



송원준 –
세상 사람들을
내 아이디어 속에서
숨쉬게 만들고 싶은
개발하는
기획자.

이름

송원준

분야

기획 / PM / 개발

기획, PM시 팀 문화와 소통을 중시합니다.

전화번호 / **010-3256-8530**

E-mail / **song@wonjun.kr**

블로그 / **blog.wonjun.kr**

Github / **github.com/songjun51**

협업 스킬셋



Oven

· 프로토타이핑



Powermockup

· 프로토타이핑



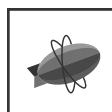
Github

· Git 저장소



Bitbucket

· Git 저장소



Zeplin

· 협업소프트웨어



Slack

· 커뮤니케이션



JANDI

· 커뮤니케이션



Discord

· 커뮤니케이션



Collabee

· 커뮤니케이션

Introduction

자기소개

10년뒤에 세상 사람들을 내 아이디어 속에서 숨쉬게 만들고싶은 개발하는 기획자 송원준 입니다.

선린인터넷고등학교에 들어와서 1,2학년때는 개발을 하며 IT직종에 종사하고싶다는 꿈을 가지게 되었습니다. 더 넓은 세상을 보기 위해 여러 공부를 하고, 세미나를 다니게 되었습니다. 친구들과 각종 프로젝트를 진행 하며 팀장을 도맡아 리더쉽을 길렸습니다.

팀장으로써 개발과 기획을 주도해나갔고, 기획에 대해서 공부하던 중 룰모델로 엘론머스크를 존경하게 되었습니다. 자신의 아이디어로 세상을 바꾸고 있었습니다. 세상을 바꾸고 싶었습니다. 그렇게 명확한 꿈을 가지게 되었습니다.

이리하여 2,3학년때에 기획과 팀 운영, 문화, PM에 대해서 공부하기 시작했으며 많은 경험을 하도록 노력하였습니다.

개발자에서 기획자로 직종을 변경하고 애매할 수 있는 저는 방황하지 않고, 신기술을 사용해보고 어느곳에 적용할지 생각할 줄 아는 기획자가 될 수 있었습니다.

고등학교 재학중 많은 프로젝트를 경험할 수 있었습니다. 또한 팀원들과 프로젝트가 끝난뒤 회의실에 모여 함께 피드백하는 시간을 가져왔습니다.

어떤 이슈가 발생했고, 어떤 부분이 미흡했는지. 등등

어떤 부분이 부족하고 어떤 부분을 더 열심히 해야겠다고 다짐하며 성장을 위해서 자기관리를 엄격하게 합니다.

회사에 입사하게 된다면, 이러한 경험을 바탕으로 새로운 것을 받아들이는데 주저하지 않고 다른 분들과 소통, 끊임 없는 관리와 공부를 통해 더욱 성장하는 기획자가 되겠습니다.

Activity

대외활동

행사

SmarTeem App Club 운영

SK SmarTeen App Club, AppJam 10,11,12,13,14회 운영 및 진행 / 총괄 (15, 16회 운영 임기)

AppJam은 저에게 많은 고민과 성장을 가져다 준 활동입니다.

운영하며 여러가지 고민이 있었고 어떻게 하면 1000명의 커뮤니티를 살릴 수 있을까에 대해 고민했고, 직접 스폰서를 구해 발표회 등 오프라인 모임을 만들기 시작하였습니다.

또한, 다같이 모이는 AppJam이라는 해커톤 속에서 개발만 하는 것이 아닌 커뮤니케이션 부분을 강조해 다양한 활동을 도입했습니다.

그리고 제가 가지고 있던, 무대 공포증을 극복하는 계기가 되었습니다. 280여명 앞에서 마이크를 잡고 자연스럽게 진행, 발표를 할 수 있게 되었고 자신감을 가지게 되었습니다.

