


---

입 사 지 원 자  
프 룬 트 엔 드  
김 도 연

# 이 력 서

( 희망연봉 : 면접시 협의/회사 내규에 따름 )

( 지원 부문 : 프론트엔드 )

	성 명	김 도 연	한 자	金 度 延
	생년월일	2003년 01월 25일	연 령	만 22세
	E-mail	nsa10050@gmail.com		
	휴 대 폰	010-9505-5563	비상연락처	(부) 010-4189-9003
	주 소	서울특별시 동작구 사당로16마길 69 101호		

## 1. 학력사항

년 / 월	학 교 명	학 과	구 분
2022년 03월 ~ 2024년 02월	계원예술대학교	디지털미디어디자인과	졸업
근로장학생: 2022년 03월 ~ 2022년 11월, 교내 사무실 행정 지원			
2019년 03월 ~ 2022년 02월	동작고등학교		졸업
봉사활동 : 2019년 08월, 행운동 성당 데이케어센터, 환경 조성 및 복지활동 보조, 레크레이션 진행			

## 2. 교육사항

년 / 월	교 육 과 정	교 육 기 관	비 고
2024년 12월 ~ 2025년 06월 (750시간)	프론트엔드(React, PHP), 플러터(Flutter)활용 웹&앱개발	그린컴퓨터 아카데미 역삼	수료
JavaScript + ES6 / React.js 활용, PHP 웹 어플리케이션 Laravel을 활용한 실무 환경 구축 UI구현 Flutter(Dart/Firebase) 활용			

## 3. 포트폴리오

깃허브	<a href="https://github.com/dododoodo">https://github.com/dododoodo</a>
노션	<a href="https://www.notion.so/21c8138b09308075b2d4e3768aeca342?source=copy_link">https://www.notion.so/21c8138b09308075b2d4e3768aeca342?source=copy_link</a>
포트폴리오	<ul style="list-style-type: none"><li>컨셉 : 픽셀을 이용한 디자인과 블랙&amp;화이트의 대비</li><li>사용 프로그램 : React, Javascript, Git, Github, Vercel, Figma</li><li>제작 기간 : 2025-06-18 ~ 2025-06-24</li><li>기여도 : 100%</li><li>URL : <a href="https://portfolio-eta-neon-58.vercel.app/">https://portfolio-eta-neon-58.vercel.app/</a></li></ul>

4. 직무능력사항

Lagnuage	HTML/CSS	시맨틱 태그를 활용한 웹 구조 설계 및 마크업 구현 경험 웹 표준 및 접근성을 고려한 정적 웹 페이지 제작 가능
	Javascript	DOM 조작 및 이벤트 처리 중심의 동적 웹 페이지 구현 경험 비동기 처리 및 JSON 데이터 활용 경험
	JQuery	jQuery 라이브러리를 이용한 반응형 UI 및 이벤트 핸들링 구현 경험
	Dart	비동기 통신 기반 데이터 처리 및 동적 콘텐츠 로딩 구현 경험
	SQL	기본 쿼리 작성 및 CRUD 설계, 간단한 데이터 모델링 경험
framework	React	React 컴포넌트를 활용한 SPA 기반 웹 UI 구축 경험 상태관리 라이브러리(Zustand 등) 사용 경험
	Flutter	Flutter 기반 앱 구현, Dart를 활용하여 상태 관리 및 비동기 처리 경험
Database	MySQL	SQL 문법을 활용한 CRUD 및 데이터베이스 설계 경험
	MongoDB	공공 API 연동 시 데이터 임시 저장 용도로 활용한 경험
Tool	Git, GitHub	Git 기반 버전 관리 및 GitHub를 활용한 협업 경험
	Vercel	GitHub 저장소와 연동하여 프론트엔드 프로젝트를 배포한 경험
	Figma	웹 또는 앱 UI/UX 시안 협업, 발표 자료 구성 경험
	Adobe (Photoshop/ Illustrator)	UI 디자인, 로고 및 오브젝트 제작 등 그래픽 작업에 활용한 경험
	Adobe (Premiere Pro/After Effects)	영상 편집 및 모션 그래픽 작업 사용 경험
	3d max	간단한 3D 모델링, 렌더링 및 애니메이션 제작 경험
	Unity / C#	Unity 기반 3D 게임 제작 및 C# 스크립트를 활용한 오브젝트 제어 경험
ETC	Notion	프로젝트 기록, 일정 공유, 산출물 정리 등으로 활용
	MS Office (Word/PPT)	문서 작성, 보고서 및 발표 자료 구성 경험

