


이미숙 경력

1998 (26세)


이메일 chan4871@gmail.com | 휴대폰 010-4282-4871 | 전화번호 010-4282-4871

주소 (35335) 대전 서구 도산로

 경력


엑스포유치원

총 5년 1개월


 학력


에듀사이버학점은행제

대학교(4년) 재학중

 희망연봉

회사내규에 따름

 포트폴리오

 <https://chan4871.git...>

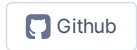
간략 소개

안녕하세요. 사용자 경험을 중심에 둔 사고와 소통하는 힘을 가진 프론트엔드 개발자입니다.

5년간 유치원 교사로 일하며 다양한 사람들과 협력하고 문제를 해결하는 경험을 쌓았습니다.

이후 실무 중심의 팀 프로젝트를 통해 웹 구조 설계, UI/UX 개선, 컴포넌트 기반 개발 역량을 길렀으며, 현재도 컴퓨터공학 기반 지식을 학습하며 기술적 깊이를 더해가고 있습니다.

새로운 환경에도 유연하게 적응하며, 팀과 사용자 모두에게 긍정적인 영향을 주는 개발자가 되고자 합니다.



핵심 역량

- HTML, CSS, JavaScript를 활용한 반응형 웹 페이지 제작
- 컴퓨터공학 기초 CS 지식 학습 (자료구조, 알고리즘, 객체지향, 운영체제 등)
- React 기반의 SPA 구현 및 컴포넌트 설계 가능
- REST API 연동(fetch) 및 비동기 처리 경험
- Git을 활용한 버전 관리 및 팀 프로젝트 협업 능력

나의 스킬

Java

C

HTML5

CSS3

JavaScript

React

RestAPI

GitHub

Git Bash

문서작성

Bootstrap

Web API

Python


SCSS

JSX

경력 총 5년 1개월

2020.03 ~ 2025.03

5년 1개월

 엑스포유치원

사립유치원 · 정교사 5년차 · 유아교육

연 2회, 4주간의 '프로젝트 교수법' 기반 수업 기획 및 운영

유아 중심의 활동 설계와 창의적 교육 콘텐츠 개발을 주도

학부모 대상 상담 및 커뮤니케이션 업무 경험
5~15명 규모의 교사 팀과의 협업을 통한 수업 및 행사 기획

학력 대학교(4년) 재학중

2025.05 ~ 재학중 **에듀사이버학점은행제** 컴퓨터공학
인정학력 4년제 | 지역 대전

2017.03 ~ 2020.03 졸업 **대덕대학교(2·3년제)** 유아교육

경험/활동/교육

2025.03 ~ 2025.08 **그린컴퓨터아트학원** 교육이수내역

- HTML, CSS/SCSS, JavaScript를 활용한 사용자 친화적인 UI/UX 설계 및 개발
- 컴포넌트 기반 아키텍처 설계(React) 및 디자인 시스템 운영 경험
- Rest API 관련 지식 습득 및 연동 경험
- 프론트엔드 프레임워크 및 라이브러리 활용 경험
- 웹표준, 웹접근성 등에 대한 지식을 바탕으로 한 웹사이트 구현(반응형 포함)
- 포트폴리오용 개인 프로젝트 2건, 팀 프로젝트 2건 수행

자격/어학/수상

2025.06 **웹디자인기능사** 최종합격 | 한국산업인력공단

2020.02 **유치원정교사2급** 최종합격 | 교육인적자원부

2020.02 **보육교사2급** 최종합격 | 여성가족부

포트폴리오 및 기타문서

포트폴리오 <https://chan4871.github.io/portfolio/>

작업기간 2025.07.01~2025.07.03 | 작업인원 1명

작업 툴 HTML,SCSS,JavaScript

작품소개 프론트엔드 직무를 목표로 그동안 기획, 디자인, 개발까지 주도적으로 수행한 프로젝트를 담은 포트폴리오입니다. 실제 사용자 경험을 고려한 구조와 기능 구현에 집중하였으며, 실무에 적용 가능한 기술 역량을 갖추고 있습니다.

자기소개서

성장 과정

"만드는 일에서 찾은 나만의 길"

어릴 적부터 저는 배우는 것을 좋아했고, 무엇보다 '무언가를 직접 만들어내는 경험'에서 큰 즐거움을 느꼈습니다. 컴퓨터 역시 그중 하나였습니다. 초등학교 시절, 무슨 말인지 전혀 이해하지 못하면서도 컴퓨터공학책을 뒤적이며 상상의 나래를 펼쳤던 기억이 아직도 생생합니다. 당시에는 그것이 막연한 흥미에 불과했지만, 그 감정은 오랜 시간제 안에서 조용히 숨 쉬고 있었습니다.

한편, 중·고등학교 시절 봉사활동을 통해 만난 아이들은 저에게 또 다른 감동을 안겨주었습니다. 아이들의 눈빛과 웃음 속에서 느낀 순수함은 곧 마음을 움직였고, 자연스럽게 "아이들과 함께하는 삶"을 꿈꾸게 되었습니다. 그렇게 유아교육과에 진학했고, 졸업 후에는 유치원 교사로 5년간 근무하며 원하던 삶을 살아갔습니다.

