


입 사 지 원 서

응시부문	JAVA 개발자	희망연봉	회사내규	입사구분	신입
휴대폰	010-6228-5477		이메일	qwert1302@naver.com	

	성 명	한글) 박 종 현 영문) Park Jonghyeon		
	생 년 월 일	1987 년 08 월 13 일	성 별	남
	주 소	경기 양주시 고덕로 139 번길 361-20(덕계동, 양주윤중아파트)		

학 력 사 항	입학년월	졸업년월	출신학교 및 전공	구분
	2006 년 03 월	2013 년 02 월	인덕대학 컴퓨터전자과	전문학사 졸업
	2003 년 03 월	2006 년 02 월	서울공업고등학교 전자과	졸업

병 역	군필	복무기간	2007 년 6 월 5 일 ~ 2009 년 5 월 10 일		
		군별	육군 병장 만기		

자 격 증	자격면허	취득년월	발행처
	정보처리기사	2019 년 11 월	한국산업인력공단

사 회 경 험	회사명	근무기간	업무내용	직 급
	LG 디스플레이	2012 년 11 월 21 일 ~ 2014 년 07 월 20 일	LCD 생산 설비 유지/보수	사원

대 외 활 동	기간	구분	상세 내용	기관 및 장소
	2011 년 3 월 ~ 2012 년 1 월	동아리	무인탐사차량 제작 & 조종 App 개발 우수기업 & 창업 아이디어 박람회 참여	인덕대, 노원구청

교 육 사 항	기간	교육기관	교육과목	교육내용
	2019 년 04 월 17 일 ~ 2019 년 10 월 10 일	KH 정보교육원	[NCS] 디지털컨버전스 융합 응용 SW 개발자 양성과정	<ul style="list-style-type: none"> ● ORACLE SQL Programming ● JAVA Servlet / JSP, jdbc Mybatis, Spring Framework, Ajax, JQuery ● HTML / CSS / JavaScript

