

이동규

1994.06.18 (만 26세)

T 010-3377-7086 A 경기도 성남시 분당구 중앙공원로 20(서현동,현대아파트)

M ehdrb618@naver.com W <https://qowoeo948.github.io/Resume/>



학력 사항

2014.03 - 2020.08
졸업

상명대학교 대학교
컴퓨터공학과(3.33/4.5)

2010.02 - 2013.02
졸업

분당대진고등학교
인문계

수상&자격증

2019.01

캡스톤경진대회 대상

상명대학교 프라임 사업단

2019.01

정보처리기사

한국산업인력공단

2019.01

리눅스마스터 2급

한국정보통신진흥협회

2014.02

운전면허증 1종

도로 교통공단

2020.08 - 2021.02
(7개월)

융합서비스 애플리케이션 개발자양성과정
코리아IT아카데미

- JAVA SE

- 상속, 추상 클래스, 인터페이스를 활용한 객체 설계
- GUI 프로그래밍 (AWT / Swing)
- API Document 에 기반한 객체 활용
- Collection Framework(List, Set, Map)를 이용한 다수 객체 처리
- Socket, Stream, Thread 기반의 네트워크 프로그래밍
- JDBC 를 활용한 DBMS(Oracle, MySQL) 연동 프로그래밍
- 공공 데이터 포털의 Open API 와 JSON Parser 를 이용한 어플리케이션 구현

●Project명: (Swing_Project-HotelReservation)

-> https://github.com/qowo948/Swing_Project-HotelReservation

- Java EE(JSP/Servlet)

- 서블릿을 이용한 요청 처리(생명주기 메서드의 숙지)
- Model1 패턴을 이용한 로직 객체의 분리 및 재사용
- JSP를 이용한 화면 구현
- Tomcat 웹컨테이너 서버 환경 설정(Deployment, JNDI 설정)
- Model1기반의 여러 유형 게시판 구현(공지사항, 갤러리, 답변 게시판)
- Outer Join/Group by를 이용한 코멘트 게시판

- SPRING FRAMEWORK

- MVC프레임워크의 제작 (각종 디자인 패턴을 적용한 MVC프레임워크의 제작)
- Spring Framework(Legacy)의 동작원리 및 API의 활용
- Spring MVC(Legacy)+BootStrap기반의 쇼핑몰 프로젝트
- AOP를 이용한 로그인, 트랜잭션 처리
- 전역적 예외처리(RuntimeException 재정의)
- RestController를 이용한 RESTful 요청처리(ResponseEntity기반 응답 처리)
- Mybatis Spring을 활용한 Oracle, MySQL 연동
- SpringBoot 기반 프로젝트 구현 (thymeleaf 뷰템플릿 연동)
- Spring + WebSocket 연동한 실시간 데이터 처리
- SHA256를 이용한 데이터 암호화
- Java Mail API + 구글SMTP서버 활용한 메일 발송

●Project명: (Spring_Project_Petshop)

-> https://github.com/qowo948/Spring_Project_Petshop

-Front-End

- HTML5 / CSS3 / JQuery
- Javascript (내장객체, ES 2015 class , DOM Api활용, Ajax비동기통신의 활용)
- SPA 구축(JQuery-Ajax 비동기 요청 , React를 이용한 UI처리)

-ORACLE / MYSQL(MariaDB)

- 오라클,MySQL Admin 명령어(DB생성, 사용자 생성 및 권한)
- SQL(DML, DDL, DCL), Join, 서브쿼리, 집계함수
- 정규화와 Join,
- 데이터베이스 설계 및 ERD작성

-Mybatis

- Mybatis 설정 파일의 작성 (Type Alias, JNDI설정)
 - Mapper XML의 작성(include, resultMap, association, collection)
-

자기소개서

[개발자가 되기 위한 준비과정]

어릴 적부터 IT분야에 종사하시던 아버지를 보며 자라왔습니다. 아버지는 어린 저에게도 컴퓨터에 대한 지식들을 많이 알려주셨고, 그로 인해 저는 더욱 더 관심을 가지며 IT쪽에 흥미를 가질 수 있었습니다. IT분야에 대한 관심과 흥미는 고등학교 시절까지 이어져왔고 제가 원하는 컴퓨터공학과에 입학할 수 있었습니다. 입학 후 IT분야에도 여러 가지 분야로 나뉘고 직업의 길도 천차만별이라는 것을 알았습니다.

