

# 입 사 지 원 서



지원분야		입사구분	신입
------	--	------	----

	성 명		영 문	
	생년월일			
	주 소			
	핸 드 폰		비상전화	
	E-Mail		병역	군필(육군)
	취미/특기	Smart Phone Rooting , Desktop/Laptop OverClocking, Macro Search		

학 력	기간	출신학교	학과	졸업/편입

자 격 증	취득일	종류 및 등급	발행처
	2012.07.23	1종보통 자동차 운전면허증	경기지방경찰청장

경 력 사 항	근무기간	근무처	주요 업무
	2018. 07 ~ 2018. 11	Ade	Machine Vision/알고리즘
	2016. 07 ~ 2017. 07	(주)포티스	삼성물산(패션) 빈폴/라베노바/일모 온라인벤더 MD
	2013. 11 ~ 2016. 07	(주)성미	남성 의류 담당 온라인 MD

교 육 사 항	연수기간	연수과정	연수기관
	2017/09 ~ 2018/04	Network AR/VR 설계 개발자 양성과정	비트캠프

사 용 기 술	OS 및 DB	Windows 10, MS-SQL, MS-Access, splite
	개발 Tool	Visual Studio 2017, Expression Blend, Unity, PyCharm, JupiterNotebook
	사용 Tool	VirtualBox, Wireshark, WinMerge, DebugView
	프로그래밍 언어	C, C++, C#, XAML, Python
	프레임 워크	.Net, WPF, WinSock API
	개발관련 SDK/Platform	Vuforia, Anaconda, Kinect SDK, LeapMotion SDK, OpenCV
	3D 시뮬레이션	AR, VR, 모션인식(Kinect, LeapMotion)
	앱 개발 기술	Android
	형상 관리	Tortoise SVN, FileZillaFTP

# 이수 교육 내역서

[ Windows 과정 ]

성 명	이종민	교육 과정 명	Network AR/VR 설계 개발자 양성과정
교육기간	2017.09.28 ~ 2018.04.12		

교육과정	교육 기간	교 육 내 용	
C	3주	문법, 배열, 포인터	제어문, 반복문 일차원 배열, 이차원 배열, 배열과 포인터 포인터, 포인터 배열, 함수포인터, 다차원 포인터
		함수 구조체 파일	함수, CallbyRefrence, static변수, 재귀함수 구조체, typedef, 공용체, 열거형 텍스트 파일, 이진 파일, 임의 접근, 문자열 함수
		프로젝트	게임 논리제어응용 콘솔 입출력저장 프로젝트 시분할 프로그래밍 프로젝트
C++	2주	C++기초	Bool, 참조자, 구조체, 오버로딩, 클래스 생성자, 소멸자, 복사 생성자
		C++응용	연산자 오버로딩, 객체지향의 원칙 가상함수, 가상함수의 용법 예외처리, 템플릿, STL
		프로젝트	게임 객체설계 논리제어응용 콘솔 입출력저장 STL 프로젝트
Python 데이터 분석	4주	기본 문법	기본 자료형, 자료구조 자료형 제어문, 함수, 클래스, 상속, 예외처리 SQLite DB, Socket, File IO, Multithread Server
		데이터 분석 기본	정규 표현식 numpy, pandas, BeautifulSoup 웹 크롤링/스크레이핑
		OpenAPI 활용	Naver OpenAPI, 공공 OpenAPI
		데이터 분석 응용	Facebook 데이터 수집/분석/시각화 공공데이터 활용 데이터 분석/시각화
Unity	3주	Unity 기본	설치, Material, Move, Rotate, 충돌,캐릭터컨트롤러 사운드, 카메라, 스카이라이프, Legacy GUI, 지형 프리팜, 파티클, 레이캐스트, 코루틴, 씬, uGUI Legacy Animation, Mecanim Animation Android Build Test
		Unity 응용	태양-지구-달 자전 공전 Cannon으로 목표물 맞추기 캐릭터 지형 이동하기
		프로젝트	RPG 게임 시뮬레이션 게임
VR	1주	가상현실	시선으로 버튼 누르기 카메라로 화면 분할하기 태양계 VR로 전환하기

