

성장 과정 및 직무 선택 동기

[0.1초의 인터랙션까지 설계하는, 디자인하는 개발자]

산업디자인을 전공하며 가장 크게 느꼈던 갈증은 바로 '정적인 시안'과 '살아 움직이는 서비스' 사이의 틈이었습니다. 아무리 멋진 인터페이스를 설계해도, 사용자가 서비스를 이용할 때의 알고리즘 최적화나 예상치 못한 에러 상황에서 겪는 당황스러움, 데이터가 로딩되는 찰나의 기다림처럼 중요한 경험들은 디자인 툴만으로는 부족하게 느껴졌습니다.

사용자가 어떤 경로로 유입되고, 얼마나 자연스럽게 정보를 소비하는지, 그리고 시스템 오류와 같은 부정적인 순간을 어떻게 매끄러운 안내로 전환할 수 있을지 이런 '동적인 맥락'을 제 손으로 직접 설계하고 싶었습니다. 디자인의 미학이 논리적인 코드와 맞물려 비로소 살아 움직이는 기능으로 구현될 때, 그제야 온전한 사용자 경험이 완성된다는 사실을 깨달았고, 그 경험이 프론트엔드 개발자로의 도전을 결심하게 한 가장 큰 동력이 되었습니다.

단순한 열정에 그치지 않기 위해 기본기를 한 단계씩 밟아갔습니다. 재학 시절부터 HTML, CSS, JavaScript, React 등 주요 기술을 독학하며 정적인 레이아웃을 직접 웹으로 구현해보는 과정을 반복했습니다. 이에 더해 컴퓨터공학 지식과 데이터 구조 이해도를 객관적으로 증명하고 싶어 정보처리기사와 SQLD 자격증까지 취득하면서 탄탄한 이론을 다졌습니다. 또한, 부트캠프에 참여해 팀 프로젝트를 통해 실전 협업 역량을 길렀습니다. Figma로 설계한 UI 요소들을 독립적인 컴포넌트로 표준화해 코드의 재사용성과 개발 효율을 높인 점은, 저만의 개발적 차별화 포인트이기도 합니다.

이런 집요함은 실제 프로젝트 성과로 나타났습니다. 'BookDam' 프로젝트에서는 화면 그리기에서 그치지 않고, 직접 계층형 댓글 아키텍처를 설계해 데이터 무결성을 확보했습니다. 이어서 'CafeOn' 프로젝트에서는 React Query와 Zustand를 이용해 데이터 로딩과 에러 처리 과정을 한 단계 더 정교하게 관리하며, 다양한 네트워크 환경에서도 사용자가 신뢰할 수 있는 인터랙션을 경험할 수 있도록 노력하였습니다.

0.1초의 인터랙션을 위한 미세한 차이가, 그리고 보이지 않는 예외 처리 하나하나가 서비스의 전체 인상을 바꾼다고 믿습니다. 산업디자인에서 다진 사용자를 향한 감각과, 이를 논리적 코드로 풀어내는 포기하지 않는 집념이 저만의 무기입니다. 앞으로도 디자인의 가치를 100% 사용자에게 전달하기 위해, 한 걸음 더 고민하고 실천하는 개발자가 되겠습니다.

팀 프로젝트 협업 및 갈등 극복

[예상치 못한 변수 속에서 소통으로 균형을 잡다.]

첫 팀 프로젝트였던 'BookDam'에서 저는 백엔드 개발을 맡아 ERD 설계부터 커뮤니티 API 구현까지 전체 도메인의 모델링을 주도했습니다. 프로젝트가 중반을 지나며 역할 분담에 대한 팀원 간 오해가 불거졌고, 이로 인해 일정에 차질이 생기는 상황이 발생했습니다. 저는 커뮤니티 기능을 담당하고, 다른 팀원은 마이페이지를 담당한다고 생각했지만, 소통이 원활하지 않아 해당 팀원이 역할을 채팅 기능 쪽으로 변경했고, 그 결과 마이페이지 업무가 갑자기 제게 넘어왔습니다. 이미 촉박한 일정 속에 예기치 않은 업무가 추가되며 프로젝트 전체 완성도가 흔들릴 수 있던 위기였습니다.

저는 이 상황을 단순히 개인의 업무 과중으로만 보지 않았습니다. 프로젝트가 성공적으로 마무리되기 위해서는 무엇보다 '우선순위의 재조정'과 '팀원들과의 적극적인 소통'이 필요하다고 판단했습니다. 우선, 업무량이 크게 늘어난 현실을 숨기지 않고 팀원들에게 솔직하게 털어놓았으며, 현재 진행 상황과 예상되는 마감 일정을 투명하게 공유해 모두가 현황을 명확히 파악할 수 있도록 했습니다.

또한, 업무의 효율성을 높이고자 커뮤니티의 계층형 댓글 등 핵심 기능부터 최우선으로 구현하였고, 마이페이지에서 필요한 데이터 모델도 미리 Prisma Schema에 정의해 불필요한 반복 작업을 줄였습니다. 이 과정에서 체득한 경험은 이후 프로젝트에도 긍정적인 영향을 미쳤습니다. 외부 환경 변화에도 유연하게 대처할 수 있는 협업 체계를 갖추게 되었고, 기능과 API 명세서를 더 철저하게 작성하여 각자의 역할 구분을 한층 더 명확히 할 수 있었습니다. 뿐만 아니라, 변경 사항이 발생할 때마다 Notion과 Slack으로 신속하게 팀 전체에 공유하는 프로세스를 정립하여 개발 효율 역시 향상시킬 수 있었습니다. 이러한 경험은 앞으로도 팀 내에서 소통과 협력을 기본으로 삼아 유연하게 대처하는 자세를 지키는 데 큰 밑거름이 됐습니다.