아이들과의 하루하루는 따뜻하고 소중했습니다. 특히 저는 프로젝트 수업을 준비하거나 계절마다 교실 환경을 꾸미는 과정에서 창의적인 시도와 결과물을 함께 만들어가는 기쁨을 자주 느꼈습니다. 어느 봄, 바다를 좋아하던 한 아이와 함께 교실 전체를 바닷속 세계로 재구성했던 경험은 지금도 제게 특별한 기억으로 남아 있습니다. 단순히 교육 활동 그 이상으로, 상상을 실현하고, 아이의 눈높이에 맞춰 구현해 내는 과정을 진심으로 즐기고 있었던 것입니다.

그 즐거움은 우연한 계기로 다시 '컴퓨터'와 연결되었습니다. 프로젝트 수업의 결과를 꾸미기 위해 포토샵과 삽화를 배우던 중, 웹디자인 수업에서 HTML, CSS, JavaScript를 접하게 되었습니다. 그리고 첫 양상 창을 직접 구현해 보던 날, 화면에 작동하는 순간의 전율은 단순한 재미를 넘어서 아주 깊은 확신을 심어주었습니다. "더 알고 싶다. 더 만들고 싶다."라는 감정은 너무 자연스러웠고, 정말로 좋아하는 것이 무엇인지 다시금 깨닫게 된 순간이었습니다.

유치원 교사로서의 삶은 분명 안정적이었고, 아이들을 올바르게 교육하는 일은 의미 있는 시간이었습니다. 하지만 어느 순간, 점점 '지금보다 더 깊이 몰입할 수 있는 일'을 찾고 있다는 사실을 깨달았습니다. 그렇게 즐기며 좋아하는 일을 마주한 순간, 더 이상 망설일 이유는 없었습니다. 그저 가능성을 좇는 것이 아니라, 이미 내가 사랑하고 있는 것을 선택하고 있었던 것입니다.

지금 저는 더 나은 사용자 경험을 만드는 개발자가 되기 위해 매일 배우고, 시도하고, 구현해 나가고 있습니다. 아이들의 세상을 교실에 펼쳐놓던 시절의 설렘은, 이제 화면 속에서 사용자의 여정을 디자인하는 기쁨으로 바뀌었고, 이 여정은 앞으로도 계속될 것입니다.

성격의 장단점

"낯선 것을 두려워하지 않는 집요함과 유연한 자세"

처음 프로그래밍을 배우기 위해 시작했을 때, C언어나 Java에서 다루는 포인터와 메모리 주소는 저에게 외계어처럼 느껴졌습니다. 복잡한 개념 앞에서 당황스럽기도 했지만, 저는 '모르겠다'에서 멈추기보다는 '왜 모르지?'라는 질문을 스스로 던지며 끝까지 파고드는 성향이 강합니다.

더 쉽게 접근하고 싶어 '코드 원숭이' 같은 학습 툴을 활용했고, 그렇게 추상적으로만 느껴졌던 개념들이 점점 머릿속에 구체적인 그림으로 그려지기 위해 시작했습니다. 이런 방식은 단순히 정보를 외우는 것이 아니라, 이해하며 체화하는 학습법으로 저에게 잘 맞는 방법이 되었습니다.

이러한 성향은 AOMG 재단장 프로젝트에서도 그대로 드러났습니다. 프로젝트 진행 중, 처음으로 GSAP이라는 애니메이션 라이브러리를 사용하게 되었는데, 스크롤에 따라 콘텐츠가 자연스럽게 움직이도록 구현하고 싶었습니다. 처음 접한 기술이었지만, 저는 개발자 도구를 열어 참조 사이트의 구조를 직접 분석하며 어떻게 동작하는지 하나씩 뜯어보았습니다.

관련 자료를 찾아보고 다양한 코드를 실험해 보는 데에는 시간 가는 줄도 모르게 빠져들었습니다. 완전히 새로운 라이브러리였지만, 시행착오를 반복하며 제가 원

하는 상호작용을 직접 구현해 낼 수 있었고, 짧은 시간 동안 몰입했던 그 경험은 지금도 인상 깊게 남아 있습니다.

그 과정을 통해 저는 단순히 기능을 따라 구현하는 수준을 넘어서, 구조를 이해하고 설계하는 감각을 쌓을 수 있었고, 익숙하지 않은 기술을 빠르게 내 것으로 만들어가는 자신감도 얻을 수 있었습니다.

익숙하지 않다는 이유로 멈추기보다는, 어떻게든 이해하고자 반복해 보고 실험해 보는 자세와 함께 이런 배움에 대한 끈기와 유연함은 앞으로 개발자로서의 성장에서도 제게 큰 힘이 될 것이라고 믿습니다.

