



최지은님을 응원해보세요!

# 이직/구직 중이에요

# 최지은

## 프론트엔드 개발자



프론트엔드 개발자로 성장하기 위해 닥친 기술에도 적극적으로 도전하고, 항상 사용자의 관점에서 생각하며 사용하기 좋은 서비스를 만들고 싶습니다. 열린 마음으로 피드백을 받아들이고, 팀원들과 협업하여 최고의 결과를 만들어 낼 수 있는 개발자가 되겠습니다.

### 자기소개

#### 웹 디자이너로서 5년

- 웹 디자이너로 활동하며 사용자 중심 디자인, 협업, 프론트엔드 기초 지식을 쌓았습니다.
- 최근 진행한 프로젝트에서는 반응형 웹 방식 도입을 주도하여 업무 효율을 2배 개선하고 사용자 반응성을 향상시켰습니다.
- 사용자와의 소통에 대해 중요성을 인지하고, 더 밀접하게 상호작용 가능한 프로젝트를 개발하고자 프론트엔드 개발자로 전향을 결심하게 되었습니다.

#### 프론트엔드 개발자로서의 성장

- 웹 디자인 경험을 바탕으로 사용자 경험에 대한 높은 이해도를 가지고 있습니다.
- React 를 기반으로 Styled Components , Redux Toolkit 등 다양한 라이브러리를 활용해 디자이너의 요구와 니즈를 정확하게 파악하고, 이를 반영하여 사용자 친화적인 UI를 구현할 수 있습니다.

#### 앞으로의 성장을 위해

- 스터디와 온라인 강의 참여를 통해 Emotion , Next.js 등 새로운 기술을 꾸준히 학습하고 있습니다.
- 메타인지 방식을 활용하여 문제 해결 능력을 향상시키고 있습니다.

### 포트폴리오

추천해요 🍷

제안하기 ✉

댓글 💬

## URL

[포트폴리오](#)



[Github](#)



[공부했거나 알게된 내용을 정리하는 블로그](#)



---

## 기술 스택

HTML/CSS, JavaScript, TypeScript, React, redux-toolkit, Photoshop, Illustrator

---

## 프로젝트

### [사이드 프로젝트] 우주를 테마로 한 회사 소개 사이트

기타

2023.10. ~ 2023.10.

### 작업 사항

- 프론트엔드 2명에서 클라이언트가 요구한 기한 내 3일만에 완료.
- 메뉴 클릭 시 메인 화면 특정 위치로 부드럽게 이동하도록 `useRef` 를 활용해 작업.
- 서브 페이지 이동 시 `localStorage` 에 특정 영역 위치를 저장함으로써 사용자 경험 향상.
- 불필요한 저장 공간 사용을 막기 위해 `setTimeout` 을 활용해 위치 이동 후 정보 삭제.
- 이미지 확장자 `webp` 로 변경하며 용량 감소를 통해 초기 로딩 속도 개선.
- `Figma` 를 통해 디자이너의 요구사항을 체크하고 섬세한 배경 위치 조절 등을 통해 완성도 높은 UI 디자인 구현.

### 사용 기술

- React, TypeScript, Styled Components

### 트러블 슈팅

서브 페이지에서 nav메뉴 클릭 시 메인 화면 특정 영역으로 이동 해야하는 점

문제점 :

nav 메뉴는 메인, 서브 페이지 공통으로 사용하고 있었습니다.

서브 페이지에서 메인 화면의 특정 영역으로 이동하기 위해서는 데이터를 저장 후 전달해야 했지만 간단한 프로젝트로 상태 라이브러리를 사용하고 있지 않았습니다.

#### 결과 :

`localStorage` 를 활용해 특정 영역의 `id` 값을 저장하고 이동되도록 했습니다.

이후 `localStorage`에 저장된 값을 `setTimeout` 메서드를 활용해 특정 영역 도착 후 삭제 되도록 작업해 불필요한 저장 공간 사용을 막았습니다.