동아리

모바일 콘텐츠 개발 동아리 EDCAN

선린인터넷고등학교 모바일콘텐츠개발반 (EDCAN), 2016. 03 - 2018. 02 (2년), IoT 및 서버 수업 진행 / 동아리 운영

모바일 콘텐츠 개발 동아리 EDCAN의 설립 멤버이자 초대 부장을 맡아 동아리를 이끌었습니다. 프로그래밍을 함께 공부하고, 서로 가르치는 강의의 계획을 세우고 진행하했으며, 주로 안드로이드 어플리케이션에 대해 연구했습니다.

실전 프로젝트 동아리 Geek

선린인터넷고등학교, 2016. 03 - 2018. 02 (2년), 창립멤버 및 부장

EDCAN에서 동아리 운영과 신생 동아리로 시스템 구축, IoT, 서버 수업을 진행했습니다.

신생동아리지만, 전공동아리 선정, 가장큰 동아리실 배정, 취우수 동아리에 선정되었습니다.

서버 프로그래밍 동아리 Team Log

선린인터넷고등학교, 2015 (1년), 서버 개발자

멀티미디어과임에도 개발이 하고싶은 의지를 인정받아 정보통신과 전공동아리에 입부하여 서버의 개념과, DB, Linux 서버구축에 대해서 배웠습니다. 또한 교내 네트워크구축대회에서 1학년 유일 수상자로 선정되었습니다.

처음으로하고싶은것에 대해 인정을 받아 보람되었던 순간이였습니다.

해외연수

제 3회 대한민국 SW 융합 해카톤대회 해외연수 - 핀란드 헬싱키 및 오울루

SW융합클러스터, 2016. 12 - 2016. 12 (1개월)

국제 스타트업 포럼 경연대회 SLUSH2016 in Finland에 참관하여해외 스타트업 열기에 감동하였으며, 알토대학, 오울루시를돌아보며 해외 스타트업과 IT 업계 동향에 대해 경험하며 꿈을 정하게 되었습니다.

SK SmarTeen App Challenge 2016 해외연수 - 대만

SK Techx, 2016. 12 - 2017. 01 (2개월)

대만과학기술대학교를 방문하여 교류 및 게임쇼에 참관하였습니다.

SK SmarTeen App Challenge 2017 해외연수 - 일본

SK Techx, 2017

일본전자전문학교에 방문하여 일본의 IT 동향 및 문화에 대해서 교류했습니다.

활동

소프트웨어 마에스트로 7기

미래창조과학부 소속 소프트웨어 마에스트로, 2016, 개발자 및 기획자

방석을 통한 자세교정 솔루션 'Seat'에서 하드웨어와 안드로이드 앱 개발을 맡아서 진행했습니다. 또한 1차 과제에서 기획, 안드로이드, 서버 개발 2차 과제에서 웹 기획, 웹 프론트 3차 과제에서 쇼핑몰 딥러닝 기반 카테고리 분류기 개발하였습니다.

SmarTeem App Club SK회장단 6기

SK와 창업진흥원, 2016, 총괄

국내 최대규모 전국 10대 개발 경진대회인 SmarTeenAppChallenge 본선 참가자들을 대상으로 한 투표에서 당선되어 해커톤 기획, 운영, 진행을 하였습니다.

SmarTeen App Club SK회장단 7기 회장

SK와 창업진흥원, 2017, 총괄

리더쉽을 인정받아 재선거에서 역대 최다득표로 당선되어 회장으로 해커톤 기획, 운영, 진행 및 커뮤니티 운영, 오프라인 모임을 총괄했습니다.
앱잼(해커톤) 10, 11, 12, 13, 14회 운영, 진행, 총괄 (15, 16회 운영 임기)

선린인터넷고등학교 과학부

선린인터넷고등학교, 2016, 팀장 및 IoT 개발

라디오존데 프로젝트에 선발되어 성층권에 대해 정보를 수집하는 IoT 기기를 제작하였습니다.