AR			CannonBall 시선으로 폭발시키기
			360도 영상
			ArtCenter 미술관 제작하기
			Oculus Rift 체험하기
증강현실			Vuforia 이미지 타겟팅
			마커를 이용한 Tank 생성 및 이동
			웹캠 영상 오브젝트에 출력하기
모션인식	1주	Kinect	RGB
			Depth
			Body(Skeleton)
			RGB와 Depth를 결합하여 사람만 추출하기
영상처리	2주	LeapMotion	C++에서 프로그래밍하기
			Unity에서 프로그래밍하기
			비트맵, 산술/논리연산, 히스토그램, 균등화, 컨벌루션 마스크, 기하학적 변환, 주파수, 에지 컬러 영상, 이진화, 레이블링, 외곽선
			다중임계화, 워터셰드, 모폴로지, 영상정합
영상처리이론		OpenCV 실습	설치환경, Mat, Image, Shape, Event, Filter, Transform, Histogram, Analysis, Separate, Motion
			Face, Eye 검출, Camera
			차선인식 방향 확인
			동전구별 금액 세기
프로젝트			손 모션 인식 마우스
			눈, 얼굴 이미지로 교체하기
			번호판 인식하여 번호 확인하기
Network Programming	2주	WireShark	리눅스와 윈도우 설치
			패킷 분석
		기본 C/S	리눅스와 윈도우 통신 환경 구축
			에코서버 구현
		다중 C/S	리눅스와 윈도우 통신
			멀티 프로세스 서버
			멀티 플렉싱 서버
		고성능 C/S	멀티 스레드 서버
			Event Select
			Overlapped IO
		패킷 설계	IOCP
			고정길이 패킷
			구분자 패킷
			고정헤더+가변길이 패킷
		ODBC DB Programming	고정헤더+가변길이 패킷
			ODBC 설정
			Create, Drop, Insert, Update, Delete, Select문
C#	2주	WinForm	Access ODBC Programming
			MS-SQL Programming
			로그인, 업무처리 서버 설계
			패킷 설계
기본 문법			Network-DB연동
			게임
			프로젝트
자료형, 연산자, 제어문, 함수			클래스, 캡슐화, 상속, 다형성, 인터페이스
			델리게이트, 이벤트, 컬렉션, 스레드, 제너릭
			키보드, 마우스, 이미지, 이벤트, 프로퍼티, 타이머
			프로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍
Socket 통신, Serialize, 파일입출력			C - C# 상호간 문자열 네트워크 전송
			MS-SQL 설치

			MS-SQL 연동 DB Programming
		프로젝트	GUI 프로젝트 게임 프로젝트
WPF	1주	기본 문법	레이아웃, 이벤트, 트리거/액션, 비헤이비어
			그래픽, 컨트롤, 데이터바인딩
			MVVM 아키텍처
			리소스, 스타일, 템플릿, 애니메이션
Main Project (실무 프로젝트)	10주		Socket Network Programming
		프로젝트 기획	기획서, 기능, UI, 테이블, 프로토콜, 일정 정의
		일정 설계	일일 일정, 전체 일정
		SVN	SVN설치, 사용법, 팀, 개인 폴더, 소스관리
		일일 보고	팀장보고서, 회의록, 개발일지, 출입관리
		중간 발표	PPT제작, 대강당 시연
		프로젝트 보고서	프로젝트 완료 보고서 제작(100Page이상)
		프로젝트 발표	팀별 발표(20분내외), 직접 시연

# 자 기 소 개 서

## 자기소개

### [ 도전 하자, 불가능은 없다. ]

포기를 모르는, 불가능이란 없는, 한 집안의 가장, 이종민 입니다.

