

다양한 색과 맛을 가진 **칵테일**, 그런 **웹개발자 김현민**입니다.

김현민 / Kim Hyunmin

1996.08.20

+82 10-6347-6030

landiajuve@gmail.com

https://juventuslandia.github.io/hyunmin_bar



Education

2019.03 – 2021.02 계원예술대학교 디지털미디어디자인과

Activities

- 2017 전군 응급처치경연대회 국방부장관상
- 2019 1학년 1학기 학과 차석, 성적우수장학금, 부과대표
- 2019 1학년 1학기 기초디자인 / 기초영상 / 디지털스토리텔링 우수작
- 2019 1학년 2학기 학과 수석, 성적우수장학금, 과대표
- 2019 1학년 2학기 콘텐츠프로그래밍 / 콘텐츠기획 / 3D디자인 우수작
- 2020 2학년 1학기 성적우수장학금
- 2020 CDAK 커뮤니케이션 디자인 국제공모전 입선
- 2020 졸업작품심사 학과 우수작, PT 우수작 선정

Certification

- 2016 Microsoft Office Specialist Master
- 2016 Adobe Certified Associate Photoshop

Skills

HTML, CSS, JavaScript, jQuery, C# (Unity3D)
Photoshop, Illustrator, After Effect, Premier Pro, Xd
Powerpoint, Excel, Word

하얀 빈 화면에 코딩을 통해서 내가 보여주고자 하는 것을 표현해 내는 것,
그것은 디자인과 비슷하면서도 다른, 또 하나의 새로운 세상이었습니다.
이제 그 세상에 첫 발걸음을 땀 용기있는 웹개발자 김현민입니다.

도전을 주저하지 않는 사람

이찬진컴퓨터교실에서 처음 Windows98을 배우던 어린 아이는 컴퓨터라는 낯선 기계와 친해지는 것이 즐거웠습니다. 또래의 친구들이 하는 스타크래프트나 서든어택보다 어도비 포토샵이나 나모 웹에디터를 가지고 노는 것에 더 흥미가 있던 초등학생이었습니다. 그렇게 컴퓨터는 제 인생에 가장 친한 친구 중 하나가 되었고 늘 같은 길보다는 새로운 길을 찾아가는 것을 좋아했던 이 아이는 25살이 된 지금까지도 늘 새로운 것을 배우는 것에 망설임이 없는 사람이 되었습니다. 직업재활을 전공하고 있던 23살, 디자인을 더 전문적으로 배워보고 싶다는 생각을 떨치지 못하여 또래 동기들보다 늦은 나이에 계원예술대학교 디지털미디어디자인과에 입학하여 기획과 디자인 그리고 지금은 일상이 된 프로그래밍까지 배울 수 있게 되었습니다. 배움에 끝이 없는 프로그래밍 언어와 도전을 두려워하지 않는 저의 성격이 잘 맞는다고 생각합니다. 성장하기 위해서라면 주저 않고 끊임없이 도전하는 사람이 되려고 합니다.

경청하고 공감하는 사람

직업재활을 전공하던 때, 대체로 말이 지나치게 빠르거나 느린 장애인들과 커뮤니케이션을 하기 위해서 그들의 말과 행동에 온 신경을 기울여야 했습니다. 경청하는 태도는 그렇게 자연스레 저의 일부가 되었고 지금도 역시 상대방이 누가됐든 어떤 이야기를 하더라도 온 신경을 기울여 귀담아 듣는 사람이 되었습니다. 온전히 상대방의 마음을 이해할 수는 없지만 최대한 상대방의 입장에서 생각하며 공감을 할 수 있는 사람이 되었습니다. 웹 개발자의 업무 특성상 기획자, 디자이너와의 소통이 중요하다는 것을 알고 있습니다. 저는 전공수업으로 기획과 디자인, 프로그래밍을 모두 학습했기에 그런 면에 최적화된 사람이라고 생각하고 있습니다. 단순히 개발자의 입장에서만 프로젝트를 보는 것이 아닌 기획자의 시선에서 한번, 디자이너의 시선에서 한번 더 보고 이해하는 능력은 퍼포먼스를 최대로 끌어내는데 엄청난 자산이 될 것이라고 자부합니다.

좋아하는 걸 즐기는 사람

“좋아하는 것이 일이 되면 그것을 좋아하지 않게 될 것이다.” 그토록 좋아하던 디자인을 뒤로 하고 첫번째 입사에서 다른 학과를 택했을 때 가졌던 신념이었습니다. 디자인을 좋아했지만 “그것이 일이 되었을 때 즐겁게 할 수 있을까?” 라는 물음에 대한 확신을 갖지 못했습니다. 결국에는 그로부터 4년 뒤, 디자인을 더 전문적으로 배워보고 싶다는 생각이 19살 때 가졌던 신념을 이겨 디지털미디어디자인과에 입학하게 되었고 일주일의 절반은 밤을 새워 과제를 하면서도 즐거웠던 기억이 납니다. 알고 보니 저는 좋아하는 것이라면 그것이 많은 양의 일이 되더라도 즐거운 사람이었습니다. 코딩을 할 때도 마찬가지였습니다. 코드 하나의 오류 때문에 원하는 결과대로 나오지 않는 경우가 무수히 많았지만 그것을 붙잡고 고민하는 시간이 결코 고통스럽지만은 않았습니다. 그렇게 웹을 기획하고, 디자인하고, 코딩하는 일련의 프로젝트 과정이 즐거웠습니다. 코딩을 하다가 과정이 매끄럽고 결과가 한번에 쉽게 나오면 “이게 왜 되는거지?” 라는 의문이 들 만큼 코딩은 디버그의 연속이라고 할 수 있습니다. 한가지를 오랜 시간 붙잡고 있으면서도 그것을 즐기는 태도는 어떤 일이 되었든 분명 긍정적인 영향으로 나타날 것이라고 생각합니다.

아직은 경험이 많지 않은 개발자입니다. 가까운 목표는 좋은 퍼블리셔가 되는 것이고 나아가 숙달된 경험을 바탕으로 프론트-엔드 개발자가 되는 것을 목표로 하고 있습니다. 경험을 쌓는 것과 공부를 하는 것은 동시에 이루어져야 한다고 생각합니다. 수년간 친하게 지내 온 컴퓨터, 웹사이트와 교감할 수 있도록 웹 개발에 필요한 많은 공부들로 영역을 확장해 나갈 것 입니다.