


이 력 서

(희망연봉 : 면접시 협의/회사 내규에 따름)

(지원 부문 : 프론트 엔드)

	성 명	강민현	한 자	姜民鉉
	생년월일	1996.05.14	연 령	만 28 세
	E-mail	alsgus3074@gmail.com		
	휴 대 폰	010-3840-5074	비상연락처	010-8646-3074
	주 소	서울특별시 송파구 도곡로 64길 18, 203호		
	특이사항	정부지원 청년일자리도약 장려금 대상자		

1. 학력사항

년 / 월	학 교 명	학 과	졸 업 구 분
2017.03 ~ 2023..08	단국대학교	상담학과&경영학과 복수전공	졸업
2012.03 ~ 2015.02	잠일고등학교		졸업

2. 교육사항

년 / 월	교 육 과 정	교 육 기 관	비 고
2024.05 ~ 2024.11	프로젝트기반 프론트엔드 (React,Vue) 웹&앱 SW개발자 양성과정	강남그린컴퓨터아카데미	수료

3. 직무능력사항

분 류		활 용 능 력
Front-End	HTML/CSS/SASS	- HTML5 기본 태그 숙지 및 CSS 활용 가능. - 반응형 웹 및 재사용 가능한 스타일 설계 가능.
	Javascript	- Javascript의 동적 기능 코드 작성 가능. - ES6+ 문법 활용, 비동기 처리(Promises, async/await) 및 DOM 조작.
	React	- 함수형 컴포넌트와 React Hook(Context API, useState, useEffect 등)을 활용해 동적이고 효율적인 사용자 인터페이스를 설계.
	Next.js	- 서버 사이드 렌더링(SSR)과 정적 사이트 생성(SSG)을 활용한 SEO 최적화.
	Vue.js	- Vuex를 사용한 상태 관리 및 컴포넌트 기반의 유연한 개발.
	TypeScript	- 정적 타입을 사용한 안전한 코딩, 타입 정의 및 인터페이스 설계 경험.
Back-End	MongoDB	- NoSQL 데이터베이스를 사용한 데이터 모델링, 집계 프레임워크 활용.
	Firebase	- 인증(Authentication), 클라우드 스토리지, 실시간 데이터베이스 활용.
	Express.js	- API 설계와 미들웨어를 활용한 간단하고 확장 가능한 서버 구축이 가능.

Tool & Platforms	Vercel	- 프로젝트의 무중단 배포 및 도메인 관리.
	GitHub	- 협업 중심의 워크플로우 경험, Pull Request 및 코드 리뷰 수행.
	Figma	- UI/UX 디자인 설계 및 팀과의 원활한 협업.
	Notion	- 작업 관리, 문서화, 프로젝트 로드맵 관리 등으로 팀 협업을 효율화.
ETC	MS Office (워드/엑셀/ppt)	- 문서 작성, 데이터 관리, 작성 편집, 레이아웃 구성 가능

4.경력사항

근 무 기 간	회 사 명	직 무
2020.05 ~ 2022.05	크라스플러스 독서실 잠실점	총무(관리 및 고객응대)
2019.07 ~ 2020.03	밀거울 삼전역점	접객
2017.01 ~ 2017.06	베스킨라빈스	접객

5. 병역사항

복 무 기 간	병 역 사 항(역종, 계급, 병과)	군 필 여 부	보 훈 대 상
2017.09~2019.05	육군 병장	○	

자신을 소개하는 대표적인 한 문장 써주세요. (이력서 제목은 사람인, 잡코리아 등 필수 사항)

