

이력서



윤철원 남 1994년 (만 31세)

휴대폰 | 010-9243-9717

Email | cjfdnjs1994@naver.com

주소 | 서울 관악구 신림동

학력

동명대학교

대학교(4년)

졸업

경력

비투지게임즈

퇴사

총 2년 10개월

인턴·대외활동 / 해외경험

자격증 / 어학

정보처리기사

외 1

TypeScript

Vue.js

Nuxt.js

HTML

SASS

React

Git

Next.js

학력

2012. 03 ~ 2019. 02 동명대학교 의용공학과

졸업

학점 | 4.12 / 4.5

2012

부산고등학교

졸업

경력 총 2년 10개월

2022. 11 ~ 2025. 01 비투지게임즈 개발팀 매니저

2년 3개월

프론트 앤드 개발 업무

연봉 | 4,100만원

주요직무 | 프론트엔드개발자

2022. 02 ~ 2022. 08 프래프 프론트엔드 사원 팀원

7개월

프론트 앤드 개발 업무

연봉 | 3,000만원

주요직무 | 프론트엔드개발자

경력기술서

1. 프로젝트명 : 오토엔 앱 개발

- 연계/소속회사 : 오토엔 / 프래프

- 주요 업무 : 프론트 앤드 개발 업무

- 담당 역할 : 회원가입 및 차량 등록, 수정 작업 / validation 작업 / 예약 페이지 작업 / 마이페이지 작업

- 기술 스택 : 개발언어 - React, Javascript / 운영체제 - Mac OS, Window

- 업무 기간 : 2022.05 ~ 2022.08 (약 3개월)

- 개발 인원 : 7명 (백엔드 2명, 프론트엔드 3명, 퍼블리셔 1명, 디자이너 1명)

- 상세 내용 :

- 1) 클라이언트(오토엔) 측에서 작업한 API를 활용하여 회원가입 및 차량등록, 차량 수정 부분 작업 진행.
- 2) 회원가입 및 차량 등록 시 공공 API를 활용하여 작업함(CAR 365)
- 3) 회원가입 및 차량등록, 차량 수정 validation 작업함.
- 4) 예약 페이지의 상단 달력을 momentjs 를 활용하여 작업함. 해당 페이지에 검색 기능 구현함.
- 5) 마이페이지 백엔드 데이터 바인딩 작업함.

2. 프로젝트명 : FanFan(가칭)

- 소속 회사 : 비투지게임즈

- 업무 기간 : 2022년 12월 ~ 25년 1월 (약 2년 2개월)

- 투입 인원 : 약 12 ~ 15명 (프로젝트 진행 중 인력 교체 및 증원으로 인해 인원 변동 발생)

- 담당 역할 : 프론트엔드 개발

- 프로젝트 개요 : 해외 축구 리그 데이터를 기반으로, 실존 선수 카드를 수집하고 경기 기록을 통해 카드를 업그레이드하며 점수를

획득하는 '판타지 라이브 게임' 개발 프로젝트.

게임은 총 2가지 모드(실시간 경기 데이터를 활용한 '판타지 라이브', 자체 알고리즘 기반의 '시뮬레이션')로 구성되며, 유저는 각 게임을 통해 랭킹 경쟁, 카드 수집 및 업그레이드, 거래 기능 등을 경험할 수 있음.

또한 실제 선수 및 팀 정보 페이지를 포함한 다양한 콘텐츠를 통해 몰입도를 강화함.

- 사용 기술 :

- 프레임워크 및 언어 : Vue, Nuxt.js, Typescript

- 상태 관리 : Pinia

- 협업 도구 : Jira, Notion, Postman

- 주요 업무 : 전체 서비스는 메인, 마이페이지, 판타지 게임(3개 페이지), 시뮬레이션(4~5개 탭), 플레이트 마켓(카드 구입), 스카우트(카드 업그레이드), 거래소(유저 간 카드 거래), 스텟(실제 선수 및 팀 정보), 샵, 랭킹, 커뮤니티 등 다양한 기능 페이지로 구성됨.

이 중 메인, 마이페이지, 판타지 게임, 시뮬레이션, 플레이트 마켓, 스타우트, 샵, 랭킹 등 약 70%의 주요 페이지에 참여하였으며, 각 페이지의 기능 구현, UI 구성, API 연동 등 프론트엔드 작업을 50% 이상 담당함.