5. 경력사항

근 무 기 간	회 사 명	직 무
2023년 05월 ~ 2025년 08월	사당 e그린치과의원	환자 응대 및 업무, 의료기기 정리 및 환경 관리
2024년 01월 ~ 2024년 12월	Poke all day 포케 숯불대점 (아르바이트)	고객 응대 및 매장 관리, 음식 제조 및 식재료 관리
2023년 12월 ~ 2024년 08월	GS25 편의점 사당녹천점 (아르바이트)	매장 관리 및 고객 응대
2022년 06월 ~ 2023년 02월	CU 편의점 동작중앙점 (아르바이트)	매장 관리 및 고객 응대

# 자 기 소 개 서

<b>지 원 동 기</b>	<p style="text-align: center;"><b>“보여주는 것에서 ‘함께 만드는’ 것으로”</b></p> <p>고등학교 시절 영상 동아리 활동을 통해 ‘보여주는 콘텐츠’에 매력을 느끼며 모션 그래픽 전문가를 꿈꾸며 디지털미디어디자인학과에 진학했습니다. 하지만 학과 수업을 통해 단순히 정보를 전달하는 영상보다 사용자와 직접 상호작용하는 웹과 앱 개발에 더 큰 흥미를 느꼈고, 자연스럽게 프론트엔드 개발이라는 새로운 목표를 설정하게 되었습니다.</p> <p>저는 다양한 분야에 대한 호기심과 욕심이 많은 사람입니다. 영상, 게임, 3D 디자인, 웹 개발까지 폭넓은 경험을 쌓으며 사용자 중심 사고와 표현 역량을 길러왔습니다. 특히 프론트엔드 개발은 디자인, 기획, 사용자 경험, 기술 구현까지 모두 연결되는 종합 예술이라고 생각합니다. 제가 그동안 쌓아온 다면적인 경험은 프론트엔드 개발자로서 이 복합적인 역할을 이해하고 구현하는 데 있어 강력한 기반이 될 것이라 자신합니다.</p> <p>프론트엔드 개발자는 사용자와 회사 사이에서 양측의 요구를 이해하고 조율하며 최적의 해답을 제시하는 역할이라고 믿습니다. 관찰하고 분석하며, 개선점을 제안하는 것을 두려워하지 않는 저의 강점을 바탕으로 사용자와 기업 모두가 만족할 수 있는 ‘경험 중심의 인터페이스’를 구현하는 개발자로 성장하고 싶습니다.</p>
<b>인 생 관/가 치 관</b>	<p style="text-align: center;"><b>“책임감과 소통으로 성장하는 사람”</b></p> <p>성인이 된 이후 단 하루도 쉬지 않고 다양한 아르바이트를 경험해 왔습니다. 편의점처럼 혼자 매장을 책임지는 환경부터 팀 단위로 움직이는 음식점까지 대부분의 근무지에서 매니저 역할을 맡아왔습니다. 그 과정에서 어떤 일이든 끝까지 책임지고 해내려는 태도를 자연스럽게 익혔습니다. 장기 근무 중 익숙함에 흐트러질 때도 있었지만, 맡은 역할을 스스로 되새기며 초심을 다졌고, 고객과 꾸준히 소통하면서 현장 중심 사고와 의사소통의 중요성을 몸소 배울 수 있었습니다.</p> <p>또한, 어머니를 도와 약 2년간 치과에서 근무했던 경험도 있습니다. 처음에는 지식 없이 시작했지만, 부족한 점을 인정하고 피드백을 받아들이며 배우는 자세를 키웠습니다. 꾸준한 노력 끝에 환자 응대와 기본 업무를 혼자서 해낼 수 있을 만큼 성장했고, 이를 통해 책임감과 소통의 가치를 다시 한번 깊이 깨달았습니다.</p> <p>이처럼 저는 책임감 있게 주어진 일에 임하고, 소통을 통해 더 나은 결과를 만들어가는 것을 중요한 가치로 삼고 있습니다. 앞으로도 어떤 환경에서도 책임감과 소통으로 성장하는 사람이 되고자 합니다.</p>
<b>교 육 활 동 (경 험 사 항)</b>	<p style="text-align: center;"><b>“완벽보다 완성, 혼자가 아닌 함께”</b></p> <p>전공 특성상, 기획, 디자인, 개발까지 전반적으로 배우다보니, 작업을 시작할 때 모든 요소를 꼼꼼하게 짚고 넘어가려는 완벽주의 성향이 강했습니다. 하지만 그로 인해 작업 속도가 느려지고 일정이 지연되는 문제를 겪으면서, 협업 과정에서는 완성 후 점진적 개선이 중요하다는 것을 직접 체감했습니다. 이후 빠르게 전체 틀을 완성하고 점진적으로 완성도를 높이는 방식으로 작업 방식을 개선하게 되었습니다.</p> <p>대학교 졸업 작품 프로젝트에서 5명의 팀원 중 유일하게 개발을 담당하게 되면서 책임감과 협업의 중요성을 깊이 깨달았습니다. 실무처럼 기획과 디자인이 마무리된 뒤 본격적으로 개발에 착수했기 때문에 기다리는 시간이 불안했고, 모든 개발을 혼자 감당해야 한다는 부담도 컸습니다. 하지만 팀원들과 적극적으로 소통하고 주변 사람들의 도움을 받으며 프로젝트를 완수했고, 결과적으로 학과</p>

