



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: React 17 버전, React 18 버전, Sass, Tailwind CSS, Redux, Redux-Saga, Redux-Toolkit, React-Query

프레임워크: 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 생각하여 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. TypeScript, Tailwind CSS, Sass, module.sass, Next.js 를 공부했고 Redux, Redux-Saga, Redux-Toolkit, React-Query 라이브러리를 이용해서 프로젝트를 진행했습니다.

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.

웹사이트 개발 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 라이브러리를 활용하였고, 반응형 및 다크 모드 전환과 같은 사용자 경험에 중점을 두고 구현해 보기도 했습니다. 커스텀 훅을 제작해 코드의 중복을 방지할 수 있었습니다.

React, Next.js 로 개발하면서 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.

[개발자 윤태희의 장점]

‘하면 결국 된다.’

저의 장점은 쉽게 포기하지 않는다는 것입니다.

프로젝트 진행 시 모션 부분에서 문제가 발생한 적이 있습니다. 하지만 끝까지 물고 늘어져 결국에는 모션이 동작하게끔 구현을 한 적이 있습니다. 그런 저의 장점으로 개발자로서 프로젝트를 진행할 때 포기하지 않고 끝까지 구현해 내려 노력하겠습니다. 그리고 디자이너로 일할 때 업무의 특성상 깔끔하게 정의 내릴 수 없는 요구 사항을 반영해야 할 때가 많았습니다. 저는 시간이 조금 더 걸리더라도 사전에 소통을 충분히 하는 것이 중요하다고 생각해 시간을 조금 더 할애하여 요구 사항을 구체화하려고 노력했고 그 덕분에 고객이 만족할 만한 결과물을 낼 수 있었습니다. KOSTA 에서 팀 프로젝트를 했었을 때도 프로젝트의 완성도를 높이기 위해 팀원들과 많은 소통을 해 좋은 결과물을 낸 경험이 있기 때문에 회사에서 개발을 할 때도 원하는 결과물을 내기 위해 적극적으로 소통을 하려고 노력할 것입니다.

[개발자로서 포부]

‘성장하는 개발자가 되겠습니다.’

작가로 처음 활동할 때 독자들이 뭘 원하는지 몰라서 조회수가 많이 안 나왔었는데 독자들이 읽고 싶을 만한 책을 쓰기 위해

공부하고 연구하면서 두 번째 작품을 쓰니까 독자들이 더 많이 봐준 경험을 한 적이 있습니다. 그렇게 계속 성장하려고 노력했듯이 프론트엔드 개발자로서 사용자 경험을 중시하며 뛰어난 인터페이스를 제공하기 위해 노력할 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.