

프론트엔드, 신입은 어떠세요.....?

(경력) 이라고 분명히 써져 있었지만 경력이 없더라도
일단 지원이라도 해보자 싶어서 이 글을 쓰고 있습니다.

CSS3 animation을 주로 사용하여 intro 페이지를
다급히 똑딱똑딱 만들어서 포트폴리오로 첨부하였고,
거기에서 이어지는 글을 쓰려고 합니다.

(라고 말하면서 CSS데미들이 깨지면 어쩌나 덜덜 떨고 있습니다...)

triple major?

저는 2개 학교에서 3개 전공을 하고 있어요.
철학, 아트&테크놀로지, WEB UI.

그래서 텍스트를 보며 머리를 쥐어뜯어보기도 하고, 문장 하나로 몇 시간씩 토론을 벌여보기도 하고, 최종.psd 진짜_최종.psd 의 카오스도 겪어보기도 하고, 과제 영상 촬영 때문에 소품을 만들어 촬영을 다니기도 하고, == 대신에 =을 써서 생긴 오류로 밤새 디버깅을 하기도 하고, 절대 내뜻대로 한번에 되는 법이 없는 CSS와 싸우기도 하고, 데이터베이스 과제를 하다가 테이블을 다 날려서 멘탈을 같이 날리기도 하고.....하는 일들을 겪어왔습니다.

이러다보니 대다수의 제 주변사람들은 항상 제가 대체 뭘 하고 있는 거고 뭘 하려고 저렇게 이것저것 잡다하게 벌려서 하고 있나 궁금해해요.

3년 전의 저는 기술을 사용해서 사람들과 인터랙티브하게 교감하는, 그래서 사람들이 새로운 생각을 할 수 있고 즐거운 경험을 가질 수 있도록 하는 예술을 하고 싶었습니다. 그리고 그렇게 하려면 사람들을 먼저 이해해야 한다는 생각에 1전공으로는 인문대를 선택했어요. 채워 넣을 내용이 없는 기술, 표현 양식뿐인 예술은 의미가 없다고 생각했거든요.

이렇게 말하면 항상 거창해보이지만 사실 대학생활 자체는 똑같이 수업 듣고, 과제 하고 의 연속이었어요. 다만, 프로젝트 수업에서 무언가 생각을 표현하려고 할 때마다 우리 팀에 있는 '기술'을 아는 사람의 능력치가 표현할 수 있는 한계치가 되곤 한다는 걸 깨닫게 되었습니다. 하지만 막상 기술에 대한 공부를 하려는 친구는 주변에 별로 없었고, 들으려는 사람이 없으니 있던 수업도 폐강되기 일쑤였습니다. 그러면 학교 말고 배울 수 있는 곳을 찾아보자- 라고 하는 와중에 NHN NEXT를 알게 되었고, 작년부터 열심히 다니고 있습니다. WEB UI는 NEXT전공들 중에서 사람과 가장 가까이에서 만날 수 있다는 매력 때문에 전공으로 선택했습니다.

what I want

이렇게 전공을 3개씩이나 하면서, 제가 결론적으로 하고 싶은 것은 “사람들에게 새로운, 그리고 좋은 경험을 주는 일”이었어요.

원래는 ‘예술’을 하고 싶다고 생각했었지만, 프로젝트를 하고 무언가 만들어보고 사람들의 이야기를 듣고 생각하고 하는 많은 시간들을 거쳐서 바라보는 방향이 조금 바뀌었거든요. 자신의 감성을 표현하는 보통 말하는 ‘예술’보다는 거창하지 않더라도 사람들의 일상을 직접적으로 조금 더 즐겁게, 조금 더 새롭게 만들어주는 일이 나에게는 더 가치 있는 일이구나 하는 걸 깨닫고 있는 요즘입니다. 그리고 이러한 경험을 만드는 일은 얼마든지 다른 의미의 예술일 수도 있다고 생각해요.

why 29cm

그 모든 것에 앞서서 가장 중요한 것은 ‘사람’이라고 생각합니다. 스스로가 원하는 일을 찾는 것도, 그 일을 정말로 하는 것도 모두 중요하지만 항상 모든 일이 뜻대로 굴러가지만은 않았어요(너무나 당연하게도).

