



안녕하세요. 좋은 UI를 위해 항상 고민하는 프론트엔드 개발자 김세연입니다.
밝은 성격으로 원활한 협업 능력을 갖추고 있으며 팀원들과 함께 문제 해결을
위해 고민하는 과정을 좋아합니다.

핵심 경험

- React, Redux를 활용한 웹 어플리케이션 개발 및 CRUD.
- 컴포넌트 유지보수 통해 새로운 기능에 기존 컴포넌트를 재사용한 경험.
- 다양한 React 라이브러리를 사용하여 슬라이더, 그래프, 챗봇 구현.
- 사용자 피드백을 반영하여 어플리케이션 유지보수 경험.

프로젝트 경험

Fun gap (MBTI 관련 컨텐츠 제공 서비스)

'21.10, 6주'

기술: Javascript, React, Redux, Axios, Socket-io, PostCSS, PWA, AWS EC2, AWS S3, AWS CloudFront, Sentry

- 게시글을 관리할 수 있는 관리자 페이지 CRUD 구현.
Redux를 활용하여 게시글을 저장하기 전에 한 번 더 검사하고 수정할 수 있도록 미리보기 페이지 구현.
- 추가 콘텐츠로 밸런스 게임 아이디어 제안, 페이지 CRUD 구현.
게임 결과 데이터를 시각화하기 위해서 Chart.js 라이브러리를 사용한 그래프 구현.
기본 컴포넌트에 props를 추가하고 미들웨어 부분을 수정해서 게임 페이지에서 재사용할 수 있도록 함.
- 데이터를 리스트 방식이 아닌 채팅 형식으로 보여주기 위해서 react-simple-chatbot 라이브러리를 사용한 챗봇 구현.
- AWS S3를 이용한 이미지 업로드 컴포넌트를 만들어서 사용자 페이지와 게시글 페이지에서 재사용할 수 있도록 함.
- 메인 페이지의 콘텐츠 부분(슬라이더)을 react-slick 라이브러리를 활용하여 구현.
- 구글 로그인을 구현하여 사용자 편의성을 높임.
- 프로젝트의 성과가 잘 보일 수 있도록 프로젝트의 중간, 최종 발표 자료를 문서화함.

경력

'22.02 ~ '22.05 (주)이큐브랩 SW팀 팀원

- Redux-Form 라이브러리를 제거해서 외부 라이브러리에 대한 의존성을 없앴.
- JavaScript 코드를 TypeScript 코드로 리팩토링.
- 리액트 클래스 컴포넌트를 함수 컴포넌트로 리팩토링.
- 제폴린 가이드에 따라서 MUI 컴포넌트를 사용한 웹 페이지 퍼블리싱.

'20.01 ~ '20.05 경기도형 대학생 취업브리지, (주)무른모 개발 인턴

- HTML5, CSS3를 활용한 퍼블리싱 작업, 쿼리문 수정을 통한 데이터 오류 해결.

학력, 교육

'21.09 ~ '21.12 스파르타코딩클럽 향해99 3기

- React 기본, 심과 과정 이수, 팀 프로젝트 4개 진행

'15.03 ~ '20.08 한신대학교 컴퓨터공학과

자기소개서

[팀원들과 소통이 원만하고 함께 문제를 해결해가는 과정을 좋아합니다.]

‘항해99’ 프로그램을 통해서 99일간 다양한 팀원들과 만나면서 협업하고 결과를 만들어냈었습니다. 협업 후 팀원들이 주신 협업에 대한 저의 평가는 7점 만점에 6.4점이었습니다. ‘소통이 잘 되었다.’, ‘팀에 활력을 불어넣어 주셨다’, ‘의견을 잘 들어준다.’ 등등 좋은 평가를 들을 수 있었습니다.

또한 저는 팀원들이 문제에 봉착했을 때 함께 문제를 고민하고 해결하는 것을 좋아합니다. 어디서 문제가 발생했는지 같이 그 원인을 찾아가는 과정과 원인을 찾은 후 해결 방법을 같이 고민하는 과정이 재미있습니다. 또한 팀원들과 서로의 의견을 말하면서 고민하는 시간을 통해서 혼자서는 생각하지 못한 여러 관점을 생각해볼 수 있는 시간이기 때문입니다.

이렇게 팀원들과 소통을 원만하게 잘 할 수 있고 함께 문제를 해결하는 것을 좋아하는 저의 협업 능력을 통해서 앞으로 함께 일할 동료들과 좋은 시너지를 낼 수 있다고 생각합니다.

[더 좋은 UI 구현을 위해 고민합니다.]

UI를 설계할 때 핀터레스트와 드리블 같은 사이트에서 여러 UI 예시를 접하고 다양한 아이디어를 얻기 위해 노력하고 있습니다. 또한 기존의 UI를 어떻게 개선할 수 있을지 고민하는 것을 주저하지 않습니다.

‘항해99’의 실전 프로젝트를 참여할 때 기존 네비게이션의 디자인과 구성을 더 좋게 바꾸기 위해서, 유명한 어플리케이션의 UI를 수집하고 서로 비교하여 더 좋은 디자인과 구성을 가진 UI를 만들 수 있을지 고민하였습니다. 밸런스 게임 페이지의 결과를 사용자가 더 쉽게 확인할 수 있도록 라이브러리를 사용한 그래프를 구현함으로써 데이터를 시각화할 수 있었습니다. 또한, 프로젝트의 새로운 기능들이 추가되었을 때 기존의 게시글 위주의 메인 화면이 아닌 프로젝트에 있는 주요 서비스들을 모두 보여줄 수 있도록 현재의 레이아웃으로 메인 화면을 다시 구성하였습니다.

이처럼 누군가 시켜서 하는 일이 아닌 스스로 더 좋은 UI에 대해서 고민하고 적용해본 경험들이 쌓이면서 점점 더 좋은 UI를 구현할 수 있는 프론트엔드 개발자로서 성장할 수 있다고 생각합니다.

[꼼꼼함으로 더 좋은 결과를 낼 수 있습니다.]

4개월간 (주)씨유박스에서 이미지 데이터를 검수하는 일을 했었습니다. 간단한 업무였지만 꼼꼼함이 필요한 업무였기 때문에 최대한 철저하게 검수하려고 했습니다. 그렇게 만들어낸 결과물을 프로젝트 팀장님께서 좋게 평가해주셨습니다. 작업을 꼼꼼하다고 말씀해주셨고 다른 작업자들과 달리 추가 작업도 맡겨주셨습니다. 계약이 종료된 후에는 좀 더 좋은 조건의 일자리도 제안해주셨습니다.

이처럼 저의 꼼꼼함이 어떤 일을 맡더라도 더 좋은 성과를 낼 수 있도록 도움이 될 것입니다.