

## 윤도일 신입

남, 1988(만 34세)

✉ ydoil2000@naver.com

☎ 010-3101-1835

🏠 (49419) 부산 사하구 하신중앙로 180, 105동 1007호(신평동, 신익강변타운아파트)



### 학력

고등학교 졸업  
동아고등학교

### 업무경험

총 13년 10개월 (퇴사)  
물음피

### 포트폴리오

<https://github.com/zafylus/Team...>

## 나의 스킬

Java RDBMS Eclipse Maria DB DBMS HTML5 HTML CSS3 JavaScript Java Servlet jQuery JSP  
Spring Boot MyBatis Thymeleaf

## 인성검사 인증 스킬 ?

객관적 자기인식 자기 성찰적인 합리적 사고 현실적인 자기 표현에 능한 수용력이 좋은 조직 친화적인 절차 준수

## 학력

고등학교 졸업

동아고등학교

2004.03 ~ 2007.03 (졸업)

경력	<b>물음피</b>	2014.05 ~ 2023.03 · 8년 11개월
	(팀원) 9년차	
	[극 단]	
	- 최근 5년간 대표 역임 후 사퇴	
	- 연출, 배우, 작가, 오퍼 등 다방면으로 활동	
	<b>물음피 플레이스</b>	2020.06 ~ 2022.07 · 2년 2개월
	사장	
	[자영업]	
	- 파티룸 운영	
	<b>라쿤웍스</b>	2019.05 ~ 2019.10 · 6개월
	사장	
	[자영업]	
	- 콘크리트 인테리어 소품 개발	
	 <b>썬에이엘디</b>	2018.04 ~ 2019.04 · 1년 1개월
	생산 사원 2년차	
	 <b>와이즈테크</b>	2017.03 ~ 2018.04 · 1년 2개월
	생산 사원	

경험/활동/교육

그린컴퓨터아카데미

2023.03 ~ 2023.08

[디지털컨버전스] 자바(JAVA) & 스프링(Spring)프레임워크 개발자 양성과정 23-2

1. 디지털 기술을 기반으로 다양한 기기의 융합, 네트워크의 융합, 콘텐츠의 융합을 통해 새로운 형태의 제품이나 융합 서비스를 창출하기 위하여 기기, 네트워크, 콘텐츠의 기획, 설계, 제작, 운용 및 시험을 수행하는 기능, 기술에 관한 능력을 함양

2. 컴퓨터 프로그래밍 언어로 각 업무에 맞는 소프트웨어의 기능에 관한 설계, 구현 및 테스트를 수행하고, 형상관리를 통해 제품의 성능을 향상시키고, 서비스를 개선하는 업무능력을 함양

3. 관계형데이터베이스에서 SQL을 사용하여 응용SW의 기능에 적합한 데이터를 정의하고, 조작하며, 제어하는 능력을 함양

4. 공공데이터포털 등의 공공데이터를 활용하여 창의적 아이디어와 서비스에 적용하고 데이터융합 능력을 함양

포트폴리오 및  
기타문서

포트폴리오

➡ <https://github.com/zafylus/TeamProj-KDY->

작업기간 | 2023.06.15~2023.08.21

### 지원동기

‘호랑이 굴 속으로’

개발을 시작하게 된 여러 가지가 계기가 있지만, 그중 가장 큰 건 IT업계를 알고 싶단 호기심이었습니다. 기존 일을 그만두고 미래를 고민할 때 ChatGPT로 주변이 시골벽적했습니다. 자연스레 저도 IT 개발에 관심이 가게 되었습니다. 마침 주변 지인들도 저에게 개발자를 추천해 주어, 관련 정보를 찾아보았습니다. 이것저것 검색하다 보니 ‘IT로 뛰어들어야겠다’라는 생각이 직관적으로 들었습니다. 생각을 실현하기 위해 개발 업무에서 소통하는 방법인 프로그램 언어를 배울 필요를 실감했습니다. 그래서 곧바로 직업훈련 기관을 통해 백 앤드 개발자 과정을 이수했습니다.

