

꾸준히 노력하고 새로운 것을 두려워하지 않는 예비 프론트엔드 개발자 정상태입니다.



정상태 1993년 (30세/만 29세) | 남

✉ wjdtkdxo55@naver.com

☎ 010-9953-1983

☎ 010-9953-1983

🏠 (62281) 광주 광산구 월계로

학력사항	경력사항	희망연봉	희망근무지/근무형태	포트폴리오
대학교(4년) 졸업	신입	회사내규에 따름	서울전체 정규직	총 3건

학력 최종학력 | 대학교 **4년** 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2012.03 ~ 2019.02	졸업	호남대학교 (광주)	인터넷소프트웨어	3.28 / 4.5
		논문&졸업작품 언리얼엔진4를 이용한 배틀로얄게임 제작		
2009.03 ~ 2012.02	졸업	송덕고등학교	이과계열	-

자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2019.11	자격증/면허증	정보처리기사	한국산업인력공단	최종합격

보유기술

보유기술명/수준/상세내용
CSS3 / 3 Tailwind CSS
HTML5 / 3
GitHub
Python / 2 Django
JavaScript / 2

## 취업우대사항

병역대상	군필   2013.10 ~ 2015.07   육군   병장   만기제대
------	---

## 포트폴리오/기타문서

파일 구분	파일명
포트폴리오	<a href="https://new-portfolio-chi-two.vercel.app/">https://new-portfolio-chi-two.vercel.app/</a> <a href="https://jeongsangtae.xyz/">https://jeongsangtae.xyz/</a> <a href="https://jeongsangtae.github.io/kokoa-clone/">https://jeongsangtae.github.io/kokoa-clone/</a>

## 자기소개서

### [나의 성격(장/단점)]

[대학교 프로젝트에서 발견한 강점]

4학년 1학기, 졸업 프로젝트로 팀원 한 명과 함께 UE4를 이용한 게임을 개발하였습니다. 팀원과 역할을 나눠 저는 기본 캐릭터 조작, 캐릭터 모델링, 아이템 등을 맡고 팀원은 맵 제작을 담당했습니다. 그중 첫 작업 중에 어려움이 있었던 것이 특히 기억에 남습니다.

당시 참고할만한 교재가 없어 UE4 카페에서 튜토리얼로 올라온 강의들에만 의존해 작업을 진행하게 되었는데, 기존의 JAVA, C#과는 다른 3D 모델링 관련 작업이 필요해 혼자서 해결하기에는 많이 버거웠습니다.

사실 구현이 제대로 되지 않더라도 졸업 프로젝트이기 때문에 그 과정과 해결해나가는 것에 의의가 있다고 생각하였지만, 팀원과 함께 포기하지 않고 연구와 회의를 계속해나갔습니다. 이 과정에서 팀원과의 협업을 통해 업무를 한다면 이런 과정속에서 이루어지겠구나 생각하였습니다.

저는 이 프로젝트를 통해 어떤 힘든 일이라도 혼자서 전전긍긍 않는 것보다는, 팀원과 협력해 포기하지 않는다면 해결책을 찾을 수 있다는 것을 깨달았고, 저의 4년간 대학교 생활이 이 작품을 통해 결실을 맺는다고 생각하니 더욱더 열중할 수 있는 계기가 되었습니다. 그 과정은 굉장히 힘들고 고통스러웠지만, 달콤한 열매를 위해선 쓴맛을 인내하는 시간이 필요하다는 것을 알았습니다. 저는 이 시절 사회인이 되기 위한 첫걸음을 떼었다고 생각합니다.

### [실패에서 성공까지 포기하지 않은 의지]

처음부터 다시 웹 개발 공부를 시작할 때 Front-end뿐만 아니라 Back-end에 대해서도 이해해야 한다고 생각해 Airbnb Clone 코딩 강의로 시작했습니다. 옛날 강의를 통해 듣다 보니 버전 문제로 오류도 많았고, 그래서 버전을 낮추어서 문제를 해결해가며 배포에 가까워졌었습니다. 그러나 AWS를 이용해 배포하는 데 어려움을 겪고 포기하려고 할 때 ReactJS, Django, Python을 이용한 2022 Airbnb Clone 강의로 업그레이드되었기에 차라리 그 강의에서 기존에 배운 것을 복습하며 첫 배포로 해보자 하는 생각으로 다시 도전했습니다.

최신 강의라서 큰 어려움 없이 진행하며, Render를 통해 배포하려고 할 때 도메인 설정 과정에서 DB 연결이 꼬이게 되면서 또 다시 포기해야 하는 상황이 다가왔습니다. 하지만 저는 포기하지 않고 처음부터 다시 시작해보자 하는 마음으로 Render에 연결한 Front, Back, DB를 전부 삭제한 후 다시 Front, Back, DB를 연결해 도메인 설정 후 배포에 성공했습니다.

처음 배포에서 실패한 경험이 오히려 원동력이 되었다고 생각합니다. 넘어지더라도 다시 도전하는 끈기를 배웠고, 그 과정의 모든 경험이 저를 성장시켜주는 계기가 되었습니다. 이러한 경험을 통해 배포까지 성공시켰을 때 스스로 끝까지 해내는 개발자의 길에 한 걸음 다가갔다고 느꼈습니다.

### [새로운 것에 대한 도전, 그리고 경험]

커스텀 홈페이지를 만들기 위해서 정보를 찾아다니던 중 Nextjs에 관심을 가지게 되었습니다. Nextjs는 들어만 봤을 뿐 한 번도 해보지 않은 React Framework였습니다. 그러나 막상 두려움에 '할 수 있을까?'라는 제 자신에 대한 첫 번째 의문, 그리고 지금까지 배우고 익혀온 제 지식으로 '할 수 있을까?'라는 마지막 의문이 들었습니다. 하지만 도전정신과 새로운 것에 대한 지적 욕구가 개발자로서의 갖춰야 할 미덕이라고 생각하니 더 이상 제게 문제 될 것이 없었고, 성공할 때까지 부딪히게 되었습니다.

배우는 과정에서 Nextjs, Notion API, Vercel을 활용하는 방법을 알게 되었고, 필요한 정보만 간추려 적용해보는 방법 또한 터득하였습니다. 이 과정을 통해 Framework를 다루는 법에 대해 좀 더 알게 되었고 여러 방면에서 활용 가능하다는 걸 배웠으며, 많이 고될 것이라 생각했던 시간은 생각보다 후련하게 지나갔습니다.

앞에 쌓아놓은 경험과 지식을 활용해 새로운 것을 받아들이고, 적응하는 데 큰 어려움이 없었고 지식이 하나 더 들어가며 성장한다고 생각하니 성취감도 생겨났습니다. 시작 선이 남들보다 늦은 만큼 이제까지 경험한 일들을 토대로 끊임없이 발전할 수 있는 자원으로 삼겠습니다.