

안녕하세요 😊

개발자 조성민입니다.





## 조성민

### Frontend Developer

Korea Digital Media High School

@SID12g

i@sid12g.dev

<https://www.rocketpunch.com/@sid12g>

#### My Stacks

Next.js

React

React Native

Spring Boot

Nest.js

## 안녕하세요, 개발자 조성민입니다.

저는 한국디지털미디어고등학교에서 학업과 개발을 병행하며 꾸준히 성장하고 있는 주니어 개발자입니다.

여러 분야에 관심을 두고 있지만, 경제와 금융에 남들보다 큰 관심을 가지고 있습니다. 그래서 해당 분야와 관련된 책과 기사를 많이 접하며 친구들과 이야기를 나누거나 다른 사람들에게 저의 견해를 들려주는 것을 좋아합니다. 최근에는 청소년의 투자 및 자산관리에 대해 관심을 가지고 있고, 이에 따라 많은 친구들에게 제가 가지고 있는 투자에 대한 접근법과 자산에 대한 관점을 많이 나누며 청소년들이 가지고 있는 경제, 금융에 대한 생각을 매일 접하고 있습니다. 그리고 블로그에도 저의 생각을 기록하고 있습니다.

## 저는 이런 사람입니다.

저는 어떤 일이든, 시작하기 전에 계획을 세우는 것이 가장 중요하다고 생각합니다. 학업과 개발을 병행하면서 모두 현재 자신의 상태, 허용된 자원, 목표까지의 거리 등 계획의 요소들을 정확히 파악해야 해당 목표를 달성을 가능성이 높아진다는 것을 많이 체감했기 때문입니다. 때문에 저는 매일 아침 7시 30분에 당일 해야 할 일들을 먼저 생각해본 뒤에, 우선순위를 따져 순서를 정하고, 하나씩 해결해 가는 습관을 가지고 있습니다. 그리고 매일 밤 11시 제가 해낸 일들을 상기하고, 하지 못한 일들을 따져본 뒤 왜 달성하지 못했는지, 내일에는 그 일들을 할 수 있을지 깊이 생각해봅니다. 덕분에 시간 사용에 있어서 효율이 증가하였고, 제가 세운 계획들의 달성을 더 쉽게 만들었습니다.

저는 무슨 일이든, 제가 계획한 일을 책임지고 끝까지 완수합니다. 2023년 고등학교에 입학하고, 양질의 급식과 잦은 간식 섭취로 저의 체중은 크게 증가하였습니다. 때문에 체력과 정신력이 많이 약화되고 어떤 일에도 열정을 가졌던 저는 점점 사라져가기 시작했습니다. 때문에 학업과 개발을 할 때 체력이 받쳐주지 못했고 많은 결과물들에 아쉬움이 남아있었습니다. 저는 2025년 수험생이 되기 전에 무조건 체력 증진 및 몸무게 감량을 해야겠다고 생각했고, 매일 아침 6시에 기상하여 열심히 공부하면서 매일 점심 1시간, 저녁 1시간 헬스장에 다니며 열심히 운동했습니다. 덕분에 저는 겨울 방학이 끝났을 때 18kg 정도를 두 달만에 감량할 수 있었고, 덕분에 체력이 크게 증진되어 수험생 생활을 지내며 지치지 않을 수 있었습니다. 그 때부터 진행했던 운동 습관을 지금까지도 유지하면서 현재는 총 25kg 감량에 성공하였습니다. 추가로 몸무게 뿐만 아니라 PAPS(학생건강체력평가제도)에 따른 체력 측정에서도 전년도 대비 약 2배 정도 좋은 기록을 달성을 할 수 있었습니다.

저는 앞으로 더 많은 사람들에게 힘이 될 수 있는 사람이 되고 싶습니다. 저는 이를 위해서는 더 다양한 경험 그리고 배움이 필요하다고 생각합니다. 제가 조금 더 좋은 사람이 될 수 있도록 더블에이스와 그 시작을 함께하고 싶습니다. 저의 성장을 지원해주시면 진심으로 감사드리겠습니다.

저는 모든 일에 적극적으로 참여합니다. 저는 어렸을 때부터 제가 좋아하는 일과 싫어하는 일, 다른 사람들이 나서는 일과 그렇지 않은 일을 구분하지 않고 항상 주어진 일에 적극적으로 참여했습니다. 예전에는 중학교 2학년 때 담임 선생님과 상담을 하면서 선생님께서는 제게 어떻게 모든 일에 적극적으로 성실히 참여할 수 있느냐고 여쭈어 보셨습니다. 저는 그 당시 그 일들이 제게 주어진 일들이기 때문에 적극적으로 참여하는 것은 당연한 것이고, 별로 대단한 것이 아니라고 말했습니다. 선생님은 매우 대단한 일이라며, 좀 더 자부심을 가지라고 응원해주셨습니다. 그 당시 저는 깨닫지 못했지만, 점점 더 다양한 사람들을 만나면서 주어진 모든 일에 최선을 다하는 것이 쉽지 않은 일임을 깨달았습니다. 현재까지도 모든 일에 제 최선을 다하고 있으며, 덕분에 주변 분들께 과분한 사랑을 받고 있습니다.

# Eyesam

당신의 눈 건강을 위한 선택

 <https://github.com/SID12g/eyesam>

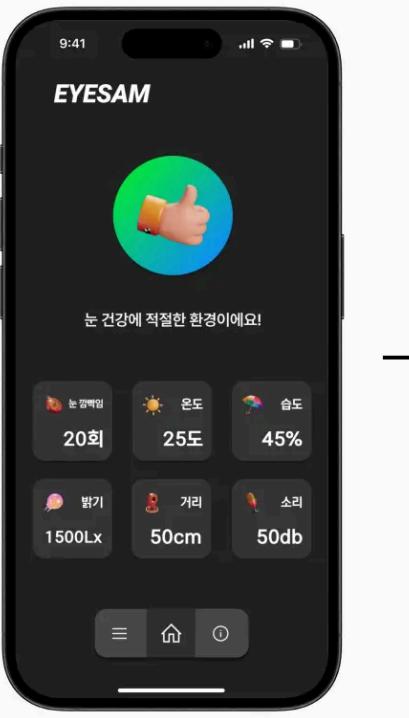
 <https://github.com/SID12g/eyesampy>

 <https://sid12g.dev/project/eyesam>

## 당신의 눈 건강을 위한 선택

Choice for your eye health

EYESAM



Eyesam은 현대인의 전자기기 사용 증가로 인한 안구 건강 문제를 해결하기 위해 개발된 안구 건강 유지 앱입니다. 실내 생활 패턴 증가와 스마트폰, 컴퓨터 등 디지털 기기의 과도한 사용으로 발생하는 근시, 안구건조증 등의 문제를 예방하고 관리할 수 있도록 안구 환경 정보를 제공합니다.

이 프로젝트는 라즈베리파이를 활용하여 사용자의 눈 깜빡임 횟수, 전자기기와의 거리, 그리고 주변 환경 정보를 실시간으로 수집합니다. 수집된 데이터는 Firebase를 통해 라즈베리파이에서 모바일 애플리케이션으로 전송되며, 사용자는 React Native Expo로 개발된 직관적인 모바일 앱을 통해 자신의 눈 건강 상태를 실시간으로 확인할 수 있습니다. 앱에서는 눈 깜빡임이 부족하거나 화면과의 거리가 너무 가까울 때, 또는 주변 환경이 눈 건강에 좋지 않을 때 사용자에게 적절한 알림을 제공하여 건강한 디지털 기기 사용 습관을 형성할 수 있도록 돕습니다.

