

최희연

신입

여, 1999 (25세)

이메일 heeyeon9578@naver.com | 휴대폰 010-5120-9578 | 전화번호 010-5120-9578

주소 (16709) 경기 수원시 영통구 청명북로



학력

가천대학교 글로벌캠...
대학교(4년) 졸업



전공

컴퓨터공학과



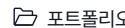
경력

제노소프트
총 2년 3개월



희망연봉

3,800~4,000만원
직전 연봉 : 3,800 만원



포트폴리오

<https://heeyeon.github.io>

간략 소개

웹개발에 관심이 많고, 프론트엔드와 JavaScript, React, Vue.js, TypeScript, API 등의 기술을 활용하여 웹 개발에 기여하고 싶습니다. 이전에 제노소프트에서 연구원으로 근무하며 c# 및 프론트엔드 개발 경험을 쌓았으며, 프론트엔드 개발을 중심으로 다양한 기술을 습득하고 활용할 수 있습니다. JavaScript, React, Vue.js, TypeScript를 다룰 수 있는 능력을 보유하며, API를 통해 웹 개발을 완성하는 경험도 있습니다. 웹 개발 분야에서 성장하고, 더 나은 결과물을 만들어내는 것을 목표로 삼고 있습니다. 위 경력과 기술을 통해 신입으로서도 적극적으로 도전하고 발전해 나갈 자신이 있습니다. 주어진 일에 성실하게 임하고 문제를 해결하는 것을 즐기며, 항상 새로운 것을 배우는 자세를 가지고 있습니다. 함께 일하는 동료들과 협력하여 더 나은 결과를 이끌어내고자 합니다.

나의 스킬

프론트엔드

JavaScript

React

Vue.js

TypeScript

API

웹개발

학력 대학교(4년) 졸업

2018.03 ~ 2022.08
졸업

가천대학교 글로벌캠퍼스(4년제) 컴퓨터공학과

지역 경기 | 학점 3.9/4.5 | 주/야간 주간

논문/작품 유니티 엔진을 이용한 가천대 컴공 신입생을 위한 스토리 및 육성 가이드 게임

2015.03 ~ 2018.02
졸업

경화여자고등학교 이과계열

경력 총 2년 3개월

2023.03 ~ 2024.07
1년 5개월

제노소프트 기술지원 · 연구원 1년차 · 웹개발

c#개발, 프론트엔드 개발

2022.12 ~ 2023.03
4개월

시크릿타운 유니티 클라이언트 플랫폼 · 인턴/수습/팀원

유니티 클라이언트 개발

연봉 3,400만원 | 근무지역 서울 | 퇴사사유 업직종 전환

2021.07 ~ 2021.12
6개월

비투엔 AI데이터사업부 · 인턴/수습/팀원

데이터 품질 관리 및 인공지능 연구

근무지역 서울 | 퇴사사유 학업

경험/활동/교육

2018.09 ~ 2018.11

서울동행 자원봉사

교육 봉사

2018.07 ~ 2020.03

CU 아르바이트

편의점 아르바이트

2022.01 ~ 2022.06

GS25 아르바이트

편의점 아르바이트

2018.03 ~ 2018.09

쿠사(KUSA) 동아리

봉사활동

2018.09 ~ 2019.07

알라(ALA) 동아리

영어 학술 동아리

2018.03 ~ 2019.12

아토즈(ATOZ) 동아리

학과 동아리, 프로그래밍 언어 스터디 등 진행

자격/어학/수상

2022.09	정보처리기사	최종합격		한국산업인력공단
2020.11	정보처리산업기사	최종합격		한국산업인력공단
2021.04	리눅스마스터2급	최종합격		한국정보통신인력개발센터

포트폴리오 및 기타문서

포트폴리오 <https://heeyeon9578.notion.site/HEEYOUN-S-IT-6ce6046d06a649e5bad5b7b76ce35ca2>

기타 <https://github.com/heeyeon9578>

기타 <https://choi-hee-yeon.tistory.com/>

자기소개서

재학 또는 재직기간 동안 가장 뛰어난 업적은 무엇입니까? 그리고 왜 그렇게 생각하는지 기술해 주십시오. (최소 200자, 최대 1,000자 입력가능)

재직 중 가장 도전적이고 뛰어났던 업적은 법무부 교정 통합 관제 시스템 개발 프로젝트였습니다. 이 프로젝트는 교정청으로 이동하는 차량에 장착된 바디캠의 GPS를 실시간으로 추적하고 경로를 설정하며, 지도에 차량의 이동 경로를 표시하는 기능을 제공하는 시스템이었습니다. 저는 프론트엔드 개발을 혼자 맡아야 했고, 이 과정에서 Naver Map API를 사용하여 차량의 실시간 위치를 마커로 표시하고, 이동 경로를 시각적으로 구현하는 작업을 진행했습니다. 특히, Naver Map API가 제공하는 SDK의 제약으로 인해 기능을 구현하기까지 여러 차례 시행착오를 겪었습니다.

그리고, 실시간으로 데이터를 주고받기 위해 백엔드와의 통신에 '웹소켓(WebSocket)'을 사용해야 했습니다. 처음에는 웹소켓에 대한 기본 개념만 알고 있었고, 실제로 구현해본 적이 없어 양방향 통신을 성공적으로 구현할 수 있을지 확신이 없었습니다. 웹소켓을 활용해 간단한 통신은 가능했지만, 원하는 실시간 데이터 전송 및 수신이 원활하지 않았습니다. 이 문제로 일주일 이상 고생했으나, 결국 웹소켓을 인스턴스화하고, 코드 구조를 개선함으로써 양방향 통신을 성공적으로 구현할 수 있었습니다.

