

김슬비

Seulbi Kim/ 김슬비

- 실무와 가까운 프로젝트 경험이 많습니다.
- 디자인 경험을 바탕으로 UI/UX에 강점이 있습니다.
- 버전관리의 중요성을 이해하고 GitHub을 통해 꾸준히 팀프로젝트와 개인프로젝트에서 활용합니다.
- 진로를 변경한 경험이 있어 새로운 환경/기술을 접하는 데 익숙합니다.
- 다양한 백그라운드의 사람들과 협업/커뮤니케이션 하며 소통의 중요성을 알고 있습니다.

HTML5 CSS3 JavaScript TypeScript SASS React.js Next.js UX/UI Design Photoshop illustrator
Bootstrap AntDesign Git GitLab GitHub

기본사항 이메일: ksb5166@gmail.com
github: <https://github.com/kimseulbi>
포트폴리오: <https://kimseulbi.netlify.app>
블로그: <https://kimseulbi.github.io>

학력사항 2010. 03-2014.02
남서울대학교
멀티미디어공학 학사 (졸업)

활동 2018. 09-2018.12
패스트캠퍼스
패스트캠퍼스 스쿨 11기 프론트엔드과정 (수료)

2016. 04-2016.04
블로터
블로터 디자이너를 위한 디자인 및 코딩 과정 (수료)

2015. 04-2015.05
패스트캠퍼스
패스트캠퍼스 모바일 앱디자인CAMP (수료)

2014. 04-2014.04

삼성SDS

삼성SDS 스마트폰 앱 UX/UI 설계 및 디자인 (수료)

2014. 03-2014.03

삼성SDS

삼성SDS HTML5 & CSS3 Fundamental (수료)

경력사항

2019. 05-2020.05

(주)우리동네프로들

프론트엔드개발 및 퍼블리싱

우리동네프로들 홈페이지

- 프로젝트 유형 : 우리동네프로들 반응형 홈페이지 개편
- 주사용 기술 : React.js, Next.js, graphQL, HTML, CSS3, TypeScript, GitHub
- 역할: 프론트엔드 개발 및 퍼블리싱
- 기여도: 동네프로 Desk 페이지 추가 개발, 우리동네프로들 소개, 서비스 문의 변경요청사항 적용
- React.js TypeScript로 개발
- Next.js를 사용한 서버사이드 렌더링
- TypeScript도입으로 인해 학습후 구현 및 크로스브라우징작업 및 반응형 작업에 보강
- Git을 활용으로 프로젝트 코드 형상관리
- 스프린트 단위로 나누어 프로젝트를 진행하였으며, 하나의 스프린트가 끝날 때마다 기능을 하나씩 추가하고 개선.

CS이노베이션 홈페이지

- 프로젝트 유형 : CS이노베이션 반응형 홈페이지 개편
- 주사용 기술 : React.js, Next.js, graphQL, HTML, CSS3, TypeScript, GitHub
- 역할: 퍼블리싱 및 프론트엔드 개발
- 기여도: 디자인수정 및 퍼블리싱 단독 진행, 프론트엔드 작업(게시판 editor 외 모두)

- React.js TypeScript로 개발
- Next.js를 사용한 서버사이드 렌더링
- graphQL 스키마를 통해 서버개발자와 협의, graphQL Query/Mutation
- UI디자인 새로 작업 및 화면 기획 작업 진행
- Git을 활용으로 프로젝트 코드 형상관리
- 스프린트 단위로 나누어 프로젝트를 진행하였으며, 하나의 스프린트가 끝날 때마다 기능을 하나씩 추가하고 개선

유디아 고객센터 유케어스

- 프로젝트 유형 : 이전 버전 유디아 고객센터 유케어스 제작 및 유지보수
- 주사용 기술 : React.js, Next.js, graphQL, HTML, CSS3, TypeScript, GitHub
- 역할: 퍼블리싱 및 프론트엔드 개발
- 기여도: 프론트엔드개발자2명과 동시 진행 (40%)
- React.js TypeScript로 개발
- Next.js를 사용한 서버사이드 렌더링
- graphQL 스키마를 통해 서버개발자와 협의, graphQL Query/Mutation
- 고객사 니즈 파악 및 서비스 기획 참여
- Git을 활용으로 프로젝트 코드 형상관리
- 스프린트 단위로 나누어 프로젝트를 진행하였으며, 하나의 스프린트가 끝날 때마다 기능을 하나씩 추가하고 개선