그 많은 분야 중 흥미를 가지고 재미있게 개발할 수 있는 분야를 찾기 위해 여러 개의 수업을 들어봤습니다. 전자회로를 설계하는 수업, 컴퓨터 네트워킹, 이미지를 처리하는 디지털영상처리, 웹 프로그래밍, 안드로이드 앱 프로그래밍 등, 여러 가지의 시도를 해봤습니다.

그 중 웹 프로그래밍 이라는 수업에서 html과 자바스크립트를 사용하여 웹을 구현하는 것이 너무 신기하고 재미있었습니다. 웹은 java언어를 기반으로 만들어 지는 것에 대해 알게 되었고, 객체 지향 프로그래밍(java) 수업을 들으며 java의 문법에 대해서 공부하였고 코딩에 눈을 뜨게 되었습니다.

학기 중에는 교내에서 시행한 졸업 작품이자 캡스톤 경진대회에서 소프트웨어와 하드웨어를 연결하는 장치로 참가했습니다. 처음 소프트웨어, 하드웨어 코드에 대한 지식의 부족으로 오작동하는 경우가 많았습니다. 문제를 해결하기 위해 관련 분야에 대한 연구와 주변사람들의 도움으로 소프트웨어와 하드웨어의 장치 연결을 성공하였습니다. 또한, 스스로의 전공 서적을 찾아가고 인터넷 검색 등 지식을 활용하여 실력을 키워나갔습니다.

결과 처음부터 구상하였던 작품을 완벽하게 만들어 내어 캡스톤 경진대회에서 대상을 받게 되었습니다.

처음에는 원하는 대로 동작이 안돼서 좌절도 많이 했지만 끊임없는 시도와 팀워크를 발휘해 도전 정신과 끈기를 얻게 되었습니다. 대학교를 다니면서 코딩에 대한 흥미는 더욱 더 증가되었고, 기초만 배울 수 있었던 대학 수업에 아쉬움을 가지고 기초 뿐 만 아니라 더 깊은 지식을 쌓고 더 많은 기능을 구현해보며 공부해보고 싶은 마음에 졸업 후 바로 국비지원 학원에 대해 알아보고 적합한 조건임을 찾게 되었습니다.

[개발 분야에 지원하기 위하여 습득한 기술과 노력]

개발자가 되기 위해 6개월동안 KORIT 교육원에서 관련 기술에 대해 배웠습니다. 그 결과 다음과 같은 역량을 쌓을 수 있었습니다.

초기 html과 css의 기초 문법을 배워 전자문서를 다룰 수 있는 능력을 배웠습니다. JAVA의 모든 문법을 배우기

전 JAVA script를 먼저 배움으로 써 웹 페이지의 동작과 JAVA의 기초 문법을 배웠고 게임을 만드는 위주의 수업을 진행하여 실행 동작을 직접 눈으로 볼 수 있기에 더 흥미를 느낄 수 있었습니다. JAVA파트로 넘어가면서 Eclipse 툴을 바로 사용하지 않고 JAVA언어의 환경설정, 환경변수를 직접 조작하는 것을 배웠으며, 툴의 자동완성 기능에 의존하지 않기 위해 기능이 없는 기본 툴을 사용해 JAVA의 기초 문법, 클래스, 상속, 인터페이스 등을 공부하고 어느 정도 익숙해진 후에 Eclipse 툴을 사용하여 많은 예제 프로그램을 만들고 최종적으로 Swing을 통하여 CBT 프로그램을 구현할 수 있게 되었습니다.

JSP 파트에서는 서버와 클라이언트의 상태 및 동작을 이해하고 CSS와 JAVA script, jQuery을 통해 웹 페이지의 디자인을 구현했고, spring을 들어가기 전 DispatcherServlet을 직접 만들어 봄으로 써 mvc model2 방식에 해당하는, 요청을 받고 디자인에 그 결과를 반영하기까지의 요청 흐름에 대해 잘 알 수 있었고, mvc패턴을 통해 간단한 게시판을 예제로 하여 DTO/VO와 DAO를 이용한 데이터의 접근과 전달을 구현, connection pooling을 이용한 jdbc방식, SqlSession을 이용해 매핑을 해주는 myBatis방식을 이용하여 oracle또는 mysql 데이터베이스와 연동해 게시판을 구현하였습니다. 또한 게시판을 만들면서 페이징 처리, AJAX를 이용한 비동기 방식, react, singleton, DB의 트랜잭션 처리, 테이블 조인 등 추가적인 기능을 구현하였습니다.