지 원 동 기 및 포 부	<p>온라인 환경은 현재 우리에게 떼어놓을 수 없는 중요한 공간입니다. 서비스를 구매하려는 소비자에게도, 서비스를 제공하는 공급자에게도 온라인 환경은 서로에게 매우 중요한 역할을 하는 부분입니다. 필요한 서비스를 구매하기 위해 제가 가장 먼저 하는 것은 관련 정보에 대한 검색입니다. 그리고 검색을 통해 가장 먼저 알 수 있는 정보는 서비스를 제공하는 해당 기업의 웹페이지와 광고입니다. 온라인 환경에 가장 먼저 노출된 정보의 중요성을 알 수 있습니다. 이런 환경은 이제 우리의 삶에 당연한 부분으로 다가왔고, 앞으로도 온라인 환경의 중요성에 대한 부분은 크게 변화하지 않을 것으로 생각합니다.</p> <p>실생활에서 온라인 환경을 직접 경험하면서 온라인 환경 구축과 작동에 대한 호기심을 항상 가지고 있었습니다. 관련 직군에 있는 가족이 호기심을 가지고 질문하는 저에게 직접 해보는 것은 어땠겠느냐 권하였고, 저는 그렇게 프론트 엔드 분야의 교육을 받고 준비하게 되었습니다.</p> <p>평소 궁금하던 부분들을 풀어가고 새로운 환경을 직접 만들어본다는 부분에서 흥미를 느꼈으며, 특히 제대로 된 길을 찾으면 예상했던 정답을 눈으로 확인할 수 있다는 부분이 정말 좋았습니다. 직접 접해보면서 흥미를 갖게 되니 배우는 것이 더욱 즐거웠습니다.</p> <p>배움에는 끝이 없다는 말이 가장 어울리는 분야라고 생각합니다. 이 분야는 새로운 것들이 끊임없이 나오고 있으며, 새로운 것을 받아들이는 데 거부감이 없어야 하는 것이 중요하다고 생각합니다. 저는 새로운 것을 받아들이고 배우는 데 앞서가고, 배운 것들을 직접 적용하고 업무에 빠르게 사용할 수 있게 할 수 있습니다.</p>
성 장	

<p>과 정</p>	<p>저는 누구보다 강하고 현명하신 어머니를 가장 존경합니다. 어머니께서는 저에게 두 가지를 강조하셨습니다. 첫 번째는 부끄러운 사람이 되어서는 안 된다는 것이었습니다.</p> <p>사람들이 모이면 어디서든 성향이 비슷한 사람들끼리 모이게 되는 경향이 있습니다. 대학에 입학했을 때, 동기들이 두 모임으로 나뉘게 되었습니다. 맞는 사람들끼리 모인다는 것은 서로 맞지 않는 사람들과의 몸과 갈등을 야기하는 경우도 있습니다.</p> <p>저 역시 더 자주 어울리는 모임이 있었는데, 학년 과대표로 지내면서 상호 간 의견의 갈등이 저와 함께 어울리는 친구들이 원인이라는 걸 인지하고 있었습니다. 제가 알리지 않는다면 다른 사람들은 그 친구들이 갈등의 원인이라는 사실을 모르고 지나갈 수 있었으나 그로 인해 피해를 보는 사람이 있다는 것 또한 알고 있었으므로 그냥 넘길 수는 없었습니다.</p> <p>잠시 모른 척 지나갈지 고민했지만, 스스로에게 부끄러워지고 싶지 않았습니다. 서로 다른 무리에게 갈등을 야기한 원인을 설명했고, 잘못이 있는 친구가 사과할 수 있도록 했습니다. 더 큰 오해가 생기기 전에 상황을 정리할 수 있었습니다.</p> <p>어머니께서 강조하신 두 번째는 '사람'이라는 재산입니다. 주변에 있는 사람들은 저에게 있어 가장 큰 재산이 될 수 있다고 항상 강조하셨습니다. 친구들에게 잘하라는 단순한 말이 아닌 알지 못하는 사람이어도 배려하고 존중하라는 가르침이었습니다. 단순한 인사와 웃는 얼굴 그리고 가벼운 양보가 얼마나 중요한지 알려주셨습니다.</p> <p>버스에 탈 때 기사님에게 인사하는 간단한 행동도 누군가에게 기분 좋은 출발이 될 수 있다는 것을 알고 실천하며 성장했습니다. 대부분의 배려와 양보는 가벼운 기다림을 통해 이루어집니다. 그 기다림을 손해나 불이익으로 생각하지 않고 누군가에게 가벼운 호의를 베푸는 여유라고 생각합니다. 저는 스스로 부끄럽지 않으며, 주변의 사람들을 먼저 생각합니다. 이런 점들은 저에게 자신감과 여유 있게 행동할 수 있게 해줬습니다.</p>
<p>학 교 생 활 및 교 육 활 동 (경 험 사 항)</p>	<p>아카데미에서 관련 교육을 받을 때, 가장 먼저 들었던 생각은 '간단하다'였습니다. 복잡하면 복잡할 수 있는 코드들이 얹히고설키 결국 원하는 결과물을 도출했습니다. 눈에 보이지 않던 코드들이 점차 보이게 되고, 이해를 할수록 더 많은 것들이 보였습니다.</p> <p>결국 코드의 기능이 보이고 이해를 하면서 이것들로 어떻게 길을 만들어 도착할지 생각해 볼 수 있었습니다. 새롭기도 하고 익숙하기도 했던 온라인 공간이 몇 줄의 코드로 사용할 수 있는 공간을 창출하는 과정이 생각했던 것보다 간단하다고 느꼈습니다.</p> <p>하지만 교육을 받으며, 더 깊이 이해할수록 더 많이 알게 될수록 마치 뻘어나가는 가지처럼 더 많은 것을 알아야 하며, 더 많은 생각을 요구하고, 더 가볍게 만들기 위해 얼마나 많은 생각을 해야 하는지 알게 되었습니다. 이 부분은 오히려 더 알고 싶은 욕심이 들게 했고, 더 흥미를 돋웠습니다.</p> <p>모양을 만드는 과정을 지나, 다양한 기능을 넣기 위한 코딩을 배우기 시작했을 때 어려움을 겪기도 했습니다. 간단한 모양을 만드는 코딩에서 사용자들에게 많은 이해를 요구하는 코드들과 원하는 결과를 도출하기 위한 로직은 많은 생각을 요구했습니다. 그러나 그 과정들이 가장 재밌었으며, 그렇게 결국 결과를 도출해 냈을 때 쾌감이 또 다른 배움을 위한 원동력이 되었습니다. 오히려 어렵고 복잡한 문제에 직면하더라도 그것을 해결하기 위해 고민하고 알아보고 배워가며, 결국 해결했을 때의 느낌이 다음으로 나아가게 했습니다.</p> <p>흥미롭게 배우고 습득한 역량들은 앞으로 새롭게 배워야 할 것들에 대한 기대감을 심어줬습니다. 이러한 부분은 저의 장점이라고 자신할 수 있습니다. 이런 역량들을 토대로 실무에서 더 다양한 문제들에 직면하더라도 직접 고민하고 해결할 수 있도록, 그리고 이런 성장통을 토대로</p>