선린인터넷고등학교 영재부 (삼성 주니어 아카데미)

선린인터넷고등학교, 2015 / 2016, 부장

교내에서 영재부에 선발되어 부장을 맡았습니다. 새로운 사람들과 여러 프로젝트를 하는 경험을 했습니다.

교육이수내역

국민대학교 스타트업 훈수두기 수업 수강

국민대학교 창업진흥원, 2017

여러 스타트업을 초청하여 자유롭게 의견을 내는 토론형 수업을 수강하였습니다.

첫수업 리뷰 : <http://blog.wonjun.kr/221096292179>

상명대학교 SK 어플리케이션 개발 교육

SK와 상명대학교, 2016, 안드로이드 개발

상명대학교에서 합숙하여 앱 개발 교육을 이수했습니다.

선린인터넷고등학교 안드로이드 개발, iOS 개발, 서버 개발 소수전공 이수

선린인터넷고등학교, 2016 - 2017, Android(Java), iOS(Swift), Node.js

안드로이드 프로그래밍의 기본구조, View와 Layout, 입출력, 이벤트 핸들러, 리소스, 엑티비티, Custom View, XML, JSON, Network, SQLite, Thread, Node.js, Express, MongoDB, 비동기 콜백 개념, Socket.IO, Swift, CocoaPods, alamofire을 이수했습니다.

Awards

수상내역

제 3회 대한민국 SW융합 해커톤대회 대상(미래창조과학부장관상)

미래창조과학부, 2016, ACAR로 수상

여름철 차안에서 갇혀 죽는 아이들을 위한 자동차 안전 솔루션을 기획 하였습니다.
발표 시나리오, 코칭, 차에 부착하는 IoT 디바이스 개발 및 Android
HW 통신부분을 개발하였습니다. 대상을 수상하여 핀란드 해외연수라는 좋은
경험을 했습니다. (기사 : <http://www.etnews.com/20160904000078>)

2016 삼성 투모로우 솔루션 IDEA부분 최우수상

삼성전자, 2016, Rérant로 수상

사회 공헌을 주제로 예약방지 부도 솔루션 Rérant을 기획 하였습니다. Rérant는
예약부도 방지 예약앱으로, Android, iOS, WEB, PC, macOS를 지원하며, 기획,
팀장을 담당하였습니다.

SmarTeen App Challenge 2016 IoT 부분 최우수상

SK Techx, 2016, 오늘의 분위기로 수상

국내 최대규모 청소년 모바일 경진대회인 STAC IoT 부문에서 '사람은 분위기를
만들고, 분위기는 사람을 만든다. 오늘의 분위기'를 기획, 개발, 창업, 특히, 발표
시나리오, 발표코칭, 홍보영상시나리오 제작을 진행했습니다. 비즈쿨 페스티벌,
앱쇼코리아, 창조경제박람회에 부스참가하여 투자제의 및 팀 인수관련 제의를
받고, 많은 호응을 받았습니다.

SmarTeen App Challenge 2017 생활정보부분 특별상

SK Techx, 2017, BubblePop으로 수상

'버블들이 모여 만들어가는 우리들의 이야기, 버블팝' 커뮤니케이션 앱을 기획,
개발하였으며. 버튼하나로 한 공간의 사람들이 wifi, 이더넷의 맥주소, 비콘을 통해
한 채팅방에 초대하는 IoT 기기를 개발하였습니다.

D3S 해커톤 대상

D3S, 2017, Schooler로 수상

1박2일 동안 진행된 'D3S 해커톤 1회'에서 학생증 공유 서비스 'Schooler'를
개발하여 1등, 대상을 받았습니다. 기획, Android 개발, 발표자료 제작,
발표를 담당했습니다.

Oxd 햄커톤 대상

Oxd, 2018, 올블루로 수상

'바다'를 주제로 스킨스쿠버, 스노클링시 딥러닝 기반으로 바다생물을 스캔하여
정보를 보여주고, 희귀도를 확인하는 서비스입니다.