## [개인 프로젝트] Poke API를 활용한 포켓몬 도감

개인

2023.09. ~ 진행 중

### 작업 사항

- 초기 로딩 최적화를 위한 페이지 이동 구간에 `Lazy`, `Suspense` 통해 코드 스플리팅 작업.
- 이미지 태그에 `loading='lazy'` 속성을 추가해 뷰포트에 보이지 않는 이미지의 로딩을 지연시켜 초기 로딩 속도 향상.
- Redux Toolkit, `localStorage` 를 활용해 다크모드 구현, 새로고침해도 테마가 유지되므로써 사용자 경험 향상.
- `scrollHeight`, `scrollTop`, `clientHeight` 요소를 활용해 무한 스크롤 구현.
- React Query, `URLSearchParams` 메서드를 활용해 검색 페이지 구현.

### 사용 기술

- Vite, React, TypeScript, Redux Toolkit, React Query, Styled Components

### 트러블 슈팅

#### 포켓몬 데이터 리스트를 업데이트 하는 `useEffect`에서 초기 렌더링시 불필요한 호출이 일어나는 이슈

##### 문제점 :

`useEffect`를 활용해 초기 로딩시 포켓몬 데이터 리스트를 업로드하는 과정에서 **3번의 호출이 감지** 되었습니다.

초반에는 무한 스크롤로 인해 뷰포트가 바닥을 감지하여 이루어지는 이슈로 생각해 스켈레톤을 추가했으나, 동일한 문제가 발생했습니다.

##### 결과 :

`console.log` 를 활용해 초기 렌더링 시 포켓몬 데이터 리스트가 빈 배열로 들어오는 시점에서 `useEffect`가 2번 호출되는 이슈를 확인하게 되었습니다.

`useEffect`에 포켓몬 데이터 리스트가 있을 경우에만 실행하도록 조건문을 추가해 불필요한 렌더링을 막을 수 있었습니다.

이를 통해 `useEffect`를 사용할 경우 초기 로딩에 대한 처리를 신중하게 고려하는 것이 중요하다고 생각하게 되었습니다.

## [개인 프로젝트] 개인 포트폴리오 사이트

개인

2023.08. ~ 진행 중

### 작업 사항

- 기획부터 디자인, 구현까지 전반적인 과정을 담당하고 지속적으로 개선 중.
- 피드백을 수용하며, `framer-motion` 라이브러리를 활용해 초기 화면에 시선 집중할 수 있도록 시각적 효과 개선.
- Redux Toolkit으로 프로젝트 `id` 를 저장하여 조건에 따라 모달창 내용 다르게 표시.
- TailwindCSS로 일관된 스타일의 반응형 작업을 통해 사용자 반응성 향상.
- 커뮤니티 게시 이후 4건의 커피챗을 받음.

### 사용 기술

- Vite, React, TypeScript, Redux Toolkit, TailwindCSS, Styled Components

### 트러블 슈팅

#### 초기 화면이 시선 집중되지 않았던 문제

문제점 :

완료 후 초반 피드백을 받았을 때 심플하고 눈에 잘 들어오지 않는다는 피드백을 받았습니다.

결과 :

소개팅에서도 첫인상이 중요하듯 첫 화면이 눈에 띄도록 전달하는게 중요하다고 생각했습니다.

피드백을 수용하고 애니메이션 효과를 빠른 시간에 간단하게 구현할 수 있는 `framer-motion` 라이브러리를 활용해 매끄러운 애니메이션 효과를 구현하고 배경 이미지를 추가했습니다.

이를 통해 사용자의 시선을 효과적으로 이끌어냈고, 긍정적인 피드백을 받을 수 있었습니다.

---

## [사이드 프로젝트] 당일 일정 추가 및 공유 서비스

기타

2023.07. ~ 2023.08.

