

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			

	기간	출신학교	학과	졸업/편입
학				
력				

자	취득일	종류 및 등급	발행처
^ſ 격	2012.07.23	1종보통 자동차 운전면허증	경기지방경찰청장
⁽ 구 증			
0			

74	근무기간	근무처	주요 업무
경 력	2018. 07 ~ 2018. 11	Ade	Machine Vision/알고리즘
닉 사	2016. 07 ~ 2017. 07	(주)포티스	삼성물산(패션) 빈폴/라베노바/일모
시 항			온라인벤더 MD
8	2013. 11 ~ 2016. 07	㈜성미	남성 의류 담당 온라인 MD

	연수기간	연수기간 연수과정	
교육	2017/09 ~ 2018/04	Network AR/VR 설계 개발자 양성과정	비트캠프
사항			

	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
	자 프로그래밍 언어 C, C++, C#, XAML, Python	
용 기	프레인 워크 - Net WPF WinSock API	
기 술	개발관련 SDK/Platform Vuforia Anaconda Kinect SDK LeanMotion SDK OpenCV	
之	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
		문법, 배열, 포인터	제어문, 반복문 일차원 배열, 이차원 배열, 배열과 포인터 포인터, 포인터 배열, 함수포인터, 다차원 포인터
С	3주	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++기초	Bool, 참조자, 구조체, 오버로딩, 클래스 생성자, 소멸자, 복사 생성자
		C++응용	연산자 오버로딩, 객체지향의 원칙 가상함수, 가상함수의 용법 예외처리, 템플릿, STL
C++	2주	프로젝트	게임 객체설계 논리제어응용 콘솔 입출력저장 STL 프로젝트
		기본 문법	기본 자료형, 자료구조 자료형 제어문, 함수, 클래스, 상속, 예외처리 SQLite DB, Socket, File IO, Multithread Server
Python 데이터 분석	4주	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 기본	설치, Material, Move, Rotate, 충돌,캐릭터컨트롤러 사운드, 카메라, 스카이박스, Legacy GUI, 지형 프리팹, 파티클, 레이캐스트, 코루틴, 씬, uGUI
			Legacy Animation, Mecanim Animation
Unity	3주		Android Build Test
		Unity 응용	대양-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 AR 환경액실				
ARCENTE: 미술관 제작하기				CannonBall 시선으로 폭발시키기
지대				
### Programming ### 2주 Pathola				
Reference				
모선인식 1주				Vuforia 이미지 타겟팅
RGB Depth Body(Skeleton) RGGQ Depth를 결합하여 사장만 추출하기 모션제작기 용성인식 LeapMotion PMM 프로그래밍하기 비트앱, 선물/논리인신, 히스토그램, 균등의, 건발루션 미스크, 기하라적 변환, 주파수, 에지 끌러 영상, 이진화, 레이블링, 외콕선 다용양계화, 워티세드, 모듈로지, 영상형합 설치환경, Mak, Image, Shape, Event, Filter, Transform, Histogram, Analysis, Separate, Motion Face, Eye 검증, Camera 자선인식 방향 확인 전전구별 급액 세기 후 모렉트 본 모션 마우스 는, 일날 이미지로 교재하기 번호된 인식하여 번호 확인하기 건축으로 인식하여 번호 확인하기 건축으로 인식하여 변호 확인하기 건축으로 인사되는 전략 인상하여 변경 기본 문론 신사를 만든 전에 대기가 변경이 패킷 기본 이용 전쟁이 대기 변경 패킷 구문자 패킷 고경에 대기반길이 패킷 ODBC 전쟁 Create, Orop, Insert, Update, Delete, Select은 Access ODBC Programming 모그인, 얼무처리 서버 설계 패킷 성의 제상 등 SQL Programming 모그인, 얼무처리 서버 설계 패킷 성의 제상 등 SQL Programming 모그인, 얼무처리 서버 설계 패킷 성의 제상 등 SQL Programming 모그인, 얼무처리 서버 설계 패킷 성의 제상 등 SQL Programming 모르면, 함께 사용보자에는 의원 및 관계 및 설계 Network—DB인동 개월 설계 무료택트 기관 전론을, GUI 프로그래인 및 대리를, 기관 전통을, GUI 프로그래인 및 대로를, 대기로 프로퍼티, 타이대 프로퍼티, 기본 전통을, GUI 프로그래인 및 대로로그래인 및 대로그래인 및 대로로그래인 및 대로그래인	AR		증강현실	마커를 이용한 Tank 생성 및 이동
Rinect				웹캠 영상 오브젝트에 출력하기
Rinect MGG와 Depthi을 결합하여 사라만 추출하기 모션제작하기 음성인식 LeapMotion				RGB
RGB와 Deubh를 설립하여 사람만 주울하기 으전제작하기 (Householder) LeapMotion (+ Householder) (Householder) (Househol				Depth
RGB와 Deubh를 설립하여 사람만 주울하기 으전제작하기 (Householder) LeapMotion (+ Householder) (Householder) (Househol				Body(Skeleton)
Petrogramming Petrogramming Petrogramming Petrogramming Petrogramming C## 42주 Programming Petrogramming C## 42주 Petrogramming C## 42주 Petrogramming Petrogramming C## 42주 Petrogramming C## 42주 Petrogramming Petrogramming C## 42주 Petrogramming C## 42주 Petrogramming Pet			Kinect	
B설인식 LeapMotion C++에서 프로그래밍하기 UnityWild 프로그래밍하기 UnityWild 프로그래밍하기 비트앤, 산술(논리연산, 히스토그램, 균등화, 건발루전 마스크, 기하학적 변환, 주파수, 에지 철러 명상, 이전화, 레이들방, 외파션 다음임계화, 위터세트, 모플로지, 영상경합 설치환경, Mat, Image, Shape, Event, Filter, Transform, Histogram, Analysis, Separate, Motion Face, Eye 검출, Camera 자선인식 방향 확인 동전구별 급액 세기 는 모션 인식 마우스는 이미지고 교체하기 변호한 인식하여 변호 확인하기 건호한 인식하여 변호 확인하기 건보스와 원도우 설치 패킷 본적 기본 C/S 에로시에 그렇는 무선지 패킷 본적 기본 C/S 원리 프로세스 서배 멀티 스레드 서배 얼티 그라게 제해 했는 생기	모션인식	1주		·