spring framework 파트에서는 spring mvc의 servlet매핑, DispatcherServlet의 기능, HandlerMapping, Controller, ViewResolver의 요청처리 흐름도를 익혀가는 것으로부터 시작했습니다. 그 후, DI를 통해 의존성 있는 객체는 외부에서 주입 받고, 관점 지향 프로그래밍 AOP를 통해 객체를 모듈화 하였고, spring을 통한 Mybatis, jdbc 데이터베이스 연동 기술을 사용하였으며, 게시판을 구현하였습니다.

또한 특강에서는 node.js, android를 다뤘습니다. 먼저 node.js에서는 express모듈을 사용해 기존에 배웠던 기술들을 그대로 적용하며 db연동을 하여 간단한 게시판을 구현하였습니다.

또한 android app 에서는 간단한 디자인과, Restful한 mapping을 사용하여 spring db와 연동하여 게시판을 구현 하였습니다. 마지막으로 배워왔던 node.js와 spring, android의 게시판을 웹 소켓을 사용하였고 서로 연동하여 간단한 실시간 게시판을 구현했습니다.

방과 후에는 오늘 배우 내용들을 한 번씩 다시 해보면서 코딩을 하며 꾸준히 복습을 하였고, 학원 초기에는 복습을 하고도 시간이 많이 남았기에 자격증 공부를 하였습니다. 내가 따라가기에 힘든 시절 전까진 뭐든 해보고 싶은 마음에 전공지식을 쌓고 싶어 정보처리기사 자격증, 리눅스마스터 자격증을 준비하였습니다. 자격증을 다

만 후 중요도와 난이도가 높아진 수업을 따라가는 것이 우선이라 생각하여 오늘 배운 내용을 복습하고 한 번씩 다시 만들어서 구현해보자라는 생각 이였습니다. 복습을 하며 수업시간에 잘 이해되지 않았던 것을 다시 공부하고, 인터넷 검색을 통해 또 다른 예시 코드를 보며 다른 기능을 구현해보는 것에 흥미와 뿌듯함을 느꼈습니다.

[프로젝트 스토리_반려동물 쇼핑물]

국민의 소득 증가, 고령화, 저 출산, 1인 가족 증가 등 사회 구조 변화로 인해 강아지 또는 고양이 등의 반려동물을 키우는 가구가 증가함에 따라 애견 시장의 규모가 증가하는 추세입니다. 직접 방문하여 구매도 가능하지만 코로나로 인한 비대면 증가와 장소의 제약이 따르는 오프라인 매장 구매보다는 어느 장소에서든 손쉽게 자신이 원하고, 필요한 제품들을 구매할 수 있는 고객을 위한 웹 사이트를 제작하였습니다.

어느 쇼핑물을 구현하는데 있어 가장 중요한 파트는 관리자의 상품 등록이라고 생각합니다. 상품 등록을 하기 전 전체적으로 상품의 데이터베이스 테이블 설계가 필요했고, 관리자로서의 상품을 등록하기 위해 jsp 디자인이 필요했습니다. 디자인을 하면서 미리 DB에 넣어둔 상품의 상위 카테고리 하위 카테고리의 데이터를 읽어 와서 Option에 동적인 표현이 필요했고 상품의 대표 이미지와 상세 이미지의 등록이 필요했습니다. 또 한 쇼핑물 메인에서 보여주기 위한 베스트상품을 구현함으로 써 일반 상품과 베스트 상품을 구분하였습니다.

전체적인 CRUD Cycle을 따르며 조회, 등록, 삭제 구현하였고, 상품을 등록함으로 써 관리자 페이지에서만 나타나는 상품관리 목록에 테이블로 등록된 상품을 구현해주었고, 원하지 않는 상품 삭제 기능을 구현했습니다. 또한 Q&A 게시판을 구현함으로 써 고객들의 질문을 받을 수 있고 의사소통이 가능한 공간을 만들었으며, 글 수정, 삭제 기능과 글마다의 커멘트(댓글) 기능을 비동기 방식으로 만들었습니다. 카카오에서 지원하는 수많은 API를 이용해보고 공부해보고 싶은 마음에 카카오 맵 api 연동을 하여 매장의 위치를 맵과 태그를 이용하고 거리 뷰로 구현하였으며, 카카오 결제 API 기능을 통해 배송 정보의 값을 받아 카카오톡 메시지로 오게 하여 기본적인 test 결제 API를 이용했습니다.