이 프로젝트를 통해 하드웨어와 소프트웨어를 연결하는 경험을 쌓을 수 있었습니다. 라즈베리파이를 활용한 IoT 개발, Firebase를 통한 실시간 데이터베이스 구축, React Native를 이용한 크로스플랫폼 모바일 앱 개발 등 모든 기술 스택이 처음 도전하는 영역이었지만, 각 기술의 특성을 빠르게 파악하고 통합하여 완성도 있는 시스템을 구축할 수 있었다는 점에서 저에게는 의미가 깊은 첫 프로젝트입니다.

### Stacks

React Native

Firebase

Python

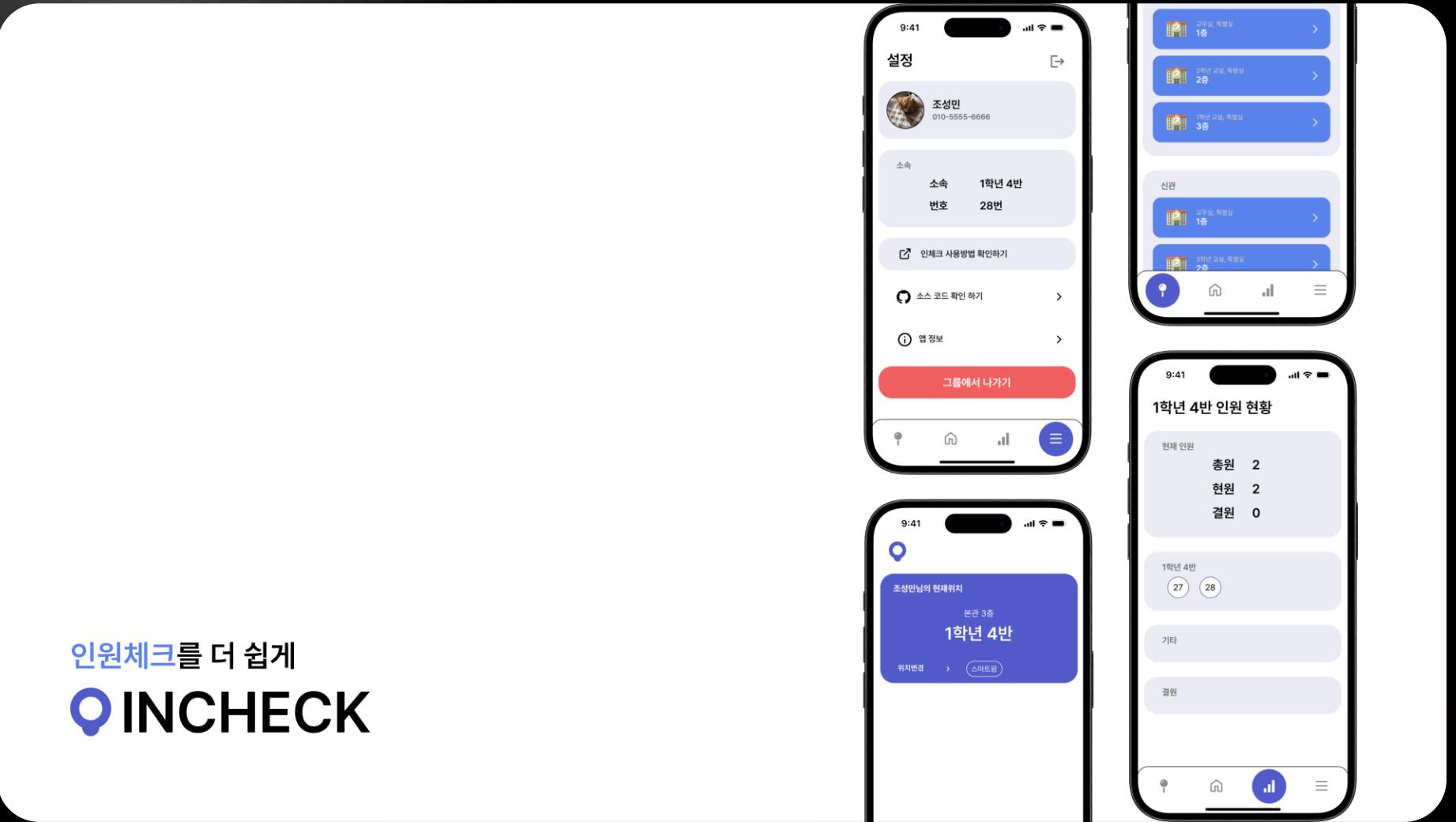
Raspberry Pi

# incheck

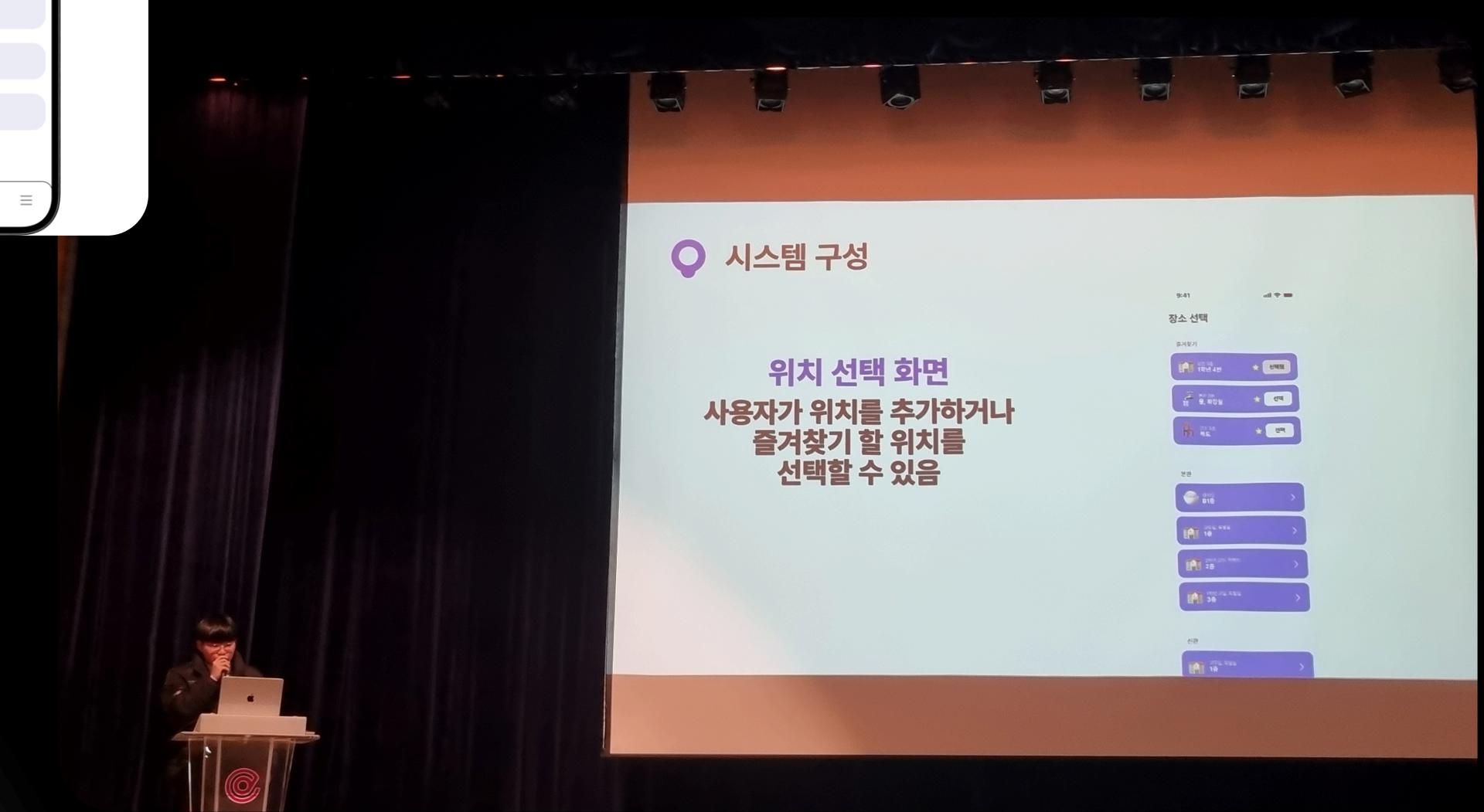
인원체크를 더 쉽게

 <https://github.com/SID12g/incheck>

 <https://sid12g.dev/project/incheck>



인원체크를 더 쉽게  
 INCHECK



incheck는 집단에서 인원 관리의 번거로움을 해결하기 위해 개발한 모바일 앱입니다. 각 구성원의 실시간 위치를 파악할 수 있어 인솔자가 효율적으로 인원을 관리하고, 장소 등록과 체크를 편리하게 수행할 수 있도록 도와줍니다.