SKT LoRa IoT 메이커톤 결전 진출

SK Telecom, 2017, 트래픽잼으로 진출

교차로에 카메라를 통한 영상분석으로 신호등을 효율적으로 개선해주는 서비스,
정부측정 결과 47%의 개선, 네비에 전달을 통한 정확한 교통상황 및 응급차량
신호개방기능이 있습니다.

글로벌 이노베이터 페스타 2015 헬스케어 계명대학교 총장상

GIF, 2016

건강한 염분섭취를 곤리해주는 솔루션에서 IoT를 담당하였습니다.

제 9회 AppJam 생활정보부분 최우수상 및 인기상(서울창조경제혁신센터장상)

SK와 서울창조경제혁신센터, 2015, WAVATA로 수상

'이상한 나라의 앨리스'를 주제로 평행 우주에 있는 나를 찾아가는 앱을 기획,
개발하였습니다.

제 11회 AppJam IoT 부분 안양시장상

SK와 안양시, 2016, 펜하나로 전교일등으로 수상

책에 NFC스티커를 부착하여 책상에서 어떤 공부를 하는지, IoT 펜을 이용하여
얼마나 공부를 하였는지 통계로 보여주고 관리해주는 솔루션을 기획하고 IoT부분을
개발하였습니다.

행복한 과학기술 공모전 장려상

SK Hynix, 2016, Dentist_Box로 수상

333 양치습관 들이기 솔루션, 음성으로 양치방법을 안내하는 서비스를
개발했습니다.

KEPCO 일렉스톤 경진대회 장려상

한국전력공사, 2017, payEphone으로 수상

전기차 주유를 기다리며 이용할 수 있는 1인 카페 및 카드등록 결제 시스템을 기획, 개발하였습니다.

제 1회 선린해커톤 생활부분 금상

선린인터넷고등학교, 2015, 네이콕으로 수상

‘가족’을 주제로 다문화 가족, 다른 나라의 사람들과의 벽을 허물기 위해 서로 만나 식문화를 나누며 자연스럽게 친해지도록 도와주는 서비스를 기획하였습니다. Android, iOS, Web을 지원합니다.

제 2회 선린해커톤 생활부분 금상

선린인터넷고등학교, 2016, EVA로 수상

‘응답하라 XXXX’를 주제로 대부분의 동전이 다른 결제수단으로 대체된다는 2020년의 과도기에 사용할 수 있는 P2P 현금 인출 서비스를 기획했습니다.

제 3회 선린해커톤 생활부분 금상

선린인터넷고등학교, 2017, 1000GUK(천국)으로 수상

‘에너지’를 주제로 애물단지가 된 공중전화 부스를 개조하여 이용자가 스마트폰을 태그하여 결제하기만 하면, 여름철엔 더위를 식혀주고, 겨울엔 따뜻한 히터를 틀어주고, 스마트폰도 충전하는 등 삶의 에너지를 회복시켜주는 공간 대여 서비스를 기획하고 IoT부분을 개발하였습니다.

2015 선린인터넷고등학교 디지털 콘텐츠 경진대회 응용SW콘텐츠 부분 동상

선린인터넷고등학교, 2015, Knock으로 수상

다른 사람에게 컴퓨터를 빌려줄 때 사용 가능 / 불가능한 프로그램을 지정할 수 있는 서비스를 기획하고 IoT부분을 개발했습니다. Android, iOS, Windows, macOS를 지원합니다.

선린인터넷고등학교 네트워크 구축대회 동상

선린인터넷고등학교, 2016

GNS3, CentOS를 이용하여 각종 서버를 구축하였습니다.

제 8회 AppJam 생활부분 장려상

SK, 2015, AlarmForYou로 수상

‘세상에서 가장 소중한 것’을 주제로 세상에서 가장 소중한 사람의 목소리로 세상에서 가장 소중한 사람을 깨워줄 수 있는 알람 서비스를 기획했습니다. Android와 iOS를 지원합니다.

