



안녕하세요!  
반드시, 반듯하게 나아가는 웹퍼블리셔  
반현지입니다.

반현지 Ban Hyeon Ji  
2001. 04. 28 (만21세) 010 - 7763 - 5412  
인천광역시 계양구 효성동 mou\_o@naver.com

학력사항	2023. 02	계원예술대학교 디지털미디어디자인과 졸업(예정)
	2021. 03	계원예술대학교 디지털미디어디자인과 입학
	2020. 02	작전여자고등학교 졸업

활동 및 수상내역	2022. 12	디지털미디어디자인과 2022-2 연합PT
	2022. 09 - 2022. 11	2022 졸업전시 준비위원회 영상팀 팀장
	2022. 07 - 2022. 11	2022 메타버스 솔루션 챌린지 결선 진출
	2022. 09	2학년 1학기 성적 우수 장학생
	2022. 07 - 2022. 08	전주대학교 실감미디어 혁신공유대학 로컬콘텐츠PBL 혁신상
	2022. 07	제 28회 커뮤니케이션디자인 국제 공모전 디지털미디어디자인부문 특별상
	2021. 09 - 2021. 11	2022 졸업전시 준비위원회 영상팀
	2021. 04 - 2023. 02	디지털미디어디자인과 영상동아리 'DIMO' 부원

자격사항	2021. 06	ACA 포토샵
	2011. 08	GTQ 포토샵 2급

보유 기술	언어 / 라이브러리	HTML5 CSS3 JavaScript jQuery GSAP
	프로그램	Photoshop Illustrator Premiere Pro After Effects
		GitHub Figma Notion

# 반드시, 반듯하게 나아가는 웹퍼블리셔 반현지입니다.

“ 세상엔  
재미있는 것이  
너무 많아!

그림 그리는 것을 좋아하던 아이가 프로그래밍을 하기까지.

반에 한두 명 썩 있던 그림 그리기를 좋아하는 아이. 그것이 바로 저였습니다. 그렇게 당연한듯 디자인과에 입학하였고, 당연히 디자인 세부전공으로 갈 생각이었던 저에게 ‘프로그래밍’은 신선한 충격을 안겨 주었습니다. 태어나 처음 접해보는 분야였고, 그렇기에 어려움도 많았습니다. 그런데 어려우면 어려울수록 이를 해결하고자 하는 의지가 불타올랐습니다. 내 손으로 무언가 만들어냈다는 그 성취감은 이루 말할 수 없습니다. 이 재미있는 것을 이제 알았다는 것이 아쉬울 정도입니다.

프로그래밍을 선택한 이상 끝없이 공부하고 발전해야 함을 알고 있습니다. 그러나 그 어떤 웹사이트도 첫 시작은 빈 html입니다. 저 역시 0에서 시작한 지식을 다양한 코드로 채워가며 다채로운 결과를 만들어내는 웹퍼블리셔가 되겠습니다.

“ 반드시  
해내겠습니다.

“너는 정말 지겹지도 않아?”

작업하는 저를 보며 주변에서 종종 하던 말입니다. 물론 안 되는 것을 계속 붙잡고 시도 하는 것이 마냥 즐거운 일만은 아닙니다. 그러나 왜 안 풀리는 지 고민하는, 그리고 코드의 이유를 찾는 과정이 마치 방탈출 게임을 하는 것처럼 너무나도 흥미롭습니다. 여러 번의 시도 끝에 원하는 결과를 얻었을 때 느껴지는 희열, 이것이 바로 진정한 코드의 매력이 아닐까요?

타고난 개발 능력은 그리 높지 않을 지도 모릅니다. 그러나 코드를 향한 집념은 타고났다고 생각합니다. 하고자 하는 일은 반드시 해내겠다는 의지와 실행력. 이것 하나는 자신 있게 말씀드릴 수 있습니다.

코드를 나의 것으로 만드는 과정.

코드를 작성하는 당시에는 이해했다고 생각했지만, 시간이 지난 후 응용을 하고자 하니 생각대로 되지 않아 답답했던 경험이 있습니다. 코드를 온전히 내 것으로 만들기 위해서는 단순히 한 번의 구현 성공에서 멈추면 안 된다는 생각이 들었습니다.