1학년 말 새로이 학습한 스택에 대한 개발 실력을 향상시키고 싶어 고민하던 중, 이를 해결하기 위해 학교에서 열린 창의 IT 공모전에 참가하게 되었습니다. 대회 마감까지 시간이 촉박했지만, 10일간 매일 2-3시간씩 집중적으로 작업하여 완성할 수 있었습니다.

이 프로젝트를 통해 React Native와 Firebase를 실제 서비스에 활용하는 방법을 익혔고, 짧은 시간 내에 MVP를 완성하는 경험을 쌓았습니다. Context API를 사용하며 상태 관리에 대해 이해할 수 있었습니다. 또한 대회 출전을 통해 전교생 앞에서 발표할 기회를 얻어 프레젠테이션 경험도 쌓을 수 있었습니다.

## Stacks

React Native

Firebase

# advocate

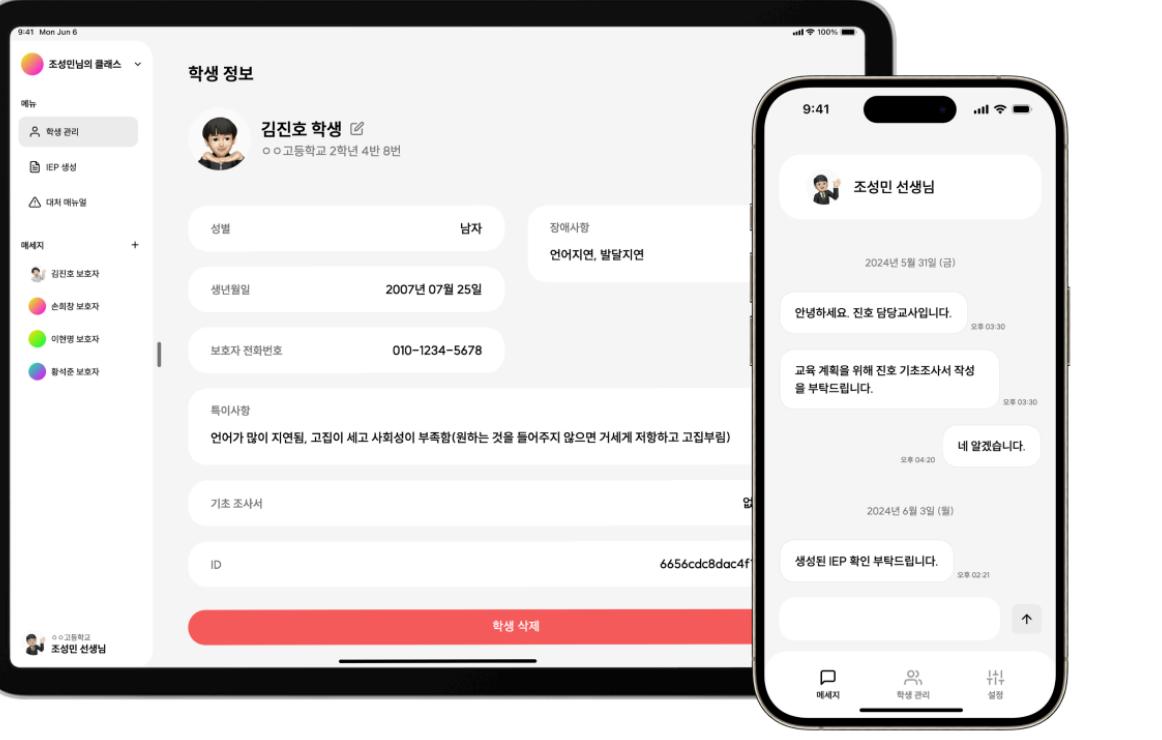
특수교육의 새로운 패러다임을 열다.

- <https://github.com/Team-DOTE/advocate>
- <https://sid12g.dev/project/advocate>
- <https://dote-advocate.vercel.app>

## advocate

특수교육의  
새로운 패러다임을 열다.

DOTE | 김진호 · 손희창 · 조성민



학생 관리  
**IEP 생성을 위한 여성**

학생 관리에서는 학생 등록, 세부 정보 열람 등이 가능합니다. 세부 정보를 학생 담당 선생님과 학생의 보호자에게 동시에 받아 더욱 정확한 학생의 특성을 파악할 수 있습니다. 학생의 정확한 정보는 IEP 생성시 사용되며, 학생에게 더욱 잘 맞는 IEP를 생성할 수 있습니다.

△ 선생님    △ 보호자  
학생의 특성 및 교육 수준에 대해 작성    학생의 가정 내 생활 및 강점, 지도 철학에 대해 작성

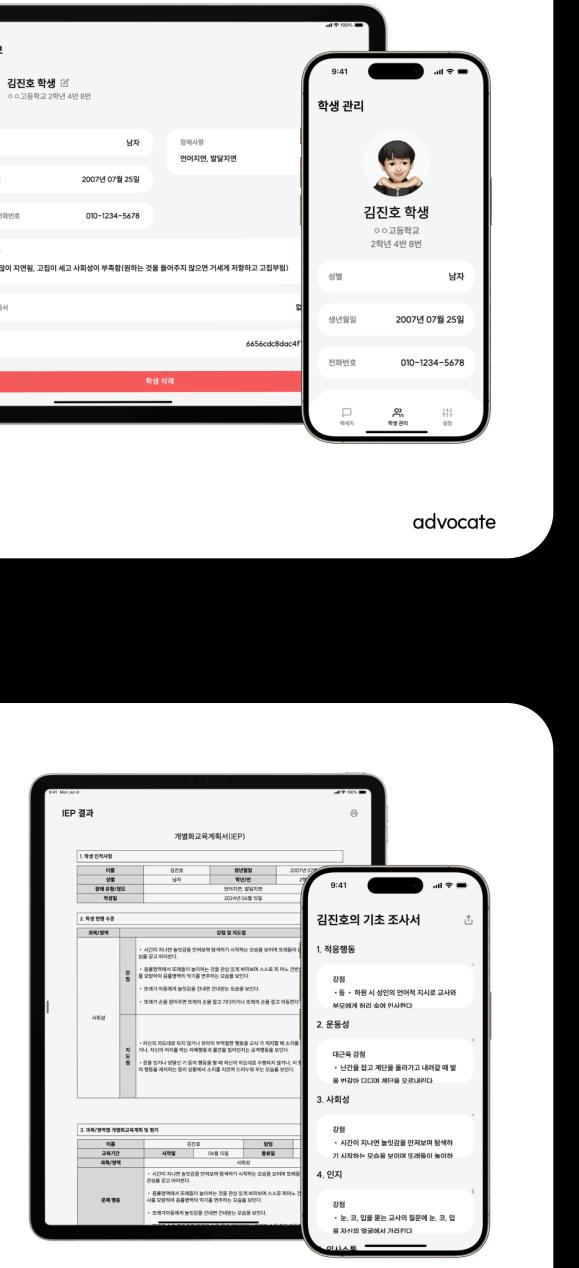
□ 학생 정보  
당장 선생님과 학생 보호자가 작성한 정확한 정보로 학생에게 맞는 IEP 생성

**IEP 생성**  
**한 학생만을 위한 맞춤 교육**

IEP 생성 과정은 다음과 같습니다.

