


입 사 지 원 서

| | | | | | |
|------|-------|------|----|------|---------|
| 지원분야 | S/W개발 | 경력구분 | 신입 | 희망연봉 | 면접 후 결정 |
|------|-------|------|----|------|---------|

□ 기본정보

| | | | | |
|---|-------|-------------------------------|------|---------------|
|  | 성 명 | 백승우 | 영 문 | Baek SeungWoo |
| | 생년월일 | 1999년09월17일 | 휴대전화 | 010-7449-0886 |
| | 이 메 일 | tmddn7439@naver.com | | |
| | 주 소 | 경기도 부천시 중동로280번길 27 618동 105호 | | |
| | 포트폴리오 | | | |

□ 학력사항

| 기간 | 출신학교 | 구분 | 학과 | 졸업여부 | 소재지 |
|-------------|----------|----|-------|------|-----|
| 2015 ~ 2017 | 부천상원고등학교 | 주 | 인문계 | 졸업 | 부천 |
| 2018 ~ 2021 | 한국폴리텍대학교 | 주 | 소프트웨어 | 졸업 | 안성 |

□ 교육연수

| 연수기간 | 연수기관 | 연수과정 및 내용 |
|-------------------------------|--------------|--|
| 2024-06-26 ~ 2024-12-18 | 한국소프트웨어인재개발원 | [스마트웹콘텐츠]프론트엔드구현 및 백엔드개발을 위한 풀스택 인재양성(1) |

□ 병역사항

| 복무기간 | 병역구분 | 군별 | 병과 | 계급 | 면제사유 |
|-------------------------|------|-----|----|----|------|
| 2019-02-18 ~ 2020-09-22 | 만기전역 | 해병대 | 보병 | 병장 | |

□ 기초지식(Skill Stack) : 숙련도에 따르거나 이론적 지식이 있는 기술스택을 구분하여 작성요망

◆ 기능 구현 등의 사용 경험이 있는 Skill Set

| 구분 | Skill |
|----------------------|-------------------------------|
| Programing Languages | JavaScript, Java, HTML, CSS |
| Framework/ Library | React : 프론트엔드 컴포넌트 개발 및 상태 관리 |
| Server | Spring : 백엔드 개발 경험 |
| Tooling/ DevOps | Git/GitHub : 버전 관리 및 협업 |
| Environment | VSCode, IntelliJ |
| ETC | Figma : 디자인 와이어프레임 제작 |

◆ 사용경험은 없으나, 이론적 지식이 있는 Skill Set

| 구분 | Skill |
|----------------------|---------------------------------|
| Programing Languages | Python : 기초 문법 및 간단한 데이터 처리 |
| Framework/ Library | Redux : 상태 관리 이론 및 활용 구조 이해 |
| Server | node.js : 백엔드 동작 원리 및 간단한 서버 설계 |

□ 프로젝트

| 개발기간 | 구분 | 상세설명 |
|----------------------------|-------------|--|
| 2024-11-18 ~ 2024-12-18 | 프로젝트 | PITCHPLAY(피치플레이)는 축구 매칭 및 중계를 지원하는 서비스로, 사용자가 개인이나 팀으로 쉽게 축구 경기에 참여하고 매칭할 수 있도록 돕는 플랫폼입니다 |
| | 개발목표 | 개인이나 팀으로 이루어진 구성원들이 간편하고 쉽게 축구 매칭에 참여할 수 있도록 돕는 것을 목표로 개발. |
| | 사용기술 | 프로그램 언어로는 JavaScript와 Java를 사용하였고, 프론트엔드에서는 React를 활용하여 컴포넌트 개발 및 상태 관리를 진행하였습니다. 백엔드에서는 Spring을 사용하여 서버 개발을 하였으며, 팀원들과의 협업은 Git/GitHub을 이용해 버전 관리 및 코드 통합을 수행하였습니다. |
| | 주요업무 및 상세역할 | 저는 프론트엔드 개발을 담당하며, React를 사용하여 직관적이고 효율적인 사용자 인터페이스(UI)를 개발하고, 상태 관리 구현을 통해 원활한 애플리케이션 동작을 보장하였습니다. |
| | 습득역량 | React와 상태관리 라이브러리를 활용한 개발 경험을 쌓았으며, Git/GitHub를 통해 팀 프로젝트에서 협업하고 버전 관리를 효율적으로 수행하는 경험을 얻었습니다. |