특히 게임 콘텐츠의 핵심인 판타지 게임 및 시뮬레이션 모듈 영역은 전체 기능을 주도적으로 개발(100% 기여)함.

교육

2020. 10 ~ 2021. 05

스마트기기 UXUI 디자인양성과정 SBS아카데미컴퓨터아트학원

스마트기기 UXUI디자인양성과정 교육 이수

자격증

2021. 06

정보처리기사 한국산업인력공단

2021. 04

웹디자인기능사 한국산업인력공단

자기소개서

성장 및 기술 역량

첫 직장에서 React를 활용한 프론트엔드 개발을 시작했습니다. 당시에는 퍼블리셔분들이 구성해주신 화면에 대해 API 연동과 상태 관리, 그리고 Validation 위주의 작업을 맡았습니다. 이후 새로운 팀장님과 함께하면서 Next.js에 대한 개념을 접했고, 실무에는 적용하지 못했지만 개인적으로 학습하며 프레임워크에 대한 이해의 폭을 넓혔습니다.

두 번째 직장에서는 Vue를 사용하였고, 입사와 동시에 Nuxt.js와 Typescript 기반의 프로젝트에 투입되었습니다. React와 문법적 차이가 있어 초기에는 다소 혼란스러웠지만, 프레임워크 구조에 빠르게 적응하며 프로젝트에 안정적으로 기여할 수 있었습니다.

이 과정에서, 이전에는 단순히 'API 연동은 상태 관리로 해결한다'는식의 접근을 해왔다면, 이 회사에서는 API 연동과 상태 관리를 분리하여 구현하는 방식이 관리 및 성능 측면에서 더 효율적이라는 점을 체득하게 되었습니다.

또한 컴포넌트 구성 방식과 프로젝트 구조에 대해서도 팀원들과 함께 지속적으로 고민하며 리팩토링을 경험했고, 실시간 라이브 데이터를 기반으로 하는 프로젝트를 진행하면서 Laravel Echo 기반의 소켓 통신을 백엔드 개발자분들과 협업해 구현하는 과정에서 웹소켓의 원리와 적용방식을 체계적으로 이해하게 되었습니다.

해당 프로젝트에서는 개발자로서 기술적이 해결 분 아니라, 주도적으로 의견을 제시하며 팀원들과 방향을 함께 잡아가는 경험도 했습니다. 이러한 프로젝트 경험을 통해 개발자로서 한 단계 더 성장할 수 있는 계기가 되었습니다.

해당 프로젝트를 진행하면서 주도적으로 의견을 제시하는 경험 또한 해보았습니다. 이러한 프로젝트 경험을 통해 개발자로서의 역량을 성장할 수 있었습니다.

문제 해결 경험과 협업 경험

두 번째 직장에서 약 2년간 참여한 FanFan(가칭) 프로젝트는 해외 축구 리그 데이터를 기반으로 선수 카드를 수집 및 성장 시키고, 유저 간 경쟁을 펼치는 스포츠 판타지 라이브 게임 플랫폼입니다. 실시간 경기 데이터를 활용한 '판타지 라이브 모드'와 자체 알고리즘 기반의 '시뮬레이션 모드'로 구성되어 있으며, 기획 / 디자인 / 백엔드 / 프론트엔드 등 여러 직군이 유기적으로 협업하는 대규모 프로젝트였습니다.

이 프로젝트를 진행하면서 실시간 데이터 처리, UI 구조 변경, 코드 리팩토링 등 다양한 상황에서 협업과 문제 해결을 경험하였습니다. 그 중 기억에 남는 사례들을 소개드리겠습니다.

