

이 력 서

	이름	최광서	영문	ChoiKwangSeo	한문	崔 光 瑞
	생년월일	1993.05.19				
	휴대폰	010-4763-0262				
	E-mail	dacjj123@naver.com				
	주소	경기도 안양시 동안구 일동로200번길 38 2층 (관양동 서진)				
학력사항						
기간	학교명 및 전공		학점	구분		
2009 - 2011	관양 고등학교		/	졸업		
-			/			
경력사항						
기간	회사명 및 부서		직위	담당 업무		
2014.9.20 - 2015.02	잘만 테크 / 자재 및 물류과		사원	자재관리 및 출고관리 업무		
2015.05 - 2015.11	오라카이Cafe&Beer		점장	매장 관리		
2015. 11 - 2016.12	(주)한진테크 / 생산과		계약직	제품 생산 및 제조		
2017.01.10 - 2024.05.31	(주) 보나비 / 영업1팀		점장	카페 매장관리		
2025.04.04 - 2025.12.31	(주)핑거프라임 / 운영2팀		사원	등록 및 QA		
교내 / 대외경험						
기간	내용			기관		
-						
자격증						
취득일	내용			발행처		
2012.12	운전면허증(1종 보통)			서울특별시경찰청장		
-						
-						
병역						
복무기간	군필 / 계급 / 병과			미필사유		
2012.12.16 - 2014.09.16	국방부 헌병 / 병장 / 보병					

위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다.

2026 년 01월 14 일

성 명 : 최광서 (인)

자 기 소 개 서

1. 성장과정

실행력으로 쌓은 현장 경험, 개발로 확장

어릴 때부터 운동을 통해 **반복 훈련**과 **기준을 지키는 습관**을 배웠습니다. 수영대회 출전 경험은 결과가 우연이 아니라 기록 관리와 꾸준한 연습에서 나온다는 것을 알려주었습니다. 중학생 시절 카페에서 일하는 바리스타의 모습이 인상 깊어 서비스와 공간 운영에 관심을 갖게 되었고, 이후 현장에서 **고객이 체감하는 품질**의 중요성을 배웠습니다. 특히 매장 오픈 초기에는 **오픈 준비 단계부터 참여**해 음료 레시피를 직접 설계하고 메뉴를 구성했으며, 오픈 이후에도 현장 피드백을 바탕으로 **약 15개 이상의 레시피/신메뉴를 개발**했습니다. 필요 시 화덕피자 제조까지 학습해 실무에 즉시 적용하는 등 **멀티 역할을 수행**하며, ‘새로운 환경에서도 빠르게 배우고 운영을 끝까지 책임지는 실행력’을 키웠습니다. 또한 기준과 내규를 지키는 범위 안에서 “어떻게 하면 더 맛있게, 더 예쁘고 기억에 남을까”를 고민하며 레시피와 라떼아트를 개선·창작하는 과정에서 큰 즐거움을 느꼈습니다. 부정장 시기부터 라떼아트에 본격적으로 몰입하며 캐릭터 아트를 제작했고, 작은 디테일이 손님의 반응과 경험을 크게 바꾼다는 점을 체감했습니다. 회사 시그니처 음료 대회에는 두 차례 참여하며 총 4개의 신메뉴를 기획·개발했고, 시연을 준비하며 맛·비주얼·제조 동선을 반복적으로 점검해 완성도를 높였습니다.

이후 매니저/점장으로 근무하며 고객 응대, 인력 운영, **매장 운영 전반을 책임**졌고, **단골 고객 형성과 손익 개선**을 통해 운영 성과를 만들어냈습니다. 이 과정에서 현장에서 얻은 노하우를 문서화·공유하고, 신입 직원부터 기존 직원까지 수시로 교육하며 팀이 일정한 품질 기준을 유지할 수 있도록 지원했습니다.

현재는 2024년 10월부터 HTML/CSS를 시작으로 프론트엔드 학습을 본격화했으며, 사용자 경험의 흐름과 디테일을 직접 설계·구현한 대표 프로젝트로 LotteCultureworks와 CKOPO 포트폴리오를 제작했습니다. 또한 협업 환경에서 디자이너와 요구사항을 맞추며 구현한 LEGO, AMIO 프로젝트 경험을 통해 **커뮤니케이션과 작업 조율 역량**도 함께 쌓았습니다. 앞으로도 기준을 지키면서 더 나은 경험을 만드는 개선을 반복하며 성장하겠습니다.

2. 성격의 장단점

우선순위 기반 실행력과 책임감

저의 장점은 상황을 동시에 처리하며 우선순위를 잡는 **멀티태스킹 역량**입니다. 현장에서는 고객 응대를 하면서도 음료 제조 흐름과 고객 동선을 함께 파악해 피크타임에도 운영이 흔들리지 않도록 정리해 왔습니다. 개발에서도 한 가지만에 갇히기보다 기능 구현과 함께 사용자 흐름, 예외 상황, 재사용성을 함께 고려하며 완성도를 높이는 편입니다.

또한 **책임감과 끈기**가 강해 맡은 일이 있으면 끝까지 마무리합니다. 퇴사 시점이 가까워도 업무를 정리하고 개선하는 태도를 유지했고, 전 직장에서는 업무 효율을 높이기 위한 내부 도구를 제작해 배포했으며, 사용 가이드까지 정리해 구성원들이 실제로 활용할 수 있도록 했습니다. 보안상 상세 기능은 면접에서 설명드리겠습니다. 감정적으로도 급해지기보다 차분하게 대응하는 편이라 **문제 상황에서도 침착하게 해결 방법**을 찾는 데 강점이 있습니다.