직 무 능 력 소 개 서

지식 (Knowledge)	<p>컴퓨터 전자과를 전공하여 대학 생활 동안 C, 어셈블리어, VHDL 언어를 학습하고 활용하는 방법을 배울 수 있었습니다. 대학교 2 학년 재학 중 동아리(ICT) 활동을 하면서 노원구, 인덕대 주관 우수기업&창업 아이디어 박람회(現 창업&지역 경제 한마당 축제)에 참여하여 스마트폰으로 조종하는 무인탐사로봇을 만들어서 전시 및 시연하였습니다. 이때 처음으로 JAVA 라는 언어를 접하게 되었고 JAVA 의 매력을 느낄 수 있었습니다. 그래서 진로를 다시 개발자로 정했을 때 JAVA 기반의 “디지털 컨버전스 융합 응용 SW 개발자 양성과정”을 통해 전문성 향상을 하였습니다.</p> <p>교육을 통해 웹 애플리케이션 이론과 실무에 관한 내용을 배울 수 있었으며, UI 설계 및 구현까지 프로 그램어가 되기 위해 6 개월간 성실히 교육에 참여하였습니다. 교육에서 배운 내용들을 제 것으로 만들 기 위해 매일 교육시간이 끝난 후 남아서 배운 것들을 정리하고 학습하여 프로젝트를 수월하게 진행할 수 있었습니다.</p>
기술 (Skill)	<p>교육을 통해 자바 및 스프링 MVC2 패턴, ajax, 자바스크립트, Oracle DB 등을 학습하여 프로젝트에 적용해보았습니다. GoFarm(귀농 종합 정보 사이트) 프로젝트에서 마이페이지와 마이리지 페이지, 결 제를 담당하였는데 스프링 프레임워크와 부트스트랩, 결제 API 를 이용하고자 수업 복습은 물론 “www.bootpay.co.kr”과 “w3schools.com”의 사이트와 구글링을 통해 별도의 개인 학습도 하였습니다. 한 달가량 미니 프로젝트였지만 계획한 대로 구현하고자 끊임없이 노력한 결과 디테일 면에서는 살짝 미흡했지만 기능적인 측면은 모두 구현하여 저희만의 완성된 홈페이지를 만들 수 있었습니다.</p> <p>이번 프로젝트를 진행하면서 드러났던 미흡한 점은 앞으로 더욱 학습하고 실력을 키워서 해결하도록 노력할 것입니다.</p>
태도 (Attitude)	<p>프로젝트 참여 중에 가장 어려웠던 점은 팀원들 간의 의사소통이었습니다.</p> <p>소규모의 개인작업이 아닌 여러 명이 협업을 통해서 진행되는 프로젝트 경험이 적다 보니 팀원 간의 의사소통이 원활하게 진행되지 않아 작업 진척도 파악이 늦었고 프로젝트 통합과정에서 지연되는 일 이 있었습니다.</p> <p>이를 해결하기 위해 다 같이 모여 허심탄회하게 이야기하는 자리를 만들어 작업 진척 및 애로사항에 대해 논의하고 의사소통이 원활하지 못했던 이유를 알게 되었습니다. 팀원들이 서로 서먹서먹하여 이 야기하기 힘들었던 점이 있어서 팀워크 향상을 위한 회식 이후 점심, 저녁 식사를 함께 하며 어색함을 없애 빠르게 프로젝트를 마무리할 수 있었습니다.</p> <p>이러한 경험을 통해서 개발자로서 개인이 맡은 일을 잘 해내는 것도 중요하지만 팀원 간의 의사소통 및 관계의 중요성을 배웠습니다. 향후 직무를 수행하는 데 있어 해당 경험을 바탕으로 팀원 및 부서 간 의 관계 및 원활한 의사소통을 이룰 수 있도록 노력하겠습니다.</p>
목표 (Goal)	<p>첨단 정보통신기술과 다양한 분야의 기술이 결합되어 발생하는 4 차 산업혁명의 흐름에 뒤처지지 않는 개발자가 되는 것이 목표입니다.</p> <p>우선은 신입 사원으로서 빠른 적응을 위해 항상 메모하며 업무 매뉴얼 및 중요한 내용을 숙지하는 자세 로 임하겠습니다.</p> <p>모르는 것을 아는 척하지 않고, 먼저 나서서 배우려는 자세로 노력하여 선배님들의 가르침과 경험을 잘 전수받아서 그것을 후배들에게 잘 전달할 수 있는 그런 사람이 되도록 하겠습니다.</p> <p>자기개발은 물론 업무 전문성을 더하기 위해 정보처리기사 자격증 취득을 목표로 공부하여 현재 필기 를 합격하고 실기 합격자 발표를 기다리는 중이며, 알고리즘을 공부하고 있습니다.</p>

자기소개서

자기소개	<p>개인이 해낼 수 있는 일에는 한계가 있으며, 분업과 협력이 제대로 이루어져 개개인이 맡은 일을 톱니 바퀴처럼 유기적으로 돌아가면서 할 때 비로써 공통의 목표를 달성하고 보다 더 효율적으로 큰일을 해 낼 수 있다고 생각합니다.</p> <p>전에 다녔던 직장에서 산업안전감사 대비 적출 및 조치를 할 때 제대로 분업이 이루어지지 않아 작업 진척이 더뎠었는데 안전 Task 팀을 만들어서 수행하니 더 적은 인원으로 빠르게 작업이 진척되어 마무리 되는 것을 경험하였습니다.</p> <p>그래서 저는 개발직에 대한 자부심과 언제나 도전하는 마음으로 주어진 업무에 책임감을 가지고 최선을 다하여 팀원 및 부서 간의 원활한 소통을 이룰 수 있도록 하는 사원이 되도록 노력하겠습니다.</p>
성격의 장단점	<p>맡은 일에 책임감과 끈기를 가지고 최선을 다해 노력하는 편입니다. 시작한 일은 끝을 맺어야 하는 성격으로 인해 대학 동아리 프로젝트로 스마트폰 App 로 조종하는 무인탐사로봇을 만들 당시 작업시간 할 당을 잘못해서 작업 기한을 못 맞추실했었지만 철야작업을 통해서 기간 내에 끝낼 수 있었습니다. 그때 의 경험으로 제가 맡은 일을 제가 책임지고 해내는 것도 중요하지만 여러 사람이 작업하는 일정에 맞춰 작업하기 위해 조언과 충고를 구하고 받아들이는 것도 중요하다는 것을 알게 되었습니다. 그 후로 다른 사람의 말을 귀 기울여 들어주고 그 사람이 원하는 것이 무엇인지 이해하려 노력하게 되었고 어디서든 원만한 팀워크를 이끌어내는 원동력으로 삼고 있습니다.</p>