쇼핑물을 구현하기에 앞서 제일 우선시 되는 것이 상품 등록이라고 생각했습니다. 상품 등록을 하기 앞서 상품 등록에 필요한 항목을 생각했습니다. 상품들의 상위 카테고리, 하위 카테고리, 대표이미지, 상세 이미지, 베스트 상품을 구현했습니다. DB 테이블에 미리 저장 해놓았던 상위 카테고리 하위 카테고리를 가져 오기 위해 spring과 mybatis를 연결하여 CRUD 작업을 실행하였고, List를 추출해와 JSP를 통해 디자인을 해주었습니다. 또 한 상위 카테고리를 가져온 후 하위 카테고리를 가져올 때 페이지 전환이 일어나지 않기 위해 하위 카테고리는 Ajax 비동기 방식을 이용하여 페이지 전환을 일으키지 않고 불러오게 해주었습니다.

팀이 구성되고 난 후 팀원과의 회의를 통하여 웹사이트에 대한 디자인과, DB설계, 기능에 대한 회의를 진행하였습니다. 프로젝트의 목적인 MVC패턴에 의한 개발을 하기 위해 서로 원하는 디자인과, 기능을 구현하였습니다. 프로젝트를 진행하며 세부적인 기능은 자신이 맡은 부분이 아닌 다른 부분에서도 서로 좋은 의견을 많이 내어 기능을 더 보완할 수 있게 서로 도움을 주었습니다.

프로젝트를 진행하면서 데이터의 값들을 서로 다른 클래스에 전달하는 것에 대한 오류가 많이 발생하였습니다. 이 점을 해결하기 위해 팀원과 함께 배웠던 것들을 되짚어보고 의견을 공유하였고, 인터넷 검색을 통하여 문제점을 알아낼 수 있었고, 해결할 수 있었습니다. 또 한 서로 맡은 부분이 달랐기에 코드를 합치는 곳에서도 오류가 많이 발생하였는데 천천히 서로가 짠 코드를 되짚어보며 해결할 수 있었습니다.

혼자 보단 다수가 좋다고 생각합니다. 팀을 구성하는데 있어서 마음이 맞는 팀원을 구할 수 있었다는 것이 정말 운이 좋았다고 생각합니다. 프로젝트를 진행하기 전부터 팀원과 만나서 회의를 하는 것에도 재미와 흥미를 느낄 수 있었습니다. 프로젝트를 진행하면서 오류가 생기고, 하고 싶은 데로 구현되지 않을 때 팀원이 있어 흔들리지 않고 끝까지 구현할 수 있었습니다. 팀원이 없었고, 혼자라면 기한에 맞추기 어려웠을 것이라고 생각합니다. 서로 머리를 맞대고 의견을 공유하고 오류에 대한 해답을 찾아내고 오류를 보완할 수 있었습니다. 국비수업에서 진행한 프로젝트였지만 팀 협업의 시너지의 중요성을 배울 수 있는 시간이었습니다. 웹 개발이라는 분야에 대해 더 많은 경험을 할 수 있는 계기가 되었고, 수많은 대학교 전공 수업 중 웹 개발자를 선택한 저의 결정이 틀리지 않았다는 사실을 알게 되었습니다.

[성격의 장단점과 보완 노력]

저는 사소한 일에도 꼼꼼한 성격입니다.

무엇을 시작하기 위해서 계획을 짜고 계획대로 일을 진행하는 것을 좋아하며 메모하는 습관을 갖고 있습니다. 계획 후 구체적인 틀을 잡고 진행하기 때문에 효율적으로 시간을 활용 할 수 있었고, 특히 메모하는 습관은 일의 끝맺음에 있어서 빈틈을 줄여주었습니다.

꼼꼼함과 메모하는 습관은 자격증 시험에서도 좋은 결과를 볼 수 있게 해주었습니다. 생각나는 즉시 메모하고, 우선순위를 분류해 정해진 시간 동안 시간 분배를 효율적으로 할 수 있었습니다. 덕분에 원하고자 하는 목표에 도달할 수 있었고 성취감을 느낄 수 있었습니다. 꼼꼼한 성격으로 회사에 도움이 되는 인재가 되겠습니다.