### 작업 사항

- 프론트엔드 3명, 백엔드 3명(6인) 진행.
- Figma의 Figjam을 활용해 팀원들과 `Flow Chart` 를 만들며 기획 구성 및 프로젝트 구체화.
- UI 디자인 총괄 및 로고 디자인 작업을 통한 프로젝트의 브랜딩 제공.
- `useRef` 를 활용해 메인 페이지 커서를 이미지가 아닌 커스터마이징 구현으로 사용자 경험 개선.
- React Query, Redux Toolkit을 사용해 state를 저장하고 마이 페이지 UI 및 닉네임 수정 기능 작업.
- 커뮤니티 게시 이후 234 조회수를 얻음.

### 사용 기술

- Vite, React, TypeScript, Redux Toolkit, React Query, Styled Components

## 트러블 슈팅

### 메인 화면의 커서 커스터마이징 사용자 경험

#### 문제점 :

메인 화면의 커서는 초반에 이미지 요소를 고려했으나 마우스 호버시 뚝뚝 끊긴 느낌을 받아 사용자 경험에 부정적인 영향을 줄 것으로 판단했습니다.

#### 결과 :

여러 구글링을 통해 `useRef` 와 `window x, y` 축을 알아내는 메서드를 활용해 커서를 커스터마이징하게끔 수정했습니다.

이러한 개선으로 사용자가 버튼에 호버할 때 자연스럽게 부드러운 커서 경험을 제공하면서 많은 긍정적 피드백을 받을 수 있었습니다.

### 팀원들과의 스펙 차이 극복

#### 문제점 :

함께 진행하는 팀원들과 비교했을 때 기술 스펙 면에서 부족함을 느꼈습니다.

팀원들의 빠른 작업 속도와 높은 이해도를 따라가기 어려웠고, 프로젝트 진행에 어려움을 겪었습니다.

#### 결과 :

이를 극복하기 위해 메타인지 방식을 활용해 현재 제가 부족한 점이 무엇이고,

팀 프로젝트에서 어떤 역할을 수행할 수 있는지 고민했습니다.

부족한 기술 분야를 보완하기 위해 개인 학습 시간을 가졌습니다.

또한, 작업 시간을 남들 보다 더 투자하여 맡은 역할을 수행했으며,

모르는 부분은 팀원들에게 질문하고 협업을 통해 적극적으로 도움을 받았습니다.

더불어 `HTML`, `CSS`, `디자인` 강점을 발휘해 프로젝트 완성도를 높이고,

팀원들과 함께 해결하며 서로에게 배우고 성장할 수 있었습니다.

이번 프로젝트를 통해 꾸준한 자기 계발과 새로운 기술 트렌드를 학습하기 위해 스터디를 개설하여 진행하고 있습니다.

---

### [사이드 프로젝트] 스택오버플로우 클론코딩

기타

2023.06. ~ 2023.07.

#### 작업 사항

- 프론트엔드 3명, 백엔드 3명(6인) 진행.
- 기존 스택오버플로우 사이트를 분석하며 UI/UX 개선.
- 질문 작성/수정하기 페이지 2인 1조로 협업.
- `input disabled` 속성과 `some` 메서드를 활용해 태그 최대 3개 까지 추가 및 수정 기능 작업.
- 사용자에게 다양한 기능을 제공하기 위해 작성란에 `react-quill` 라이브러리를 활용.

#### 사용 기술

- Vite, React, Redux Toolkit, TailwindCSS, Styled Components

## 트러블 슈팅

### 질문 작성 / 수정 페이지 태그 API 데이터 지연

#### 문제점 :

질문 작성 / 수정 페이지의 태그 영역 개발을 맡았지만, 백엔드에서 태그 데이터 완성이 지연되었습니다. 페이지 개발 일정은 촉박했고, 계속 백엔드 데이터 완성을 기다릴 수 없는 상황이었습니다.

#### 결과 :

회의를 통해 구성된 데이터 구조를 파악하고, 이를 기반으로 실제 데이터와 유사한 **더미 데이터** 를 만들어 작업을 진행했습니다.

이후 백엔드에서 데이터가 완성 후에는 더미 데이터 영역만 백엔드 데이터로 교체하여 최종 페이지를 완성했습니다.

백엔드 개발 진행 현황에 대한 파악이 부족해 예상치 못한 지연이 발생했습니다.

