



김민영 MinYoung Kim(1987.10.17)

Backend



010.7112.9109



mykim8710@gmail.com



<https://github.com/mykim8710>



<https://mykim8710.github.io>



경기도 고양시 일산동구 고봉로 422 중산마을2단지 207-204

3줄 소개

- 안녕하십니까. 해양분야에서 일을 했었고 현재 Backend 신입개발자로 구직 중인 김민영 입니다.
- 국비지원교육 UI/UX기반의 자바개발자 양성과정을 수료했으며 웹사이트 COMMUNITY EE 를 만들었습니다.
- 남들보다 조금 늦게 출발선에 섰지만 즐기면서 스스로의 코드에 당당한 개발자로 성장하고 싶습니다.

보유기술

- Backend : Java / JSP / Spring Framework / MyBatis
- Frontend : JavaScript / HTML5 / CSS3 / Bootstrap / jQuery
- Database : Oracle / MySQL
- etc : AWS / Git(GitHub) / Sourcetree

프로젝트

COMMUNITY EE



- 개요 직장인끼리 소통하며, 정보를 공유할 수 있는 직장인을 위한 커뮤니티
- 구분 Team Project(4인) / WEB
- 기간 2020.01.28. ~ 04.22
- GitHub https://github.com/bit-eepp/teamProject_EEPP
- URL <http://ec2-13-124-180-143.ap-northeast-2.compute.amazonaws.com:8282/eepp>
- 주요기능 직무별 커뮤니티 게시판 / 맛집정보 제공 게시판 / 오프라인 강좌 플랫폼 게시판 / 실시간 채팅 / 쪽지
 - 국비교육과정 교육생 4인이 구현한 팀 프로젝트 결과물입니다.
 - 목적에 따라 게시판에 다른 기능을 적용, 구현해봄으로써 다양한 기술을 익힐 수 있기에 커뮤니티 사이트를 프로젝트 주제로 선정했습니다.
 - Spring framework를 기반으로 구현된 웹사이트입니다.
- 3줄 소개

Dynamic Beat

- 개요 Java GUI(Swing)와 쓰레드를 이용하여 음악선택 후 키보드로 리듬을 짚는 게임
- 구분 Solo Project / 응용프로그램
- 기간 2020.04.25. ~ 05.02
- 주요기능 음악선택 / 음악 별 설정된 비트를 키보드로 짚기
 - Java 복습을 위해 구현해본 간단한 게임입니다.
- 3줄 소개
 - Java GUI(Swing)와 쓰레드를 이용하여 구현했습니다.
 - 음악을 선택하고 음악에 맞는 리듬을 키보드로 짚어보는 게임입니다.

학력사항

- 대학원(2014.03 ~ 2015.03) : 한국해양대학교 해양에너지자원공학과 물리탐사공학연구실 석사과정(자퇴)
- 대학교(2006.03 ~ 2014.02) : 한국해양대학교 에너지자원공학과 공학사(졸업 : 최종학력)

주요경력

- (주)세포아소프트 (2020.06 ~ 2020.08) : 주임(인턴) / 자체프레임워크를 이용한 웹개발(ERP) / 개발직
- (주)유에스티21 (2017.01 ~ 2018.11) : 사원 / 해양측량 및 해양물리탐사 / 비개발직
- 한국건설기술연구원 (2015.09 ~ 2015.12) : 연구보조원 / 연구보조 및 행정업무 / 비개발직
- 한국교통연구원 (2013.03 ~ 2013.08) : 연구보조원 / 연구보조 및 행정업무 / 비개발직

기타개인활동

- 한국해양대학교 에너지자원공학과 학생회(2011.01 ~ 12) : 부회장 / 학과행사 기획 및 개최
- 한국해양대학교 에너지자원공학과 물리탐사공학연구실(2010.03 ~ 2014.02) : 학생연구생 / 대학원생 연구보조

기타인적사항

- 병역사항 : 군필 / 2007.07.03 ~ 2009.06.05. / 육군 / 병장 / 만기제대

- 자격증
워드프로세서(1급) / 2013.11 / 최종합격
해양자원개발기사 / 2016.08 / 최종합격

- 수상
다학제간 Capstone Design 경진대회 / 2012.09 / 최우수상
우수학생회 활동 / 2011.12 / 표창장

[프로그램 저작권 등록]