첫 사례로는 라이브 관련 사례입니다. FanFan 프로젝트 내 라이브 관련 페이지는 총 3개 페이지로 구성 되어 있었고, 핵심인 라인업 제출과 라이브 경기 화면을 주도적으로 개발했습니다. 라이브 관련 페이지가 약 90% 작업이 완료가 된 상태였으나, 대표님의 결정으로 전체 페이지의 UI 및 기능 변경들이 이루어져 축박한 일정 속에서 빠른 대응이 필요했습니다. 변경된 사항들에 대한 레퍼런스가 부족한 상황에서 팀원들과 파트를 나누어 긴밀히 협업하며 작업을 진행했습니다. 당시 해외 축구 리그가 진행 중이 아니었기 때문에 실시간 데이터 확인이 불가능했고, 실제 리그 진행 이후 타임라인 데이터 바인딩 이슈, UI 중복 및 미표출 이슈, 선수 교체 및 득점 관련 실시간 데이터 처리 이슈가 발견되었습니다. 해당 이슈들을 해결하기 위해 주말 경기가 이루어지는 시간을 활용하여 Laravel Echo를 통해 넘어오는 실시간 데이터 처리 이슈들을 개선하고, 부족한 레퍼런스를 참고하여 사용자 친화적인 UI를 직접 설계 및 구현하였습니다. 이 경험을 통해 빠른 상황 판단과 문제 해결 능력, 팀 내 효율적 협업, 실시간 데이터 처리 및 UI 구조 설계 역량을 향상 시킬 수 있었습니다.

두 번째 사례로는 플레이트 마켓 리팩토링입니다. 해당 페이지는 선수 강화를 위한 재료 카드를 구매하는 페이지로, 처음에는 단일 페이지에서 구매와 업그레이드를 모두 처리하도록 개발되어 있었습니다. 기존 페이지는 퇴사한 인력이 과도한 컴포넌트 사용으로 인해 가독성과 유지보수가 어려웠습니다. 약 90%가 완료된 상태였지만, 대표님의 요청으로 구매와 업그레이드 기능을 분리하게 되었고, 저는 처음부터 새롭게 설계하자고 제안해 팀원들과 함께 구조를 재정비했습니다. 어떤 로직을 컴포넌트로 분리하고, 어떤 부분은 페이지 단에서 처리할지 기준을 세우고 주도적으로 설계를 진행했으며, 네이밍에 대해 팀원들과 논의해 일관성있게 정리했습니다. 단순화로 인한 성능 저하나 재사용성 저하 우려도 있었지만, 협업을 통해 오히려 가독성과 유지보수 측면에서 개선된 결과를 얻을 수 있었습니다. 이 경험을 통해 협업의 시너지를 체감하고, 리팩토링의 본질은 단순한 정리가 아니라 품질 향상이라는 점을 배웠습니다.

지원동기 및 입사 후 포부

프론트엔드 개발자로서, 제가 구현한 기능이 사용자 경험에 직접적인 영향을 준다는 점에 큰 보람을 느끼고 있습니다. 실시간 데이터 처리와 UI 구조 설계 등 다양한 경험을 하며, 빠르게 변화하는 웹 환경에서 유연하게 대응할 수 있는 역량을 키워왔습니다. 특히 팀 내에서 긴밀한 협업을 통해 복잡한 문제를 해결하는 과정에서 소통의 중요성을 깨달았고, 다양한 직군과 협력하며 더 나은 서비스를 만들기 위해 노력해왔습니다. 입사 후에는 지속적인 기술 학습과 실무 경험을 바탕으로 프론트엔드 개발자로서 전문성을 한층 더 높이고, 사용자 친화적인 UI와 최적화된 퍼포먼스를 구현하는 데 기여하고 싶습니다. 또한 회사의 성장과 함께 제 커리어도 함께 발전시켜 나가겠습니다.

포트폴리오

포트폴리오

<https://github.com/DevWonny/Bookmarker>

희망근무조건

고용형태	정규직
희망근무지	서울전지역
희망연봉	면접 후 결정
지원분야	직무 프론트엔드개발자 웹개발자

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 윤철원

이 이력서는 2025년 06월 06일 (금)에 최종 수정된 이력서입니다.

위조된 문서를 등록하여 취업활동에 이용 시 법적 책임을 지게 될 수 있습니다.

잡코리아(유)는 구직자가 등록 한 문서에 대해 보증하거나 별도의 책임을 지지 않으며

첨부된 문서를 신뢰하여 발생한 법적 분쟁에 책임을 지지 않습니다.

또한 구인/구직 목적 외 다른 목적으로 이용시 이력서 삭제 혹은 비공개 조치가 될 수 있습니다.