


프론트엔드 개발자 - 박주철



박주철

남 2000년 (만 25세)

휴대폰

|

010-3379-8328

Email

|

jukrap628@gmail.com

주소

|

경남 하동군 옥종면 문암리

학력	경력	인턴·대외활동 / 해외경험	자격증 / 어학
경상국립대학교 (가좌)		스터디 운영	정보처리기능사
대학교(4년) 졸업	신입	외 5	외 6

Javascript

TypeScript

React

Next.js

React Native

Android

Firebase

GCP

GitHub

Git

학력

2019. 03 ~ 2023. 02 졸업	경상국립대학교 (가좌) 컴퓨터과학과 학점 3.64 / 4.5
2019 졸업	경남정보고등학교

인턴·대외활동

2024. 05 ~ 2025. 06 1년 2개월	스터디 운영 <div>기타</div> «코딩 테스트 및 개발 지식 스터디» - 총 2개 스터디(코딩 테스트, 개발 지식) 운영.
2024. 05 ~ 2024. 09 5개월	프로그래머스 데브코스 <div>기타</div> «프로그래머스 데브코스 (Cloud Application Engineering 과정) 서브멘토» - 이전 데브코스 기수에서 우수 수료자로 선정. - 해당 과정 2기 수강생들에게 멘토링을 해주는 서브멘토로 활동. - 멘토링 분야 : 매주 개발 정보 공유, 수료생 고민 상담, 데일리 스크럼 참여, 개발 문제 해결, 개발 프로젝트 점검 등.
2023. 12 ~ 2024. 05 6개월	프로그래머스 데브코스 <div>기타</div> «프로그래머스 데브코스 (Cloud Application Engineering 과정) 수료» - React와 React Native 개발을 목표로 하는 Cloud Application Engineering 데브코스 과정을 수료. - 훈련 분야 : React & React Native

- 보조 프로젝트(React 비디오 에디터, React Native 헬스 SNS 앱, 공공데이터 기반 React Native 여행 앱) 진행.
- 팀 프로젝트, React Native 취미 공유 앱 '쉐어바' 개발 및 배포.

2022. 06 ~ 2022. 07
2개월

TIS 인턴

«TIS - 대학생 현장 실습»

[공장 전력 관리 시스템(FEMS) 설계 및 기획]

- 공장 전력 관리 시스템(FEMS)은 공장의 에너지, 즉 전력과 관련된 전반적인 수치를 사용자에게 보여주는 시스템.
- Figma를 사용하여 공장 전력 관리 시스템을 설계하고 기획.

[한국 전력의 파워플래너 데이터 수집 및 정리 Python 프로그램 제작]

- 회사 데이터 정리와 확보에 신규 프로그램이 필요.
- 전기 생태계 및 지식 학습.
- 한국 전력의 파워플래너 데이터 수집 및 정리 크롤러 Python 프로그램 제작.

[데이터베이스 테이블 명세서 및 엔티티 관계도 작성]

- 담당자와의 지속적인 커뮤니케이션으로 작업.
- 데이터베이스의 구조와 사내 코어 시스템이 어떻게 작동하는지 파악.
- 데이터베이스 테이블 명세서 작성 및 데이터베이스 엔티티 관계도 작성.

2019. 09 ~ 2022. 02
2년 6개월

스터디 멘토 교내활동

«멘토-멘티 코딩 멘토링»

[재학생 코딩 멘토링 (2019)]

- 프로그래밍 지식이 더 필요하다는 생각에, C언어 기반의 수업을 하는 스터디에서 자료구조 및 알고리즘 위주로의 과외를 받았습니다.

[멘티 코딩 멘토링 (2020)]

- 문제 해설 및 문제 풀이를 통해 C++ 코딩을 집중적으로 과외 및 지도 받았습니다.

[멘토 코딩 멘토링 (2021)]

- 멘토로서 멘티에게 프로그래밍 및 개발 분야를 지도해주는 스터디에 참여.
- 프로그래머스 및 백준을 이용하여 Java 및 Python 문제를 풀이하고 해석하고, 기타 코딩 및 진로와 관련된 상담을 해주었습니다. 처음으로 가르침 받는 것이 아닌, 가르침을 주는 입장이었기에 저 자신에게 부족한 면이 어떤 것인지도 알아갈 수 있었습니다.

2020. 07 ~ 2020. 08
2개월

하동군청 아르바이트

«하동군청 여름방학 관내 대학생 아르바이트»

- 하동군에서 운영하는 대학생 사회경험기회 아르바이트.
- 관내 대학생들에게 사회경험기회를 제공하며 대학생들과의 원활한 소통을 통하여 군청에 대한 이해와 지역민에 지속적 관심의 제고가 목적.
- 이러한 아르바이트를 통해 사회경험을 가질 수 있었고, 업무라는 게 어떤 것인지, 직장이라는 게 어떤 것인지, 지역민에 대한 봉사를 통해 성취감을 얻을 수 있었습니다.