1. 기본 설정
2. 학생 분석
3. 교육 목표 설정
4. 교육 계획

학생의 이름, 특이사항 등 기본 정보부터 적응 행동, 운동성, 사회성 등 학생의 세부적인 정보를 기반으로 해당 학생에게 맞는 IEP를 제공합니다. 기존 IEP보다 학생에 대한 높은 이해도를 가지고 있으며, 교사는 이를 학생 교육 또는 교육 계획에 참고할 수 있습니다.



## Stacks

- Next.js
- React
- MongoDB
- Python

advocate는 특수교육대상자와 특수교사의 특수교육을 지원하기 위해 제작된 프로젝트입니다. 특수교육은 학생들의 개별적 특성에 맞춘 교육 방식을 필요로 하는데, 특수교사들이 개별화교육계획(IEP)를 수립할 때 별도의 교육 목표나 방법 부재, IEP 구성원들의 소극적 참여, 학생 특성 및 지도방안에 대한 이해 부족 등의 어려움을 겪곤 합니다. 이런 문제들을 해결하고자 IEP 생성을 지원하는 기능을 개발했고, 학생별, 상황별 이상 행동 대처 방법에 대한 특수교사들의 궁금증을 해소할 수 있도록 이상 행동 대처 매뉴얼도 함께 제공합니다.

이 프로젝트는 친구들과 함께 대회에 참가하기 위해 시작했습니다. 비록 수상은 하지 못했지만, 특수교육이라는 생소한 분야를 직접 발로 뛰며 탐구하는 과정에서 많은 것을 배울 수 있었습니다. 무엇보다 친구들과의 협업을 통해 처음으로 분업과 팀워크를 경험해보았고, 팀이 어떻게 운영되는지, 각 구성원이 어떤 역할을 해야 하는지에 대해 실질적으로 이해할 수 있었습니다. 그리고 현직 개발자이신 친구 아버지께 멘토를 부탁드려 제 3자의 입장에서의 의견을 들으며 개발하면서 생각하지 못했던 부분에 대해 생각해보고 친구들과 얘기하며 더 좋은 방향으로 개선시켰습니다.

기술적으로는 Next.js를 활용해 프론트엔드와 API를 구현했으며, 특수교육 관련 전공 서적에서 직접 사례를 발췌하여 파인튜닝한 GPT 모델을 적용했습니다. 또한 실시간 통신을 위한 소켓 통신과 데이터베이스로는 MongoDB를 사용하여 시스템을 구축했습니다.

# Grops.

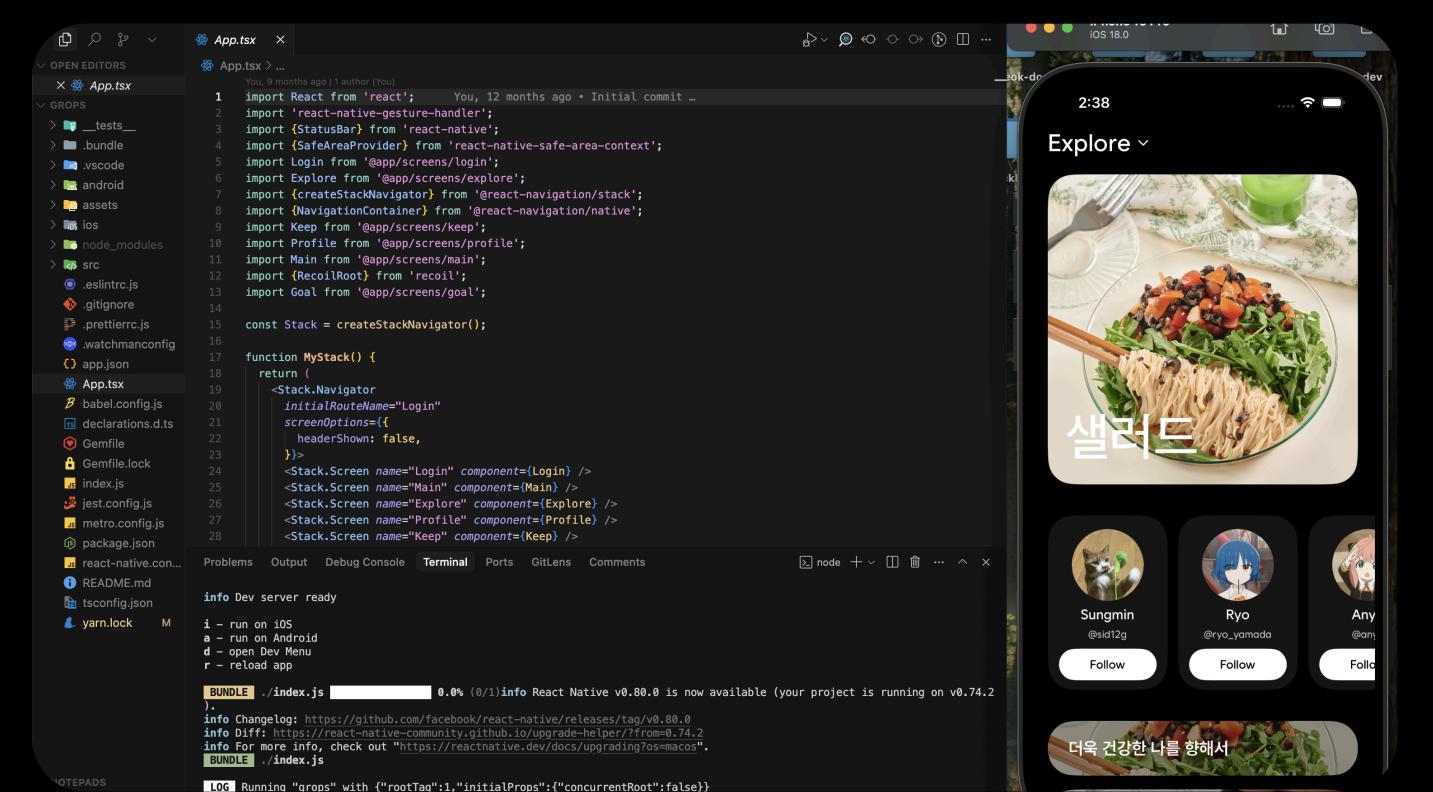
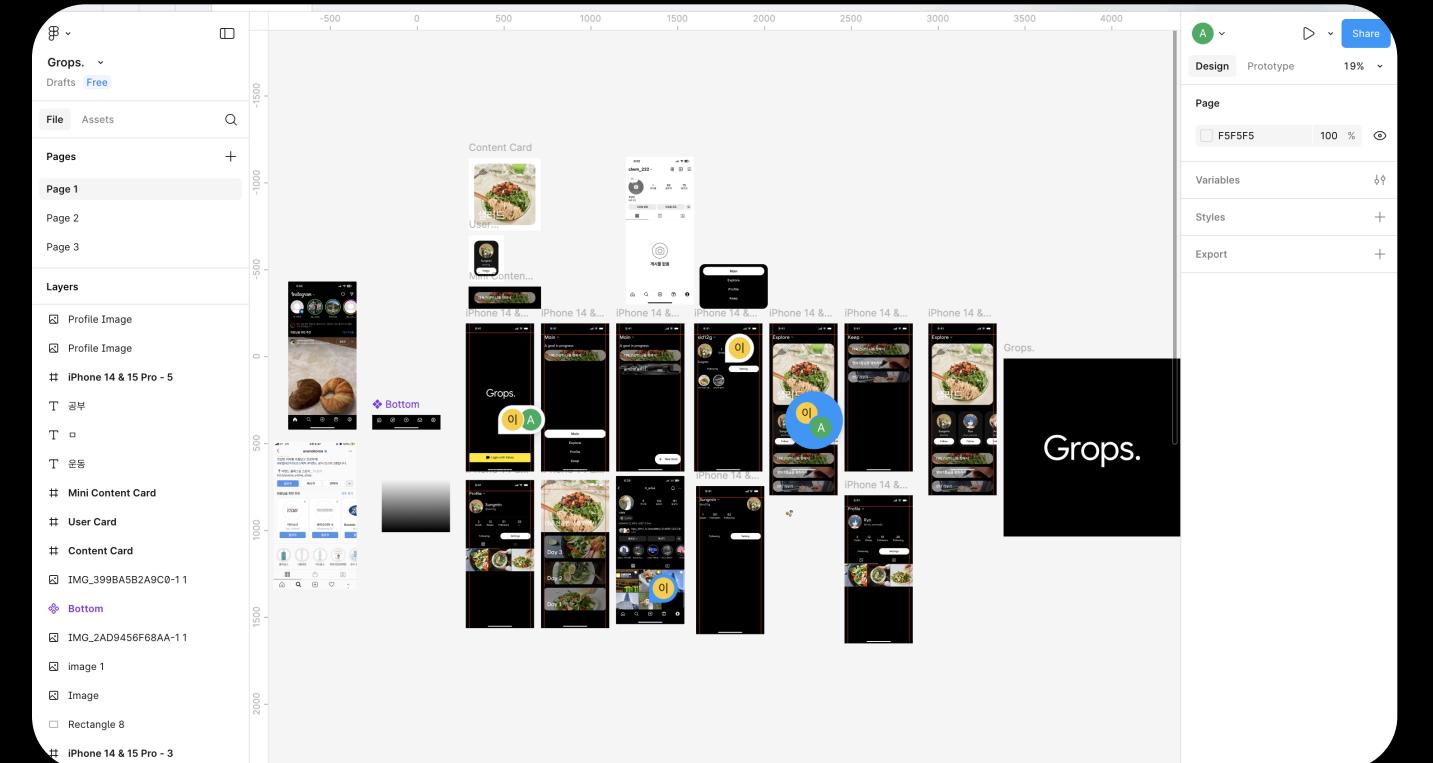
당신의 도전을 시작하라