- LabVIEW를 이용한 4채널 탄성파 자료취득 및 실시간 품질관리 프로그램(2012.12.11.) / 공동개발자
- 최적선형구간 추출 알고리즘을 적용한 LabVIEW기반의 Q-factor(큐-팩터) 산출 프로그램(2015.02.04.) / 주개발자

[특허등록]

- 천해저탄성파탐사 자료취득시 발생하는 스크루버블 및 고스트억제를 위한 스트리머 캡(2015.05.15.) / 공동개발자
- 최적선형구간추출알고리즘을 적용한 랩뷰기반의 큐팩터 산출 방법 및 시스템(2016.03.02.) / 주개발자

- 실적
[학술대회 발표]
- LabVIEW 기반의 탄성파 실내실험 자료취득 및 분석 시스템 개발, 한국자원공학회 춘계학술발표회, 2014.04.17. / 주저자
- 최적선형구간 선정 알고리즘을 이용한 LabVIEW 기반의 자동 Q-factor 산출프로그램, 추계연합학술발표회, 2014.11.07. / 주저자

[논문게재]

- 김민영, 하지호, 신성렬, 정우근, 2014, 자동 Q-factor 산출을 위한 최적 선형구간의 선정, 지구물리와 물리탐사, Vol 17, No 4, p. 253-259 / 주저자

김민영 Portfolio

프로젝트 목록

프로젝트 내용(수행기간)	주요 사용언어 및 DB	구분
COMMUNITY EE 직장생활에 대한 애환들을 서로 소통하며, 직장인을 위한 정보를 공유, 제공하는 커뮤니티 (2020.01.28. ~ 04.22)	Spring framework, Java, JSP HTML, CSS, JavaScript Oracle DB	Team Project
Dynamic Beat 음악선택 후 리듬찍기 게임(2020.04.25. ~ 05.02)	Java	Solo Project

프로그래밍 언어 및 도구 사용 경험

구분	상세목록	경험
Backend	Java	객체지향 개념이해 및 Swing, JDBC등 응용 프로그래밍 경험
	JSP	
	Spring Framework MyBatis	기본게시판 프로그래밍 및 팀 프로젝트를 통한 웹사이트 구현
Frontend	JavaScript HTML5 / CSS3 Bootstrap jQuery	기본적인 UI구현과 기능구현 가능
Database	ORACLE MySQL	기본 테이블 생성 및 CRUD SQL문 작성 가능, 시퀀스 사용경험(ORACLE)
ETC	Eclipse, STS VS Code	각 개발환경에 맞는 프로젝트 설정 및 개발경험
	AWS	AWS RDS 서비스를 통한 DB 구성 경험
	Git(GitHub) Sourcetree	프로젝트 소스 형상관리 경험

COMMUNITY EE

• 개발 프로그램 개요

- 프로그램 명 COMMUNITY EE(커뮤니티 사이트) / WEB
- 구분(팀원) / 기간 Team Project(4인) / 2020.01.28. ~ 04.22
- 주 제 직장생활에 대한 애환들을 서로 소통하며, 직장인을 위한 정보를 공유, 제공하는 커뮤니티
- 주요기능 직무별 커뮤니티 게시판 / 맛집정보 게시판 / 오프라인 강좌 플랫폼 게시판 / 실시간 채팅 / 쪽지
- 담당역할 팀장 / AWS RDS DB 구성 / 직무별 커뮤니티 게시판 구현 / 오프라인 강좌 플랫폼 게시판 구현 / 다대다 채팅 기능 구현
- GitHub https://github.com/bit-eepp/teamProject_EEPP
- URL <http://ec2-13-124-180-143.ap-northeast-2.compute.amazonaws.com:8282/eepp>