수 행 프 로 젝 트	구분	항목	주요내용
	KH 정보 교육원 세미 프로젝트	프로젝트 명	FASTival
		수행기간	2019 년 07 월 23 일 ~ 2019 년 08 월 09 일
		개발 목표	국내의 관광지 및 축제를 소개하는 홈페이지 개발
		개발 환경	<ul style="list-style-type: none"> - 운영체제 : Windows10 64bit - 개발도구 : jdk 1.8, SQL Developer, Eclipse - DBMS : Oracle - Language : Java, Javascript, HTML, CSS, JSP, Jstl, Json, JQuery, Ajax , Bootstrap, SQL
		구현 기능	<ul style="list-style-type: none"> - 회원가입 : 사용자가 정해진 양식을 통해 입력 후 회원가입이 가능하다. - 인기축제 : 가장 조회수가 많은 축제들을 메인화면에 먼저 노출 시킨다. - 후기 게시판 : 모든 축제의 후기글을 노출시킨다. - 축제 내 탭 : 해당 축제의 상세내용, 지도, 후기글 리스트를 노출 시킨다. - 배너 : 홍보가 필요한 축제에 대한 이미지와 정보를 메인화면에 노출시킨다. - 최근 글/공지 : 가장 최근에 올라온 글/공지를 메인화면에 노출시킨다. - 리뷰게시판 : 로그인 후 이용이 가능한 서비스로 사용자가 직접 축제에 다녀온 후기와 사진등을 다른 사용자와 공유하는 게시판이다. - 공지게시판 : 관리자가 축제에 대한 변경사항과 기상악화등으로 인한 취소등 갑작스런 일정에 관련한 정보를 올리는 게시판 - 마이페이지 : 회원의 프로필 관리, 회원 탈퇴, 게시판 작성 내용(본인글)을 확인할 수 있다. - 관리자 페이지 : 관리자를 위해 제공되는 페이지로 공지사항 게시 및 회원 관리를 할 수 있다. - 축제문의 : 일반 사용자 또는 축제 관계자가 홍보하고 싶은 축제의 정보를 관리자에게 제출하여 관리자가 검토 후 축제정보를 추가한다. - 자동 로그아웃 : 로그인 후 사용자가 일정시간동안 아무런 작업을 하지 않을 경우 보안상의 안전성을 위해 자동으로 로그아웃을 시킨다. <p>(남은 시간은 상단 네비바에 출력)</p>
		DB 설계	

【참여소감】

웹 관련 프로젝트는 처음이라 사전에 준비를 했음에도 불구하고 예기치 못한 문제가 발생했었지만 잘 해결해서 프로젝트를 끝낼 수 있었습니다.