 <https://github.com/sid12g/grops>

 <https://sid12g.dev/project/grops>

Grops.

Start your challenge.



Grops.는 목표를 정해 실천하고 하루하루 기록하는 모바일 앱으로, '나를 발전시키자'라는 모토에서 출발한 프로젝트입니다. 이 모토는 개발자인 저와 실제 사용자 모두에게 적용되는 의미 있는 모토였습니다. 개발 과정에서 저는 수업이 끝난 후 남는 자투리 시간들을 활용해 조금씩 개발을 진행하며 Frontend 역량을 꾸준히 향상시켜 나갔고, 사용자들은 앱을 통해 자신만의 목표를 설정하고 매일의 실천 과정을 기록하며 성장해 나갈 수 있도록 했습니다.

이 프로젝트는 개인적인 성장에 대한 열망에서 시작되었지만, 단순히 목표 관리를 넘어 사용자가 지속적으로 동기부여를 받을 수 있는 환경을 만드는 것에 중점을 두었습니다. 목표 설정부터 일일 기록, 진행 상황 추적 및 공유까지의 전 과정을 직관적이고 사용하기 편한 인터페이스로 구현하려 노력했습니다.

개발 과정에서는 모바일 앱의 특성을 고려하여 React Native를 메인 프레임워크로 선택했고, 효율적인 상태 관리를 위해 Recoil을 도입했습니다.