단국대학교 집현전 해커톤 특별상(팀워크상)

단국대학교, 2016, TRIPLO로 수상

취향을 분석하여 여행코스 제작 및 가이드 네비게이션을 해주는 서비스를 기획하고 DB 설계를 진행하였습니다.

국민대학교 해커톤 두리تون ver 2.0 두리상 (1위)

국민대학교 소프트웨어학부, 2017, Get It Pouch로 수상

화장품 유통기한 관리 서비스로서, 바코드를 인식하여 스마트폰 속 파우치에 내 화장품을 저장하고 관리해주며, 유통기한이 끝나면 재구매를 유도해 수익 발생 및 재구매율을 통한 공정한 랭킹을 제공하는 시스템을 기획했습니다.

Portfolio

포트폴리오

목차

◆ ORUBURU

딥러닝 기반 바다생물 사전 서비스

팀, 기획

◆ Schooler

커뮤니케이션을 위한 학생증 서비스

팀, 기획, 안드로이드 개발, 비콘 시스템 개발

◆ BubblePop

가상명함 기반 모임 구축, 커뮤니케이션을 위한 서비스

팀, 기획, 안드로이드 개발

◆ Seat

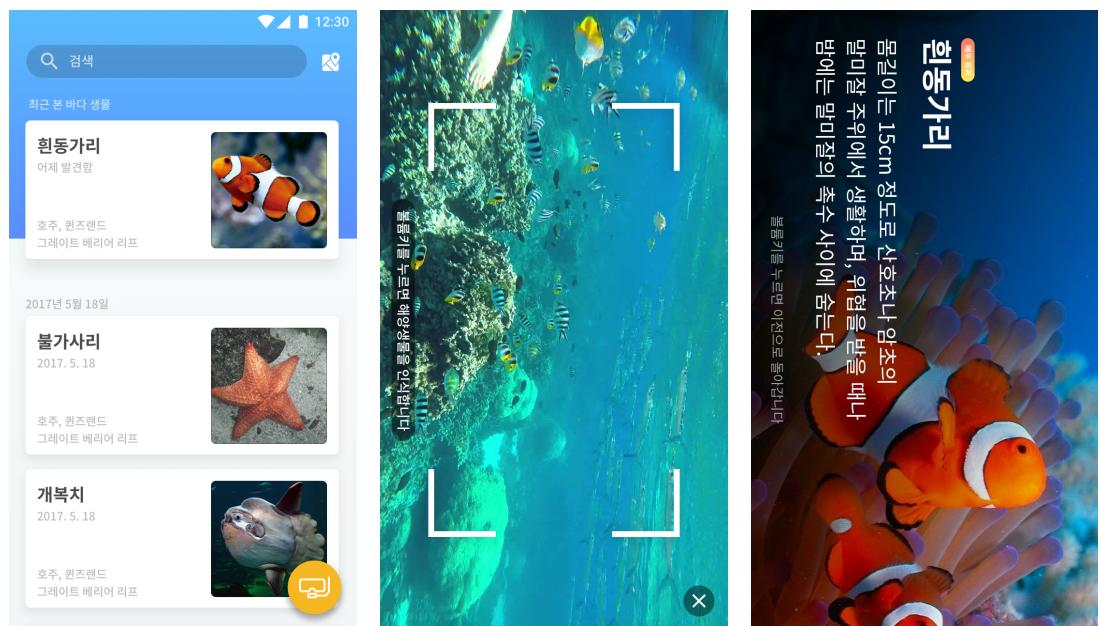
방석을 통한 자세교정 서비스

팀, 기획, 3D모델링, 안드로이드 개발, HW 개발

ORUBURU

스킨스쿠버, 스노쿨링 시 딥러닝 기반으로 바다 생물을 스캔하여 정보를 보여주고 희귀도를 확인하는 서비스입니다.