자격증

2018. 07	정보처리기능사	한국산업인력공단
2018. 07	전산회계운용사(전산회계사) 3급	대한상공회의소
2018. 03	컴퓨터활용능력 2급	대한상공회의소
2017. 08	(국가공인)GTQ 1급	한국생산성본부
2017. 02	워드프로세서 1급	대한상공회의소
2014. 08	(국가공인)ITQ 한글엑셀	한국생산성본부
2013. 08	(국가공인)ITQ 아래한글	한국생산성본부

수상

2024년	<p>DIVE 2024 부산테크노파크원장상 부산광역시 주최, 부산테크노파크 주관</p> <p>- 부산광역시 주최, 부산테크노파크 주관의 DIVE 2024 글로벌 데이터 해커톤에서 '부산테크노파크원장상(발제사 3위)'을 수상하였습니다.</p> <p>- 코레일(한국철도공사)의 데이터를 활용하여 동해선 이용객을 위한 가이드 서비스 "동해선장"을 개발하였습니다.</p> <p>- 3인 팀의 유일한 프론트엔드 개발자로 참여하여, 72시간이라는 제한된 시간 내에 Swagger 문서 기반의 백엔드 API 연동 및 프론트엔드 개발을 수행하였습니다.</p> <p>- 구글 맵스 플랫폼 연동, 인터랙티브 UI 구현, 실시간 데이터 통합 등 프론트엔드 개발 전반을 담당하였습니다.</p>
2022년	<p>교내 인공지능 미술전 장려상 경상대학교</p> <p>- 경상대학교에서 주최하는 교내 인공지능 미술전에서 '장려상'을 수상하였습니다.</p> <p>- 별빛 아래에서 솟구치는 석양을 향해 빠르게 나아가는, 그리고 그런 저무는 세상에 맞서려는 의지를 풍경으로 표현하고 자 '석양'이라는 이름으로, AI 미술품 제작.</p>
2021년	<p>코딩역량강화 교내경진대회 개척상 경상대학교</p> <p>- 경상대학교에서 주최하는 코딩역량강화 교내경진대회에서 '개척상'을 수상하였습니다.</p> <p>- 전자 소프트웨어 유통망(ESD; Electronic Software Distribution)에서는 주기적으로 소프트웨어를 할인하거나 무료로 배포합니다. 전 세계의 ESD는 수십 곳이나 되지만, 업체마다 할인 시기도 다르고 홍보가 제대로 안 되어 일반 소비자가 모든 사이트의 핫딜을 아는 건 불가능한 일입니다. 대부분 소비자는 배너광고를 보고 이 소식을 알 거나, 일부 부지런한 소비자는 다른 사용자가 인터넷 커뮤니티 사이트에 올랐을 글을 보고 소식을 알아냅니다. 'ESD 핫딜'은 여러 ESD에서 제공하는 할인 및 무료 소프트웨어 목록을 정리해 알려주는 웹서비스입니다.</p> <p>- 팀장, 프론트엔드 및 백엔드 개발을 담당하였습니다.</p>
2021년	<p>제1회 경남소프트웨어경진대회 최우수상 경남ICT협회</p> <p>- 경남ICT협회에서 주최하는 제1회 경남소프트웨어경진대회에서 '최우수상'을 수상하였습니다.</p>

- 전자 소프트웨어 유통망(ESD; Electronic Software Distribution)에서는 주기적으로 소프트웨어를 할인하거나 무료로 배포합니다. 전 세계의 ESD는 수십 곳이나 되지만, 업체마다 할인 시기도 다르고 홍보가 제대로 안 되어 일반 소비자가 모든 사이트의 핫딜을 아는 건 불가능한 일입니다. 대부분 소비자는 배너광고를 보고 이 소식을 알 거나, 일부 부지런한 소비자는 다른 사용자가 인터넷 커뮤니티 사이트에 올라운 글을 보고 소식을 알아냅니다.'ESD 핫딜'은 여러 ESD에서 제공하는 할인 및 무료 소프트웨어 목록을 정리해 알려주는 웹사이트입니다.
- 팀장, 프론트엔드 및 백엔드 개발을 담당하였습니다.

자기소개서

간략한 자기 소개

오늘도 오류와 투쟁을 벌이는 프론트엔드 개발자, 박주철입니다!