반면 꼼꼼한 성격이라 걱정이 많습니다. 했던 일도 몇 번이고 다시 보게 되고, 걱정이 되어서 일찍 미리 와서 준비하는 습관이 있습니다. 또 한 성격이 급하다는 소리를 자주 듣습니다. 한번 생각한 일은 즉시 실행에 옮겨 단

기간에 마무리 지으려고 노력합니다. 성격이 급하고 빨리 하려고 하면 뭔가 놓치기 마련입니다. 놓치기 싫어 메모하는 습관을 가지게 되었습니다. 다음에 하고 싶은 일을 메모함으로 써 잊어버리지 않고 일을 진행할 수 있습니다. 단점을 고치기 위해 습관을 만들었고, 습관이 곧 장점이 될 수 있었습니다. 단점을 장점으로 만들 수 있는 인재가 되겠습니다.

[입사 후 포부]

저는 어렸을 적부터 내가 재미있고 흥미를 가질 수 있는 일을 하자. 라는 생각을 많이 해왔습니다. 하고 싶지 않은 일을 하는 것은 참 미련한 짓이라고 생각합니다. 무슨 일이 주어졌을 때 재미를 갖지 않는 사람은 그 일만 빨리 끝내기 위해 노력하겠지만 재미를 느끼는 사람은 그 일을 끝내는 것뿐 만 아니라 더 많은 것을 검색하고 공부할 것입니다. 저는 이러한 이유로 대학교 시절 내가 재미를 느낄 수 있는 분야가 어디인지 알기 위해 수많은 종류의 전공과목을 들어봤고, 찾을 수 있었습니다. 웹에 대한 디자인뿐만 아니라 동작, 구현, 기능 모든 것에 흥미를 느낄 수 있었습니다. 웹을 배우기 위해 필요한 것을 공부하였고, 기초가 되는 java언어를 공부했습니다. 하지만 대학교에서 배우는 범위에 한계를 느끼고 졸업 후 웹에 대한 심화과정을 준비했습니다.

항상 원하는 것만 할 수는 없다고 생각합니다. 어디를 가던 다 내 생각대로 다 이루어질 수 없고, 많은 경험을 통해 이 사실을 깨닫게 되었습니다. 그 무언가가 나에게 맞추는 것 보다 내가 그 환경에 맞춰가는 것이 옳다고 생각합니다. 이러한 것들은 큰 문제가 되지 않습니다. 왜냐하면 맞춰가는 것에 대해 흥미를 가지게 될 테고 또 한 경험해보지 못한 새로운 기술들을 배울 수 있음에 재미를 가지게 될 것입니다. 저는 개발을 할 수 있다면 환경적인 요소는 크게 중요하지 않다고 생각합니다. 내가 할 수 있는 일을 즐겁게 하고, 그 순간에 몰입하게 되는 매력이 있다고 생각합니다.

만약 저의 역량 보다 더 높은 요구 치와 해결할 수 없는 미션이 주어진다면 최대한 해보기 위한 노력을 할 것입니다. 최소 구글링이나, 도서, 과거 수업에서 배운 자료로 정리 해두었던 내용들을 중점적으로 확인하여 기한에 맞춰 해결할 수 있도록 노력할 것이고, 현재 직면한 문제들을 정리해 두어 똑같은 문제에 어려움을 겪지 않도록 노력하겠습니다. 이러한 노력에도 해결 할 수 없는 문제라면 주변의 도움을 청하도록 하겠습니다. 다만, 자문 요청을 할 때 일방적인 해결 요청이 아닌 해결하기 위한 방법을 모색하고, 다양한 문제 해결방법에 대한 시도 후, 정해진 기한을 고려하여 함께하겠습니다. 회사에 입사하면 회사에 맞는 실무능력을 빠른 시간 내에 따라가고 습득하는 것이 목표입니다. 제가 빠르게 습득하는 것만이 동료들에게 마이너스가 아닌 플러스 요인이 되는 일이라고 생각합니다. 맡은 임무가 주어지면 어려움에 부딪히고 많이 질문하며 부족한 부분은 배움의 자세로 확실하게 배워 반복과 노력을 통하여 다음날에는 전날보다 발전된 인재가 되도록 노력하겠습니다.