프로젝트 경험

PITCHPLAY(피치플레이)는 사용자가 개인 또는 팀으로 쉽게 축구 경기에 참여하고 매칭할 수 있도록 돕는 축구 매칭 및 중계 플랫폼입니다. 직관적이고 사용자 친화적인 UI를 제공하여 축구 매칭을 간편하게 이용할 수 있도록 설계되었습니다.

저는 이 프로젝트에서 프론트엔드 개발을 담당하였습니다. React를 사용하여 사용자 인터페이스(UI)를 개발하고, 상태 관리를 통해 애플리케이션의 원활한 동작을 보장했습니다. 특히, 컴포넌트 개발과 상태 관리 구현에 집중하였으며, store, reducer, action을 분리하여 코드의 유지보수성과 확장성을 높였습니다. 또한, 경기 검색 및 실시간 경기 진행 상황 표시 등 다양한 기능을 추가하여 사용자 경험을 개선하는 데 중점을 두었습니다.

이 프로젝트를 통해 React와 상태 관리에 대한 심화 지식을 쌓을 수 있었습니다. 컴포넌트 개발과 상태 관리를 효과적으로 활용하여 애플리케이션의 성능을 최적화하고, 팀 협업에서는 Git/GitHub을 사용하여 코드 통합 및 버전 관리의 중요성을 체감하였습니다. 또한, UI/UX 설계과정에서 Figma를 사용하여 사용자 요구에 맞는 직관적인 디자인을 구현하며, 팀원들과의 협업을 통해 효과적인 소통 및 문제 해결 능력을 키웠습니다. 이 프로젝트는 제가 프론트엔드 개발자로서 성장하는 데 큰 도움이 되었으며, 백엔드와의 상호작용 및 API 설계의 중요성도 배울 수 있는 기회였습니다.

자기소개서

개발자를 희망하게 된 계기

저는 문제를 해결하고 새로운 가치를 창출할 수 있는 직업으로 개발자를 선택하게 되었습니다. 특히, 논리적인 사고와 창의성을 동시에 발휘할 수 있는 프로그래밍에 매력을 느껴 본격적으로 개발자의 길을 걷기로 마음먹었습니다. 개발자가 되기 위해 알아보던 중 국비지원 교육을 통해 개발자가 될 수 있음을 알고 6개월간의 개발자 교육과정을 통해 프로그래밍의 기본 원리를 배우고, 실제 프로젝트를 진행하며 개발자로서의 가능성과 재미를 확인했습니다.

성장 과정

저는 어릴 때부터 스스로 문제를 해결하는 태도를 배울 수 있었습니다. 특히, 가족 간의 협력과 소통 속에서 책임감과 주도성을 키워왔습니다. 중학교 시절, 부모님이 바쁜 일정을 소화하시던 중에 집안의 작은 행사 준비를 맡게 된 적이 있었습니다. 저는 가족 모임의 음식 준비와 일정을 조정하는 역할을 맡았고, 예상보다 많은 준비물이 필요함을 알게 되었습니다. 이때, 저는 주변 사람들과 원활하게 소통하며 각자의 역할을 분담하고, 상황을 효율적으로 처리하기 위한 계획을 세워 일을 해결했습니다.

그 과정에서 제가 느낀 것은 책임감을 가지고 일을 주도하며 해결책을 찾는 것이 매우 중요하다는 것입니다. 또한, 어떤 일이든 한 사람의 힘만으로 해결하기보다는 가족이나 동료들과 협력할 때 더 나은 결과를 얻을 수 있다는 점을 배웠습니다. 이 경험을 통해 문제를 체계적으로 해결하고, 계획적으로 일을 추진하는 능력이 길러졌습니다.

