

Sirong

Resume



Résumé

노력의 가치를 아는 개발자 신원균 입니다

> [Download as PDF](#)

SKILLS

Back-End

Java, Spring Framework, Spring Boot, REST API, Websocket, Node.js

Front-End

React, Vue, HTML5, Javascript

Server

EC2, RDS, Tomcat

DB

PostgreSQL, MySQL, MSSQL, H2

OS

Window, MacOS, Linux

Tools

IntelliJ, VS code, pgAdmin4

Collaborations, Document

Git, Github, Notion, Slack, Google Workspace, MS office

PROJECTS

디너서비스 웹 - 팀 프로젝트 2인

2022.11 ~ 2022.11

고객이 원하는 음식을 고객이 원하는 때에 배달하는 서비스를 구축하라는 비즈니스 요구사항을 바탕으로 만들어진

프로젝트 입니다. 주어진 비즈니스 요구 사항을 바탕으로 분석,설계 산출물을 만들고 이를 바탕으로 실제 웹을 구축하였습니다. 해당 서비스는 고객을 위한 주문 인터페이스가 존재하고, 관리자의 조리 및 배달 그리고 재고 관리를 위한 인터페이스가 존재합니다. 재고는 DB를 구축하여 관리하였고 이를 바탕으로 품질 관리를 하였습니다. 해당 프로젝트에서 프론트엔드의 경우 페어 프로그래밍을 통해 만들었으며, 백엔드와 DB구축 및 관리는 제가 전부 구현하였습니다. 사용한 기술의 경우 프론트 엔드는 React, 백엔드는 Node.js를 사용하였고 DB는 MySQL을 사용하였습니다.

자세한 프로젝트 내용은 **미스터대박** 깃허브의 프로젝트 pdf를 참고 해 주시면 감사하겠습니다.

음악맞추기 - 개인 프로젝트

2023.01 ~ 2023.02

이 프로젝트를 진행하게 된 계기는, 제가 좋아하는 스타크래프트 유즈맵인 음악 맞추기 맵을 플레이 하다 느낀 불편함 때문이었습니다. 워낙 많이 하다보니, 다양한 맵이 필요했고 원하는 장르 또한 부족하다고 느꼈고 직접 유즈맵을 만들기에는 너무 많은 시간이 필요하다는 것을 알게되었습니다. 때문에, 친구들과 함께 맵을 쉽게 만들고 플레이 할 수 있는 웹을 만들고 싶다는 생각이 들어 직접 만들어 보기로 결정했습니다.

위 프로젝트에서 사용한 기술의 경우, 1인 프로젝트다 보니 SSR방식을 택했고 프론트엔드에서는 Thymeleaf, Vue.js, javascript, HTML5을 사용했고, 백엔드의 경우 Spring Boot 3.0.1, Spring Security를 사용하였고, DB는 PostgreSQL을 사용하였습니다. 그리고, 소켓 통신을 통해 사용자 간 채팅을 가능하게 하였습니다. 배포는 EC2를 통해 하였고 RDS를 사용하여 원격으로 DB를 관리하였습니다.

자세한 프로젝트 내용은 **음악맞추기** 깃허브의 GuessMusic 프로젝트 pdf를 참고 해 주시면 감사하겠습니다.

공강구조대 - 팀 프로젝트 3인

2023.03 ~

이 프로젝트는 졸업 설계 프로젝트이며, 팀원끼리 브레인스토밍을 한 결과, 시간표와 통학이라는 소재를 이용해 우리가 대학생생활을 하며 필요했던 부분을 채워보자는 의견으로 좁혀졌습니다. 팀원들 모두 통학을 해본 경험이 있었고 통학하는 과정에서 공강시간이 크게 생기는 경우 다시 집으로 돌아가기에는 시간이 너무 무의미하게 사용되어 집으로 갈 수는 없지만 그렇다고 마땅히 할 일을 생각해내지 못하고 시간을 무의미하게 보낸 경우가 많았습니다. 이런 경험을 토대로, 공강시간에 할 수 있는 다양한 활동을 추천해주고 시간을 효율적으로 관리할 수 있게 하는 프로젝트를 진행해보자는 결론이 나왔고, 현재 프로젝트 기획 및 ERD설계 중에 있으며 짧게는 4월 길게는 5월 내로 프로젝트를 완성하려 합니다.

이 프로젝트에서 저는, 백엔드를 담당하고 있으며 다른 팀원과 함께 백엔드 서버를 만들 계획입니다.

위 프로젝트에서 사용할 기술의 경우, 교내 OPEN API를 통해 강의 정보를 받아오고, 프론트는 React.js , 백엔드는 Spring Boot , Spring Security(JWT)를 사용할 계획입니다, DB는 NoSQL인 MongoDB를 사용하려 합니다. 또한, 서버의 배포는 EC2를 통해 할 계획이며 RDS를 사용하여 원격으로 DB를 관리할 계획입니다. 추후, 시간적 여유가 있으면 다른 배포방식을 도입할 계획입니다.

현재 프로젝트는 **공강구조대** 깃허브에서 진행중 입니다.

스포티파이 클론코딩 - 팀 프로젝트 5인

2023.03 ~

이 프로젝트는 서울소재 대학생간 진행하는 프로그래밍 스터디인 Homebrew클럽에서 진행하는 사전준비 프로젝트로 약 한달간 스포티파이 웹 페이지를 참고하여 Homebrewtify라는 웹 애플리케이션을 만드는 것이 목적인 프로젝트 입니다.

해당 프로젝트는 프론트엔드 2명 백엔드 3명으로 이루어져 있고 그 중 저는 백엔드를 담당하고 있으며 현재 Spring Batch를 이용하여 스포티파이 데이터셋을 설계한 ERD에 맞게 테이블에 삽입하는 부분을 담당하고 있습니다.

위 프로젝트에서 사용한 기술의 경우, 프론트 엔드는 React.js, javascript, HTML5을 사용하며, 백엔드의 경우 Spring Boot, Spring Security(JWT), Spring Batch를 사용합니다. DB는 MySQL을 사용하고, 배포는 EC2를 통해 할 예정이며 RDS를 사용하여 원격으로 DB를 관리할 예정입니다.

현재 프로젝트는 Homebrewtify_BE 깃허브에서 작업중 입니다.

EDUCATION

서울시립대학교

2018.03 ~ 2024.02

컴퓨터과학부

2021.3 ~ 2021.6 학업 우수 장학

2021.9 ~ 2021.12 교내 교양 수학 튜터 활동

2022.9 ~ 2022.12 데이터 통신 조교 활동

LANGUAGE

TOEIC

2022.07.24

845

* * * * *

Wongyun Shin



Back-End Developer with Spring

