



정덕진

✉ music_oh@naver.com

☎ +82 1063680416 | 📅 1989년생

새로운 기술로 '효율성'을 높일 때 희열을 느낍니다. 효율성을 바탕으로 '좋은 잔상'을 남기는 서비스를 만들겠습니다.

개발 직무

프론트엔드 개발자

기술 스택

JavaScript

React

Next.js

Node.js

Figma

TypeScript

TailwindCSS

Solidity

Amazon EC2

GitHub

styled-components

학력

○ 2019.02 졸업

대학교(4년) | **한양대학교(서울)**

경영학과/연극영화과

3.8 / 4.5

○ 2007.02 졸업

고등학교 | **영등포고등학교**

경력(업무경험)

개발경력 0년 0개월 (총 경력 4년 10개월)

○ 2021.01 - 2021.10

0년 10개월

트리플 하이엠 비개발

온라인 종합 광고 대행사

1부문 구글팀

Google Ads

Google Analytics

Facebook Ads

1. 주요 업무

- 기획: 타겟 고객 선정 및 KPI에 최적화된 미디어 믹스 제안
- 운영: 구글, 카카오, 페이스북, 네이버 매체 운영
- 영업: 제안서 작성 및 광고주 미팅

2. 주요 성과

- GS Challenge, 베테제, 다바걸, 노이커먼 등 총 6건의 광고 신규 계약 및 2건의 재계약 요청

○ 2020.01 - 2020.12
1년 0개월

아이엠씨 비개발

돌잔치, 고희연, 결혼식 및 레크레이션 진행 이벤트 회사

행사진행팀

1. 주요 업무

- 돌잔치 및 고희연 행사 기획 및 진행
- 신입 MC 교육

2. 주요 성과

- 총 50 여건의 행사 진행

○ 2017.01 - 2020.12
4년 0개월

맘스오 비개발

돌잔치, 고희연, 결혼식 및 레크레이션 진행 이벤트 회사

행사진행 1팀

1. 주요 업무

- 돌잔치 행사 기획 및 진행

2. 주요 성과

- 총 400 여건의 행사 진행

프로젝트

○ 2023.11 - 2023.12

STO 부동산 프로젝트 (with 바운스 코드)

바운스 코드 기업과 부동산 STO 발행, 거래, 추적 및 DAO 서비스 - 본인 외 4명

Next.js

Node.js

Amazon EC2

AWS Amplify

PostgreSQL

TailwindCSS

Figma

Solidity

TypeScript

React

GitHub

[기획]

- figma 활용하여 사용자 및 어드민 시나리오 및 UI 제작

[어드민 페이지]

a. 대시보드 섹션

- chart.js 차트 그래프 구현
- '거래 정보 요약', '블랙리스트 유저', '최근 거래' 컴포넌트 구현

트 구현

- DAO 투표 등록 web3 연결 구현
- 배당금 등록, 게시글 등록, 매물 등록 기능 구현

b. 사용자 섹션

- 블랙리스트 등록 기능 버튼 구현
- 사용자 정보 조회 기능 구현
- 백엔드 사용자 정보 조회 기능 구현

c. 거래이력 섹션

- 4가지 트랜잭션 유형 조회를 포함한 거래이력 조회 기능 구현

d. 매물관리 섹션

- 매물관리 목록 및 상세 정보 조회 기능 구현

e. 게시물

- 공시 및 공지사항 조회 기능 구현
- 백엔드 정보 조회 기능 구현

웹/마켓/스토어

- <https://bs.admin.bouncesto.site/admin/dashboard>
- <https://bouncesto.site/home>

저장소 링크

- https://github.com/zam0ng/Real_estate_STO_project

○ 2023.07 - 2023.08

Nobroker (중개인 없는 부동산 거래 플랫폼)

부동산 중개인 없이 부동산 거래가 가능한 탈중앙화된 부동산 서비스

React

Node.js

Amazon EC2

MySQL

styled-components

[매물 목록 페이지]

