

이 력 서

인적사항

성명 우청일 / ChungIl, Woo

생년월일 1991년 07월 15일 (만 29세) / 남자

병역 2011.06. - 2013.6. 공익 만기
주소 대구광역시 수성구 만촌2동 989-11번지
또레로사빌라 202호
전화번호 -
휴대전화 010-6764-4487
E-mail skybule4487@naver.com



학력사항

2010.03. - 2015.02. 영진전문대학 신재생에너지전기 졸업
2007.03. - 2010.02. 오성고등학교 (졸업)

교육 및 자기개발

2017.06. - 2017.12. 디지털컨버전스(JAVA기반 응용SW엔지니어링)양성훈련과정 / 그린컴퓨터아
트학원
2020.07. - 2021.01. 디지털컨버전스 기반 Java 개발자 양성과정/ 예담직업전문학교(대구)

경력사항

2015.08 ~ 2015.12 통계청 인구주택총조사 - 각종 행정지원 및 전반적 업무 보조 등
2016.05. - 2017.03. 한국민속주 / 메뉴판작업 / 아르바이트

자격증

운전면허증

상벌사항

프로젝트 경험(경력)

■ 숙소예약사이트 (개발완료)

- (프로젝트 개요) 본 프로젝트는 JDBC를 이용한 가장 적합한 홈페이지가 예약 시스템을 가진 홈페이지라 생각했다
그 중 심플한 디자인과 간단하게 이루어지는 에어비앤비의 기능들을 벤치마킹하여 게스트와 호스트를 구분지어 기능을 둔 Yir BnB를 주제로 삼게 되었다
- (개발 툴/언어) Java, JSP, Oracle, HTML/CSS, IDE(Eclipse), Apache Tomcat
- (역할) 팀원으로서 MVC2 패턴을 사용한 숙소 검색기능과 예약 및 예약 관리

■ Kingdom of Tyra (개발 미완료)

(프로젝트 개요) 가상의 독재국가를 배경으로 하는 PC 게임.

Paradox Interactive의 역사시뮬레이션 게임 시리즈 등 유사장르 구매자들의 대다수를 차지하는 20대 남성 타겟.

폐쇄적인 독재국가의 지도자가 되어 정권유지를 위해 정치, 경제, 군사, 외교 등 국가 전반을 통제하며 진행하는 타일기반 준 실시간 전략게임.

- (개발 툴/언어) C++, 3DMAX, IDE(Unity)
- (역할) 팀원으로서 개발을 맡아 Unity를 이용해 모델링 임포트 및 전반적인 시스템 구현 및 기능 구현

■ 소아과 병원 관리 시스템 및 사용자 병원 앱 (개발중)

- (프로젝트 개요) 전세계적으로 코로나 환자 급증으로 언택트 시대를 맞아 다양한 방면에서 비대면 세상으로 바뀌고 있는 한편,의료에서도 온라인으로 대부분 관리가 이루어지고 있는 현황이다.

상대적으로 건강관리에 취약한 아기들을 위해 비대면 진료의 필요성이 대두되고 있는 실정이다. 이에 우리는 아기들의 비대면 진료를 위한 모바일 아기수첩을 통한 편의성을 제공하고, 비대면 진료를 할 수 있도록 다양한 서비스를 제공하고자 한다.

- (개발 툴/언어) Java, Spring, JSP, Oracle Cloud, HTML/CSS, Javascript, IDE(Eclipses),
Apache Tomcat, Android Studio
- (역할) 전자정부 프레임워크 스프링 기반으로 Ajax를 사용해 병원관리 웹페이지 중 환자 관리 페이지에 전체 환자 리스트와 환자 상세정보 및 진료기록과 진료기록 상세, 체중/신장 차트, 예방 접종 상태 구현
Android Studio를 이용한 사용자의 예약 / 접종 / 예방접종상태 구현

보유기술

Language

- Java / JSP&Servlet
 - 웹 연동 게시판 구현 가능
- Spring Framework
 - 웹 연동 게시판 구현 가능
- HTML / CSS
 - 화면구현 가능
- Javascript / jQuery
- C / C++
- C# / Unity
 - 화면구현 및 기능

Database Management System

- Oracle
 - 데이터베이스 모델링 및 DBMS 구축 가능
 - DDL / DCL / DML 작업 가능
 - 웹 기반 데이터베이스 관리 가능
- SQL-Server

Operating System

- Linux
 - 명령어 사용 가능
 - 웹서버, DNS 서버, FTP 서버 등 구축 가능

Office Automation Skill

- Power Point, Excel, Word 작업 가능
- 한글 작업 가능

기타 보유기술

- Adobe Illustrator
 - 기본적인 이미지 작업 가능

자 기 소 개 서

컴퓨터를 조립하면서 키운 프로그래머의 꿈

저는 대학생 때 전공이었던 전기과가 적성에 맞지 않았고 흥미가 생기지 않았습니다. 졸업 후에는 무엇을 해야 좋을지 하고 싶은 일이 무엇인지 고민 했습니다. 고민의 답을 내지 못한 채 쫓기듯이 공무원 시험을 공부했습니다. 하지만 역시 제가 하고 싶었던 일이 아니었기에 이내 포기하게 되었습니다.