어릴 때부터 유독 소프트웨어/하드웨어에 관심이 많았던 저는, 초등학교 4학년, 호기심에 PC를 전부 분해 해보고 당시 Lycos, Yahoo를 통해 오버 클럭 관련 자료를 접하여, 컴퓨터 연산속도가 빨라진다는 말에 첫 오버 클럭을 진행하게 되었습니다. 그리고 Game을 쉽고 편하게 할 수는 없을까? 라는 생각에 매크로도 접하게 되었습니다. 이 후 스마트폰이 출시되던 해, 스마트폰 루팅 후 코어 클럭 및 Android OS를 마음에 드는 버전으로 수정해보며, 그렇게 자연스럽게, 제 꿈은 개발자가 되었습니다.

그러나, 부모님의 반대로 IT관련 교육을 받거나, 해당 학과로 진학하는 것은 어려웠습니다.

그렇게 세월이 흘러 결혼 후, 온라인 MD일을 시작하며 좋은 업무 성과와 인정으로 짧은 연차 수에 스카우트 제의도 받으며 열심히 일했으나, 저는 여전히 IT산업에 관심이 많았고 개발자의 꿈을 포기할 수 없었습니다.

고민을 거듭한 결과 개발자의 꿈을 이루기로 결심했고, 이곳 IT업계에 남은 인생을 걸고자 기존의 모든 경력을 버리고 비트캠프에서 프로그래밍 교육을 받게 되었습니다.

배우자가 가장 먼저, 그리고 주변의 지인들도, 기존의 경력을 버리고 가장의 역할을 잠시 미루며 IT로 뛰어드는 것에 만류하기 보다는 오히려 지원을 해주었습니다.

한 집안의 가장이자, 한 아이의 아빠인 제게 책임감의 무게는 어떠할지 가늠하실 수 있으실 거라 생각합니다.

이 일을 즐기며, 이 일에 미칠 준비가 되어있지 않으면 선택하지 않았을 길입니다.

제가 지금까지 일해온 산업은 비록 다른 길이었다 할지라도, 모든 경험은 유효하다 생각되며, 어찌하다 넘어지는 것도 걷고 있을 때나 가능한 일이라 생각합니다.

저는 지금 달리기 위한 준비를 끝 마쳤고, 아무리 넘어지고 굴러도 제 사전에 불가능은 없으며, 즐기는 사람을 이길 수는 없기에, 항상 최선을 다하여 노력하고 즐길 것입니다.

## 성격의 장점 & 단점

### [ 타고난 끈기와 인내 ]

저의 전반적인 성격은 외향적으로 보이나, 침착하고 차분한 성격입니다. 하나에 몰두하면 그것의 결과물이 제 3자에게 하여금 인정을 받거나, 제 자신이 만족하기 전까지는 '절대' 포기를 하지 않는 면이 있습니다.

다만 그런 만큼 단점으로 작용하는 부분은, 지금 당장 안 되는 것이 있다면 그것이 해결될 때까지 다른 일을 돌아보지 못하는 단점이 있어, 고쳐 나가려 노력하고 있습니다.

저는 "제게 시키시는 일이라면 뭐든지 잘할 자신이 있습니다." 라는 일반적인 말보다는, 제가 좋아하는 일에 대해선 끝까지, 한치 흐트러짐 없이 수행할 자신이 있다고 감히 말씀드리고 싶습니다

## 지원동기 및 입사 후 포부

### [ 말 뿐인 최고보단 최선을 다하겠습니다. ]

해당 업계의 최고가 되겠다는 흔하디 흔한, 눈앞에 보이지 않는 먼 미래의 일을 어림잡는 사람이 되고 싶지 않습니다. 미래의 최고가 되기 위해서는 현재에 집중하고, 당장에 내 모든 것을 걸고 최선을 다해야 한다고 생각합니다.

비록 지금은 많이 부족하고 경험도 없는 신입에 불과합니다.

하지만 4년 안에, 회사에서 없어서는 안될 중요한 구성원이 될 수 있는 실력을 갖추도록 피나는 노력을 할 것을 자신합니다.