[1. 관련 경험]

'잇집(itzip)' 프로젝트는 현재 개발 진행 중인 프로젝트로, 15명 규모의 팀에서 프론트엔드 팀장 및 개발을 맡고 있습니다. 개발 초기부터 사용자들이 직관적으로 이해할 수 있는 UI/UX를 만들기 위해 노력하고 있으며, 이를 위해 합성 패턴 기반의 컴포넌트 설계와 Storybook을 활용한 컴포넌트 주도 개발을 도입했습니다. 처음 해보는 대규모 팀 프로젝트지만, 체계적인 설계와 꾸준한 소통으로 안정적으로 개발을 진행하고 있습니다.

[2. 새로운 도전과 다양한 시도]

'자세선생(Posture Teacher)' 앱 개발 중 가장 큰 어려움은 성능 문제였습니다. OpenCV로 개발을 시작했지만 구형 안드로이드 기기에서 심각한 프레임 저하가 발생했고, 이를 해결하기 위해 Mediapipe 도입을 결정했습니다. 리눅스 환경에서의 빌드 설정부터 어려움이 많았지만, 결과적으로 초당 프레임을 20fps 이상으로 개선할 수 있었습니다. 최근에는 '동해선장(Captain Donghae)' 프로젝트에서 72시간이라는 제한된 시간 내에 Google Maps Platform 연동이라는 새로운 도전을 성공적으로 마무리하여 해커톤 발제사 3위에 입상했습니다.

[3. 작은 성공의 반복]

작은 개선들이 모여 큰 변화를 만들어낸다고 생각합니다. '잇집(itzip)'에서는 컴포넌트 구조를 개선하며 팀의 개발 생산성이 점진적으로 향상되는 것을 경험했고, '동해선장(Captain Donghae)'에서는 72시간이라는 제한된 시간 내에 여러 외부 API를 하나씩 성공적으로 연동하며 프로젝트를 완성할 수 있었습니다.

[4. 문제 해결 경험]

'쉐어비(ShareBBY)' 앱을 개발하며 특히 이미지 처리에 어려움을 겪었습니다. React Native의 기본 이미지 컴포넌트만으로는 캐싱이 제대로 되지 않아 불필요한 트래픽이 발생했고, 이는 사용자 경험에도 좋지 않은 영향을 미쳤습니다. fast-image 라이브러리를 검토했으나 업데이트가 중단된 상태여서, 대안으로 faster-image를 도입하여 트래픽을 크게 줄일 수 있었습니다. '잇집(itzip)' 프로젝트에서도 비슷한 성능 문제가 있었는데, Nextjs의 동적 임포트를 활용하여 게시글 컴포넌트를 필요한 시점에 로드하도록 개선했습니다.

[5. 기술과 도구 선택의 고민]

'동해선장(Captain Donghae)'을 구상할 때까지만 해도 카카오맵 API를 사용하려 했습니다. 하지만 프로젝트를 진행하며 대중교통 경로 안내, 빠른 개발 등 요구 사항이 생겼고, 여러 API(구글 맵스, 네이버 맵, 카카오 맵, T맵)들을 비교한 끝에 구글 맵스로 전환을 결정했습니다. 시간이 부족한 상황에서의 API 전환은 부담되는 선택이었지만, 결과적으로 프로젝트의 완성도를 높이는 핵심 결정이 되었습니다. 이를 통해 단순히 익숙한 기술이 아닌, 실제 필요한 기능과 현실에 따라 기술을 선택하는 것의 중요성을 배웠습니다.

개발자로서의 꿈

저는 '과정과 결과 모두를 소중히 하는 개발자'를 꿈꿉니다. 완성된 결과물 뒤에는 항상 그것을 만들어낸 고민과 노력의 흔적이 있다고 믿기 때문입니다.

가장 기억에 남는 건 DIVE 2024 해커톤 경험입니다. 많은 제약 속에서도, 저는 '빠르게 만들어내는 것'보다 '제대로 된 선택'을 하고 싶었습니다. 여러 지도 API들을 하나하나 테스트하면서 밤을 새웠고, 결국 구글 맵스 도입이라는 모험적인 선택을 했습니다. 돌아켜보면 그때의 고민이 발제사 3위라는 성과로 이어졌다고 생각합니다.

'잇집' 프로젝트는 제게 또 다른 도전이었습니다. 15명이라는 대규모 팀의 프론트엔드 팀장을 맡으며 처음에는 두려움도 있었습니다. 하지만 이를 극복하기 위해 합성 패턴과 Storybook을 도입하여 체계적인 컴포넌트 설계를 진행했고, 매주 정기적인 리뷰를 통해 팀원들과 적극적으로 소통했습니다. 이 경험을 통해 기술적 성장뿐만 아니라 리더십도 배울 수 있었습니다.