LeapMotion				
Network Programming Programming Prog				
명상처리이 2 전			LeapMotion	
영상처리 2주				•
용상처리 2주 Programming Programming Programming C# 2주				
명상처리 2주 Programming Programm			영상처리이론	
영상처리 2주				
PoenCV 실습 Transform, Histogram, Analysis, Separate, Motion Face, Eye 검을, Camera 차선인식 방향 확인 통전구별 급액 세기 소 모션 인식 마우스는, 일을 이미지로 교체하기 소 모션 인식 마우스는, 일을 이미지로 교체하기 건눅스와 원도우 설치 매기 분석 기본 C/S 기본 C/S 예고서 위로 에 교서 가련 리눅스와 원도우 통신 일터 프로세스 서버 멀티 프로세스 서버 멀티 프로세스 서버 멀티 프로세스 서버 멀티 프로세스 서버 멀티 프로세스 서버 필리 스레드 서버 프로 대로 대한 기반길이 패킷 ODEC DB Programming 그정길이 패킷 ODBC 설점 ODBC 설점 ODBC 설점 Create, Drop, Insert, Update, Delete, Select문 Access OBBC Programming 모그인, 업무처리 서버 설계 패킷 설계 MS-SQL Programming 로그인, 업무처리 서버 설계 패킷 설계 프로젝트 자료형, 연산자, 제어로, 함수 기본 문법 클래스, 개설화, 상속, 다형성, 인터페이스 필리게이트, 이벤트, 컬릭션, 스레드, 제너릭 과보드, 마우스, 이미지, 이벤트, 프로피티, 타이메 프로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍				
Pace, Eye 검출, Camera 자선인식 방향 확인 동전구별 금액 세기 는 모션 인식 마우스 는 일곱 이미지로 교제하기 한 표인 인식하여 번호 확인하기 건눅스와 원도우 설치 패킷 분석 기본 C/S 에크서내 구현 기본 C/S 에크서내 구현 기본 C/S 연료 플렉싱 서버 열티 프로세스 서버 열티 플렉싱 서버 열티 스레드 서버 일티 스레드 서버 일티 스레드 서버 일티 스레드 서버 일티 스레드 서버 인OP 과정길이 패킷 구분자 패킷 고정길이 패킷 고정길이 패킷 고정길이 패킷 고정길이 파킷 지장 마켓 설계 지막 전기 서버 설계 패킷 설계 Network - DB연동 기본 문법 클래스, 캡슐화, 상속, 다형성, 인터페이스 필리케이트, 이벤트, 볼렉션, 스테드, 제너릭 되는, 마우스, 이미지, 이벤트, 프로퍼티, 타이머 교로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍			_	
Network Programming Progra	영산처리	9天	OpenCV 실습	
지	00111	4-		Face, Eye 검출, Camera
변호				차선인식 방향 확인
Retwork Programming 보고				동전구별 금액 세기
변호판 인식하여 변호 확인하기 대			프로젝트	손 모션 인식 마우스
Network Programming Programming Network Programming Ref				눈, 얼굴 이미지로 교체하기
Network Programming Programming April 2주 Programming Network Programming Network Programming Network Programming Network Programming Network Programming Network Programming 지원등 C/S 지원을 인어 패킷 지원 설계 지원 설계 선계 (지원 선계 (지원 전계 (지원 전				번호판 인식하여 번호 확인하기
Network Programming Programming April 2주 Programming Network Programming Network Programming Network Programming Network Programming Network Programming Network Programming 지원등 C/S 지원을 인어 패킷 지원 설계 지원 설계 선계 (지원 선계 (지원 전계 (지원 전				
지본 C/S			WireShark	
기본 C/S 에코서버 구현 기눅스와 원도우 통신 일티 프로세스 서버 일티 플렉싱 서버 일티 플렉싱 서버 일티 스레드 서버 2점 2점 2점 2점 2점 2점 2점 2				
지			기보 C/S	
Programming			712 0/0	
Network Programming 고정등 C/S 별티 플렉싱 서버 열티 스레드 서버 모정등 C/S Event Select Overlapped IO IOCP 고정을이 패킷 고정길이 패킷 구분자 패킷 고정해더+가변길이 패킷 ODBC DB Programming Create, Drop, Insert, Update, Delete, Select문 Access ODBC Programming MS-SQL Programming 로그인, 업무처리 서버 설계 패킷 설계 Network-DB연동 게임 프로젝트 Network-DB연동 게임 프로젝트 기본 문법 클래스, 캡슐화, 상속, 다형성, 인터페이스 델리게이트, 인벤트, 컬렉션, 스레드, 제너릭 기보드, 마우스, 이미지, 이벤트, 프로퍼티, 타이머 프로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍				
Network Programming				
Programming			다중 C/S	밀디 플덱싱 서버
Network Programming Programming Programming Programming 2주 교정을이 패킷 구분자 패킷 고정해더+가변길이 패킷 ODBC 설정 Create, Drop, Insert, Update, Delete, Select문 Access ODBC Programming MS-SQL Programming 로그인, 업무처리 서버 설계 패킷 설계 Network-DB연동 게임 프로젝트 기본 문법 Programming 지료 전신자, 제어문, 함수 클래스, 캡슐화, 상속, 다형성, 인터페이스 텔리게이트, 이벤트, 컬렉션, 스레드, 제너릭 키보드, 마우스, 이미지, 이벤트, 프로퍼티, 타이머 프로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍				멀티 스레드 서버