단순 돈을 벌기 위해서 MD일을 할 때도, 남들보다 부족한 학력, 실력으로 남들보다 빠르게 성장했고, 더 많은 매출을 올렸고, 결과적으로 더 어린 나이에 진급했습니다.

그러나 이제는 단순 돈을 벌기 위한 직업이 아닌, 제가 꿈꾸던 일을, 제 어릴 적 장래희망을 실현하려 합니다.

제가 선택한 이 길이 얼마나 힘들고 어려운 길인지 잘 알고 있습니다. 그러나, 지금까지의 삶에서 배운 것은, 절대 포기하지 않고 그것을 인내하며 즐길 줄 아는 자에게 하늘은 결국 미래의 선택권을 주어 준다는 것이었습니다.

저를 귀사의 구성원으로 받아들이는 것을 적극적으로 고려해주시기를 부탁드립니다.

## 직무관련 경험(직무역량)

판교에 위치한 Adeinc. Robot/Drone/SmartFactory 사업을 진행하는 회사에서 연구실 소속으로 업무를 진행했습니다. 주된 업무는 C# EMGU를 활용한 알고리즘 개발 및 MySql DB설계였으며, 장비에서 넘겨받는 데이터를 서버로 전송하기 위한 대용량 비동기 소켓통신을 개발 진행했습니다.

또한, 비트캠프에서의 교육기간 동안 C, C++, Network, OpenCV, C#, Unity 등 미니프로젝트를 완료한 경험이 있으며, \*상세 개발이력은 별도 파일첨부.

메인 프로젝트의 팀장으로써 2가지 개발을 진행하게 되었습니다.

첫 번째, 새롭고 차별화된 게임을 만들어 보기 위해 선정한, Android Platform에서 AR(증강현실)을 이용, AR 박스 쌓기 게임.

두 번째, C#언어로 윈도우OS에서의 프로그램 제어하는 법 학습을 위한, C#/Winform 애플레이어 자동 매크로입니다.

여러 AR SDK중 Markerless Tracking 기반의 AR이 필요했고, 그 중 ARCore의 안정성 및 인식률이 가장 높았기에, ARCore SDK를 활용하여 Unity로 본격적인 개발을 진행하였고, 이 후

C#으로는 앱 플레이어에서 구동되는 검은사막 모바일 자동 매크로 개발을 진행했습니다.

OpenCV DLL을 활용하여, 애플레이어 전체 이미지와, 반복 실행해야 하는 특정 이미지를 비교 검출하여, 특정 조건에 맞으면 Win API 마우스 클릭 이벤트를 발생시켜, 클릭을 하게 되며, 이러한 기능이 반복적으로 구동되도록 개발을 진행했습니다.

다른 팀이 업무별로 파트를 나눠 각기 다른 부분을 개발할 때, 저희 팀은 동시에 같은 부분을 개발 진행했습니다. 같은 것을 개발하되, 서로의 소스코드 중 최적의 소스를 공유하고 적용하는 방식으로 진행, 결과적으로 최적의 소스코드만 모아서 하나의 개발 프로젝트를 만들게 되었습니다. 자신의 소스코드를 무시하고, 상대방의 소스코드를 받아들이는 것이 개발자에게는 쉽지 않은 일이지만, 저희 팀은 서로의 존중과 믿음으로, 오히려 좋은 성과를 낼 수 있었습니다. 이렇게 서로의 의견을 존중할 줄 아는 팀워크와, 저를 믿고 따라와준 팀원 덕분에, 메인 프로젝트 발표를 성공적으로 끝낼 수 있었습니다.

마지막으로, 비트에서의 6개월동안 프로그래밍 뿐만 아닌, 팀장으로써의 리더쉽과 갖춰야 할 인성을 배웠습니다.

상세 개발 직무 관련 경험은, (파일명:포트폴리오) 별첨 하도록 하겠습니다.  
길고 지루한 글 끝까지 읽어 주심에 감사드립니다.