## Stacks

React Native

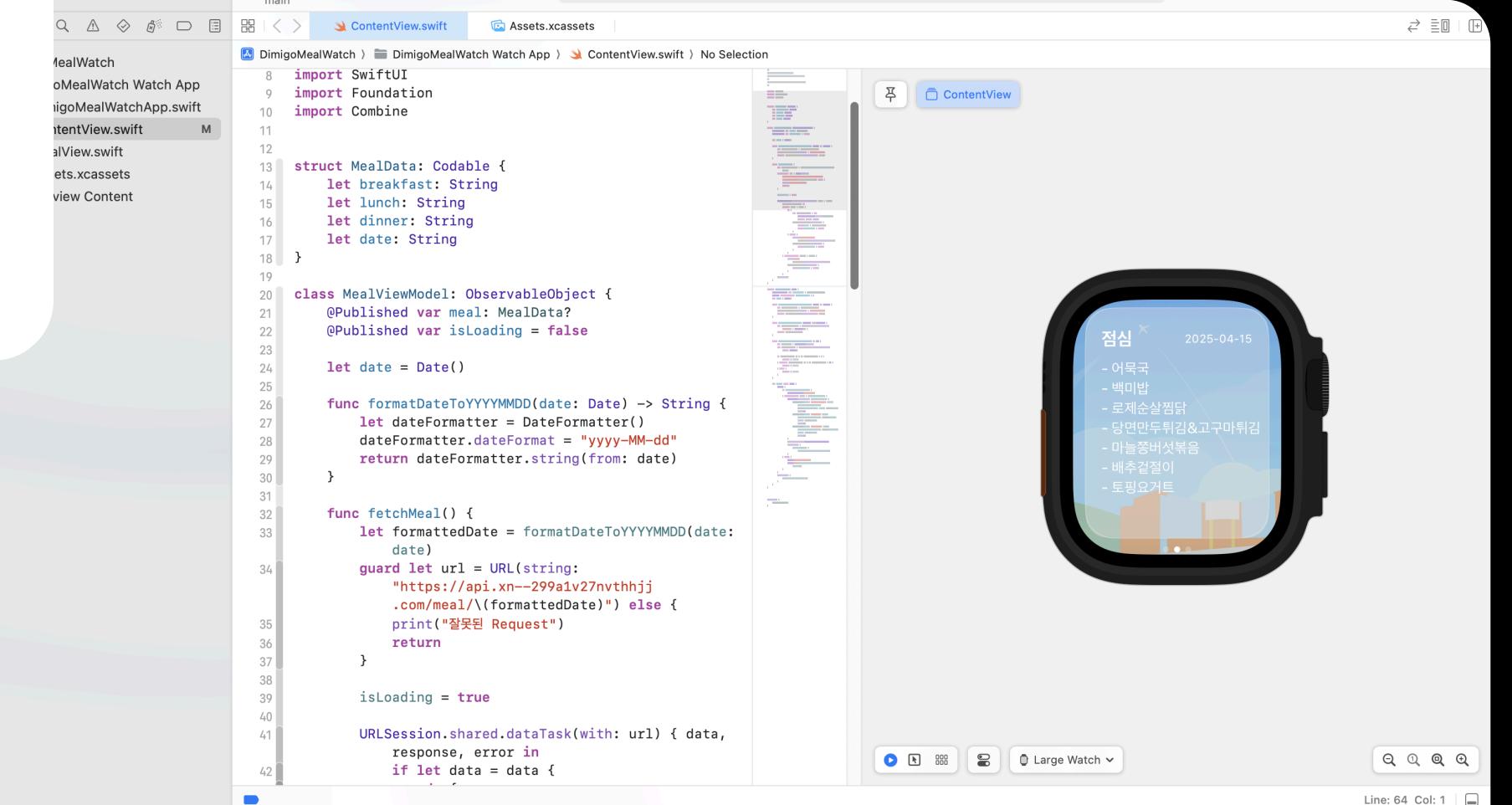
Supabase

# 디미고 급식 For Watch

디미고 급식을 Apple Watch에서

 <https://github.com/SID12g/dimigomeal-watch>

 <https://sid12g.dev/project/dimigomeal-watch>



```
ContentView.swift
import SwiftUI
import Foundation
import Combine

struct MealData: Codable {
    let breakfast: String
    let lunch: String
    let dinner: String
    let date: String
}

class MealViewModel: ObservableObject {
    @Published var meal: MealData?
    @Published var isLoading = false

    let date = Date()

    func formatDateToYYYYMMDD(date: Date) -> String {
        let dateFormatter = DateFormatter()
        dateFormatter.dateFormat = "yyyy-MM-dd"
        return dateFormatter.string(from: date)
    }

    func fetchMeal() {
        let formattedDate = formatDateToYYYYMMDD(date: date)
        guard let url = URL(string: "https://api.xn--299a1v27nvthhjj.com/meal/(formattedDate)") else {
            print("잘못된 Request")
            return
        }
        isLoading = true
        URLSession.shared.dataTask(with: url) { data, response, error in
            if let data = data {
                ...
            }
        }
    }
}
```

디미고 급식 For Watch는 한국디지털미디어고등학교 급식 메뉴를 Apple Watch에서 확인할 수 있도록 개발한 앱입니다. 기존에 선배님께서 제작하신 웹과 모바일용으로 제공되던 디미고 급식 서비스를 Apple Watch 환경에 맞게 최적화하여, 학생들이 손목에서 바로 급식 정보를 확인할 수 있도록 했습니다.

이 프로젝트를 시작하게 된 배경에는 새로운 스택에 대한 도전 의식이 있었습니다. 기존에는 Frontend(Web, Mobile)와 Backend 개발 경험만 가지고 있었기 때문에, Apple Watch용 앱을 제작하기 위해서는 Swift와 SwiftUI를 처음부터 학습해야 했습니다. 남는 시간마다 Swift 관련 공식 문서와 다양한 강좌를 찾아보며 새로운 언어와 프레임워크를 익혀나갔고, 이 과정에서 iOS 개발 생태계에 대한 이해도 함께 넓힐 수 있었습니다.

프로젝트 주제를 정할 때는 학습한 내용을 실제로 활용할 수 있으면서도 실용적인 가치가 있는 앱을 만들고 싶었습니다. 본교 학생들 중 Apple Watch를 착용하는 비율이 높다는 점에 착안하여, 기존 선배님께서 제작하신 디미고 급식 서비스를 Apple Watch 플랫폼으로 확장한다면 학생들의 편의성을 크게 향상시킬 수 있을 것이라고 판단했습니다. 특히 Apple Watch의 특성상 빠르고 간편한 정보 확인이 가능하기 때문에, 급식 메뉴 확인이라는 일상적인 니즈에 매우 적합하다고 생각했습니다.

## Stacks

Swift

Swift UI

# Pickle

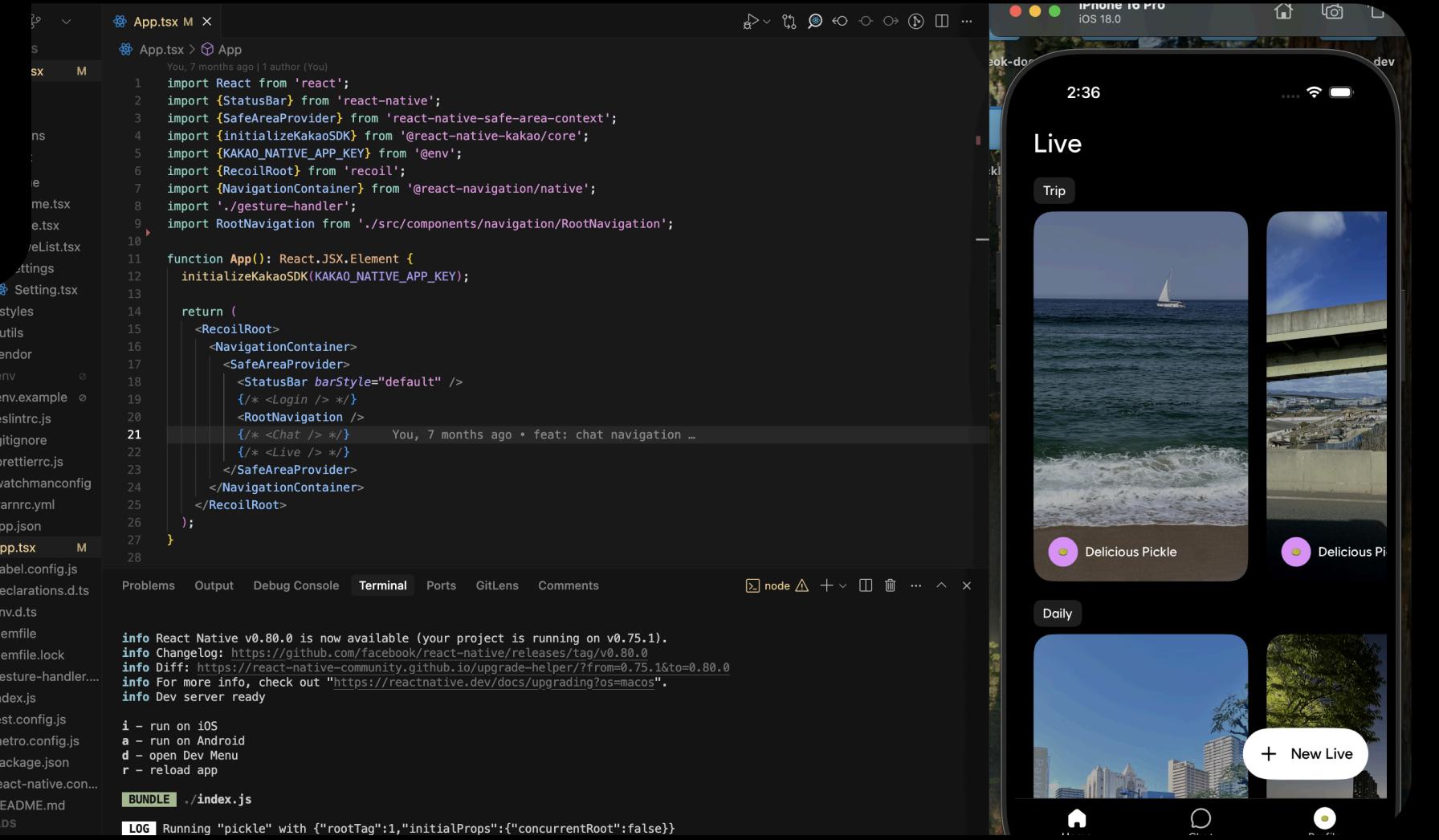
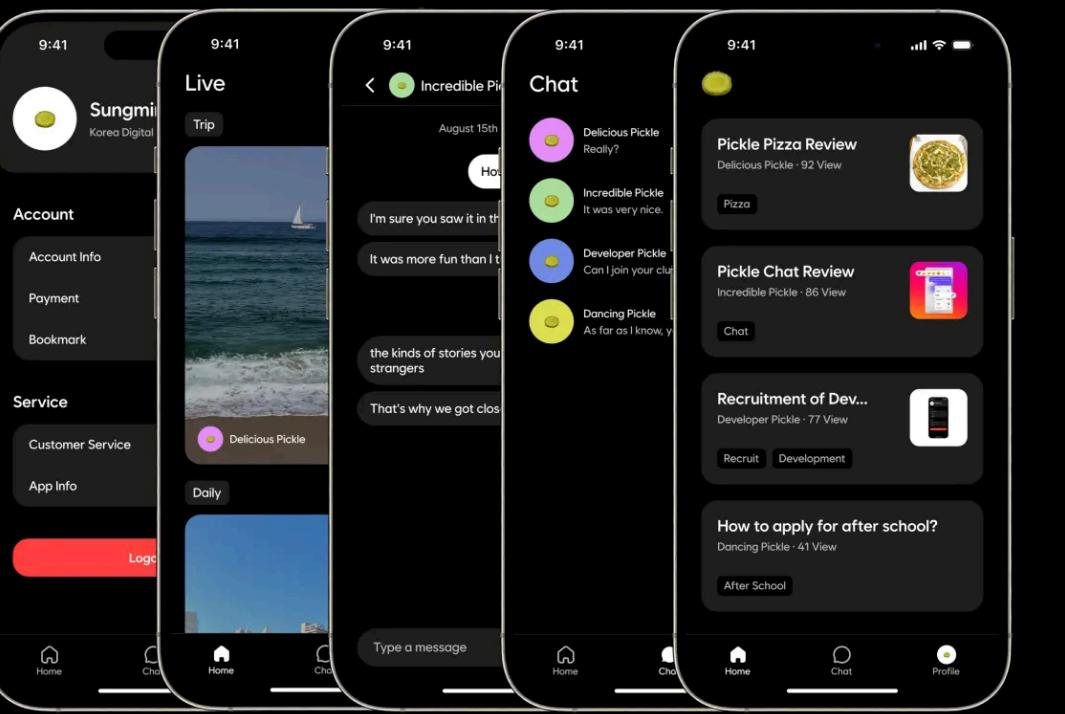
고등학교 네트워킹 서비스, 피클