이러한 성장 과정에서 저는 논리적인 사고와 꾸준한 노력이 성장을 이끈다는 것을 배웠습니다. 학업과 일상에서 작은 목표를 세우고 이를 달성하기 위해 계획적으로 노력하며 성취감을 느꼈던 경험은, 지금도 제 삶의 중요한 원동력이 되고 있습니다. 이러한 경험은 신입 개발자로서 배우고 성장하는 과정에서도 큰 자산이 될 것입니다.

성격의 장단점

저는 강단 있는 성격으로, 한번 결심한 일은 끝까지 해내려는 끈기와 집중력을 가지고 있습니다. 이러한 성향 덕분에 어려운 문제를 만나도 쉽게 포기하지 않고 끝까지 해결책을 찾아가는 태도를 유지할 수 있습니다. 대학교 새내기 때, 학교 프로젝트로 웹사이트를 만들라는 과제가 있었습니다. 당시 저는 HTML과 CSS를 어느 정도 배운 상태였지만, 동적인 웹사이트를 만들기 위해 JavaScript를 처음 접했습니다. 처음에는 코드를 작성해도 제대로 작동하지 않아 막막했지만, 포기하지 않고 관련 자료를 찾아보며 부족한 부분을 채워갔습니다. 또한, 온라인 튜토리얼과 문서를 참고하며 반복해서 문제를 해결하고, 원하는 대로 웹사이트가 완벽하게 완성되지는 않았지만 그 과정에서 큰 성취감을 느꼈습니다. 이 경험은 새로운 기술을 배우고 어려운 문제를 해결할 때 끊임없이 도전하며 목표를 달성하는 자세를 더욱 확고히 해주었습니다.

반면, 제 자신을 돌아보았을 때 낮을 가리는 성격으로 인해 새로운 사람들과의 첫 만남에서 다소 어색함을 느낄 때가 있습니다. 하지만 이러한 부분은 팀원들과의 소통과 협업을 통해 점차 보완하고 있으며, 함께 일하는 사람들에게 진정성 있게 다가가려는 노력을 계속하고 있습니다. 앞으로도 제 강점을 살리면서 약점을 개선해 나가며, 팀과 조직에 긍정적인 영향을 미치는 개발자로 성장하고 싶습니다.

입사 후 포부

입사 후, 저는 회사의 목표와 가치를 이해하고 빠르게 업무에 적응하여 팀에 기여하는 개발자가 되겠습니다. 맡은 업무와 프로젝트를 철저히 이해하고, 이를 기반으로 개발 기술과 협업 능력을 발전시키겠습니다. 새로운 기술과 도구를 배우는 데 주저하지 않고, 주어진 과제를 완수하며 회사의 신뢰를 쌓는 데 집중할 것입니다. 또한, 코드 리뷰와 팀 내 커뮤니케이션을 통해 효율적으로 협력하며, 팀의 목표를 달성하는 데 기여하겠습니다.

다양한 프로젝트를 통해 폭넓은 경험을 쌓고, 회사의 성장을 이끄는 전문가로 자리 잡겠습니다. 특히, 새로운 기술 트렌드와 시장의 요구를 반영한 혁신적인 솔루션을 개발하며, 회사가 선도적인 위치를 유지할 수 있도록 기여하겠습니다. 또한, 사용자 경험을 개선하고 회사의 경쟁력을 높일 수 있는 새로운 아이디어와 솔루션을 제시하며, 조직에 긍정적인 영향을 끼치는 개발자가 되겠습니다.

궁극적으로, 기술적 전문성과 문제 해결 능력을 바탕으로 사용자와 회사 모두에게 가치를 제공하는 개발자로 자리매김하고자 합니다. 꾸준히 학습하고 성장하며, 팀과 함께 더 나은 성과를 만들어가는 개발자가 되겠습니다.