통합관리시스템

- 프로젝트 유형 : 동네프로 고객관리 통합관리 제작 및 유지보수
- 주사용 기술 : React.js, Next.js, graphQL, HTML, CSS3, GitHub
- 역할: 퍼블리싱 및 프론트엔드 개발
- 기여도: React UI component 디자인 시스템 구현
- 회사만의 고유 UI프레임워크 제작
- Next.js를 사용한 서버사이드 렌더링
- graphQL 스키마를 통해 서버개발자와 협의, graphQL Query/Mutation
- Git을 활용으로 프로젝트 코드 형상관리
- 스프린트 단위로 나누어 프로젝트를 진행하였으며, 하나의 스프린트가 끝날 때마다 기능을 하나씩 추가하고 개선

2017. 05-2018.08

(주)더나은기술

연구소, 웹디자인 및 퍼블리싱

방화벽정책관리 서비스 UI 웹디자인 및 퍼블리싱

- 프로젝트 유형 :방화벽 신청 부터 운영, 감사까지 지원하는 운영 시스템(1. 방화벽 정책 운영시스템, 2. 방화벽 신청 시스템)
- 주사용 기술 : HTML5, SASS, Git, Gitlab, Slack, AntDesign, UX/UI
- 역할: UI 웹디자인 및 퍼블리싱 담당
- 기여도: 디자인, 퍼블리싱 단독진행
- 사용자의 편의성을 고려한 UI/UX 설계
- SASS 이용하여 화면 퍼블리싱
- Axure RP로 화면 스토리보드 작성
- 협업과정에서 GitLab, Google Drive, Slack 등을 활용하여 협업
- React기반 AntDesign 라이브러리 사용하여 JSX 마크업.

2014. 02-2017.05

(주)더보안

연구소, 웹디자인

악성 파일 분석 시스템 서비스 UI 웹디자인 및 퍼블리싱

- 프로젝트 유형 :네트워크에 흐르는 모든 파일 수집 및 악성파일 분석하는 파일 전수검사 시스템
- 주사용 기술 :HTML5, CSS3, Redmine, SVN, Slack, UX/UI , Photoshop, Illustrator
- 역할: UI 웹디자인 및 퍼블리싱 담당
- 기여도: 디자인 단독진행 100%, 퍼블리싱 기여 20%
- 대시보드화면 퍼블리싱 참여
- 악성파일 분석하는 시스템 웹 디자인 및 화면 설계
- 웹디자인 가이드라인 작성.
- 협업과정에서 Google Drive, Slack, Redmine 등을 활용하여 협업

웹사이트점검시스템 서비스 UI 웹디자인

- 프로젝트 유형 :자동검색 모듈을 통한 접속가능한 모든 웹페이지의

악성코드 검사하는 웹사이트 점검 시스템

- 주사용 기술 : Photoshop, Illustrator, Redmine, SVN,
- 역할: UI 웹디자인
- 기여도: 디자인 단독진행
- 웹 디자인 및 화면 설계
- 웹디자인 가이드문서 작성

방문객 스마트폰 통제시스템 UI 웹디자인

- 프로젝트 유형 :방문객의 스마트폰에 카메라, Wi-Fi, 3G, 4G, LTE, 블루투스, 테더링 등 통제시스템
- 주사용 기술 : Photoshop, Illustrator, Redmine, SVN,
- 역할:UI 웹디자인 / 앱디자인
- 기여도: 디자인 단독진행
- 스마트폰 통제시스템 관리자 화면 웹 디자인 및 웹가이드 제작
- 방문객 통제시스템 ios, Android 앱 디자인
- GUI 가이드문서 제작