직무 경험 및 교육 활동

"프로젝트로 다져진 실천 감각과 문제 해결력"

사용자에게 진정한 가치를 제공하는 서비스를 만들고자, 저는 실무에 가까운 환경에서 꾸준히 역량을 쌓아가고 있습니다. 전담부 개발자로서 참여한 팀 프로젝트에서는 팀장 역할을 맡아 전체 프로젝트 진행과 협업을 책임졌습니다.

'노티드' 웹사이트 재디자인 작업에서는 기존 사이트 구조를 면밀히 분석하고, 사용자 흐름에 맞춰 재설계했습니다. 더불어 스타일 가이드와 컴포넌트 설계를 체계적으로 정리해 코드의 유지 보수성과 확장성을 크게 높였습니다. 짧은 기간 내 효율적인 역할 분담과 소통으로 높은 완성도를 끌어냈으며, 사이드 검색창에서는 해시태그 클릭 시 자동으로 검색어가 입력되는 기능을 구현해 사용자 경험을 세심하게 개선했습니다.

이 경험은 단순한 기능 구현을 넘어 '사용자가 왜 이 기능이 있어야 하는지', '어떻게 하면 더 편리할지'를 깊이 고민하는 개발자로 성장하는 계기가 되었습니다.

또한, C와 Java를 통해 프로그래밍의 기초 개념을 익혔으며, 현재는 컴퓨터공학 전공과목에서 알고리즘, 자료구조, 객체지향 프로그래밍 등 핵심 이론을 학습하며 기술적 토대를 다지고 있습니다. 이러한 학습 과정은 변화하는 개발 환경에 유연하게 대응할 수 있는 힘이 되고 있습니다.

저의 강점은 현장에 곧장 적용할 수 있는 실무 역량과 함께, 지속적인 학습을 향한 열정입니다. 앞으로도 팀원들과 적극적으로 소통하며, 견고하고 효율적인 코드를 작성하는 개발자로 성장해 나가겠습니다. 사용자와 조직 모두에게 긍정적인 영향을 주는 전담부 개발자가 되겠습니다.

지원 동기

"사용자에게 닿는 개발, 그 시작에 서고 싶습니다"

제가 개발자가 되기로 결심한 가장 큰 이유는 '누군가의 삶을 조금 더 편리하게 만들 수 있다'는 가능성에 매료됐기 때문입니다.

아이들과 함께 교실을 꾸미며, 한 아이의 상상 속 세상을 현실로 만드는 과정에서 느꼈던 그 뿌듯함처럼, 전담부 개발은 사용자와 직접 닿는 경험을 만들어내는 일 이기에 저에게 특별한 의미가 있습니다.

실제로, 프로젝트를 진행하면서 '사용자가 이 기능을 어떻게 느낄까', '이 경험이 얼마나 편리할까'를 끊임없이 고민하며 사용자에게 실질적인 가치를 완성하는 과정에서 큰 보람을 느꼈습니다.

저는 단순히 기능을 구현하는 것을 넘어, 사용자의 불편을 해소하고 실질적인 가치를 제공하는 서비스를 만드는 데 집중합니다. 이러한 목표를 이루기 위해, 현장에서 실무 역량을 꾸준히 쌓으며 변화하는 기술과 환경에도 유연하게 적응하고자 노력하고 있습니다.

앞으로도 사용자 중심의 경험을 설계하며, 소통과 협업을 통해 견고하고 효율적인 개발을 실천하는 개발자가 되겠습니다.

입사 후 포부

"신뢰받는 팀원으로, 유연하고 단단하게 성장하겠습니다"

저는 5년간 유치원 교사로 일하며 아이들과 부모님, 그리고 5명의 동료 교사와 매일 소통하고 협력해 왔습니다. 행사 준비와 교육 프로그램 기획을 함께하며 창의적인 아이디어를 제안하고, 팀 내 역할을 유연하게 조정하며 효율적인 협업을 이끌었습니다. 특히, 15명의 전체 교사가 함께 움직이는 큰 행사를 앞두고도 침착하게 소통하며 계획을 조율했고, 일정 내에 완성도 높은 결과를 만들어낸 경험이 여러 번 있습니다.

무엇보다 저는 '작은 것에서 생기는 사고를 방지하는 세심함'이야말로 현장에서의 신뢰를 만든다고 믿습니다. 유치원은 예기치 않은 상황이 자주 발생하는 곳이었

지만, 저는 늘 아이들의 동선을 예의주시하고, 사전에 규칙을 정해 소통하는 습관을 들였습니다. 그 결과, 5년 동안 제가 맡은 반에서는 단 한 건의 큰 사고도 발생하지 않았습니다. 이는 꼼꼼함과 책임감을 기반으로 한 저만의 업무 태도라 자부합니다.

입사 후에도 이 같은 태도를 이어가며 팀원들과 유연하게 협업하고, 작은 규칙부터 놓치지 않는 꼼꼼함으로 조직에 안정감을 더하는 개발자가 되겠습니다. 실무 속에서 더욱 견고하게 성장하며, 사용자와 팀 모두에게 신뢰받는 프론트엔드 개발자가 되겠습니다.