이렇게 팀과 함께 노력한 결과, 커뮤니티와 마이페이지 두 기능 모두 기한 내에 안정적으로 구현할 수 있었습니다. 혼란스러운 상황에서도 감정에 휘둘리지 않고, 객관적인 데이터로 일정과 업무량을 조율한 덕분에 팀워크가 끝까지 유지됐습니다. 이 경험을 통해 무엇보다 역할을 명확하게 분담하는 것이 중요하다는 사실과, 예상치 못한 변화가 닥쳤을 때 유연하게 소통하는 자세가 프로젝트 성공의 핵심임을 깨달았습니다. 이후 함께한 'CafeOn' 프로젝트에서는 이 경험을 바탕으로 역할 구분을 철저히 했고, 그 덕분에 프론트엔드 담당자로서 마이페이지, 실시간 채팅, QnA페이지, 커뮤니티, 알림 시스템까지 책임감 있게 완수할 수 있었습니다. 앞으로도 이러한 경험을 바탕으로, 어떤 상황에서도 소통과 협업의 균형을 지키는 개발자가 되고자 합니다.

성격의 장단점

[장점: 구현 가능성을 고민하는 꼼꼼함과 체계적 정리 역량]

저의 가장 큰 강점은 '구현 가능성을 충분히 반영한 설계 능력'과 이를 팀 전체의 자산으로 남기는 체계적인 정리 역량입니다.

먼저, 산업디자인 전공에서 쌓은 기초를 바탕으로 효율적인 개발을 가능하게 하는 '선 설계, 후 구현' 프로세스를 중시합니다. 단지 보기 좋은 시안을 넘어, 실제 개발 단계에서는 어떠한 레이아웃 오류가 발생할지, 예외 상황이 무엇이 있을지를 Figma 설계 단계에서 미리 검토합니다. 프로젝트를 진행하면서는 스타일 가이드와 반응형 그리드 등 핵심 기준을 명확히 세우고, UI 요소들을 독립적인 컴포넌트 형태로 규격화하여 설계에 반영했습니다. 덕분에 실제 코딩 과정에서는 불필요한 레이아웃 수정을 대폭 줄일 수 있었고, 코드의 재사용성도 높게 유지할 수 있었습니다. 이를 통해 전체 UI 구현 소요 시간을 약 30% 단축하는 성과로 이어졌습니다.

또한, 저는 이러한 꼼꼼함을 문서화와 공유로 확장하고 있습니다. 복잡한 API 명세와 디자인 시스템 가이드를 스스로 정리해 문서로 기록하고, 이를 팀원들과 투명하게 공유함으로써 협업 과정에서의 병목 현상을 효과적으로 해결했습니다. 학습 과정에서 얻은 인사이트나 시행착오 역시 기술 블로그에 꾸준히 기록하며 자료들을 남기고 있습니다.

동료들로부터 '함께 일하기 무던하고 든든하다'는 평가를 받는 이유는, 제가 디자인과 개발 사이의 가교 역할을 끝까지 책임감 있게 완수해왔기 때문이라고 생각합니다. 이러한 협업 중심의 설계 역량과 꼼꼼한 기록 습관을 바탕으로, 앞으로도 팀의 기술적 완성도를 높이는 데 기여하겠습니다.

[단점: 변화에 대한 신중함을 성장의 동력으로 전환]

반면, 저는 뚜렷하게 검증된 프로세스와 방법론을 선호하는 편이라 새로운 기술적 변화나 도구의 도입에 다소 조심스럽게 접근하는 경향이 있습니다. 이런 모습이 자칫 변화를 두려워하는 것으로 보일 수 있다는 점을 의식하고 있으며, 이를 극복하기 위해 노력하고 있습니다.

구체적으로는, 팀 프로젝트에서 동료들이 제안하는 새로운 API 소통 방식(Swagger)이나 협업 툴을 적극적으로 시도하며 '적응의 유연성'을 키우고자 했습니다. 익숙한 방식에 집착하지 않고, 새로운 효율성과 장점을 직접 경험하는 과정에 열린 마음으로 임하려 노력했습니다. 또한, 무턱대고 모든 변화를 수용하기보다는 '근거 있는 검토'를 항상 먼저 합니다. 새로운 도구나 방식의 도입 취지, 기대 효과를 스스로 분석한 후 결정을 내림으로써, 걱정 대신 기술적인 호기심과 탐구심으로 받아들이려 합니다. 이런 과정을 거치면서, 변화 자체를 두려워하기보다는 팀의 안정성과 혁신 사이에서 균형을 찾는 감각을 점차 익혀가고 있습니다. 이처럼 저는 저의 신중함을 성장의 동력으로 삼아, 앞으로도 더 빠르고 유연하게 변화에 적응하는 인재로 발전해 나가겠습니다.