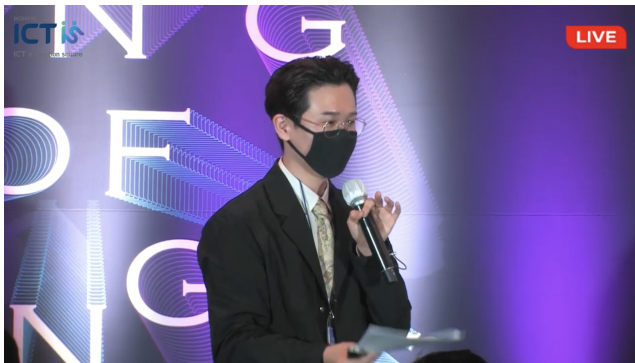


이력서

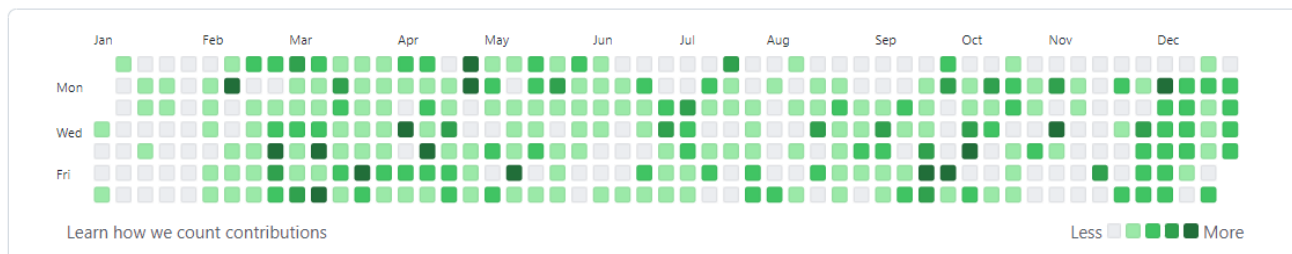
소개



- 이름 : 이우림
- 깃랩 강점 :
 - 화합(Harmony) : 갈등이나 충돌이 항상 합의점을 찾습니다. 매일 자신에게 할당된 과제를 완수하는 경향이 있습니다.
 - 지적사고(Intellection) : 내적 성찰과 지적인 토론을 즐깁니다. 새로운 아이디어, 이론을 얻었을 때 시간을 가치 있게 썼다고 생각합니다.
 - 복구(Restorative) : 문제의 근원이 무엇인지 잘 파악하고 해결안을 찾는데 뛰어납니다.
 - 책임(Responsibility) : 자신이 하겠다고 말한 것에 대해 의무감을 갖습니다.
 - 미래지향(Futuristic) : 미래에 대한 비전으로 사람들에게 영감을 줍니다. 다가올 몇 개월, 몇 년에 대해 많은 생각을 합니다.
- 군필 : 의경 만기 전역
- 취미 : 풋살, 게임, 위스키, 과외, 독서
- 자격증 : 정보처리기사, OPIC IM2
- 새로운 것을 배우고 공유하는 것을 가장 좋아합니다.
- Email : and_lamyland@naver.com
- 네이버 블로그
 - 지식의 공유를 위해 C, Python 등의 언어 개념과, 알고리즘, OS 등을 정리한 블로그입니다.

616 contributions in 2020

Contribution settings ▾



자기 소개서

[학생의 입시를 위한 교재 개발과 대회 수상 등을 통해 학생수 약 300% 증가]

코딩 학원에 입사 했을 때 3개월 동안 신규생은 늘지 않고 퇴원생은 꾸준히 증가한 적이 있었습니다. 학원의 경영난이 심각해졌기에 저는 그 즉시 30명의 학부모님들에게 전화를 드렸습니다. 그 결과 퇴원을 고민하시는 이유가 '코딩이 입시

에 도움이 되지 않는다'라는 것을 파악할 수 있었습니다. 따라서 코딩이 입시에 도움을 줄 수 있는지 조사해봤고, 알고리즘 대회 등의 실적을 쌓으면 입시에 매우 큰 도움을 받을 수 있다는 것을 알게됐습니다.