- 등록된 매물의 구매 목록 리스트로 보여주기
- google api 사용하여 자동검색 기능, 클러스터링 구현
- 드롭다운 컴포넌트 필터링 기능 구현
- key color 반영하여 구글맵 색상 및 마커 커스텀
- 드롭 다운 필터 사항 반영하여 where 조건 만족하는 조회 기능 구현

[어드민 페이지]

- 판매 업자 인증 버튼 클릭시, 변경 post 요청 구현
- 클릭된 유저의 certificate 속성 update 하기

[배포]

- NGINX 이용하여 AWS EC2 에 프로젝트 배포

○ 2023.06 - 2023.06

웹/마켓/스토어

- <https://youtu.be/kpwl7VR-E9s>
- <https://youtu.be/g36ussMKr9A>

저장소 링크

- https://github.com/zam0ng/React_Project_NoBroker

그림 일심동체 (그림 제목 맞추기 게임)

주어진 시간 안에 A유저가 특정 주제에 대해 그림을 그리면, B유저가 해당 그림의 제목을 맞추는 게임

Node.js

HTML5

CSS 3

ExpressJS

MySQL WorkBench

[게시글 목록 페이지]

- 게시판 CRUD 기능
- 페이지 네이션 기능
- 게시판 목록 보여주기 기능
- 댓글, 대댓글 CRUD 기능
- 좋아요 기능
- 태그 검색 기능
- 정렬 (최신순, 조회수, likes 순) 기능

웹/마켓/스토어

- <https://youtu.be/4upgLvmXIMg?si=XsQ8xQVsoJRjnAVu>

저장소 링크

- <https://github.com/wijiwon/Monami>

○ 2023.04 - 2023.04

Wes Anderson 클론 코딩

Wes Anderson 영화와 유사한 아름다움을 주는 사진들을 장소와 함께 모아둔 사이트 클론 프로젝트

HTML5

CSS 3

JavaScript

[메인 페이지]

- 메인 페이지 디자인
- 메인 페이지 목차 및 드롭다운 기능 구현
- media query 활용 웹앱 반응형 사이트 구현

웹/마켓/스토어

- https://youtu.be/_6QBpGO8Zlo

저장소 링크

- https://github.com/JEONGDEOKJIN/cloneProject_AccidentallyW

○ 2022.10 - 2022.11

[인공지능 콘텐츠 창작자 양성사업] Venus

2022 인공지능 콘텐츠 창작자 양성사업 출품작 : Venus

Unreal Engine

Adobe Photoshop

[작품설명]

XR 작품 Venus 는 평범해 보이는 어느 한 소녀의 사소한 일상을 통해서, 미래사회의 AI와 인간, 인간과 인간, 기계와 인간 사이의 관계와 가치관, 언어 등이 변화된 디스토피아적 시대상을 구현하고 있다. 본 작품은 XR 룸에 이러한 시대상을 연출하여 관객들에게 다양한 감각들을 체험하게 한다.

[본인 역할]

3d 애셋 활용하여, 블루프린트 활용한 언리얼 엔진 3d배경 제작

웹/마켓/스토어

· <https://youtu.be/HcCSq8fBt6c?si=J0Fkw11k-9E9EW7y>

○ 2022.08 - 2022.09

[부여 세계유산 미디어아트 페스티벌] REVISIONIZE

2022 부여 세계유산 미디어아트 페스티벌 어라하의 유산 출품 및 상영

Unreal Engine

[작품 설명]

부여 금동대향로에는 1600 년전 백제인들이 꿈꾸던 이상세계가 함축되어 있다. 금동대향로의 향이 피워져 나가는 모습을 3D 실감 디지털 기술로 재현해봄으로써, 지금 시대의 이상세계에 대해 다시 생각해보고자 한다.