0xd 햅커톤 대상 / 기획 및 스토리보드 작성



주요 기능

딥러닝 기반으로 바다 생물을 스캔하여 정보를 보여주고 희귀도를 확인

발전되는 스마트폰의 방수 기능을 이용하여 물속에서 하드웨어 버튼을 사용하여 앱을 조작

여행사와 연계하여 미션 스노쿨링 가능 및 추억 생성

플랫폼 및 사용기술

Android

Server (Node.js, MongoDB + google Vision API)

시연 및 소스코드

GitHub : github.com/0xDOcean/ORUBURU-Android

시연 영상 : <https://youtu.be/GJx-7-3hM6k>

기획 의도

여행과 엑티비티를 좋아하는 저는 스노쿨링 중 생물을 보았을 때 “우와 신기하다”, “우와아” 정도의 감탄사 뿐이었지 저 생물이 무엇인지 물어보면 대답해줄 수 있는 전문가는 현장에 없었습니다. 그래서 스마트폰의 방수 기능을 이용해 스캔하여 어떤 생물인지 알려주고, 컬렉션에 수집하고, 물속에서 일어날 수 있는 안전사고에 대비하는 ORUBURU를 기획, 제작하게 되었습니다.

Schooler

커뮤니케이션을 위해 직접 만들어 공유하는 학생증 서비스

D3S해커톤 대상 / 기획 및 스토리보드 작성, Android 개발(참여비율 30%), 비콘 시스템 개발(IoT, Android)



주요 기능

프로필 사진을 포토샵하듯, 자신의 명함(학생증)을 직접 디자인, 공유하는 기능

NFC, SNS, 전화번호부를 통한 친구 추가

비콘 기능을 이용하여 한 공간에 있는 유저를 한번에 채팅방에 초대할 수 있는 기능

플랫폼 및 사용기술

Android

Server (Node.js, MongoDB)

