



항상 불타오르는 개발자, **홍수지**입니다.

홍수지

영문명	Suji Hong
생년월일	2000.07.30
주소	경기도 고양시 서정로19
전화번호	010-2456-7168
이메일	victoria1230120@gmail.com

## 학력사항

- 2019.02  
행신고등학교 졸업
- 2020.03  
계원예술대학교 디지털미디어디자인과 입학
- 2023.02  
계원예술대학교 디지털미디어디자인과  
세부전공 프로그래밍 졸업예정

## 교내활동

- 2020.05~2020.12  
영상동아리 DIMO
- 2020.09~2020.11  
2020 졸업준비위원회 영상팀
- 2022.03~2022.12  
프로그래밍반 과대표
- 2022.03~2022.06  
멘토링 프로그램 프로그래밍 멘토

## 수상내역

- 2022.06  
국제커뮤니케이션 디자인 공모전 동상 수상
- 2022.11  
졸업작품심사 학과최우수작
- 2022.11  
졸업작품심사 PT우수작
- 2022.11  
디지털미디어디자인과 학과공로상

- 2022.09~ 2022.11  
2022 학과 브랜딩팀 프로그래머
- 2022.09~2022.11  
2022 졸업준비위원회 홍보팀
- 2022.12  
2022 산업체 리크루팅 웹사이트 제작

숫처럼 계속 불타오르며,  
빼어나게 지식이 많은,

개발자 **홍수지**입니다.

## 지치지 않는 열정으로 성장과정

저는 수학 과목을 좋아했습니다. 수학 공식의 원리와 개념을 사용해 문제를 풀고, 답을 맞혔을 때의 쾌감을 즐겼습니다. 문제를 풀 때 모르는 것은 체크 표시를 해둔 후 원리에 집중하며 다시 한번 같은 문제에 도전했습니다. 부족한 개념을 채우기 위해 기본적인 개념을 암기하고 습득하는 과정에서 아는 지식이 더 많아진다는 느낌을 받고 더욱 기분이 좋아졌습니다. 하루가 지날수록 다음날의 저는 이 전날의 저보다 한 문제를 더 맞힐 수 있었습니다.

수학을 공부했던 과거는 개발을 공부하는 현재에 꽤 많은 도움이 되고 있습니다. 풀리지 않는 코드는 최초의 개념부터 찾아보고 개념을 이해한 후에 다시 시도하고 그런데도 풀리지 않는다면 여러 접근방식으로 시도하는 끈기 있는 사람이 되었고, 적당히 찾아보고 구현이 안 된다고 말하기 전에 정말 끝까지 파고들어 안되는 이유를 찾고 그에 대한 해결법을 찾아내 해결할 수 있는 사람이 되었습니다. 더 나은 자신을 만들기 위해 지치지 않고 기초부터 다시 배우고, 열정있고 끈기있게 도전하는 사람이 될 것 입니다.

## 타오르게 달리며 성격의 장단점

저는 책임감과 리더십이 굉장히 강합니다. 맡은 바를 다하기 위해 계획을 세분화하고, 실현을 위해 날마다 체크리스트를 만들어 완료된 계획은 체크 표시를 하며 다음 계획을 구상합니다. 이런 습관은 놓치는 부분을 최소화할 수 있게 했습니다. 저의 리더십은 과 대표로서 크게 보였습니다. 같은 반 학우들의 의견을 모아 학교에 건의하고, 교수님과 학우들의 중간 다리 역할로서 소통의 오류가 나지 않도록 노력했습니다. 한 예시로 같은 반 학우들이 수업 과정을 힘들어하는 것을 보고 문제점과 그에 대한 방안을 교수님께 말씀드려 수업의 방향성을 조절했습니다.

모든 일에서 저 자신에게 매우 엄격합니다. 다른 이에게는 쉽사리 넘어가게 되는 부분을 저에게만큼은 지키게 합니다. 그 때문에 저의 허들과 맞지 않는 부분이 생기면 스트레스를 받고, 한계에 부딪혔을 때에는 체력적으로 자신을 힘들게 만듭니다. 이 엄격함은 저를 갉아먹는 요소이지만, 동시에 제가 노력을 할 수 있게 되는 요소입니다. 목표를 달성하기 위해 집중하고, 정보를 찾으며 차근차근 달성률을 높입니다.

## 지식을 계속해서 쌓는 직무경험

디지털미디어디자인과에 진학하고 처음으로 Html5,css3 를 접했습니다. 접하기 전의 코딩이란 단어는 막막하면서, 많이 어려울 것이라 생각되어 두려움이 앞섰습니다. 하지만 직접 접해보고 난 뒤에는 제가 상상한 모션과 인터랙션, 사용자와 직접 소통을 할 수 있다는 점에서 매력을 느끼게 되었습니다. 1학년을 마치고 가진 휴학기간동안 Html5, css3를 다시 기본부터 배우고 개인프로젝트를 진행하며 Javascript를 공부했습니다. 코드를 더 짧고 간결하게 쓰기위해 React, Node 프레임워크를 배우고 모든 이가 알아볼 수 있도록 코드가독성을 높이기 위해서 오픈소스를 활용해 제 코드를 발전시켰습니다. 개발이슈를 확인하기 위해 it 관련 뉴스레터를 구독하고, 저에게 필요한 정보를 메모해 구현할 웹사이트를 기획할 때 참고하여 사용했습니다.

복학 후에는 졸업전시 브랜딩팀 프로그래머로 메인 개발자를 담당했습니다. 개발의 모든 영역을 관리하고, 구현범위를 UI디자이너와 상의 후 결정해 구현해냈습니다. 사용자와 웹사이트가 커뮤니케이션을 하도록 만들자 라는 목표를 가지고 출발해 Threejs를 공부해 온라인과 오프라인의 경계를 지운 3D공간을 구현하고, php와 mysql을 배워 사용자가 글을 남기고 데이터를 서버와 통신해 모든 글들을 볼 수 있는 페이지를 제작했습니다. 이 외에도 JQeury를 이용해 사용자가 직접 아트워킹을 만들고 저장할 수 있는 페이지, 여러 인터랙션을 제작했습니다. 그 결과 최우수작으로 뽑혀 조형제에도 출품할 수 있게 되었으며 사람들에게 호평을 받으며 마무리 지을 수 있었으며, 현재 자신이 어느 정도의 한계치를 가지고있는지 알고 더욱 발전하는 계기가 되었습니다.

## 불이 다른 사람에게 빛이 되도록 포부

어두운 길에 빛 한줄이 나침반이 되는 것처럼 저는 개발을 하며 다른 사람에게 도움을 주고 싶습니다. 제가 만든 사이트를 통해서 사람들이 즐거움을 얻고, 정보를 쉽고 편하게 얻었으면 합니다. 개발은 또다른 제 자아입니다. 개발에 들어가기 전 깊게 고민하는 과정을 겪으면서 저만의 개발역량을 도출해냈습니다. 개발은 그저 구현만 하는 것이 아닌, 다른 사람을 생각하는 마음에서 비롯된다 생각합니다. 저는 사용자의 입장에서 생각하기 시작하고, 다른 사람을 고려해 개발을 시작합니다. 저 자신만의 배려방식으로 세상을 살아가고 싶습니다.