



Birthday	1994 년 12 월 30 일
Email	f_hyang@naver.com
Mobile	010-2448-6579
Address	경기도 수원시 권선구 상탑로 66-17, 402 호
병역사항	없음

학력

2013. 03 ~ 2015. 02 숭의여자대학 시각디자인과 졸업(수료) / 3.98
2010. 03 ~ 2013. 02 용호고등학교 졸업

자격증

2015. 06 GTQ 한국생산성본부

교육 내용

2023. 10 ~ 2024. 01 프론트엔드 개발자 스터디
2023. 02 ~ 2023. 07 웹 애플리케이션 개발 프로젝트 기반 Full-Stack 개발자 양성과정
/한국소프트웨어기술진흥협회(KOSTA)
2022. 06 ~ 2022. 08 경기 메타버스 아카데미 / 경기콘텐츠진흥원
2017. 05 ~ 2021. 07 작가 교육 /충남문화산업진흥원 외 여러 곳
2015. 03 ~ 2015. 07 [NCS] 모바일 웹&앱 디자인(UI/ UX 디자인) / 더조은컴퓨터아트학원

수상 내역

2014 년 제 1 회 서울국제일러스트레이션 공모전 사단법인 서울미술협회 입선

경력사항

2022.08 ~ 2022.12	다운에프앤이	웹디자이너
2021.04 ~ 2022.07	브라키오 아카데미	작가(채팅소설)
2020.04 ~ 2021.01	교보문고	작가(웹소설)
2015.09 ~ 2016.10	이파트	웹디자이너

사용 언어 및 개발 환경

언어: HTML, CSS, JavaScript, TypeScript

라이브러리: Sass, Tailwind CSS, Redux, Redux-Saga, Redux-Toolkit, React-Query

프레임워크: React 17 버전, React 18 버전, Next.js 13 버전, Next.js 14 버전

데이터베이스: MongoDB, Firebase

링크

GitHub : <https://github.com/YOUNTAEHEE/yth-portfolio>

[프론트엔드 개발자 지원 동기]

‘디자이너에서 개발자로!’

웹디자이너 일을 할 때 개발자와 소통하면서 일한 적이 있는데 그때 개발자라는 직업에 호기심을 가졌고, 나중에는 직접 사이트를 만들어보고 싶은 마음이 생겨서 개발 세계에 발을 들이게 되었습니다. 그래서 KOSTA 에서 진행하는 풀스택 개발자 수업을 들었습니다. KOSTA 에서 프로젝트를 진행하면서 프론트엔드 개발 분야가 저한테 맞다는 생각을 하게 되었고 프론트엔드 분야를 더 깊이 있게 공부를 하고 싶다는 생각을 했습니다. 그래서 KOSTA 를 수료하고 스터디 모임에 들어가 프로젝트를 진행하면서 더욱 깊이 있는 공부를 했습니다.

[프론트엔드 개발자 윤태희]

‘프론트엔드 개발자가 되기 위해’

KOSTA 에서는 HTML, CSS, JavaScript, React 를 배우긴 했으나 부족한 부분이 있어서 수료 후 스터디를 하면서 프론트엔드 분야를 깊이 있게 파고들었습니다. HTML, CSS, JavaScript 와 TypeScript 를 공부했고, Sass, module.sass, Tailwind CSS 까지 경험해 봤습니다.

React 프로젝트에서 Redux 를 사용하다 Redux-Saga 라는 더 나은 상태 관리 라이브러리를 알게 되어 사용도 해보고 그러다 코드의 복잡성 때문에 Redux-Toolkit 도 사용해 봤습니다. 그 후에 Redux-Toolkit 이 예전 비동기 데이터를 공유하고 있다는 사실을 알고 React-Query 로 상태 관리를 하며 각 라이브러리의 특성과 활용법을 체득했습니다.

데이터베이스로 MongoDB, Firebase 를 사용하면서 Next.js 13 버전에서의 서버 응답 처리 방식인 api-router 와 Next.js 14 버전의 server action 에 대한 경험도 쌓았습니다.

React, Next.js 를 공부하면서 CSR 방식은 초기 로딩 속도가 느리지만 빠른 페이지 전환을 할 수 있다는 것과 SSR 방식은 초기 로딩이 빠르고 검색엔진 최적화가 용이하다는 사실을 알 수 있었습니다.

웹사이트 개발에 있어서는 반응형 및 다크 모드 전환과 같은 사용자 경험에 중점을 두고 구현해 보기도 했습니다.

프로젝트 진행할 때 커스텀 훅을 제작해 코드의 중복을 방지할 수 있었습니다. 나중에는 코드의 안정성을 높이기 위해 TypeScript 를 써보기도 했습니다.

완성된 React 프로젝트를 Figma 로 설명서를 제작하면서 전체 과정을 정리하고 이해도를 높여보기도 했습니다.

[성격 장단점]

‘하면 결국 된다.’

저의 장점은 쉽게 포기하지 않는다는 것입니다.

프로젝트 진행 시 메인 내 여러 섹션 중 보려고 하는 섹션에 도착하기 전에 섹션에 해당하는 버튼이 활성화가 되어야 하는데 섹션에 도착하면 버튼이 활성화가 되어 모션 효과를 준 것이 늦게 나타나는 문제가 발생한 적이 있습니다. 하지만 끝까지 묻고 늘어져 결국에는 섹션에 도착하기 전에 버튼이 활성화가 되어 모션이 미리 동작하게끔 구현을 한 적이 있습니다. 그런 저의 장점으로 개발자로서 프로젝트를 진행할 때 포기하지 않고 끝까지 구현해내려 노력하겠습니다.

[개발자로서 포부]

‘성장하는 개발자가 되겠습니다.’

개발자로서 사용자 경험을 중시하며 뛰어난 인터페이스를 제공하기 위한 공부를 하고 연구할 것입니다. Atomic 패턴을 활용하여 개발하는 연습을 통해 재사용성, 유지 보수성을 높이려는 노력을 하는 등 뛰어난 역량 높은 개발자로 성장하기 위한 목표를 잡고 나아가며, 어제보다 더 나은 모습을 보여줄 수 있는 개발자가 되겠습니다.