‘수학 문제를 풀 듯이’

훈련과정의 초반 수업 내용이 저에겐 쉬워서 시간이 많이 남았었습니다. 학원에서 내준 과제를 끝내고 틈틈이 코딩테스트 사이트에서 문제를 풀었습니다. 어릴 때 수학 문제를 풀 때가 생각났었습니다. 지금 제일 생각이 나는 문제는 피보나치수열입니다. 머릿속으로 이해하는 간단한 개념을 코딩으로 풀어내려니 계속 막혔었습니다. 3일 동안 수첩에 이것저것 적어보며 고민하다가 피보나치수열을 만드는 함수를 짰을 때 그 성취감은 지금도 잊을 수 없습니다. 프로그램을 제작하는 과정에서 만나는 여러 어려움과 버그들은 때론 저를 답답하게 만들기도 합니다. 하지만 그것을 해결한 후의 성취감을 알기에 문제를 붙잡고 해결하려고 합니다. 앞으로 실무에서도 어떠한 문제가 와도 끈기 있게 풀어나가는 개발자가 되고 싶어 지원하게 되었습니다.

### 주요활동

‘회사 일이라면 술선수범하겠습니다’

몇 년 전 저의 건강이 안 좋아져 운영하던 파티룸을 정리했습니다. 그 과정에서 파티룸 창고에 쌓여 있던 극단 기자재들을 연습실로 옮겼습니다. 그러니 연습실에 기재가 너무 쌓여서 관리가 안 되었습니다. 아무도 치우는 사람 없이 지내는 것을 보다 못해 제가 나서서 회의를 열고 안건을 제시했습니다. 그 회의에서 프로젝트마다 생기는 소품과 대도구는 작품이 끝나는 즉시 처리하기로 했습니다. 그리고 당시에 있던 소품, 대도구들을 분류하여 정리하기로 했습니다. 지금 연습실의 짐은 반 이상 없어져 쾌적해졌습니다.

훈련 과정 중 팀 프로젝트를 진행할 때 일입니다. 초반 회의 때 좀처럼 의견이 좁혀지지 않아 우선 각자가 맡은 분야의 프로토타입을 만들기로 했습니다. 팀장이 없어서 진행 중 소통이 많이 없었습니다. 그래서 저희 팀 프로젝트는 각자의 개인 프로젝트처럼 변해가고 있었습니다. 저는 이리다 팀 프로젝트가 아니라 각자의 개인 프로젝트로 끝날 것 같았습니다. 그래서 우선 저부터 진행 중이던 프로토타입 제작을 중단하고 병합을 먼저 시작했습니다. 그걸 기반으로 중간 발표를 마친 후 팀원들에게 각자 프로젝트를 하나로 병합해야 하는 필요성을 알렸습니다. 이후 회의를 가진 뒤 일정을 정해서 각자의 프로젝트 병합에 성공했습니다. 회사에서 남이 꺼리거나 간과한 일을 찾아서 팀을 잘 보좌하겠습니다.

‘먼저 다가가서 소통하겠습니다’

훈련 과정 중 미니 프로젝트 과제를 할 때입니다. 과제의 내용은 상대방의 프로젝트 아이디어를 제가 분석하여, 프로토타입을 만드는 것이었습니다. 의문이 있거나, 의견이 있을 땐 주저 없이 상대방 자리에 찾아가서 질문하고 소통하며 요구사항 분석을 했습니다. 상대방도 요구사항에 대한 피드백이 들어오니 아이디어가 많이 떠올랐었습니다. 그렇게 서로 소통하며 완성한 요구사항 분석서와 명세서, 프로토타입을 제출했을 때 강사님께서 칭찬해 주셨습니다.

저는 질문하는 것을 두려워하지 않습니다. 제가 모른다는 것을 숨기는 것 보다 질문을 함으로써 아는 것이 더 낫다고 생각합니다. 혼자서 고민해보고, 구글링해도 답이 나오지 않는다면 강사님과 옆자리 동료에게 물어봤습니다. 다른 분이 발표할 때도 의문이 가는 점이 있다면 적극적으로 질문했습니다. 앞으로 제가 맡은 업무에서 모르는 것이 있을 때 질문항목을 점검해서 정리한 뒤, 결과를 향해 나아가기 위해 적극적으로 다가가겠습니다.

### 성격 및 보유역량

‘적극적으로 문제에 임합니다’

코로나 팬데믹이 한창일 때 극단에서 ‘정의’ 연극의 연출을 담당했습니다. 점점 심해지는 코로나 피해를 줄이고자 정부에서 공연장 공연 금지 권고를 내리고 있었습니다. 극장에서 무대 작업이 한창일 때 극장장으로 부터 연락이 와, 정부 권고로 공연을 할 수 없다고 말씀하셨습니다. 저희는 하던 작업을 중단하고 결정을 내려야 했습니다. 대부분 팀원은 공연을 그만두자고 했습니다. 저는 고민하다가 당시 대형 기획사들의 뮤지컬 공

연이 정부의 규제에도 불구하고 공연을 하는 것을 떠올랐습니다.