APT공격 통합모니터링 시스템 서비스 UI 웹디자인

- 프로젝트 유형 :APT공격 이벤트 통합관리 및 운영 파이어아이 통합모니터링 시스템
- 주사용 기술 : Photoshop, Illustrator
- 역할:UI 웹디자인
- 기여도: 디자인 단독진행
- Adobe Flex 기반의 웹서비스
- APT공격 이벤트 통합모니터링 시스템 웹 디자인
- 웹디자인 가이드문서 작성

프로젝트

반찬쇼핑몰 (2018. 11-2018.12, 협업 프로젝트)

<https://baeminchan.netlify.com>

<https://youtu.be/0xTYpg4B0pw>

<https://github.com/ElegantSiblings/FE>

기간 중 역할

- React.js를 사용하여 배민찬의 카피사이트를 구현
- 백엔드와 ios 총 6명이 한팀이 되어 기획, 디자인, 개발, 서비스배포 사이클을 경험
- 담당: 반찬목록화면, 반찬상세화면, 반찬 검색필터화면, 게시판 기능

- Postman으로 웹 API 테스트
- 협업과정에서 GitHub, Google Drive, Slack, Git 등을 활용하여 협업
- Git을 활용으로 프로젝트 코드 형상관리
- 스프린트 단위로 나누어 프로젝트를 진행하였으며, 하나의 스프린트가 끝날 때마다 기능을 하나씩 추가하고 개선
- 사용기술 : React, HTML5, SASS, reactstrap, Git, GitHub, Slack, Postman

보유 기술 photoshop, illustrator (매우 능숙)
 HTML, CSS, Sass (매우 능숙)
 JavaScript(능숙)
 React.js, Next.js, TypeScript(활용 가능)

자기소개

디자인에서부터 퍼블리싱, 프론트엔드개발자까지 해왔습니다. 저는 부족함을 채우려 노력하며 성장하고자 하는 사람입니다. 넓은 범위로 배움을 넓혀온 게 아닌가 싶은 단점도 있지만 한 제품을 만들기 위해서 바라보는 시선을 다양한 시선으로 볼 수 있으며 디자이너, 개발자의 커뮤니케이션 소통 능력도 겸비하고 있습니다.

프로그래밍을 시작한 경위와 본격적으로 투신하고 생업으로 삼기로 결정한 이야기

회사 프로젝트로 디자인을 담당하고 있을 무렵, 협업하는 개발자분들과 의사소통을 원활하게 하고 싶었고 제가 드린 디자인 시안과 가이드에 얼마나 개발에 도움이 되었는지에 대한 궁금증으로 제일 접근 하기 쉬웠던 html과 css부터 시작했습니다. 퍼블리싱을 하면서 배워가는 흥미와 뿌듯함을 느끼게 되었고 제가 만든 UI에 생동감을 불어 넣어주고 싶은 마음에 프론트엔드 개발은 배우고 결심하고 배우게 되었습니다.

좋은 개발자가 되기 위해 갖추어야 한다고 생각하는 덕목 셋을 고르고 그 이유

책임감, 겸손함, 공유

개발자가 아니더라도 직업이란 자체는 책임감이 기본적으로 갖춰야할 덕목이라고 생각하며, 해당업무에 대한 책임감을 가지고 맡은바를 완수해야 된다고 생각합니다. 두번째로는 겸손함입니다. 항상 새로운 기술에 대한 학습을 하며 자신이 보유한 기술과 지식에 대한 과한 자부심은 좋은 개발자가 되기 적합하지 않다고 생각합니다. 마지막으로 공유입니다. 업무시, 자신의 업무진행 진척도 또는 동료들과의 기술공유 등 자신의 기술, 업무에 대한 상호간 커뮤니케이션이 이뤄져야 한다고 생각합니다. 커뮤니케이션이 원활하게 이루어 진다면 업무진행 중 큰 오해와 불상사는 줄어들며, 또한 자신의 기술 공유로 개인간 기술도 향상된다고 생각합니다.

업무 강점/해당 업무를 위해 노력한 점

해당 업무를 위해 노력한점

프로젝트를 진행중 잘 모르는 분야가 있다면 그 분야의 전문가에게 조언을 구한 뒤, 부족한 부분은 책이나 기타 매체로 학습하여 해당 프로젝트에 대한 이해도를 높이도록 노력했습니다.