Network Programming 2주 교정등 C/S Overlapped IO IOCP 고정길이 패킷 구분자 패킷 고정해더+가변길이 패킷 ODBC 설정 Create, Drop, Insert, Update, Delete, Select문 Access ODBC Programming MS-SQL Programming MS-SQL Programming 로그인, 업무처리 서버 설계 패킷 설계 Network-DB연동 게임 프로젝트 기본 문법 지료형, 연산자, 제어문, 함수 클래스, 캡슐화, 상속, 다형성, 인터페이스 텔리게이트, 이벤트, 컬렉션, 스레드, 제너릭 키보드, 마우스, 이미지, 이벤트, 프로퍼티, 타이머 프로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍				Fyant Calast
Network Programming IOCP 교정일이 패킷 고정일이 패킷 구분자 패킷 고정해더+가변길이 패킷 ODBC DB Programming ODBC 설정 Create, Drop, Insert, Update, Delete, Select문 Access ODBC Programming MS-SQL Programming 로그인, 업무처리 서버 설계 패킷 설계 Network-DB연동 게임 프로젝트 자료형, 연산자, 제어문, 함수 클래스, 캡슐화, 상속, 다형성, 인터페이스 텔리게이트, 이벤트, 컬렉션, 스레드, 제너릭 키보드, 마우스, 이미지, 이벤트, 프로퍼티, 타이머 프로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍			그셔느 0/0	
Programming	N 1 1		표성은 (/2	
Programming 교정실이 배킷 구분자 패킷 고정해더+가변길이 패킷 ODBC 설정 ODBC DB Programming Access ODBC Programming MS-SQL Programming 제외 설계 Network-DB연동 게임 프로젝트 지료형, 연산자, 제어문, 함수 클래스, 캡슐화, 상속, 다형성, 인터페이스 델리게이트, 이벤트, 컬렉션, 스레드, 제너릭 키보드, 마우스, 이미지, 이벤트, 프로퍼티, 타이머 프로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍		2주		
고정해더+가변길이 패킷 ODBC 설정 ODBC 설정 Create, Drop, Insert, Update, Delete, Select문 Access ODBC Programming MS-SQL Programming 로그인, 업무처리 서버 설계 패킷 설계 Network-DB연동 게임 프로젝트 기본 문법 크래스, 캡슐화, 상속, 다형성, 인터페이스 델리게이트, 이벤트, 컬렉션, 스레드, 제너릭 키보드, 마우스, 이미지, 이벤트, 프로퍼티, 타이머 프로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍	Programming		#U.D.I. 7.5"	
ODBC 설정 Create, Drop, Insert, Update, Delete, Select문 Access ODBC Programming MS-SQL Programming 로그인, 업무처리 서버 설계 패킷 설계 Network-DB연동 게임 프로젝트 기본 문법 기본 문법 필래스, 캡슐화, 상속, 다형성, 인터페이스 델리게이트, 이벤트, 컬렉션, 스레드, 제너릭 키보드, 마우스, 이미지, 이벤트, 프로퍼티, 타이머 프로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍			빼깃 설계	
ODBC DB Programming				
Programming Access ODBC Programming MS-SQL Programming 로그인, 업무처리 서버 설계 패킷 설계 Network-DB연동 게임 프로젝트 기본 문법 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			_	
MS-SQL Programming 로그인, 업무처리 서버 설계 패킷 설계 Network-DB연동 게임 프로젝트 지료형, 연산자, 제어문, 함수 클래스, 캡슐화, 상속, 다형성, 인터페이스 델리게이트, 이벤트, 컬렉션, 스레드, 제너릭 키보드, 마우스, 이미지, 이벤트, 프로퍼티, 타이머 프로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍				
로그인, 업무처리 서버 설계 패킷 설계 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			Programming	
파킷 설계 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				
프로젝트 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				
지임 프로젝트 지료형, 연산자, 제어문, 함수 기본 문법 클래스, 캡슐화, 상속, 다형성, 인터페이스 델리게이트, 이벤트, 컬렉션, 스레드, 제너릭 키보드, 마우스, 이미지, 이벤트, 프로퍼티, 타이머 프로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍				
프로젝트			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				
기본 문법 클래스, 캡슐화, 상속, 다형성, 인터페이스 델리게이트, 이벤트, 컬렉션, 스레드, 제너릭 기보드, 마우스, 이미지, 이벤트, 프로퍼티, 타이머 프로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍				
C# 텔리게이트, 이벤트, 컬렉션, 스레드, 제너릭 1기보드, 마우스, 이미지, 이벤트, 프로퍼티, 타이머 프로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍				
C# 기보드, 마우스, 이미지, 이벤트, 프로퍼티, 타이머 프로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍			기본 문법	클래스, 캡슐화, 상속, 다형성, 인터페이스
C# 프로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍				델리게이트, 이벤트, 컬렉션, 스레드, 제너릭
C# 프로퍼티, 기본 컨트롤, GUI 프로그래밍	<u>.</u>			키보드, 마우스, 이미지, 이벤트, 프로퍼티, 타이머
	C#	2주		
			WinForm	Socket 통신, Serialize, 파일입출력
C - C# 상호간 문자열 네트워크 전송				
MS-SQL 설치				

