 통해 저는 단순히 코드를 작성하는 개발자를 넘어, 프로젝트를 리드하고 팀원과 함께 성장하는 법을 배울 수 있었습니다.</p>
포트폴리오 링크	[프로젝트 프리젠테이션 링크] [프로젝트 Github 링크]

프로젝트 소개서

프로젝트주제	화물 운송 추적 및 관리 시스템 제작
수행기간	2025.07.25 ~ 2025.09.05. (실 작업일 : 27일)
프로젝트 동기/목표	배운 모든 것을 활용할 수 있는 프로젝트로서, HTML, React, Javascript, Java, SQL 등등, 프론트 / 백 엔드, 그리고 배포까지 진행해보며, 실무에 가까운 업무 플로우를 적용해 보았습니다.
개발환경 (사용도구/언어)	Backend : Java, Spring Boot Frontend : React, HTML, CSS, JavaScript DB/Deploy : PostgreSQL, Supabase, Render, Docker 협업 툴 : Jira, Confluence, Figma, ERD Cloud, GitHub
프로젝트 개요	화물주와 차주 간의 운송 주문을 연결하고 효율적으로 관리하기 위한 플랫폼으로서, 운송 추적, 정산 시스템, 그리고 사용자 및 관리자 간의 소통 채널을 구축하였습니다.
담당역할	<p>이 프로젝트에서도 저는 팀장을 맡아서 프로젝트를 이끌어 갔습니다.</p> <p>팀장으로서 초기 기획 단계부터 코드 컨벤션 및 Git 브랜치 전략을 정해서 팀원 간의 협업 효율을 높이고, 유지 보수성을 높이고자 하였습니다. 또한, Jira를 활용한 스프린트 단위의 업무 관리를 진행하여 명확하게 프로젝트 목표와 일정을 수립하였습니다.</p>
작업과정 및 성과	<p>저는 관리자 페이지를 전담하여, 고객 및 관리자 계정 관리, 매출 및 정산 시스템을 구축하였습니다. 또한, 게시판 형식의 문의 뿐만 아니라, WebSocket을 활용하여 실시간 고객 채팅 시스템을 구현하여, 소통 채널을 늘렸습니다.</p> <p>당시에는 프로젝트 배포와 관련된 교육을 배우지 않아, 프로젝트 사양에는 배포는 제외되었지만, 개인적인 욕심으로 배포와 관련된 내용을 찾아보며, Docker를 직접 학습하며 개발 환경과 Render 컨테이너 기반의 배포 환경을 구축하였습니다. 이 과정에서 발생한 수많은 시행착오를 해결하며 서비스의 배포를 진행하였습니다.</p>
느낀점/성장점	<p>이 프로젝트는 저에게 있어 '여태까지 배웠던 기술들을 얼마나 잘 활용할 수 있을까?' 라는 기대감으로 시작한 프로젝트입니다. 하지만 실제 개발 과정에서 DB 최적화나 설계의 어려움을 마주하며 기술적인 한계를 체감하기도 했습니다.</p> <p>기획자없이 시작한 프로젝트라, 프로젝트 리딩을 하는 저에게 있어, 팀원들에게 가이드를 주고, DB를 재설계하며, API를 수정하는 과정은 힘들었지만, 개선될 때 마다 프로젝트의 완성도가 높아지는 것을 보며 큰 성취감을 느꼈습니다.</p> <p>이 경험은 저에게 과제를 끝까지 이끌어가는 끈기를 길러주었고, 단순한 기능 구현만이 아니라 전체 시스템 흐름을 고려하는 시야를 가지게 해주었던 소중한 경험이 되었습니다.</p>
포트폴리오 링크	[Github 프로젝트 링크]

자기소개서

지원동기

저는 앱 개발자로 일하면서 같이 일하던 동료 개발자들의 프론트엔드와 백엔드 개발에 흥미를 느끼고 있었습니다. 이후 회사의 경영난으로 퇴사하게 되었고, 기존의 개발 스택을 넘어 새로운 분야에 도전하고 싶다는 열망이 커졌습니다. 그래서 과거 국비 지원으로 게임 개발을 배웠던 경험을 떠올리며, 풀스택 개발 과정을 수강하게 되었습니다.

새로운 개발 스택인 Java, MySQL, React를 배우는 과정은 쉽지 않았지만, 프로젝트를 완성하고 배포했을 때 큰 성취감을 느꼈습니다. 특히 팀원을 위해 공용 프레임워크를 개발하고, 마이페이지와 관리자 페이지 기능을 구현해 성공적으로 배포한 순간, 개발의 진정한 즐거움을 다시금 깨달을 수 있었습니다.

프로젝트에선 팀장을 맡으며 팀원들의 코드를 읽고 리뷰한 경험은 코드 리딩 능력을 크게 향상시켰고, 일정과 기능을 분배하고 조율하면서 프로젝트를 원활히 이끌어가는 역량도 함께 기를 수 있었습니다. 일련의 과정을 통해 단순히 개발을 넘어서, 협업과 리더십의 중요성을 깊이 이해하게 되었습니다.

저는 '주어진 일정 안에 안정적인 기능을 제공하는 것'이 진정한 프로 개발자의 핵심이라고 믿습니다. 이 원칙은 개발을 시작한 이후 스스로의 기준이자, 개발자로서 자부심의 원천이 되었습니다.