 <https://github.com/pickle-team>

 <https://sid12g.dev/project/pickle>

## Pickle

Pickle is delicious.



App.tsx M

```
1  import React from 'react';
2  import {StatusBar} from 'react-native';
3  import {SafeAreaProvider} from 'react-native-safe-area-context';
4  import {initializeKakaoSDK} from '@react-native-kakao/core';
5  import {KAKAO_NATIVE_APP_KEY} from '@env';
6  import {RecoilRoot} from 'recoil';
7  import {NavigationContainer} from '@react-navigation/native';
8  import './gesture-handler';
9  import RootNavigation from './src/components/navigation/RootNavigation';
10
11 function App(): React.JSX.Element {
12   initializeKakaoSDK(KAKAO_NATIVE_APP_KEY);
13
14   return (
15     <RecoilRoot>
16       <NavigationContainer>
17         <StatusBar barStyle="default" />
18         {/*
19          <Login /> */
20          <RootNavigation />
21          {/*
22            <Chat /> */
23            <SafeAreaProvider>
24              <Chat />
25            </SafeAreaProvider>
26          </RootNavigation>
27        });
28    }
29
30  
```

Info React Native v0.80.0 is now available (your project is running on v0.75.1).  
Info Changes: https://github.com/facebook/react-native/releases/tag/v0.80.0  
Info Diff: https://react-native-community.github.io/upgrade-helper/?from=v0.75.1&to=v0.80.0  
Info For more info, check out "https://reactnative.dev/docs/upgrading?as=macos".  
Info Dev server ready  
i - run on iOS  
d - run on Android  
a - open Dev Menu  
r - reload app

BUNDLE | .index.js  
LOG Running "pickle" with {"rootTag":1,"initialProps":{"concurrentRoot":false}}

Pickle은 같은 고등학교 학생들이 모여 네트워크를 형성하고 소통할 수 있는 모바일 앱입니다. 같은 고등학교라는 공통된 배경을 가진 학생들이 보다 쉽게 연결되고, 서로의 관심사나 활동을 공유하며 의미 있는 관계를 맺을 수 있는 플랫폼을 제공하고자 개발했습니다.

이 프로젝트는 학교라는 제한된 물리적 공간에서 벗어나 학생들 간의 소통 범위를 확장하고자 하는 아이디어에서 출발했습니다. 같은 학교에 다니면서도 서로 모르고 지나치는 학생들이 많다는 점에 주목했고, 공통의 관심사나 활동을 통해 새로운 인맥을 형성할 수 있는 디지털 공간의 필요성을 느꼈습니다. 단순한 채팅 앱을 넘어서 학생들이 자신의 프로젝트나 활동을 소개하고, 비슷한 관심사를 가진 동료들을 찾아 협업할 수 있는 환경을 만들고 싶었습니다.

기술적으로는 모바일 프레임워크로 React Native를 선택했고, 웹 기반 관리자 도구나 사용자 지원 서비스를 위해 Next.js를 활용했습니다. 백엔드 API는 NestJS로 구축하였고, 데이터베이스는 MongoDB를 도입했습니다.

## Stacks

React Native

Nest.js

MongoDB

# 죽림고수

유전 알고리즘을 사용한 죽림고수 플레이

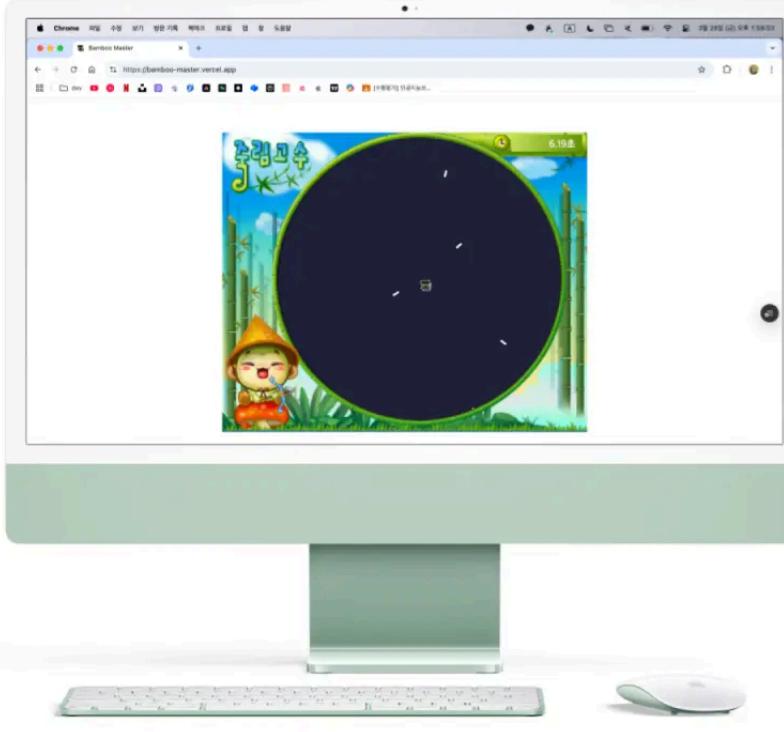
- GitHub: <https://github.com/SID12g/bamboo-master>
- GitHub: <https://github.com/SID12g/genetic-bamboo-master>
- Project: <https://sid12g.dev/project/bamboo-master>
- Post: <https://post.sid12g.dev/tech/posts/bamboo-master>
- Post: <https://post.sid12g.dev/tech/posts/genetic-network>
- Deployed: <https://bamboo-master.vercel.app>
- Deployed: <https://genetic-bamboo-master.vercel.app>

Stacks

Javascript

P5.js

Webpack



죽림고수는 리처드 도킨스의 '이기적 유전자'를 읽고 유전자의 특성과 유전 과정을 실제 게임을 통해 구현해보고자 시작되었습니다. 이기적 유전자에서 설명하는 유전자의 절대성과 다음 세대로 전해지려는 목적성을 유전 알고리즘으로 구현하는 것이 핵심 주제였고, 모 고등학교 과학 수업에서 진행된 크롬 공룡게임에 유전 알고리즘을 적용하는 프로젝트와 평소 죽림고수 게임을 즐겨하는 친구로부터 영감을 얻어 죽림고수를 플레이하는 인공 신경망을 유전시키는 프로젝트로 결정 후 개발하였습니다.