			MS-SQL 연동 DB Programming
		프로젝트	GUI 프로젝트
			게임 프로젝트
			레이아웃, 이벤트, 트리거/액션, 비헤이비어
			그래픽, 컨트롤, 데이터바인딩
WPF	1주	기본 문법	MVVM 아키텍처
			리소스, 스타일, 템플릿, 애니메이션
			Socket Network Programming
		프로젝트 기획	기획서, 기능, UI, 테이블, 프로토콜, 일정 정의
		일정 설계	일일 일정, 전체 일정
Main Project		SVN	SVN설치, 사용법, 팀, 개인 폴더, 소스관리
(실무 프로젝트)	10주	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 응원을 해주었습니다.

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

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

제가 지금까지 일해온 산업은 비록 다른 길이였다 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 다해 야 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 실현하려합니다.

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 쥐어준다는 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 전송하기위한 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 앱플레이어 자동매크로입니다.

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, 앱플레이어 전체 이미지와, 반복 실행해야 하는 특정 이미지를 비교 검출하여, 특정 조건에 맞으면 Win API 마우스 클릭 이벤트를 발생시켜, 클릭을 하게 되며, 이러한 기능이 반복적 으로 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 진 행, 결과적으로 최적의 소스코드만 모아서 하나의 개발 프로젝트를 만들게 되었습니다. 자신의 소스코드 를 무시하고, 상대방의 소스코드를 받아들이는 것이 개발자에게는 쉽지 않은 일이지만, 저희 팀은 서로 의 존중과 믿음으로, 오히려 좋은 성과를 낼 수 있었습니다. 이렇게 서로의 의견을 존중할 줄 아는 팀워 크와, 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.