그래서 이대로 포기하기보단, 우리가 준비한 공연을 올리기 위한 방법을 찾았습니다. 관련 정부 부서에 연락을 돌리고 대형 기획사들이 어떻게 공연을 올렸는지 조사했습니다. 그러다 관련 부서 공무원으로부터 극장 건물의 분류 규정이 달라 규제를 피할 수 있단 말을 들었고, 곧장 극장장님과 조율하여 공연 허락을 받을 수 있었습니다. 덕분에 코로나 안전 수칙을 지키며, 무사히 공연을 마칠 수 있었습니다. 이처럼 어떠한 문제상황에서 그대로 주저앉기보단, 모르는 것이 있으면 질문하고 제대로 상황을 파악하고자 적극적으로 움직인다면 해결 안 될 것은 없단 걸 경험했습니다.

‘루틴으로 의지를 다지겠습니다’

제 단점 중 하나는 작심삼일 하는 의지력에 있다고 생각합니다. 그래서 이것을 보완하기 위해 올해 3월부터 매일 ‘목표 100번 쓰기’를 실행하고 있습니다. 노트나 아이패드에서 단기적, 장기적 목표를 100번 쓰면 복잡하던 마음이 정리되면서 다시금 제 목적을 상기시켜 줍니다. 그렇게 꾸준히 쓰던 목표가 하나둘 이뤄질 때마다 제 자존감도 같이 올라갔습니다.

의지라는 정신력을 뒷받침하기 위해 체력도 중요하다고 생각합니다. 그래서 저는 매일 30분 이상 걷기 위해 노력하고 있습니다. 산책도 ‘100번 쓰기’와 마찬가지로 제가 고민하던 것들, 스트레스받던 상황, 그리고 부정적인 감정을 날리는 데 매우 효과적입니다. 아울러 점심에 도시락을 싸 다니며 건강한 식단으로 제 컨디션을 조절하고 있습니다. 업무에서 결과를 내기 위한 의지를 붙잡기 위해 루틴을 유지하려고 앞으로도 노력하겠습니다.

---

## 입사 후 포부

‘한 걸음씩 나아가기’

개발을 공부하면 할수록 공부할 양에 압도될 때가 있었습니다. 우선 저는 백엔드 개발자로서 데이터를 능숙하게 다뤄야 한다고 생각했습니다. 그러기 위해 우선 9월에 SQLD 자격증을 응시할 예정입니다. 아울러 Java를 다시 한번 복습하면서 깊게 생각하지 않았던 부분들을 짚어가며 언어의 깊이도 다질 예정입니다. 또한 첫 번째 프로젝트를 진행하면서 자동화에 관해서도 관심을 가지게 되었습니다. 웹페이지를 구현하면서 같은 작업이 반복되는 것을 발견하였습니다. ‘이것도 자동화가 되면 편할 텐데...’라는 생각했습니다. 그러다 Spring Boot 수업을 듣고 신세계를 발견했습니다. 설정만 조금 만져주면 MVC 패턴을 어노테이션 몇 개로 구현할 수 있다는 사실이 신기했습니다. 향후 프로젝트를 진행할 때 Spring Boot를 적극적으로 활용하여 Java와 Spring 프레임워크 숙련도를 올릴 예정입니다.

‘고객이 웃는 모습을 보고 싶습니다’

제가 연극에서 가장 좋아했던 순간은 공연이 끝나고 관객들이 로비로 나올 때입니다. 그때 관객들이 잘 보이며 웃는 모습을 보면 그동안의 모든 고생이 다 보상받는 기분이었습니다.

이제 저는 개발자로서 고객이 원하고, 시장이 원하는 제품을 개발하는 것이 제 목표입니다. 그리고 제가 만든 결과물로 인해 사용자의 만족을 끌어낼 수 있다면 좋겠습니다. 사용자의 만족을 위해 항상 준비하는 자세와 앞으로 나아가는 자세를 갖춰, 고객이 원하는 것을 만들어 내는 개발자 윤도일이 되겠습니다.