초기에는 단순히 랜덤하게 방향키를 입력하는 개체들을 유전시키면 될 것이라고 생각했지만, 실제 구현 과정에서 의미 있는 학습이 이루어지지 않아 인공 신경망을 도입하게 되었습니다. 평소 Frontend와 Backend 개발에 집중해왔던 터라 유전 알고리즘과 인공 신경망 영역은 생소했지만, 이번 프로젝트를 통해 유전 알고리즘의 실제 적용 방법과 신경망 구조에 대해 학습할 수 있었고, 개발 과정에서 겪은 어려움들을 주변 친구들의 도움을 받아 해결해나가면서 혼자서는 해결하기 어려운 영역도 다른 사람의 도움을 통해 극복할 수 있다는 것을 깨달았습니다.

# Next Image Blur

더 부드러운 UX 제공을 향하여

- [GitHub](https://github.com/SID12g/next-image-blur) <https://github.com/SID12g/next-image-blur>
- [Project](https://sid12g.dev/project/next-image-blur) <https://sid12g.dev/project/next-image-blur>
- [NPM](https://www.npmjs.com/package/next-image-blur) <https://www.npmjs.com/package/next-image-blur>
- [Example](https://next-image-blur-example.vercel.app) <https://next-image-blur-example.vercel.app>

Stacks

Next.js

Npm

Github Workflow



next-image-blur는 Next.js의 이미지 컴포넌트에서 블러 효과를 구현할 때 필요한 블러 데이터 URL을 자동으로 생성해주는 NPM 라이브러리입니다. Next.js에서 이미지에 placeholder blur 효과를 적용하려면 blurDataURL을 직접 제공하거나 프로젝트마다 해당 URL을 반환하는 함수를 제작하는 과정이 필요한데 이를 매번 제작하는 것이 번거로웠던 문제를 해결하고자 개발했습니다. 간단한 내장 함수 호출만으로 이미지 경로를 전달하면 자동으로 적절한 blurDataURL을 생성해주어, 보다 효율적으로 개발자들이 이미지 로딩 UX를 개선할 수 있도록 돋는 것이 이 라이브러리의 핵심입니다.

이 프로젝트의 가장 중요한 의미는 직접 오픈소스 라이브러리를 제작하고 NPM에 배포해본 첫 경험이었다는 점입니다. NPM 레지스트리에 배포하는 과정을 경험하면서 라이브러리 개발과 생태계에 대해 조금 더 이해할 수 있었습니다.

# Contribute

-  [toss/suspensive] docs(suspensive.org): add punctuation marks to a document #1168 (24.08.01)
-  [toss/suspensive] docs(suspensive.org): modify punctuation marks and spaces in the document #1179 (24.08.03)
-  [shuding/nextra] docs: fix meta tag theme color #3214 (24.09.09)

# About Me

-  <https://sid12g.dev>
-  <https://blog.sid12g.dev>
-  <https://www.linkedin.com/in/sid12g>
-  <https://www.rocketpunch.com/@sid12g>

-  Korea Digital Media High School
-  @SID12g
-  i@sid12g.dev

저의 포트폴리오를 검토해주셔서 감사합니다.  
오늘도 좋은 하루 보내시길 바랍니다.



## 저는 로켓펀치와 이렇게 만났습니다.

작년 처음 로켓펀치를 알게 되었을 때의 기억이 생생합니다. 저희 학교 선배님들이 로켓펀치를 활발히 사용하시는 모습을 보며 자연스럽게 관심을 갖게 되었습니다. 플랫폼을 탐색하면서 그동안 만나지 못했던 다양한 기수의 선배님들과 뛰어난 경력을 가진 개발자분들을 발견할 수 있었고, 이는 개발을 시작하는 저에게 큰 영감이 되었습니다. 어떤 사람들과 함께 성장해야 할지, 어떤 방향으로 나아가야 할지에 대한 명확한 비전을 세우는 데 로켓펀치가 소중한 나침반 역할을 해주었습니다.

## 더블에이스에 지원하는 이유

이제는 단순한 서비스 이용자를 넘어서, 더블에이스 팀에서 함께 성장하고 싶습니다. 더블에이스를 선택한 가장 큰 이유는 이곳이 개발자로서 성장하기에 최적의 환경이라고 확신하기 때문입니다.

로켓펀치는 수많은 개발자들의 성장 스토리가 모이는 플랫폼입니다. 저처럼 성장을 갈망하는 주니어 개발자부터 그 과정을 성공적으로 거쳐온 시니어 개발자까지, 다양한 레벨의 개발자들이 만나는 공간이기에 이 모든 성장의 여정을 가장 가까이서 지켜봐 온 더블에이스 팀이라면, 저를 성장할 수 있는 방향으로 이끌어주실 수 있으리라 믿습니다. 팀 구성원 모두가 축적해온 풍부한 경험과 노하우는 어디서도 얻기 어려운 소중한 자산이라고 생각합니다.

## 함께 성장하는 과정

물론 일방적인 도움만을 기대하지는 않겠습니다. 성장의 기회가 주어지기를 수동적으로 기다리기보다는, 제가 먼저 팀에 기여할 수 있는 방법을 찾아 실행하겠습니다. 한국디지털미디어고등학교에서 쌓아온 개발 지식과 경험을 바탕으로 팀의 목표 달성을 최선을 다하겠습니다. 특히 제가 가진 독특한 강점을 적극적으로 활용하고 싶습니다.

저는 고등학생입니다. 고등학생으로서 사회 경험은 부족할 수 있지만, 바로 그렇기 때문에 고등학생 사용자들의 마음을 누구보다 잘 이해할 수 있다고 생각합니다. 저희 학교만 봐도 많은 친구들이 다양한 채용 플랫폼에 가입해 프로필을 완성하고, 콘텐츠를 작성하거나 공유하며 적극적으로 활동하고 있습니다. 이들은 분명 로켓펀치의 핵심 타겟이 될 수 있는 잠재력 있는 사용자층입니다. 창업과 스타트업에 일찍부터 관심을 보이는 학생들을 로켓펀치로 연결할 수 있다면, 기존 사용자들과의 소통이 더욱 활발해질 것이고, 이는 플랫폼의 생태계를 더욱 풍성하게 만들 수 있을 것입니다. 저는 고등학생의 관점으로 어떻게 해야 학생들이 로켓펀치를 더 활발하게 이용할지 고민하며 팀에 기여하겠습니다.

## 더 나아가며

그리고 더 나아가, 단순히 개발자 한 명이 아니라, 팀의 비전과 가치를 함께 만들어가는 동료로 성장하고 싶습니다. 로켓펀치가 제게 영감을 주었던 것처럼, 저도 누군가에게 영감을 주는 사람이 되고 싶습니다. 더블에이스와 함께 새로운 가능성을 열어가며, 더 나은 플랫폼과 더 큰 성장을 만들어내는 여정에 기여하겠습니다.