이 프로젝트는 T Live GCS라는 WPF 기반 프로그램과 저희 시스템을 연동해야 했기 때문에, C#과 웹 시스템 간의 통신이 필요했습니다. 이를 위해 C# 메서드와 웹의 특정 기능을 전역 메서드로 설정하고, 이를 통해 다른 프로그램에서도 저희 시스템을 사용할 수 있도록 통합 작업을 진행했습니다.

이 프로젝트는 제가 다양한 기술을 연동해본 첫 경험이었으며, 특히 Naver Map API와 웹소켓을 처음으로 다뤄본 도전적인 프로젝트였습니다. 많은 시간과 노력을 들여 여러 어려움을 극복한 끝에 성공적으로 시스템을 구축할 수 있었을 때, 큰 성취감과 보람을 느꼈습니다. 이러한 이유로 교정 통합 관제 시스템 개발은 제가 재직 중 가장 의미 있고 뛰어난 업적으로 기억되고 있습니다.

재학 또는 재직기간 동안 리더십을 발휘한 경험을 기술해 주십시오. (최소 200자, 최대 1,000자 입력가능)

졸업 프로젝트로 'printf("HelloGachon!")'이라는 게임을 개발할 때 팀장을 맡으며 리더십을 발휘한 경험이 있습니다. 이 프로젝트는 저희 대학교 신입생들을 위한 스토리 기반 게임으로, 유니티와 C# 스크립트를 사용하여 개발하였습니다.

프로젝트 중반에 한 팀원이 맡은 구현 작업이 오랫동안 진척되지 않으면서, 다른 팀원들의 작업 부담이 커지는 상황이 발생했습니다. 당시 그 팀원은 미니게임에서 사용자가 코드를 작성하면 실제 컴파일러처럼 작동하도록 구현하는 복잡한 부분을 맡고 있었습니다. 그러나 이 작업의 난이도가 예상보다 높아, 해당 팀원이 오랜 시간 고군분투하고 있었고, 그로 인해 다른 팀원들의 작업도 지연되기 시작했습니다.

저는 이러한 상황을 해결하기 위해 직접 그 팀원에게 다가가 대화를 시도했습니다. 해결하기 어려운 부분이나 불가능한 부분이 있다면 혼자 고민하지 말고 도와주겠다고 말하며, 문제를 공유해줄 것을 요청했습니다. 그 팀원은 그제야 자신이 진행하는 부분에서 많은 어려움을 겪고 있으며, 사용자가 코드를 작성하면 실제로 컴파일러처럼 작동하게 만드는 과정이 너무 복잡하다는 것을 설명했습니다.

이를 바탕으로 저는 다른 팀원들에게 상황을 설명하고, 의견을 조율하는 과정을 거쳤습니다. 팀원들은 그 설명에 공감하고, 서로 오해를 풀 수 있었습니다. 이후 저는 팀원들과 자주 회의를 열어 구현 진도를 점검하며, 매주 작업이 차질 없이 진행될 수 있도록 노력했습니다. 이러한 과정에서 팀원들과의 소통을 통해 문제를 해결하는 것이 프로젝트 성공의 핵심이라는 것을 느꼈습니다.

결과적으로 프로젝트는 기대 이상의 성과를 냈으며, 졸업 심사에서 성공적으로 통과할 수 있었습니다. 이 경험을 통해 저는 리더십의 중요성을 크게 깨달았습니다. 리더로서 팀원들의 어려움을 파악하고, 그에 맞는 지원을 제공하며, 팀원들이 서로 협력할 수 있는 환경을 조성하는 것이 얼마나 중요한지 배웠습니다.

지원한 분야와 관련된 본인의 역량(지식/Skill/경험 등)과 열정, 노력(프로젝트, 공모전, 대외활동, 논문 등)에 대해 기술해 주십시오. (최대 800자 입력가능)

대학교 3학년 2학기, 진로를 고민하며 '현장실습'을 통해 첫 직무 경험을 쌓기 위해 비투엔(주)에서 6개월간 데이터 QA 업무를 담당했습니다. QA 업무를 하면서 개발에 대한 호기심이 커져, 졸업 프로젝트로 유니티 엔진을 활용한 '새내기를 위한 가이드 및 육성 게임'을 개발하였습니다. 이후 유니티 부트캠프를 통해 학습을 이어갔고, 이를 바탕으로 시크릿타운(주)에 입사하여 메타버스 개발을 경험했습니다.

1년간의 C# 개발 경험을 바탕으로 제노소프트(주)에 입사했지만, 기술지원 업무를 맡게 되면서 고민이 많아졌습니다. 기술지원 업무는 제품 설치와 유지보수, 파이썬을 활용한 AI 모델 제작 지원 등을 포함하였습니다. 이 과정에서 다양한 개발 경험을 쌓았으나, 본격적인 개발자로서의 꿈을 꾸기 시작한 계기는 회사에서 웹 페이지 개발을 맡으면서였습니다.

처음 해보는 웹 개발이었지만, Vue.js와 자바스크립트를 공부하며 CMS를 개발하게 되었고, 개발 과정에서 큰 즐거움을 느꼈습니다. 이후 회사 프로젝트 외에도 React.js와 타입스크립트를 학습하며 MK-Blog라는 블로그 프로젝트를 대학교 후배와 함께 진행했습니다. 또한, 교정 통합 관제 시스템의 프론트엔드 개발을 맡아 네이버 맵 API와 웹소켓을 활용하여 실시간 위치 조회 및 경로 설정 기능을 구현했습니다.

현재 저는 React.js와 타입스크립트에 익숙해졌으며, 개발에 대한 열정과 즐거움을 바탕으로 지속적으로 성장하고자 합니다. 다양한 경험을 통해 얻은 기술력과 문제 해결 능력을 발휘하여 더욱 발전하는 개발자가 되겠습니다.