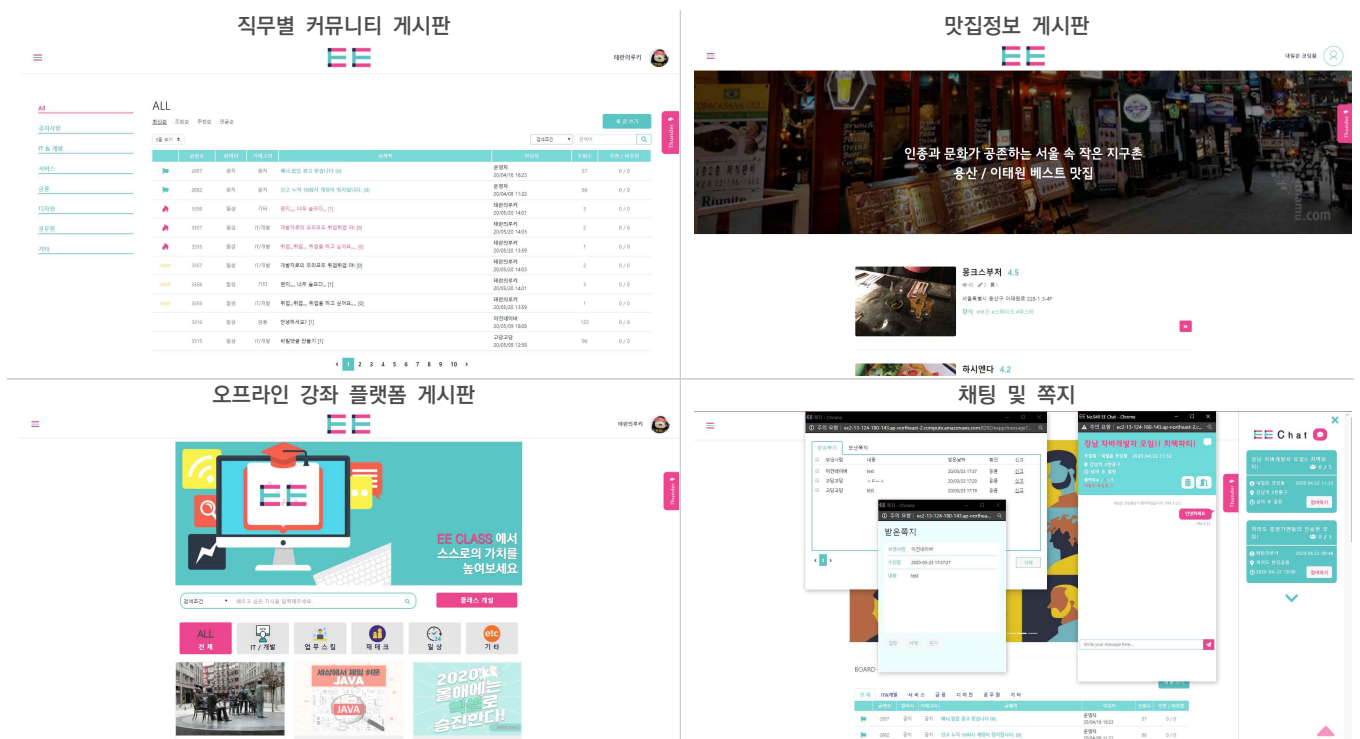
• 개발환경

- Frontend HTML / CSS / JavaScript / jQuery / Bootstrap
- Backend Java / JSP / Spring Framework / MAVEN / MyBatis
- API Kakao 로그인 API / Kakao 지도 API / Kakao 주소 API / KakaoTalk 공유 API / Naver 로그인 API / Google 로그인 API / 청기와랩 SMS API / Import 결제연동 API
- DB Oracle 11g(AWS RDS)
- 형상(버전)관리 Git(GitHub)
- 배 포 AWS EC2