저는 즉시 초등, 중등, 고등학생별로 입시에 도움이 되는 대회들을 모두 리스트업했습니다. 또한, 대회 문제 유형과 수상 기록을 토대로 세 달 만에 입시를 위한 교재를 세 권 만들었습니다. 학생 개인별로 입시 로드맵을 만들어서 관리했고, 반드시 대회에 수상시키고자 목표를 잡았습니다. 정규 수업시간 만으로는 수상 가능성이 낮았기 때문에 수상이 될 때까지 무료로 추가 수업을 더 진행하며 저의 시간을 투자했습니다. 학생들은 저와 함께 학기마다 교내 메이킹 대회에 참가하며 스펙을 쌓았고, 알고리즘 대회도 수상하였습니다. 또한, 반드시 대학에 보내기 위해서 입학 면접 시간이 겹친 대학교에는 직접 전화를 해가며 면접 시간을 바꿔주기도 했습니다. 이런 노력들을 통해 고등학생들은 평균 내신이 5등급인데도 인서울 대학을 갈 수 있었고, 학원은 2년 동안 대학 진학률 100%를 기록할 수 있었습니다. 이후 성과를 홍보하기 위해서 방학 시즌마다 특강과 코딩 설명회를 열고 400대가 넘는 아파트 세대에 전단지를 뿌렸습니다. 결국 저희는 30명이었던 초기 학생 수를 90명 가까이 늘릴 수 있었습니다.

이 경험을 통해 즉시 한다, 반드시 한다, 될 때까지 한다는 태도로 목표를 달성하는 방법을 배울 수 있었습니다. 입사 후에도 주어진 업무를 넘어서 회사와 팀의 목표를 위해 적극적으로 행동하고 목표를 달성하겠습니다.

[학기제 도입을 통한 강의 쏠림 32% 감소 및 학부모 만족도 증가]

코딩 학원에서 근무할 때 12시간씩 강의를 하며 피로 누적으로 인해 학생 관리가 소홀하다는 불만이 제기되었습니다. 심지어 새로 강사를 뽑았지만 학부모님들은 선생님이 바뀌는 것을 원하지 않았습니다. 저는 다른 학원에서는 이런 문제를 어떻게 처리하는지 조사해본 결과 학기제를 운영하면서 한 학기가 바뀔 때마다 학생을 인수인계 한다는 것을 알게 되었습니다. 하지만, 학부모님들이 갑작스런 학원 시스템의 변화를 싫어하셨기 때문에 학기제를 도입할 수 없었습니다.

저는 새로운 강사분들과 함께 우선은 학생과 친해지고 학부모를 설득하자는 전략을 세웠습니다. 당시 학생들이 학원을 등록한 계기의 70%가 '자신이 학원을 다니고 싶다'고 말했기 때문입니다. 그래서 제 수업이 있을 때 다른 강사분들을 강의로 초대했고 수업 보조 역할을 부탁했습니다. 강사들이 한 달 정도 학생들과 친해진 뒤에는 인계받을 학생들을 위한 수업 커리큘럼을 직접 만들도록 했습니다. 이후 학부모님들에게 전화를 드리며 학기제를 도입하면서 다음 학기에는 자신이 자녀분을 가르치고 싶다고 이야기하게 했습니다. 이때 '자신이 왜 이 학생을 가르치고 싶은지'에 대해서 직접 만든 커리큘럼으로 설득하도록 했습니다. 학부모님 입장에서 학생 관리가 소홀했다는 불만이 해결되고, 자녀들과의 대화로 이미 새 강사와 친하다는 것도 알 수 있었습니다. 성공적인 학기제 도입 후 학부모님들의 불만을 해결할 수 있었고 강사들도 수업 인센티브를 얻으며 직장에 만족할 수 있었습니다. 저는 여유 시간에 학원 매뉴얼 제작, 스프레드 시트 스크립트 도입을 통한 업무 자동화 등 조직에 추가적인 공헌을 할 수 있었습니다.

세계적인 경영학자 피터 드러커는 업무가 성과로 연결되고 있는지 업무를 재검토해야 한다고 했습니다. 저는 이 경험을 통해 성과로 연결되지 않았던 업무를 없애고 조직의 생산성 향상에 기여할 수 있었습니다. 입사 이후에도 고객 관점에서 정말 필요한 일인지 항상 재검토하고 생산성을 향상시키며 조직에 공헌하는 인재가 되겠습니다.

