

자기 소개서

권찬우

1. 개발자를 선택한 이유

저는 코로나 이후 전반적인 대부분의 시장에서 디지털로의 전환이 빠르게 이루어 지는것을 보면서, 이후 미래의 성장동력이 될수있다고 생각하였고, 또한 웹개발이라는 직업 자체가 온라인의 다양한 신기술과, 오프라인의 트렌드를 반영하여 끊임없이 적용하는 도전적이고, 흥미로운 직업이기에 프론트엔드 웹 개발자를 꿈꿨습니다.

처음에는 국비학원으로 공부하였습니다. 하지만 강사님께서 읊어주는 코드들을 따라치고있는 제모습이 싫어서 3개월이후 그만둔뒤 독학으로 html, css, javascript를 마저 공부하였습니다.

이후 다른사람들과 함께 react, node.js, next.js, 또한 다양한 인터랙션과 애니메이션 스텀디를 시작했습니다. 공부를 할수록 모르는것들은 더 많아지는 기분이였기에 남들보다 준비하는 시간이 더 걸렸던것 같습니다. 하지만 개발자라는 직업이 유난히 준비하고 성장하는 만큼 시장에서의 나의 가치를 높힐수있는 직업이라는것을 알았기에 조급하지는 않았습니다.

2. 프로젝트를 통하여 배운점

제가 만든 메인 포트폴리오 프로젝트는 제 전공이였던 관광경영을 살려 포근하고 세련된 느낌의 호텔 홈페이지를 제작했습니다. 국비학원을 그만두고 처음부터 다시 돌아가 새로 배운다는 느낌으로 다시 시작하기위해서 html,css,js를 사용하여 1차 포트폴리오를 제작한뒤 react, redux를 사용하여 똑같은 디자인의 포트폴리오에 기능을 추가하여 2차 포트폴리오로 재가공 하였습니다.

제가 html버전을 react로 재가공할때 집중했던점은 페이지를 부드럽게 보이게 만드는것이였습니다. 웹 개발을 시작하고, 스스로 인터넷 웹서핑을 하면서 보다 나은 사용자 경험을 했던 사이트들의 공통점은 부드러운 인터랙션과 애니메이션이였습니다. 예를 들어서 쿠팡같은 사이트를 이용할 경우, 보기에 깔끔하고 잘 정리된 사이트라고는 느껴졌지만 오래 머무를 만큼의 재미를 느낄수는 없었습니다. 하지만 애플의 아이폰 소개 페이지에 들어갔을때는 스크롤에 따라서 수많은 인터랙션들이 펼쳐지고, 버튼 하나를 누르더라도 이미지가 부드럽게 바뀌었기에 웹 페이지에 오래 머무르고 싶었습니다.

이러한 이유로 저도 포트폴리오 사이트를 보다 부드럽게 재가공 하였습니다. 각 서브메뉴를 클릭할시 페이지의 컨텐츠들이 아래에서 위로 서서히 올라오며 시작하고, 최상단으로 이동

하는 버튼을 클릭할때에도 부드러운 효과를 넣었습니다. 각 박스에 마우스를 올릴때에는 통일된 인터랙션을 사용하여 화려하되, 난잡하지 않은 느낌을 주었습니다. 인터랙션으로 웹페이지의 재미를 주어서 사용자들을 오래 머무르게 하기위해 노력 하였습니다. 저는 입사를 하고나서도 자바스크립트, 다양한 라이브러리를 사용하여 보다 많은 인터랙션, 애니메이션을 구현하는 웹 개발을 할수있습니다.

3. 나만의 경쟁력

저는 친구들 사이에서, 친구들 개인간의 갈등이 생기면 이를 중재하고 해결하는 역할을 하는 일종의 중재자,해결사입니다. 저는 이러한 제 모습이 개발자의 자질이라고 생각합니다.

첫번째 공통점은 문제를 해결하는 능력입니다. 자고로 개발자는 복잡한 문제를 해결하는 사람이라고 생각합니다. 오류가 발생한 지점을 찾을줄 알아야하며, 이를 수정하여 개발 하고자하는 목표와의 타협을 통하여 해결하는것입니다. 이는 친구들을 화해시키는 과정과 똑같습니다. 친구들 개인간의 문제를 이해하여야 하고, 대안책을 내놓아서 친구들에게 수용할수 있도록 도와줘야합니다.

두번째 공통점이라면 커뮤니케이션 능력입니다. 친구들을 화해시키기 위해서는 친구들의 입장을 들어보고, 거기에대해 생각하고 나의 의견을 전해야 합니다. 개발도 똑같다고 생각합니다. 아무리 좋은 개발자라도 커뮤니케이션 능력이 떨어진다면 좋은 팀을 만들어갈수는 없을것입니다. 백엔드와 프론트엔드간의 협업이 중요하고, 고객과 개발사간의 소통도 중요할것입니다. 저는 모든 경우의 커뮤니케이션에 있어서 각자의 의견을 이해하고 소통할수있습니다.