이후에는 백엔드 개발 진행 현황을 꾸준히 확인해야겠다는 생각을 가지게 되었습니다.

---

## 경력

### 건국사이버평생교육원

개발본부 디자인 팀

2021.04. ~ 2022.09. (1년 6개월)

#### 학점은행제, 환급과정 관련 이러닝 기업

#### [IT 온라인 수강 홈페이지 리뉴얼 프로젝트]

- 퍼블리싱 및 프로젝트 매니저 어시스턴트 담당
- 클라이언트와 소통하며 일정 조율 및 개선 방향성을 제시함으로써 프로젝트 구체화.
- Google Sheets를 활용해 진행도, 주요사항 등 작업 현황을 체크하며 프론트개발자와 협업.
- 적응형 웹 방식에서 작업하던 환경에서, 이번 프로젝트를 통해 (동일한 UI에 배치만 변경되는 프로젝트 구성) 반응형 웹을 도입하여 업무 환경 및 작업 효율을 2배 개선.
- Adobe XD 협업 툴을 사용해 디자인 요구사항 체크.

#### 사용 기술

- HTML, CSS, jQuery, Adobe Photoshop, Adobe XD

---

### 주식회사비전트리

개발본부 디자인 팀

2017.05. ~ 2021.04. (4년)

#### 학점은행제, 환급과정 관련 이러닝 기업

## [재능 중개 마켓 플랫폼 프로젝트]

- 웹 디자인/퍼블리싱 및 프로젝트 매니저 어시스턴트 담당
- 과거에 활용되었던 템플릿을 기반으로 기존 레거시 코드를 개선하는 작업을 수행, 코드의 가독성을 높이고 유지보수성을 향상 시킴.
- QA업무에서 기능 작동 여부 및 개선 사항 등을 정리하고, 이를 프론트엔드 개발자와 공유하여 프로젝트의 품질을 지속적으로 향상 시킴.
- Slick Slider 라이브러리를 커스터마이징해 슬라이드 등 동적인 화면을 구현.

## 사용 기술

- HTML, CSS, jQuery, Adobe Photoshop

## [다양한 기업 유지보수]

- 10개 이상의 기업을 대상으로 웹 디자인 및 퍼블리싱 유지보수를 담당.
- 각 기업의 독특한 요구사항이나 컨셉에 부합하는 맞춤형 서비스를 제공해 클라이언트의 니즈를 충족 시킴.

## [각종 랜딩페이지 작업]

- 디자인 및 퍼블리싱 담당
- SEO 고려와 웹 표준, 접근성에 신경쓰며 다수의 랜딩페이지 작업 수행.
- 기획자와의 지속적인 소통을 통해 디자인 및 기능 개선에 기여.

---

## 교육

### 코드스테이츠

사설 교육 | 프론트엔드 엔지니어  
2023.02. ~ 2023.08. | 졸업

---

### 전주비전대학교

대학교(전문학사) | 컴퓨터정보과  
2015.03. ~ 2017.02. | 졸업

---

## 대외활동

### [스터디] 프론트엔드 트렌드 기술 학습 스터디 참여

기타

- 프론트엔드 트렌드 기술(React Query, Emotion 등)에 대한 꾸준한 학습을 위해 운영.

- 소규모 인원으로 이론 및 실습한 내용을 정리하며 지식 공유. ([링크](#))

## [스터디] 포트폴리오 작업 스터디 참여

기타

- 기획, 디자인, 구축 및 배포까지 진행, 작업 현황을 팀원과 공유하며 포트폴리오 구체화. ([링크](#))
- 포트폴리오 마무리 시점에서 토이 프로젝트 진행. ([링크](#))

## [스터디] 프론트엔드 기본기 학습 스터디 참여

기타

- 부트캠프 수강 과정에 대해 기본기 부터 심층적으로 학습한 내용 서로 공유하며 발표 진행. ([링크](#))

---

## 자격증

### 웹디자인기능사

한국산업인력공단

2023.12.