[본인 역할]

생성형 ai 인 stable diffusion 를 활용하여 이미지 애셋 제작

웹/마켓/스토어

· <https://www.youtube.com/watch?v=icHKSK9G-Eo>

교육이력

○ 2023.02 - 2023.12

블록체인 기반 핀테크 및 응용 SW 개발자 양성과정

경일 게임아카데미

Next.js

Node.js

Solidity

TailwindCSS

MySQL

PostgreSQL

Sequelize

GitHub

React

- Next.js, React, Tailwind 및 HTML, CSS, Javascript, 를 활용하여 데스크탑 및 모바일 기기에서 활용할 수 있는 웹앱 제작 능력 학습
 - Node.js, MySQL, PostgreSQL 를 활용하여 REST API 기반한 백엔드 서버 제작 및 AWS 활용 서비스 배포 능력 학습
 - Solidity 를 활용하여 스마트 컨트랙트 및 탈중앙화 소프트웨어(Dapp) 개발 역량 학습
- 2022.06 - 2022.11
 - 한국콘텐츠진흥원 인공지능 연계 콘텐츠 창작자 양성교육**
뉴작
 - Unreal Engine Adobe Photoshop AI/인공지능
 - XR 및 메타버스 플랫폼에서, 메타버스 AI 융합 콘텐츠를 기획, 제작, 시연할 수 있는 콘텐츠 제작 역량 학습
 - 인공지능 기초 학습 후, Stable diffusion, photoshop 을 활용하여 동영상 및 이미지 제작 역량 학습
 - Unreal, Metahuman, Mixamo 등을 활용하여 메타버스 가상 콘텐츠 제작 역량 학습

기타사항

- 2023.07 - 2023.08
 - 2023 서울 Web3.0 Festival**
대외활동 | 서울특별시, 서울디자인재단, BaobabPartners
 - [프로젝트 설명]
코로나 19 이후 교육의 경제적, 지역적 양극화가 심화된 상황에서, '올잇' 같은 '온라인 관리형 독서실' 프로젝트를 통해, '스스로 공부할 수 있는 동기부여'를 심어주고자 하는 프로젝트
 - [결과]
본선 진출
- 2023.08
 - 정보처리기사 필기 합격**
자격증 | 한국산업인력공단
 - 2023년 정기 기사 3회 1차 88점 합격
- 2021.01
 - Google Analytics**
자격증 | Google
 - 데이터 수집 및 웹 로그 분석 자격증
- 2020.01
 - 영어 / TOEIC**
어학 | ETS

810점 (취득일 2020.01)

○ 2015.09

단편 영화제 본선 참여

대외활동 | KT&G, 서울독립영화제, 인디포럼

단편 영화제 본선에 진출한 "영상편지" 및 "스파이 특례 입학 전형"에 조연 및 주연 배우로 참가

○ 2015.06 - 2015.07

자원봉사

대외활동 | 유네스코 및 기아자동차

유네스코와 기아자동차가 주최하는 글로벌 워크캠프 20기에 선발되어 에스토니아 캠프에 파견되었습니다. 그곳에서 `에스토니아 라해마, 마살루 국립공원`에 거주하는 야생 동물의 서식환경 개선을 위해 `나무 댐 설치`, `잡목 제거` 등의 활동을 하였습니다.

○ 2010.02 - 2012.03

15 특수임무비행단 공군 헌병

대외활동 | 공군

15 특수임무비행단 공군 헌병 만기 전역

자기소개서

○ **성장 과정**

“견딤으로 쓰임을 결정하기”

저는 해야 하는 일에 분명한 목표의식을 갖고 도전합니다. 부족한 부분은 지속적으로 보완하여 성과를 냅니다.

대학생 때 저는 사람들 앞에 서는 게 낯설었습니다. 이를 극복하기 위해 돌잔치 진행 일을 시작했습니다. 처음엔 서툴렀습니다. 행사 중 아기 이름을 바꿔 부르는 실수 때문에 업장에서 제명되기도 했습니다. 하지만 포기하지 않고 모든 대사와 행동이 자연스럽게 나올 때 까지 반복 연습했습니다. 그 결과, 해당 업장에서 저를 다시 불러주었고, 팀장MC까지 할 수 있었습니다.

적극적으로 도전하고, 견딤의 자세로 쓰임을 결정할 수 있는 개발자가 되겠습니다.

○ **커리어 전환 이유**

"멋진 화면을 효율적으로 전달하기"

커리어 전환의 시작은 '3D 디자이너 준비'였습니다. 처음엔 3dsMax, unreal 등 디자인 툴을 학습했습니다.