하지만 그 과정을 좋은 사람들과 함께 했을 때에는 어떠한 일이 생기고 어떠한 결론이 나더라도 서로가 성장할 수 있었고 결국에는 좋은 경험으로 남았습니다. 특히나 저는 좋은 사람들이 있는 좋은 팀에 함께하고 싶은 욕구가 강하고, 제 스스로가 그러한 팀 안에 있다고 생각이 될 때 가장 많은 성과를 내며 성장하는 종류의 사람이라고 생각합니다.

그리고 그간 29cm의 콘텐츠를 전달하는 방식, 종종 훔쳐보곤 했던 29cm 사람들이 쓰는 텀블러, 이제는 끝난 사물의 시선과 같은 것들로 미루어보아 함께하면 재밌고 멋진 일이 많이 일어날 것 같았어요.

what I did

이야기로 담기에는 좀 흐름이 뚝뚝 끊어지는 감이 있어서,
29cm 프론트엔드 분야에서 요구하는 기술스택에 관련하여
경험해 본 일들의 목록을 따로 덧붙입니다.

semantic mark up / SASS

CSS전처리기는 제대로 사용해본 적은 없습니다. 다만 이
번학기에 express 등의 프레임워크를 사용하면서 필요성을 느껴
새롭게 배워서 적용해보려하는 중입니다. 시멘틱 마크업
은 역시 개념에 대해서는 알고 있고, header, nav, section,
footer등을 사용하여 html 구조를 짤 경험이 있습니다.

UI/UX에 대한 깊은 이해

UX에 대해서는 ‘깊은’이라고까지는 말하기 어렵지만 UX
design 과목을 수강하며 사용성 테스트 등을 실제로 해보았고,
UX에 대한 고려가 중요하다는 것을 깨닫는 계기가 되었습니다.
보다 좋은 사용자 경험을 고민해야만 좋은 UI가 만들어진다고
생각합니다. 혹시나하여 해당 수업에서 작성했던 UT보고서를
첨부합니다.(이력서의 포트폴리오 참조)

HTML5 CSS3를 이용한 모션 개발

필요한 경우마다 적절히 찾아서 묻고 공부하여 만들어본
경험은 있습니다. 기본적으로는 CSS의 transform-transition,
keyframe을 사용하여 애니메이션을 주었었고, 필요에 따라 JS
를 사용하였습니다.

javascript에 대한 이해

워낙 범위가 커지고 있어서 계속해서 공부하는 중이지만
프론트엔드부터 백엔드(node.js)까지의 골자는 알고 있습니다.
현재는 사람들과 함께 자바스크립트 라이브러리 만들기 스터디
를 진행중에 있습니다.

다양한 template engine 사용경험

node.js로 서버를 구축할 때 서버에서 처리한 데이터를
브라우저에서 동적으로 반영하기 위해 ejs, jade, mustache 등
의 템플릿 엔진을 사용하여 개발한 경험이 있습니다.

반응형 웹 이해

미디어쿼리, 혹은 단위 자체를 상대비율로 주어서 다양한
화면크기에 대응하는 것은.. (조금 괴로워하며) 해보았습니다.
가능하다면 반응형으로 생각을 안하고 코드를 다 짤 뒤에 반
응형으로 바꾸기보다는 처음부터 반응형으로 만드는 것이 좋은
방식이라고 생각하고 있습니다.

git 사용 경험

NEXT의 프로젝트 관리 자체가 git을 사용하도록 권장하
기 때문에 작년부터 사용하고 있습니다. (이력서의 포트폴리오
참조)