이러한 경험과 가치관을 바탕으로, 자사 프로젝트들이 안정적인 사용자 경험을 제공할 수 있도록 성능과 품질 개선에 기여하고 싶습니다. 앞으로도 개발자로서 꾸준히 성장하며, 팀과 함께 시너지를 내고 서비스 품질을 높이는 개발자가 되겠습니다.

기술수행경험

화물 운송 프로젝트에서 팀장 겸 풀스택 개발자로서, React와 Spring Boot 기반의 풀스택 시스템을 구축하였습니다.

특히 STOMP 기반 라이브러리인 stomp.js를 활용해 실시간 채팅을 구현하였으나, 웹 검색이나 블로그 등 대부분 다인 채팅방 구현 정보만 있었기에, 세션 아이디 기반의 1:1 채팅방으로 직접 리팩토링을 진행하였습니다.

또한, 프로젝트 사양에 없던 배포를 위해 Render 서비스를 이용하였으나, 당시에는 배포와 관련된 교육을 받지 않아 방향성을 잡기 어려운 부분이 있었습니다. 그 때 당시 Gemini CLI가 무료 이용이 가능하다는 아티클을 본 기억을 떠올려, 프로젝트와 연결시켜 AI를 통해 문제 해결 및 조언을 제공 받아 Docker를 학습하며 컨테이너 기반의 배포 환경을 구축하였습니다.

저는 AI를 단순한 치팅 도구로 생각했지만, 직접 사용해본 결과 미처 알지 못했던 정보를 제공받고 효율적인 방향으로 나아갈 수 있도록 돕는 유용한 도구라는 것을 깨닫게 되었습니다.

이러한 경험을 바탕으로 저는 프로젝트를 성공적으로 마무리하는 데 기여했습니다.

문제해결경험

저는 개발을 시작하며 Unity와 C#을 활용한 게임 개발을 공부했습니다. 하지만 이전 직장에서는 게임 개발과는 거리가 먼 OpenCV와 FFmpeg를 이용해 앱 개발을 해야 했습니다. 이 기술들은 고객의 사진과 영상을 편집하고 업로드하는 핵심 기능을 구현하는 데 필수적인 스택이었습니다.

처음 접하는 기술에 당황했지만, 저는 곧바로 문제 해결에 집중했습니다. 우선 회사 내 기존 코드에서 해당 기술을 활용한 사례를 찾아 분석하며 기능 동작 원리를 이해했습니다. 참고할 만한 코드가 없는 경우에는 관련 기술 블로그나 문서를 탐색하며 직접 구현 및 테스트를 진행했습니다.

이런 과정을 통해 매일 야근하며 주어진 일정에 맞춰 목표했던 기능을 성공적으로 배포할 수 있었습니다. 이후 Alpha Mask를 활용한 배경 합성 등 유사한 기능들을 구현할 때에는 이미 습득한 지식 덕분에 훨씬 더 빠르게 개발을 완료할 수 있었습니다.

이 경험을 통해 저는 낯선 기술에 부딪혔을 때도 주어진 문제를 논리적으로 분석하고, 스스로 해답을 찾아 목표를 달성하는 문제 해결 능력을 기를 수 있었습니다

입사후포부

저는 끊임없이 배우고 성장하며 팀에 기여하는 개발자가 되기 위해 입사 후, 다음과 같은 구체적인 목표를 세우고 실현해 나가겠습니다.

첫째, 빠른 적응과 주도적인 역할로 팀에 기여하겠습니다.

이전 문제 해결 경험에서 말씀드렸듯이 전 직장에서 있었던 OpenCV 및 FFmpeg 와 같은 새로운 기술 스택을 단기간에 습득하여, 기능을 구현하였던 경험이 있습니다. 이러한 빠른 학습 및 적응 역량을 바탕으로 귀사의 기술 스택을 파악하고, 맡은 업무를 주도적으로 이끌며 빠르게 팀에 기여하겠습니다.

둘째, 유연하게 문제 해결을 하며, 협업 리더십을 발휘하겠습니다.

기획자 없이 진행되었던 팀 프로젝트에서 유연하게 대처하며, Jira 를 활용해 효율적인 업무 프로세스를 구축한 경험이 있습니다. 이러한 문제 해결 역량과 소통 강점을 활용해 팀의 기술적 난제를 극복하고, 동료들과 함께 성장하며 팀의 생산성 향상에 기여하겠습니다.

이러한 경험과 가치를 바탕으로 귀사에 빠르게 적응하고, 팀과 함께 지속적인 성장을 이루며 비즈니스 가치 창출에 기여하겠습니다.

성격의

장/단점

저의 가장 큰 장점은 강한 책임감과 성실함입니다.

맡은 일은 어떻게든 끝까지 해내는 끈기가 있어, 처음 접하는 기술이라도 주어진 기간 안에 기능을 성공적으로 구현하며 지식을 쌓아왔습니다. 이러한 경험은 기술적 역량을 빠르게 향상시켰고, 어떤 문제든 포기하지 않고 해결하는 태도를 길러주었습니다.

하지만 이러한 책임감이 때로는 저의 단점이 되기도 했습니다. 과거에는 무리한 일정에도 요령 없이 시간으로만 해결하려 해 업무 효율이 떨어지곤 하였습니다.

이를 보완하기 위해 Jira와 같은 협업 툴을 활용해 업무를 세분화하고, 우선 순위를 정하는 연습을 했습니다. 그 결과, 과부하 없이 효율적으로 업무를 처리하는 방법을 익혔고, 정해진 기간 내에 프로젝트를 성공적으로 마칠 수 있었습니다.