그때부터 매주 수업시간에 배운 내용을 주석처리 하며 나만의 방식으로 정리했습니다. 이를 통해 자연스럽게 이해한 것과 헷갈리는 것을 구분 지을 수 있게 되었습니다. 이해가 된 부분도 다시 한 번 정리하며 코드의 이유를 파악했고, 헷갈리는 부분은 질문 혹은 서치를 통해 정확히 알아가는 계기가 되었습니다. 이렇게 코드를 체득하고 응용하는 과정을 통해 코드와 친해져갔습니다.

# 반드시, 반듯하게 나아가는 웹퍼블리셔 반현지입니다.

“ 두려움에 맞서  
도전합니다.

## 팀 프로젝트에 있어서 필요한 개발자의 역량.

기획, 디자이너, 프로그래밍 전공이 모여 진행한 두 번의 팀 프로젝트에서 모두 웹 제작을 맡았습니다. 프로젝트 경험이 적었던 저는, 예상 개발 소요 시간이나 구현 가능성에 대한 판단이 다소 미숙한 상태였습니다. 프로젝트의 마무리를 맡았다는 책임감에 '내가 잘 해내야 한다'는 부담감을 느꼈고, 많은 것을 해내야만 할 것 같았습니다. 모르는 것은 공부 해서 알아 내면 된다는 일념 하나로 프로젝트를 진행하였고, 실제로 기획했던 기능의 대부분을 구현했습니다. 그러나 예상치 못한 오류로 길어진 작업 시간에, 결국 밤을 새가며 작업할 수밖에 없었습니다. 여러 시도 끝에 프로젝트는 잘 마무리 되었고, 그 과정에서 팀원들 간의 협력이 빛을 발해 공모전에서 '특별상'이라는 의미 있는 결과를 만들어낼 수 있었습니다.

첫 팀 프로젝트를 진행하며 얻은 것은 단순히 '개발 능력'뿐만이 아닙니다. '디자인 시안을 보고 웹사이트를 어떻게 구현할 지에 대한 계획', 그리고 '이를 실제로 구현할 수 있는지 판별하는 능력' 역시 매우 중요하다는 사실을 깨달았습니다.

이를 밑거름 삼아 두 번째 프로젝트에서는 구현 가능 여부를 판단하며 개발 계획을 세울 수 있었습니다.

“ 반듯하게  
나아가겠습니다.

## 소통과 조율을 통해 나아갑니다.

두 번째 프로젝트에서, 다 같이 기획 단계를 마무리 짓고 디자인으로 넘어가는 과정에서 처음 생각했던 방향과 점차 다르게 흘러갔던 적이 있습니다. 고민 끝에 이를 바로잡기로 결정하였고, 전 단계로 돌아가 더 탄탄하게 근거를 찾아갔습니다. 비록 그만큼 웹 개발 기간이 줄어들었지만, 어딘가 불안 했던 전과 달리 홀가분한 마음으로 작업할 수 있어 후회 없는 선택이었다고 생각합니다.

팀 프로젝트의 매력은 서로 다른 생각과 가치관을 가지고 있는 사람들이 모여 하나의 목적을 향해 달려 나간다는 점이라고 생각합니다. 그러나 같은 목적을 향해 달려가더라도, 누구는 교통수단으로 지하철을 이용하고 누구는 버스를 이용할 수 있듯이, 서로 다른 의견 혹은 입장으로 인해 대립하게 될 수도 있습니다. 저는 이 지하철과 버스를 적절히 섞은 최적의 교통 경로처럼, 팀 프로젝트 과정에서 서로를 이해하고 인정하며 이를 조율할 줄 아는 개발자입니다.

## 편안하고 즐거운 사용자 경험을 위해.

두 번째 프로젝트 '이담'으로 진행했던 4050세대를 위한 앱 기획은 새로운 도전이었습니다. 주사용자인 4050세대는 웹사이트를 통해 공감을 얻고, 그 외의 세대는 이를 이해하고 흥미롭게 받아들였으면 좋겠다고 생각했습니다. 웹사이트를 제작하는 동안 항상 **사용자의 입장에서 생각하며, 편안하고 즐거운 사용자 경험을 만들기 위해 노력하였습니다.** 그리고 지금의 이 마음을 앞으로도 잊지 말고 간직하자고 다짐했습니다. 더 나은 사용자 경험을 위해 항상 고민 하고, 이를 실현해나가는 개발자가 되겠습니다.