[미래 매출액을 100만원 이하의 오차값으로 예측해 얻은 공모전 우수상]

저는 서울시 도시 문제를 해결하는 공모전에서 예비 요식업 창업자를 위해 창업 지역을 추천해주는 프로그램을 개발하였습니다. 예비 창업자들은 최고의 창업지를 선정하기 위해 서울시 1,000개가 넘는 상권을 분석하고 현장을 방문해야 합니다. 또한, 기존의 상권 분석 서비스들은 상권의 현황 정보를 제공해주는데 그쳤기 때문에 이용의 한계가 있었습니다. 중소벤처기업부와 저의 경험에 따르면 창업에서 가장 중요한 지표는 매출이기 때문에 저희 팀은 매출액의 미래 값을 예측하기로 했습니다.

매출액을 예측하기 위해 매출 및 창업지 선정과 관련된 국-내외 다섯 개의 논문을 분석해서 상권과 배후지, 통제 변수 등 총 64개의 feature를 수집했습니다. 하지만 전체 feature를 이용한 초기 모델은 결정 계수 0.44에 매출액 오차 값이 억 단위였습니다. 따라서 모델에 적합한 feature를 찾기 위해 서브스트리트 전략 등의 창업지 선정 이론을 참고하여 15개의 가설을 세웠습니다. 상권 분석, 회귀 분석 결과를 통해 가설들을 검증하였고, 이를 통해 target과 상관관계가 높고 feature 간의 상관관계는 적은 13개의 feature를 추출할 수 있었습니다. 또한, 계절성을 고려하여 4분기마다 데이터를 묶어서 XGBoost를 학습하며 성능을 올렸습니다. 결국 향후 2분기의 예측 매출액과 실제 매출액이 10 ~ 100만 원 사이의 차이밖에 나지 않았고 결정 계수 값은 0.915가 나왔습니다. 저희의 프로그램으로 예비 창업자는 1초만에 창업지 후보를 추려낼 수 있게 되었습니다.

저는 문제에 대한 고민을 끊임없이 확장시켜서 목표를 달성할 수 있었습니다. 진정한 프로는 남들에게 보이지 않는 곳까지 생각이 닿는 사람이라고 생각합니다. 입사한 이후에도 프로의 모습을 계속 보여드리겠습니다.

수상 경력

2021 피우다 프로젝트(서울시) : 우수상 (2위)

- 2021.04 ~ 2021.10.
- 자세한 내용은 [이 링크](#)에서 보실 수 있습니다.
- 서울시 도시 문제를 해결하는 공모전에서 예비 요식업 창업자를 위해 창업 지역을 추천해주는 프로그램을 개발했습니다.
- feature 수집 및 회귀 분석을 통한 주요 feature 선정, 미래 매출액 예상, 리뷰 데이터 크롤링을 맡았습니다.
- 향후 2분기의 예측 매출액과 실제 매출액이 100만 원 이하의 오차밖에 나지 않았고 결정 계수 값은 0.915가 나왔습니다.
- 서울시 대회 수상 후 전국 대회에 출전한 경험이 있습니다.
 - [2021 전국 인공지능 문제 해결 아이디어 공모 왕중왕전 발표 및 시상식 \(1:35:45 ~\)](#)

사용 가능 언어

- C++ (보통) : 이미지 전송 및 멀티 채팅이 가능한 서버 & 클라이언트 프로그램, 프로세스 스케줄링 및 동기화 등 리눅스 시스템 프로그래밍 경험.
- Python (능수) :
 - [졸음운전 감지 시스템\(OpenCV, 조명 영상 처리, K-NN 알고리즘 활용\)](#)
 - [텔레그램 봇](#)
 - [미래 매출액 예상 프로그램](#) 등의 개발 경험.
- MFC(경험 있음) :
 - [오목 게임](#)
 - [카드 짝 맞추기 게임](#) 프로그래밍 경험.
- Java(경험 있음) : 기본적인 소켓 프로그래밍 경험.
- C#, Unity2D (경험 있음) : 비행기 슈팅 게임
 - [Flappy Bird](#)
 - [런 게임](#) 제작 경험.