이 과정에서 '손으로 하는 비효율적인 과정'을 효율적으로 개선시키고 싶었습니다. 그러던 중 stable diffusion이라는 생성형 ai를 알게 되었습니다. 그리고 '디자이너가 아닌 개발자로 성장하면, 더 효율적이고 효과적으로 만들어낼 수 있겠구나.'라는 생각을 했습니다.

저는 '아름다운 UX를 효율적으로 서비스할 수 있는 개발자'로 성장하고 싶습니다. 그래서 웹 개발의 전체 흐름을 이해할 수 있는 '블록체인 기반 웹 개발 교육 과정'을 선택하여, 프론트/백엔드/블록체인에 대해 심층적인 공부를 했습니다.

이를 바탕으로 블록체인 기업인 Bounce code와의 STO 프로젝트에서는 Figma를 활용하여 UI기획을 하고, Next.js 를 활용하여 어드민 페이지를 구현하여, 프로젝트에 기여한 바가 있습니다.

이러한 업무 경험을 통해 기술의 근간을 이해하고, 멋진 UX 경험을 효율적으로 표현할 수 있는 개발자로 성장하겠습니다.

○ 성격의 장점

"하면 되는거 아니야?"

프로젝트 진행시 우선순위가 높은 일이라면, 일의 난이도에 먼저 겁먹지 않고, 시도해서 성과를 냅니다.

블록체인 기업인 Bounce code 와의 협약 프로젝트에서, 부동산 STO 거래 서비스의 'STO 발행 - 거래 - 추적 - 투표 및 어드민 페이지 기능' 을 구현해야 했습니다. 특히, 애초에 학습했던 스택이 아닌, type script, next.js, tailwind 를 추가로 R&D 하여 구현해야 했습니다. 구현 해야 하는 기능이 많아 시간을 줄일 수 있는 방법이 필요했습니다.

팀원들 사이에서, 기술 스택을 낮춰서 구현하거나, 구현 대상을 줄여야 한다는 의견이 나왔습니다. 저는 리서치를 통해, "수업 과정에서 배우지 않은 스택이지만 Figma 의 Dev 모드를 사용하면 프론트 컴포넌트 제작과정에서 시간을 줄일 수 있다."고 말했습니다. 그리고 저 스스로 Udemy 및 Youtube 강의를 들으면서 Figma로 제작한 UI 기획서 초안을 보여주었습니다.

팀원 뿐 아니라 협약사에서 "UI는 이대로만 진행되면 좋을 것 같네요." 라는 긍정적인 피드백을 들었고, 그 결과 프론트엔드 팀이 개발 공수를 줄일 수 있었습니다. 적극적인 자세로 개발 비용을 줄일 수 있는 개발자가 되겠습니다.

○ 협업에서 이슈 사항 극복

인공지능 콘텐츠 창작자 양성사업' 파이널 프로젝트에서 '시놉시스 작성 여부 및 작성시기'에 대해 팀원 간 갈등이 있었습니다. 팀원들은 찬성과 반대로 나뉘어 격앙된 의견을 주고 받았습니다.

어수선하게 회의가 끝나고, 저는 흥분한 팀원들 각각에게 솔직한 의견을 물었습니다.

찬성팀에서 요구하는 주장의 요지는 '썸 넘버, 장소, 설명, 등장 인물의 실루엣 정도가 나오는 단순한 버전.'이었습니다. 의견 전달 과정에서 오해가 없도록, 찬성팀에게 요약된 입장을 재차 확인했습니다.

그리고 저는 반대팀에게 해당 의견을 전달했습니다. 의견을 듣고 감정이 완화되어, "추진하자." 고 답을 해주었습니다.

이러한 경험을 통해 서로 같은 방향을 바라보지만, 단어 선택에 따라 오해가 생기는 경우가 있다는 것을 알게 되었습니다. 상호 공통점을 찾아가면서 생산적인 토론을 할 수 있는 개발자가 되겠습니다.

링크

Github

<https://github.com/JEONGDEOKJIN>

BLOG

<https://deokjin.gitbook.io/dj/>

포트폴리오

https://jeongdeokjin.github.io/dj_portfolio/