시연 및 소스코드

GitHub : github.com/songjun51/Schooler

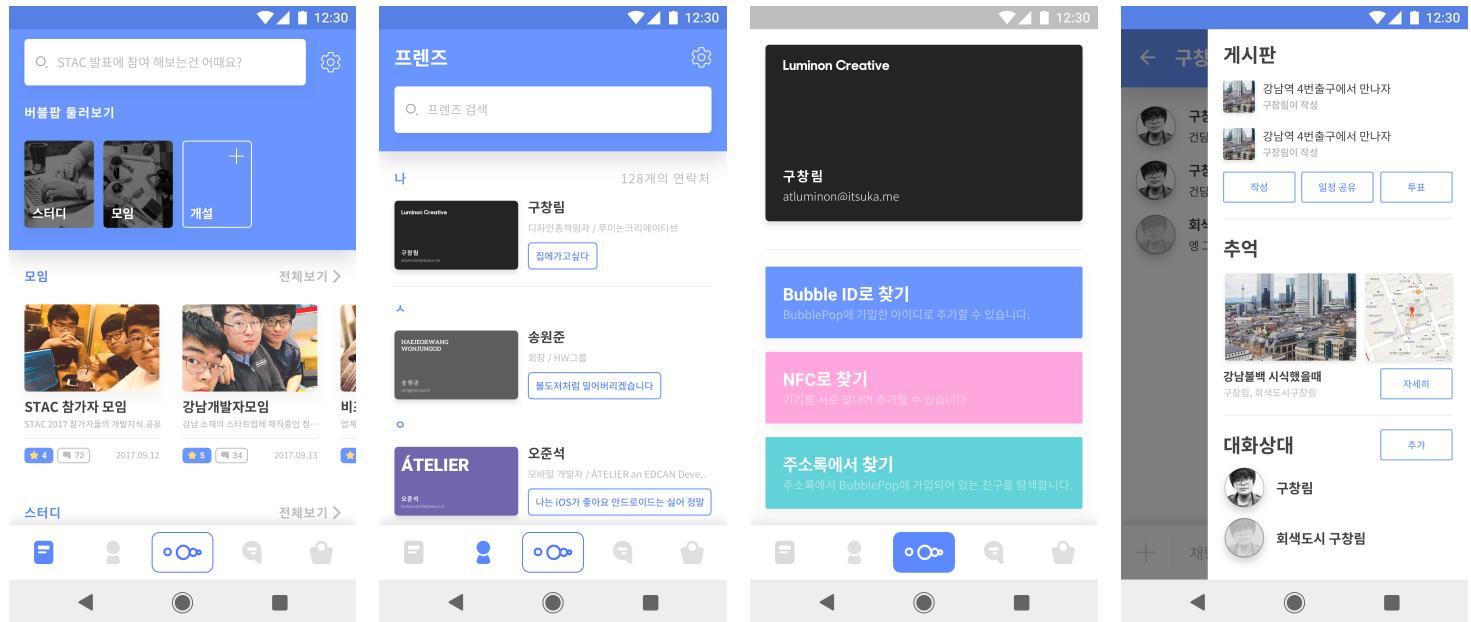
기획 의도

페이스북 프로필만 보고는 이 친구가 어떤 사람인지, 어떤 분야에 관심이 있는지 알 수 없습니다. 본인의 프로필 사진을 포토샵하듯 앱에서 자신만의 명함(학생증)을 만들어 자신을 표현하고, 자세한 프로필을 만들어 다른 사람을 만났을 때 쉽고 간편하게 자신을 소개할 수 있습니다. 또한 (세미나 등과 같이)한 공간에 같이 있는 곳에서 소통을 위해 단체 채팅방을 만들어야 할 때 한명한명 카카오톡을 초대하는 것이 아닌, 링크를 통한 무뚝뚝한 채팅 초대가 아닌, 비콘을 이용해 개인 IP를 대조해 한 공간에 있는 사람들을 1초만에 한 채팅방으로 묶을 수 있습니다.

BubblePop

가상명함 기반 모임 구축, 커뮤니케이션을 위한 서비스

SmarTeen App Challenge 2017 생활정보부분 특별상 / 기획 및 스토리보드 작성, Android 개발 (참여비율 30%, NFC기능과 비콘 개발)



주요 기능

프로필 대신 버블카드(가상명함)을 사용하여 자신의 관심 분야 및 직업 표현

채팅에서 친해질 수 있도록 딥러닝 기반으로 키워드를 제시

스터디 기능 및 스터디 장소를 크롤링하여 예약 서비스 제공

기획 의도

Schooler를 프로토타입으로 삼아 스터티쪽 기능을 강화시킨 서비스입니다. 채팅중 내용을 딥러닝 기반으로 대화 중간에 질문을 던져 함께 토의할 수 있고 말이 끊기는 상황을 없애 어색함을 줄일 수 있습니다. 또한 앱 내에서 만든 개성있는 버블카드(가상명함)를 인쇄하여 실제 명함처럼 사용할 수도 있습니다. 만다는 사람에게는 버블카드를, 버블팝 사용자에게는 버블카드 케이스 아래에 부착된 NFC를 통해 프로필을 공유할 수 있습니다.

플랫폼 및 사용기술

Android(Java), iOS(Swift), Web(HTML, CSS)
macOS(Electron), Windows(Electron)

Server (Node.js, MongoDB + Flask[Chatting])