• 간단소개

- 목적에 따라 게시판에 다른 기능을 적용, 구현해봄으로써 다양한 기술을 익힐 수 있기에 게시판이 기반인 커뮤니티 사이트를 주제로 선정하고 구현했습니다.
- 사용자는 회원가입(일반 또는 SNS계정), 로그인 후 모든 서비스를 이용할 수 있습니다.
- 직무별 커뮤니티 게시판을 통해 직군 별로 정보를 공유하고 소통할 수 있습니다.
- 맛집정보 제공 게시판에서는 직장인의 고민인 점심 및 회식메뉴 선택을 위해 서울시내 주요 스팟을 분류하여 맛집정보를 조회할 수 있으며 음식점에 대해 평점, 리뷰를 작성할 수 있습니다.
- 오프라인 강좌 플랫폼 게시판을 통해 자기계발을 위한 강좌를 개설하고 인원을 신청받아 운영할 수 있습니다.
- 실시간 채팅, 쪽지기능을 통해 커뮤니티 사이트 내 회원들과 친목도모를 위한 모임을 갖을 수 있습니다.

• 웹사이트 화면



Dynamic Beat

• 개발 프로그램 개요

- 프로그램 명 Dynamic Beat(자바리듬게임) / 응용프로그램
- 구분(팀원) / 기간 Solo Project(1인) / 2020.04.25. ~ 05.02
- 주 제 Java GUI(Swing)와 쓰레드를 이용하여 음악선택 후 리듬을 찍어 게임
- GitHub <https://github.com/mykim8710/javaRhythmGame>

• 개발환경

- 사용언어 Java
- 형상(버전)관리 Git(GitHub)

• 간단소개

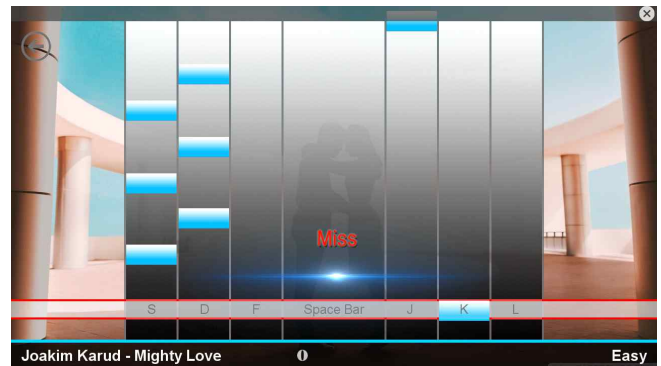
- Java 복습을 위해 구현해본 간단한 게임입니다.
- Java GUI(Swing)와 쓰레드를 이용하여 구현했습니다.
- 음악을 선택하고 음악에 맞는 리듬을 키보드로 찍어보는 게임입니다.

• 프로그램 화면

게임시작 화면



게임실행 화면



김민영 자기소개서

제가 개발자가 되고 싶은 이유는 이렇습니다.

저는 대학에서 에너지자원공학을 전공했고 전공분야의 회사에서 엔지니어로 근무했었습니다. 약 2년간의 직장생활 동안 성실히 근무하며 많은 것을 배우고 익혀왔습니다. 하지만 새로운 기술개발 및 도입에 주저하며 기계적 반복이 일상인 업무와 사람을 가볍게 여기고 해당 직무의 가치를 추락시키는 기업문화로 인해 더는 스스로 발전을 도모하기는 어렵다고 생각했으며 스스로 역량을 강화하고 즐기는 일을 하는 무대로 가기 위해 퇴사를 결정했습니다.

퇴사 후, "즐기면서 몰두할 수 있는 일은 무엇일까?"라는 물음을 스스로 끊임없이 던졌습니다. 같은 직종의 다른 회사로의 이직을 할 수도 있었지만, 이제껏 살아온 삶을 되돌아보면서 프로그래밍을 처음 접하고 좋은 성과도 있었으며 치열하게 몰두하며 즐기면서 살던 시절이 생각났습니다. 새로운 도전은 두렵기도 하지만 하고 싶은 일을 할 때 가장 행복한 삶을 살 수 있다고 믿기에 더 늦기 전 개발자의 길을 걷기 위해 시작했습니다.

저는 이런 사람입니다.