실패는 제게 항상 새로운 도전의 시작점이 되어왔습니다. '자세선생' 프로젝트에서 겪은 성능 문제도 마찬가지였습니다. OpenCV에서 Mediapipe로의 전환은 수많은 시행착오를 동반했지만, 결과적으로 FPS를 5~10배 개선하는 값진 경험이 되었습니다. 특히 생소했던 리눅스 환경에서의 빌드 설정은 저를 한 단계 성장시킨 도전이었습니다.

이제는 제가 겪은 이런 과정들을 후배 개발자들과 나누는 일에 큰 보람을 느낍니다. 프로그래머스 데브코스에서 서브멘토로 활동하면서 배움을 나누고, 코딩 테스트 스터디와 개발 지식 스터디를 이끌면서 때 더 큰 가치가 있다는 것을 깨닫고 있습니다. 앞으로도 저는 과정의 가치를 소중히 여기면서, 동시에 뛰어난 결과물을 만들어내는 균형 잡힌 개발자로 성장하고 싶습니다.

어려움을 극복한 사례

부산 DIVE 2024 해커톤에서 겪은 경험은 제게 '도전의 가치'를 깊이 일깨워준 순간이었습니다. 72시간이라는 극도로 제한된 시간 속에서 3인 팀의 유일한 프론트엔드 개발자로 참여하면서, 중요한 기술적 결정을 내려야 했습니다.

가장 큰 문제는 지도 API 선택이었습니다. 처음에는 카카오맵 API를 사용하려 했지만, 프로젝트가 구상될수록 대중교통 경로 안내나 상세한 장소 정보 등 더 많은 기능이 필요해졌습니다. 프로젝트 요구사항에 맞는 API를 선택하기 위해 팀원들과 밤새 토론했습니다. 결국, 지도 API를 구글 맵스 플랫폼으로 결정했습니다.

물론 구글 맵스는 익숙하지 않은 API여서 많은 시행착오를 겪었습니다. 구글 맵스는 다양한 하위 API들로 구성되어 있어, 필요한 기능을 제공하는 API를 선택하고 통합하는 과정이 필요했습니다. Maps JavaScript API, Places API, Directions API 등을 하나하나 분석하고 통합하는 과정은 쉽지 않았습니다. 특히 실시간 위치 추적을 구현할 때는 제한 시간 속에서도 여러 차례 밖을 뛰어다니는 등의 노력을 해야 했습니다.

이를 극복하기 위해 저는 두 가지 전략을 세웠습니다. 첫째, 기능 구현을 우선순위화했습니다. 핵심 기능인 지도와 경로 안내를 먼저 안정화하고, 부가 기능들은 단계적으로 추가하는 방식을 택했습니다. 둘째, 팀원들과의 소통을 강화했습니다. 수시로 진행 상황을 공유하고, 문제가 발생할 때마다 즉시 논의했습니다.

결과적으로 이 도전은 성공적이었습니다. 구글 맵스 플랫폼을 활용해 실시간 위치 추적, 대중교통 경로 안내, 주변 맛집 나열 등 핵심 기능들을 모두 구현할 수 있었고, 프로젝트는 발제사 3위라는 성과를 거두었습니다.

해당 프로젝트를 통해 저는 팀 프로젝트에서 가장 중요한 것이 '두려움 없는 도전'과 '체계적인 접근'이라는 것을 배웠습니다. 시간이 부족하다고 해서 안전하거나 포기하는 선택만을 고수했다면, 이런 결과를 만들어내지 못했을 것입니다.

포트폴리오

기타	https://jukrap.vercel.app	포트폴리오	박주철_포트폴리오(프론트엔드).pdf
기타	https://github.com/jukrap		

취업우대사항

보훈대상 여부	-	취업보호대상 여부	-	고용지원금대상 여부	-
병역사항	[면제]			장애여부	-

희망근무조건

고용형태	정규직		
희망근무지	경기전지역, 서울전지역, 경남전지역		
희망연봉	면접 후 결정		
지원분야	직무	프론트엔드개발자 웹개발자	

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 박주철

이 이력서는 2026년 01월 07일 (수)에 최종 수정된 이력서 입니다.
위조된 문서를 등록하여 취업활동에 이용 시 법적 책임을 지게 될 수 있습니다.
잡코리아(유)는 구직자가 등록 한 문서에 대해 보증하거나 별도의 책임을 지지 않으며
첨부된 문서를 신뢰하여 발생한 법적 분쟁에 책임을 지지 않습니다.
또한 구인/구직 목적 외 다른 목적으로 이용시 이력서 삭제 혹은 비공개 조치가 될 수 있습니다.