단점은 외부 마감이나 일정이 명확한 업무에서는 바로 착수하지만, 개인 학습이나 자기주도 과제처럼 스스로 시작해야 하는 상황에서는 초반 진입이 느려질 때가 있다는 점입니다. 이를 보완하기 위해 ‘**작게 시작하기**’ 루틴을 적용하고 있습니다. 예를 들어 시작이 늦어질 때는 그날 해야 할 일을 1~3개로 줄여 적고, 가장 쉬운 항목부터 10~15분만 먼저 진행합니다. 이렇게 ‘시작’을 만들어두면 이후에는 몰입도가 붙어 계획한 범위까지 완료하는 편입니다. 이 방식으로 시작 지연을 줄이고, 일정과 품질을 안정적으로 맞추고 있습니다.

3. 지원동기

사용자 경험을 ‘체감 품질’로 구현하고 싶습니다

저는 프론트엔드가 사용자 경험을 화면 위에서 ‘체감 가능한 품질’로 구현하는 일이라고 생각합니다. 같은 기능이라도 스크롤 흐름, 전환의 자연스러움, 반응형에서의 안정감에 따라 사용자가 느끼는 만족이 달라지고, 저는 그 차이를 만드는 과정에서 가장 큰 몰입과 보람을 느낍니다.

이 방향성은 포트폴리오(CKOPO)에 그대로 담았습니다. React(Vite) + TypeScript 기반으로 구조를 설계하고, 가상 스크롤 환경에서 동작하는 전환/인터랙션을 직접 구현하며 사용 흐름을 설계했습니다. 예를 들어 Section1에서는 휠(가상 스크롤) 이벤트 흐름에 맞춰 이미지가 자연스럽게 이동하도록 **parallax**를 구성했고, 스크롤 이동 중에도 리스트 호버 시 SVG 비주얼이 즉시 반응하도록 인터랙션을 설계해 사용자 시선이 끊기지 않도록 만들었습니다.

또한 가상 스크롤 환경에서는 일반적인 sticky 동작이 제한되는 문제를 경험했습니다. 이를 해결하기 위해 Section2에서는 기존 sticky 방식 대신, **transform 기반 가상 스크롤에서도 흔들리지 않도록 offset 기반 측정 로직으로 대체**하고, 강조 박스(accent)가 footer까지 이동 후 어긋나는 현상을 **측정 기준을 문서 좌표로 통일하고 ResizeObserver/폰트 로딩 타이밍까지 반영**해 안정화했습니다. 이 과정에서 “문제가 보이는 지점”이 아니라 **원인을 분해하고 기준 좌표/이벤트 흐름을 정리해 근본적으로 해결**하는 방법을 체득했습니다.

저는 단순히 화면을 ‘그리는’ 개발자가 아니라, 사용자가 체감하는 흐름과 디테일을 기준으로 품질을 정의하고 개선을 반복하는 **프론트엔드 개발자**로 성장하고 싶습니다. 귀사에서 사용자 중심의 기준으로 기능을 구현하고, 작은 불편을 꾸준히 줄여 제품 완성도를 높이는 데 기여하겠습니다.

4. 입사 후 포부

빠르게 적응해 개선을 성과로 연결하겠습니다

입사 후에는 “빠르게 이해하고, 작은 개선부터 확실하게 성과로 연결하는 개발자”가 되는 것을 목표로 하겠습니다. 저는 인터랙션 구현 경험뿐 아니라, QA 경험을 통해 **재현/원인분석/우선순위 판단/커뮤니케이션**의 흐름을 익혔기 때문에, 초기에도 팀에 도움이 되는 방식으로 빠르게 적응할 수 있다고 생각합니다.

첫 1~3개월에는 서비스와 코드베이스를 빠르게 이해하며, 디자인 시스템/컴포넌트 구조/빌드 및 배포 흐름/에러 추적 방식을 학습하겠습니다. 이 시기에는 작은 단위의 UI 개선이나 버그 수정부터 맡아 “재현→원인→수정→검증” 루틴을 안정적으로 구축하고, 코드리뷰를 통해 팀의 기준에 맞게 구현 스타일을 정리하겠습니다. 또한 접근성(키보드 포커스, aria), 반응형 안정성, 성능(리렌더링/이미지 최적화)처럼 사용자 체감에 직접 영향을 주는 영역부터 꼼꼼히 챙기겠습니다.

3~12개월에는 담당 기능을 책임지고 끝까지 완성하는 개발자가 되겠습니다. 요구사항을 받으면 화면 설계부터 예외 케이스, 상태 관리, 테스트/검증까지 한 흐름으로 정리해 전달 가능하게 만들겠습니다. 특히 인터랙션이 많은 화면에서는 “동작은 되지만 어색한 UX”가 생기기 쉬운데, 저는 전환 타이밍/피드백(hover, active, loading)/스크롤 흐름 같은 체감 요소를 기준으로 개선 포인트를 찾아 반영하겠습니다. 이 과정에서 단순 구현에 그치지 않고, 재사용 가능한 컴포넌트화와 유지보수성을 함께 고려하겠습니다.

1~2년에는 사용자 경험 품질을 끌어올리는 개선을 주도하는 개발자로 성장하고 싶습니다. 예를 들어 인터랙션 규칙을 정리한 가이드(전환 속도, 모션 원칙, 상태 표기), 반복되는 UI 패턴의 공통화, 성능 지표 기반 개선(렌더링/번들/리소스 최적화) 등을 통해 팀 전체의 개발 효율과 화면 품질을 함께 높이겠습니다. 최종적으로는 “사용자가 체감하는 품질”을 기준으로 문제를 발견하고 해결까지 책임지는 **프론트엔드 개발자**가 되겠습니다.