저는 어떤 문제가 발생했을 시, 혼자보다는 **타인과의 소통**을 통해 문제를 해결하는 것을 중요하게 생각합니다. 또한, 매사에 신중하기 위해 노력하며 이로 인해 생각이 많고 **꼼꼼**하단 말을 자주 듣습니다. 개발은 여러 사람과의 협업이 필수적이며 실시간으로 여러 코드가 복합적으로 돌아가는 온라인 특성상 장애 발생 시, 정확하게 문제를 파악하고 처리해야 하는 능력이 필수입니다. 저의 이러한 성향은 개발자로서 업무를 진행하기에 적합하다고 생각합니다.

일례로 국비교육과정의 팀 프로젝트에서 팀장을 맡게 되었습니다. 팀 프로젝트는 특성상 개인이 모든 기능을 구현해 볼 수가 없고 역할을 배분하여 진행됩니다. 프로젝트를 통해 구현하는 웹사이트의 유기적 완성도와 더불어 개발자가 되기 위해 준비 중인 팀원 모두의 발전을 위해 본인이 구현한 기능만 익히는 것이 아니라 프로젝트를 구성하는 여러 기능에 대해 모두가 아는 것이 팀장으로서 좋다고 생각했습니다. 이를 위해 매주 회의를 하면서 팀원들과 많은 대화를 하려고 했습니다. 매주 개인별 진행사항을 반드시 공유했으며 기능구현의 어려움이나 오류 발생 시에는 수시로 회의를 열어 한 코드를 가지고 팀원 모두가 머리를 맞대어 원인을 찾고 해결방안을 도출하면서 프로젝트를 진행했습니다. 이 과정에서 굉장한 짜릿함을 맛볼 수 있었으며 개인이 아닌 함께 배우고 성장할 수 있었던 시간이었다고 생각합니다.

저는 무슨 일을 할 때 효율적으로 업무를 처리하기 위해 노력합니다. 개발자에 있어 개발환경은 개발한 결과물의 질을 결정짓는 중요한 요소라고 생각합니다. 저는 개발자로서 필요한 역량 중 하나가 끊임없이 의문을 제기하는 것으로 생각합니다. 저를 포함한 팀원 모두가 비전공자로 이루어진 팀 특성상 처음 해보는 개발 프로젝트는 어려움의 연속이었습니다. 프로젝트의 초기, 설계를 마친 DB를 구성하는 과정에서 "만약 한 PC에 DB가 구성되어 있으면 외부에서 각자 개발 시에는 어떻게 DB에 접근할 것인가?"라는 의문이 들었습니다. DB를 외부의 각자 개발환경에 매번 복사하여 세팅한다는 것은 프로젝트를 진행하는 과정에서 효율적이지 못하다고 판단하였으며 효율적인 개발환경을 위해 AWS RDS 서비스가 있다는 것을 알게 되었고 이를 사용하여 더욱 효율적이며 편한 개발환경을 갖출 수 있었습니다.

저는 5년 뒤 이런 개발자로 성장해 있을 것입니다.

저는 소통하는 개발자로 성장해있을 것입니다. 단순히 개발적인 역량에만 증진한 개발자가 아닌 팀원들과 소통하며 성장하는 개발자가 되어 있을 것입니다. 좋은 아이디어와 창의성은 특정 한 사람의 역량만으로 도출되는 것이 아닙니다. 여러 사람이 머리를 맞대고 생각을 거듭한 끝에 창의적이고 혁신적인 생각이 나옵니다. 저는 개발 역량이 뛰어나다고 자만하는 사람이 아닌 자신에게 겸손하고 타인의 의견을 경청하며 본사가 제공하는 서비스가 최고가 되기 위해 노력하여 모두가 함께 성장하는데 이바지하는 개발자가 되겠습니다.

본인이 맡은 일에 최선을 다해야 하지만, 최선을 다한다고 해서 최고의 결과가 매번 나오지는 않습니다. 하지만 자신이 즐길 수 있는 일을 찾아 최선을 다한다면, 그땐 틀림없이 더욱 빛을 발할 수 있을 것이라 자부하며 개발은 저에게 그런 것 같습니다. 남들보다 조금 늦게 개발자가 되기 위한 출발선에 섰지만 저의 성향과 마인드를 통해 이 길을 즐기면서 걸어간다면 세월이 흐른 후 반드시 제가 바라는 삶을 살고 있을 것이라 믿습니다.