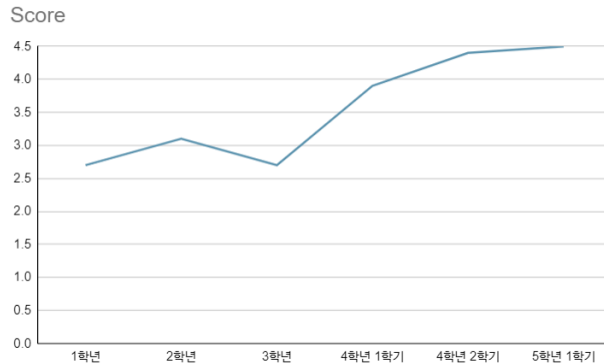
수료한 강의

- 서울ICT이노베이션스퀘어 인공지능 중급 (2021)
 - 머신러닝(회귀, 분류, 군집 분석) 딥러닝(DNN, CNN, RNN) 학습.
- Unity 엔진을 활용한 나만의 모바일 게임 제작 (2018)
 - 플래피 버드. 자세한 내용은 [이 링크](#)에서 보실 수 있습니다.
 - 런 게임. 자세한 내용은 [이 링크](#)에서 보실 수 있습니다.
- Tips 17기 (2017)
 - tipssoft에서 주최한 강좌를 통해 C, C++, Win32, MFC를 배우고 오목, 카드 맞추기 게임 등을 만들.
 - 오목 게임. 자세한 내용은 [이 링크](#)에서 보실 수 있습니다.
 - 카드 짝 맞추기 게임. 자세한 내용은 [이 링크](#)에서 보실 수 있습니다.

경력

- 광운대학교 전자정보통신공학과 졸업 (2011 ~ 2018)

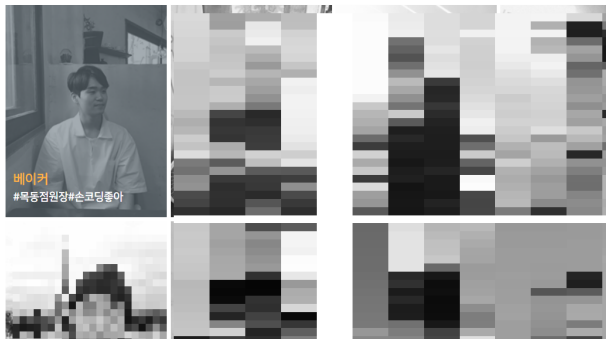
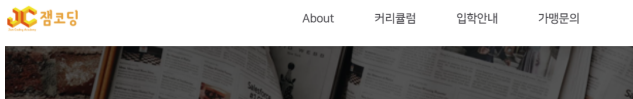
- 전자정보통신공학과 학생회장 (2012 ~ 2014)
 - 12년 학생회장일 당시에 학과실 리모델링, 최초 학과 주점 및 MT 개최 등의 성과를 교수님들과 학우들로부터 인정받아 13년도에 학생회장을 연임한 경험이 있습니다.
- 논문 : **Drowsiness driving detection**
 - 영상처리와(빛 영상 전처리) 지도학습 기반의 안구 검출을 통한 졸음운전 감지 시스템입니다.
- 이동네트워크 연구실 (2018.02 ~ 2018.08)
 - 6개월간 학부 연구생 활동을 하며 NFV 개념을 학습한 경험이 있습니다.



○ 학점

● **캠코딩**(2018.04. ~ 2020.09.)

- 코딩 강사로 근무하며 C, C++, Python 문법과 알고리즘 수업을 진행했습니다.
- 신규 강의 개설, 개인 맞춤형 수업 진행, 업무 통합 시트 제작 등의 업무를 주도적으로 진행했습니다.
- 학생 300% 증가, 고등학생 대입률 100% 등의 성과를 통해 강사에서 원장까지 승진할 수 있었습니다.



● 생과일주스 가게 창업 (2014)

- 브런치 가게 10곳을 조사해 개발한 신메뉴로 매출액을 150% 신장시킨 경험이 있습니다.



● **그리닝 북촌**(2021.09 ~ 현재)

- 주변의 한옥 게스트하우스와 차별점을 둔 서비스 제공으로 46개의 후기를 만점으로 받으며 슈퍼 호스트로 등록되었습니다.

여기까지 읽어주셔서 감사합니다.

부족한 부분이나 더 궁금하신 내용이 있으시다면, and_lamyland@naver.com으로 연락해주세요.

감사합니다.