

이력서

	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 – 2015.03	잘만 테크 / 자재과	사원	자재관리 및 출고관리 업무
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 현병 / 병장 / 보병	

위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다.

2026년 01월 14일

성명 : 최광서 (인)

자기소개서

1. 지원동기 및 직무관

저는 “사용자가 눈으로 보고, 손으로 조작하며, 자연스럽게 경험하는 흐름”을 설계하고 구현하는 일에 가장 큰 흥미를 느껴 프론트엔드 개발을 선택했습니다. 카페에서 근무할 때도 저는 단순히 정해진 레시피대로 제공하는 데서 멈추지 않고, 기준과 내규를 지키는 범위 안에서 “어떻게 하면 더 맛있게 느껴질까?”, “어떻게 하면 더 예쁘고 기억에 남을까?”를 고민하며 음료와 라떼아트를 새롭게 창작하는 과정에 큰 즐거움을 느꼈습니다. 실제로 제가 만든 레시피로 회사에서 주최하는 시그니처 음료 대회에 두 차례 참여했고, 현장에서 얻은 노하우를 후배들에게 공유해 후배들이 대회에 도전하는 모습도 여러 번 지켜봤습니다. 특히 라떼아트에서는 아트핀으로 고양이캐릭터아트를 제작하며, 작은 디테일이 손님의 반응과 경험을 크게 바꾼다는 점을 체감했습니다.

프론트엔드를 배우며 저는 이 경험과 비슷한 즐거움을 느꼈습니다. 화면 구성, 인터랙션, 반응형 레이아웃을 설계하고 구현해 “사용자가 체감하는 완성도”를 올리는 과정이 라떼아트처럼 직관적이고 흥미로웠습니다. 그래서 단순히 사이트를 만들었다는 사실보다, 휠/스크롤 입력에 반응하는 UI나 SVG 기반 요소처럼 사용자가 눈과 손으로 체감하는 영역을 중심으로 결과물을 만들어 봤습니다. 앞으로도 저는 사용자 관점에서 문제를 정의하고, 팀의 기준과 규칙을 준수하면서도 더 나은 경험을 만들기 위해 개선을 반복하는 프론트엔드 개발자로 성장하고 싶습니다.

2. 직무역량 요약

제가 강점을 갖고 있는 역량은 다음과 같습니다.

인터랙션 구현 경험: 휠/스크롤 입력 기반 UI를 중심으로 섹션 전환 및 동작 제어를 구현하며 사용자 체감 품질을 높이는 데 집중했습니다.

기본기 기반 확장: HTML/CSS/JavaScript 기반 위에 React(Vite), TypeScript로 확장하며 컴포넌트 단위로 구조를 정리하고 유지보수성을 고려했습니다.

SVG/CSS 표현력: SVG와 CSS로 캐릭터 및 그래픽 요소를 제작·적용하며 화면 완성도를 높였습니다.

피드백 기반 개선: 아카데미에서 강사 피드백을 반영해 구조와 표현을 개선하며 “수정”이 아닌 “완성도 향상”으로 연결해왔습니다.

현장 리더 경험: 점장으로서 운영/교육/고객 대응을 책임지며 우선순위 판단, 문제 해결, 커뮤니케이션을 반복적으로 수행해 왔습니다.

3. 대표 프로젝트 – CKOPO(개인 포트폴리오)

CKOPO는 React(Vite)와 TypeScript 기반으로 제작한 개인 포트폴리오 웹사이트로, 섹션별 휠 이벤트 인터랙션과 SVG 캐릭터 섹션을 통해 프론트엔드 구현 역량을 종합적으로 보여주는 것을 목표로 했습니다. 저는 기획부터 구현까지 전 과정을 단독으로 진행하며 화면 구조 설계, 컴포넌트 구성, 인터랙션 구현, 반응형 대응을 직접 책임졌습니다.

CKOPO에서 제가 가장 중요하게 둔 기준은 “동작하는 것”이 아니라 “사용자가 체감하는 완성도”였습니다. 휠/스크롤 입력이 많은 구조는 작은 차이로도 끊김이나 어색함이 발생하기 쉽기 때문에, 사용자 입력이 빠르거나 반복될 때도 안정적으로 동작하도록 구성하는데 집중했습니다. 또한 SVG 및 CSS 기반으로 제작한 캐릭터 요소(뭉 포함)를 섹션에 자연스럽게 녹여내며, 그래픽 요소와 인터랙션이 공존하는 UI를 구현했습니다. 이 프로젝트를 통해 저는 프론트엔드가 책임지는 영역(구조·인터랙션·반응형·체감 품질)을 실제 결과물로 설명할 수 있는 기반을 만들었습니다.

4. 문제해결 경험 – Nav 인터랙션(마우스 오버) 렙 개선

포트폴리오 Nav 영역에서 마우스 오버 시 이미지가 전환되는 UI를 구현하는 과정에서, 전환 속도가 어긋나며 끊김(렉)이 느껴지는 문제가 발생했습니다. 특히 사용자가 빠르게 커서를 이동할 때 전환이 중첩되거나 타이밍이 어긋나면서 사용자 체감이 크게 떨어졌습니다.

저는 먼저 문제 상황을 재현하고, 입력이 연속으로 들어올 때 전환 로직이 어떻게 누적되는지 정리했습니다. 이후 전환 로직이 중복 실행되지 않도록 입력 처리 흐름을 정리하고, 전환 과정에서 불필요한 작업이 반복되지 않도록 개선했습니다. 그 결과 빠른 입력 상황에서도 전환이 보다 일관된 속도로 동작하도록 안정화할 수 있었습니다. 이 경험을 통해 인터랙션 구현에서 중요한 것은 효과 자체가 아니라, 사용자의 다양한 입력 속도와 패턴에서도 흔들리지 않도록 동작을 제어하고 안정화하는 과정이라는 점을 배웠습니다.

5. 협업 및 커뮤니케이션

저는 협업에서 가장 중요한 것이 “의사소통의 속도와 투명성”이라고 생각합니다. 아카데미 과정에서는 강사님의 피드백을 받았을 때 단순히 지적된 부분만 수정하는 데 그치지 않고, 왜 문제가 발생했는지 원인을 정리한 뒤 구조적으로 다시 흔들리지 않도록 개선 방향을 반영했습니다.

또한 카페 점장으로서 신규 직원 교육과 업무 표준화, 고객 이슈 대응을 책임지며 팀이 같은 기준으로 움직일 수 있도록 소통해왔습니다. 특히 제가 개발한 레시피를 후배들에게 공유하여 후배들이 대회에 도전할 수 있도록 돋는 과정에서, 지식 공유가 팀의 성장으로 이어진다는 점을 경험했습니다. 이러한 방식은 개발에서도 동일하다고 믿으며, 실무에서도 진행 상황을 명확히 공유하고 피드백을 빠르게 반영하는 구성원이 되겠습니다.

6. 입사 후 포부

입사 후 3개월에는 서비스와 코드베이스를 빠르게 이해하고, UI 개선/버그 수정/반응형 대응 등 즉시 기여 가능한 영역에서 성과를 만들겠습니다. 6개월에는 인터랙션 구현 경험을 바탕으로 사용자 경험을 높이는 개선 과제를 주도해보고 싶습니다. 1년 내에는 재사용 가능한 컴포넌트 구조와 유지보수성을 고려한 개선까지 책임지며, “사용자가 체감하는 품질”을 만드는 프론트엔드 개발자로 성장하겠습니다.