

RESUME



박관호 PARK KWANHO

✉ yujakinasakoon@gmail.com

☎ 010-2310-6849

🐙 <https://github.com/talCSHN>










📌 <https://velog.io/@wwh11111/posts>

INTRODUCTION

안녕하십니까, **C#**과 **.NET** 기반 애플리케이션을 주력으로 개발하는 지원자 **박관호**입니다.

WPF와 **Unity**를 활용한 클라이언트 개발, **TCP/IP** 소켓 기반의 네트워크 프로그래밍, 라즈베리파이 및 센서를 활용한 **IoT** 시스템 구축 등, 다양한 프로젝트를 통해 실용적인 문제 해결 역량을 다져왔습니다.

주7일 오전 9시부터 자정까지 자기주도적인 학습을 실천하며,
노력, 몰입, 책임감을 바탕으로 성장하는 인재가 되기 위해 끊임없이 정진하고 있습니다.

EDUCATIONS	2015.03 - 2024.02	부경대 국제통상학부 국제통상학전공
EXPERIENCES	2025.02 - 2025.09 2024.03 - 2024.08	부경대 윈도우플랫폼기반 IoT개발자 KDT 신세계아이앤씨 풀스택 개발자
CERTIFICATES	2025.07 2025.06 2024.12	네트워크 관리사 2급 SQLD 정보처리기사
LANGUAGES	2025.02 2023.08	TOEIC 840점 OPIC Intermediate High(IH)
SKILLS	        	

TEAM PROJECTS

2025.07.01- 2025.07.31

Unity/YOLO기반 IOT 스마트어항 프로그램

기술 스택

Arduino, Raspberry Pi, YOLOv8, C, Python, MQTT, Unity, C#, MySQL

직책 및 주요 역할

팀장

실제 어항 상태 <-> Unity 동기화

프로젝트 설명 및 성과

IoT 스마트어항 제어 디지털 트윈 프로그램

- 단순 모니터링 이상의 물고기 생태관리 자동화 시스템 구현
- 실제 센서 데이터와 Unity상의 디지털 트윈 어항 실시간 동기화

2025.03.26-2025.04.07

C++ /Redis기반 실시간 채팅프로그램

기술 스택

C++, Javascript, React, Redis, MySQL

직책 및 주요 역할

팀장

회원가입/로그인 서버, 전체 클라이언트 화면

프로젝트 설명 및 성과

C++/Redis/React 연동 실시간 채팅 프로그램

- 대규모 서비스 확장 고려하여 MSA 아키텍처 적용
- Mutex/lock 활용한 동시성 제어로 DB 테이블 접근 시 이상현상 방지

2024.07.15-2025.08.29

SpringBoot/React기반 온라인 편의점 웹앱

기술 스택

Java, SpringBoot, Javascript, React, Redis, MySQL, MyBatis, Github Actions, AWS(EC2, S3, RDS)

직책 및 주요 역할

팀원

주문, 찜, 발주 기능 BE/FE

프로젝트 설명 및 성과

위치기반 온라인 편의점 주류 예약픽업 서비스

- Redis에 제품 목록 캐싱을 통해 DB 부하 최소화
- 최단 경로 알고리즘을 통한 픽업 편의점까지 실제 경로 표시

PERSONAL PROJECTS

2025.07.01- 2025.07.31

Unity기반 게더타운 사무실

기술 스택

Unity, C#, WebSocket, WebRTC, MySQL

프로젝트 설명 및 성과

Unity 기반 메타버스 사무실 프로그램

- 캐릭터 간 위치 기반 커뮤니케이션 트리거 구현
- 비동기/TaskQueue 기반 멀티 유저 실시간 통신 구조로 안정성 확보

2025.06.28-2025.06.30

TCP/IP 소켓 통신 기반 채팅프로그램(리팩토링)

기술 스택

C, C# WPF, MySQL

프로젝트 설명 및 성과

팀프로젝트 C++/Redis 기반 채팅프로그램 리팩토링

- Redis Pub/Sub을 통한 데이터 송수신 구조 대신 TCP/IP 소켓 통신 구조로 변경
- 스레드 객체를 직접 생성하던 기존 방식에서 스레드풀 기반 서버 소켓 구조로 변경. 기존의 접속 오류 예외 해결

2025.06.16-2025.06.27

WPF기반 MES 공정관리 시뮬레이션

기술 스택

C# WPF, MQTT, MySQL

프로젝트 설명 및 성과

생산 공정(MES) 시나리오 기반 공정 흐름 시뮬레이션

- MQTT 프로토콜을 통한 데이터 송수신 구조
- 실제 공정(시뮬레이터)과 모니터링앱 동기화

ABOUT ME

CS 지식 없는 '코더'를 지양합니다. '基本'부터 탄탄히.

[Github 리포지토리\(링크\)](#)

운영체제

Operating Systems : Three Easy Pieces

- [velog 정리\(링크\)](#)

네트워크

한양대 이석복 교수 - 네트워크 강의

- [velog 정리\(링크\)](#)

알고리즘 / 자료구조

책 : 한빛 자료구조/알고리즘, 이것이 코딩테스트다

플랫폼 : Codetree, 백준, 프로그래머스

- [velog 정리\(링크\)](#)

9 TO 24. 목표를 현실로.

[Velog\(링크\)](#)

[Github 메인화면\(링크\)](#)

위라벨은 다음 생에.

현재 6개월 넘게 매일 기상부터 자정 이후 잠드는 순간까지, 항상 강의실에 나와 학습과 개발에 몰두하고 있습니다.

위라벨보다 성취에 더 큰 가치를 두며, 주어진 일에 대한 집중을 최우선으로 생각합니다.

기록하는 습관

Velog에 지금까지 100여개의 글을 포스팅 했습니다.

꾸준히 공부내용을 기록하고 공유하여, Inpa Dev처럼 많은 개발자들에게 도움이 되는 기술블로그로 성장시키고 싶습니다.

목표, 실행, 그리고 달성

목표는 행동으로 옮길 때 비로소 현실이 되는 것을 느꼈습니다.

실행 없는 다짐은 허상이라 생각하며, 오늘도 해야 할 일을 묵묵히 실천합니다.

코드는 혼자 짜도, 결과는 '함께' 만드는 것.

풍부한 협업 경험

단기간 팀프로젝트 뿐만 아니라, 같은 팀원들과 7~8개월이상 함께 지내며 스터디, 팀프로젝트를 수행한 경험이 있습니다.

체계적인 협업 방식

Jira, Confluence, Discord, Notion 등 여러 협업툴 활용이 익숙합니다. 또한 개발 시 코드 컨벤션, 깃 컨벤션을 철저하게 정하고 따르며 체계적으로 협업이 이뤄질 수 있도록 했습니다.

대인관계도 개발실력이다

존중, 배려, 소통이 소스코드 품질만큼 중요하다고 믿습니다. 최고의 팀워크로 함께 성장하는 문화를 지향합니다.