	<p>우수작으로 선정되는 성과를 얻었습니다.</p> <p>이러한 경험을 통해 개발자로서 필요한 일정 관리 능력과 협업 태도를 체득할 수 있었습니다. 이후 프론트엔드 개발자 과정에서도 프로젝트마다 혼자가 아닌 팀과 함께 완성하는 개발자라는 목표를 가지고 임할 수 있었습니다.</p>
성 격 장 점 및 단 점	<p style="text-align: center;"><b>“소통을 여는 솔직함”</b></p> <p>저는 솔직하게 의견을 표현하는 성격 덕분에 팀 내에서 문제 상황을 빠르게 파악하고 해결 방안을 제시하는 데 강점이 있습니다. 하지만 한때는 상대방의 입장을 충분히 고려하지 못하고 직설적으로 의견을 전달해 오해를 사는 경우도 있었습니다. 프론트엔드 개발 공부와 팀 프로젝트를 경험하며, 개발자에게는 솔직함 못지않게 소통 방식이 중요하다는 것을 깨달았습니다. 특히, 개발 과정에서 디자이너, 기획자, 백엔드 개발자 등 다양한 직무와 협업해야 하기에 상대방의 관점도 이해하고 존중하는 태도를 갖추기 위해 노력해왔습니다.</p> <p>지금은 솔직함을 기반으로 하되, 상대방의 입장과 팀 목표를 고려한 소통 방식으로 협업 과정에서 원활한 피드백 전달과 문제 해결에 기여하고 있으며, 앞으로도 개발자와 사용자, 팀원 간의 원활한 연결고리가 되는 개발자로 성장하고자 합니다.</p>
입 사 후 포 부	<p style="text-align: center;"><b>“킵을 더하는 통깨처럼, 사용자 경험을 완성하는 개발자”</b></p> <p>음식의 마무리에 비주얼과 풍미를 더하는 ‘통깨’처럼, 단순히 화면을 구현하는 것에 그치지 않고, 사용자 경험을 조화롭게 완성하는 섬세한 디테일을 놓치지 않고, 팀워크에 긍정적인 에너지를 더하는 프론트엔드 개발자가 되고자 합니다.</p> <p>효율적인 코드 작성뿐만 아니라 유지보수성과 확장성, 접근성과 재사용성을 고려한 구조적인 개발을 지향합니다. 기획자, 디자이너, 백엔드 개발자와의 협업 속에서 끊임없이 소통하고, 팀 전체의 완성도를 높이는 역할을 맡고 싶습니다.</p> <p>입사 후에는 이러한 강점을 바탕으로 팀의 신뢰를 얻고, ‘통깨’와 같이 작지만 꼭 필요한 존재로서 개선을 이끌며, 자랑스러운 회사의 일원으로 성장하겠습니다.</p>

위에 기재한 사항은 사실과 다름이 없습니다.

2025 년 07 월 10 일

성 명 : 김도연 김도연