수 행 프 로 젝 트	구분	항목	주요내용
	KH 정보 교육원 파이널 프로젝트	프로젝트 명	GO! Farm!
		수행기간	2019 년 09 월 09 일 ~ 2019 년 10 월 02 일
		개발 목표	귀농-귀촌인들과 귀농-귀촌을 꿈꾸는 사람들을 위한 종합 커뮤니티 및 상품판 매 / 구인구직 사이트 개발
		개발 환경	<ul style="list-style-type: none"> - 운영체제 : Windows10 64bit, Linux - 개발도구 : jdk 1.8, SQL Developer, Spring Tool Suite 5.1.3 , AWS EC2/RDS - DBMS : Oracle - Language : Java, Javascript, HTML, CSS, JSP, Jstl, Json, JQuery, Ajax , Bootstrap, SQL
		구현 기능	<ul style="list-style-type: none"> - 메인페이지 : 귀농정보 유튜브 동영상과 실시간 데이터 링크, 카테고리별 링 크를 제공 - INFO 페이지 : 귀농 귀촌 관련 정보 제공 - 구인 / 구직페이지 : 스마트 에디터를 활용한 채용글 작성, 신청한 구직자 정 보를 채용인 이메일로 전송 / 이력서 작성, 내 이력서를 열람한 사용자 정보 확 인 기능 제공 - 장터페이지 : 스마트 에디터를 활용한 판매/구매, 경매(입찰), 나눔 기능 제공. 마일리지 거래시스템 - 게시판 : 스마트 에디터를 활용한 카테고리별 자유게시판, 관리자 공지 게시 판 기능 제공 - 오픈채팅 : 웹소켓을 사용한 오픈 채팅방 생성/실시간 오픈 채팅 기능 제공 - 마이페이지 : 회원 정보 수정/탈퇴, 본인의 구인/구직, 장터, 게시판 정보 열람 및 마일리지 조회/충전(결제 API 사용)/ 통장 출금 기능 제공 - 관리자페이지 : 사이트 전체 회원 관리, 회원들의 모든 로그 기록 및 관리 기 능 제공 - 소셜 로그인 : 카카오 / 네이버 계정으로 로그인 기능 제공

<div> <div> <div>화면 설명: 오픈 채팅방 - 실시간 채팅이 가능한 오픈 채팅방 리스트 및 참가 화면</div> <div> <div>GO! FARM</div> <div> <div>마이페이지</div> <div>회원 정보</div> <div>구입/구적</div> <div>장터</div> <div>게시판</div> <div>마일리지</div> </div> </div> <div> <div>Overview</div> <div> <div>내 채팅방지 : 336,470 원!</div> <div>내 머머서 물량인원 0 명!</div> <div>판매된 물건 10 건!</div> <div>인행중인 물개 0 건!</div> </div> <div>최근 한달간 마일리지 변동 현황</div> <div> </div> </div> </div> </div>	<div> <div>구현기능설명</div> <div> <div>1. Bootstrap 과 Javascript 를 활용한 반응형 슬라이드 웹페이지 화면 구현</div> <div>2. 결제 API 를 활용한 결제 및 통장 출금 기능 구현</div> </div> </div>
<div> <div>화면 설명: 마이 페이지 - 사용자의 정보 및 사이트 내 활동, 마일리지를 출력</div> </div>	
<div> <div>【참여소감】</div> <div> <p>중간에 한 팀원이 탈퇴하는 등 약간의 불협화음도 있었지만 한 달이라는 짧은 기간 동안 계획했던 기능은 모두 구현해서 기쁘고, 기능은 다 구현했지만 디테일적으로 조금 미흡한 결과물을 남겨서 아쉬움도 큼니다. DB 를 많이 나눠서 마이페이지 구현 시 하나의 데이터를 불러오려면 2~4 개의 테이블의 데이터를 연계해야 해서 조인과 서브 쿼리를 숙달하는 데 도움이 되었습니다. 결제를 구현하는 건 처음이라 걱정도 많이 됐었지만 부트 페이지에서 제공하는 API 를 활용하여 잘 끝낼 수 있었습니다.</p> </div> </div>	