그 후, 2017년 국비학원을 등록해 프로그래밍을 배웠습니다. 비전공자로서 처음에는 적응하기 힘들었지만 점점 개발자가 되어야겠다는 확신이 생겼습니다. 그 이유는 다음과 같습니다.

첫째, 발전 가능성

2017년 처음 IT를 접했을 때와 지금의 상황은 180도 달라져 있습니다. 당시 사용했던 기술들 보다 발전된 기술들이 계속 나오고 있습니다. 산업과 기술이 계속 발전하는 만큼 거기에 뒤처지지 않게 저도 계속 공부해야 하지만 그만큼 성장 가능성이 높다고 생각합니다.

둘째, 전문성

전기과를 졸업해 취업한 동기들이 있습니다. 좋은 대우를 받고 있는 친구들도 있지만, 대부분 반복적이고 단순한 업무를 담당하고 있습니다. 자신이 보유한 기술에서 더 발전해 많은 기술을 보유하고 있다면 해당 직무보다 더 많은 분야에서 실력을 발휘 할 수 있고 발전할 수 있는 개발자라는 직업이 매력적이라 생각합니다.

셋째, 성취감

프로그래밍을 배워 많은 사람들이 불편했던 부분들을 피드백 해주고 수정해주며 사람들이 필요로 하는 것들을 만족시켜주는 것에서 오는 성취감이 저를 끊임없이 노력할 수 있게 했습니다. 이 일이라면 정말 즐겁게 할 수 있다고 생각 해 이 직무를 진로로 정하게 되었습니다.

팀 프로젝트 경험

2018년 게임을 만들어 보자! 라는 공통된 목표를 가진 친구들과 마음이 맞아 팀 프로젝트를 진행 하게 되었습니다. Unity를 이용해 게임을 만들기로 했고 사용 언어로 C#을 사용해야 했기에 독학을 했습니다. C와 C++, JAVA를 배웠기에 C#을 공부했는데 자바와 비슷한 부분이 많아서 습득하는 데 수월했습니다.

개발과정에서 개발 담당은 제가 하였고 나머지 팀원들은 디자인과 기획을 했습니다. 회의를 거듭 진행하고 시간이 지나면서 조금씩 의견 충돌이 났고 프로젝트의 진전은 없고 제자리를 담보하였기에 저는 이 프로젝트는 중단하자고 말을 하게 되었습니다.

마찰이 생긴 이유는 서로 맡은 역할이 달랐고 어느 정도의 역량인지 인지를 못 했기 때문입니다.

프로젝트는 중단했지만 다른 역할의 팀원과 소통이 중요하단 것을 깨닫게 되는 계기였습니다.

2020년 국비 학원에 다니면서 프로젝트를 두 가지 진행하였습니다. 숙소예약 사이트와 병원 관리, 사용자 모바일 웹앱을 진행하였는데 병원 관리 사이트를 진행 할 때입니다. 프로젝트 매니저 역할이 따로 배정되어 있었지만 아직 기능을 완성하지 못해 제가 그 역할을 담당 하게 되었습니다.

지난 경험을 토대로 팀원들과의 소통에 신경 쓰면서 중간에서 뒤처지는 팀원이 없나 세심하게 챙기고 중심을 잡고 많은 대화를 하려고 노력했습니다. 팀 프로젝트를 통해 느낀 점은 여러 명 이서 하나의 목표를 위해 움직이고 각자 맡은 역할을 충실히 이행하는 것에 책임감을 느꼈고 기능이 완성될 때마다 뿌듯함을 느꼈습니다.

꾸준히 배우고 성장하는 인재가 되겠습니다

이 회사에 입사하게 된다면, 빠른 업무 습득으로 회사와 같이 성장 할 수 있는 전문성을 갖춘 인재가 되겠습니다. 입사 초기에는 업무 프로세스와 직무에 대한 필수 지식을 습득하고 Spring boot 와 JSP,Framework 및 업무에 필요한 지식을 이해하고 성장할 수 있도록 노력하겠습니다. 이를 바탕으로 업무와 관련된 코딩능력과 소통능력을 기르는 데 소홀히 하지 않고 기술 경향의 흐름을 놓치지 않기 위해 전문 서적과 웹을 통해 이를 주변 동료들과 공유하여 더 나은 개발 조직 문화를 이루도록 하겠습니다.