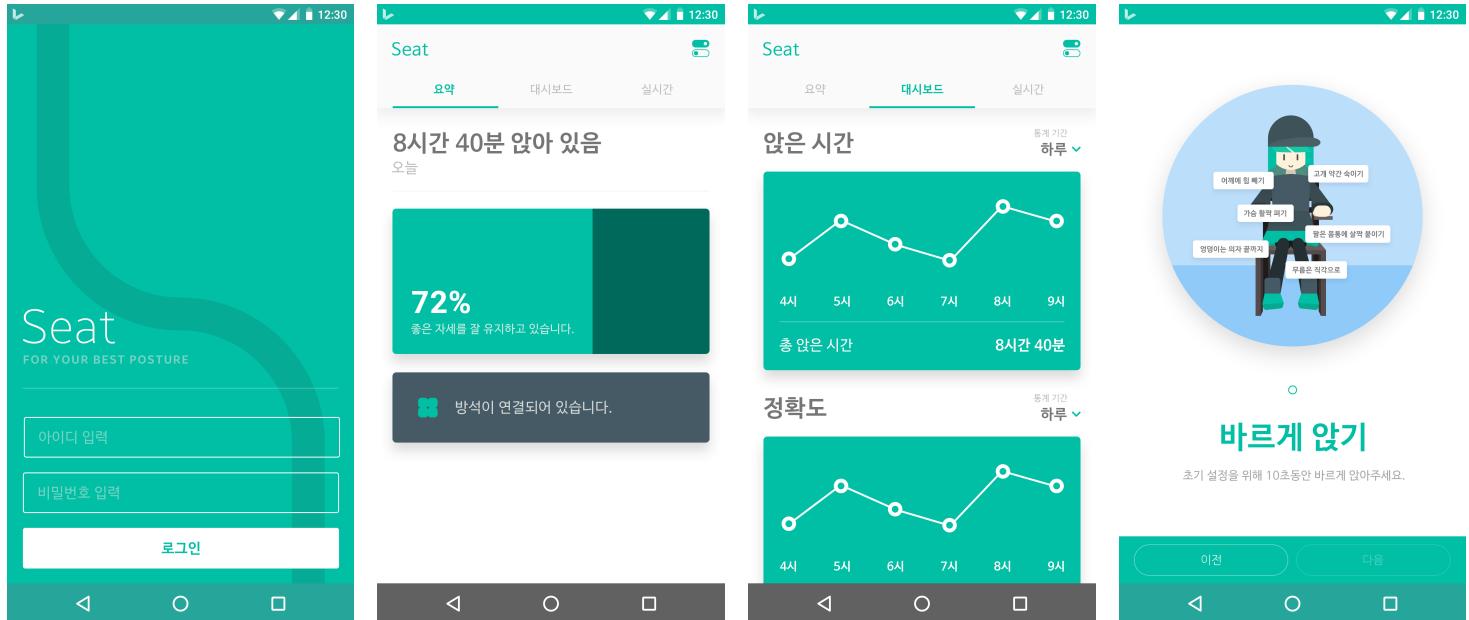
시연 및 소스코드

GitHub : github.com/hw-bubblepop

Seat

방석을 통한 자세교정 솔루션

소프트웨어 마에스트로 / 기획 및 스토리보드 작성, 영상 기획, 3D모델링(프린팅), Android 개발(참여비율 50%), HW 디바이스 개발(참여비율 30%)



주요 기능

방석에 전도성 섬유로 제작한 센서를 부착하여 전기장의 변화를 이용해 자세를 측정

앱내에서 자세를 통계로 보여주며 실시간 자세 교정

강화학습을 통한 정확한 자세 측정 기능

시연 및 소스코드

GitHub : github.com/songjun51/seat(메인)
github.com/songjun51/Soma7TestApp(테스트)

프레젠테이션 : drive.google.com/open?id=1Y7K1LQnlg41N8s09Jp1kjKbRHXBdVB32

전체 레이아웃 : github.com/songjun51/seat_design

플랫폼 및 사용기술

Android(Java)

Server (Node.js, MySQL)

영상 : youtu.be/uZgwmX2wH7w (인트로 영상)
youtu.be/_7qvzflEPV4 (앱 소개 영상)

기획 의도

소프트웨어 마에스트로 7기 프로젝트로 진행했던 프로젝트입니다. 안드로이드와 하드웨어를 개발, 기획, 영상 등 진행을 맡았습니다.