	<p>실무에서 겪는 경험들이 바로 또 다른 역량으로 쌓여 다음 작업에서 더 성장한 모습으로 수월하게 할당된 업무를 수행할 수 있다고 자신할 수 있습니다.</p>
<p>성 격 장 점 및 단 점</p>	<p>누군가와 대화하고 함께 일할 때 간혹 견해차가 있는 경우 혹은 사람들과 갈등이 빚어지는 경우는 어디서나 나올 수 있는 상황입니다. 저는 그럴 때 상대방의 입장에서 상황을 바라보고, 그 사람이 어떤 생각을 했을지를 먼저 생각합니다. 거울을 통해 저 자신을 바라보고 생각하며, 상대방을 바라볼 때 또한 그 사람의 입장에서 바라보고 이해하려고 노력합니다.</p> <p>내 입장에서 의견보다 다른 사람의 모습으로 저를 바라보고 그 사람의 의도와 생각을 충분히 이해한 뒤 다시 저 자신으로 돌아와 상황을 정리합니다. 항상 앞에서 이해관계자들의 의도와 생각을 충분히 이해하려고 노력하고 직접 상황을 정리하고 더 나은 방향으로 이끄는 것을 좋아합니다.</p> <p>하지만 보다 나은 상황으로 나아가기 위해 모든 사람과 함께 하려는 이 부분이 서로가 원하지 않는 관계도 역지로 이끄는 경우가 나오기도 했습니다. 예를 들어 팀에서 이탈자가 생기는 것이나 갈등 상황을 깔끔하게 정리하는 성격이 오히려 다수의 이익을 위해 개인적으로는 손해를 보는 경우도 생깁니다. 이런 부분을 위해 어느 정도의 단호함과 냉정함을 가지려고 노력했으며, 지금은 선을 그을 정도의 단호함을 갖추게 되었습니다.</p> <p>공통의 목표를 위해 한 팀이 유지되고 함께 그것을 이룰 때 큰 성취감을 느낍니다. 이러한 성향은 협업이 중요한 프로젝트를 수행할 때 많은 도움이 될 것이라고 믿습니다.</p>

위에 기재한 사항은 사실과 다름이 없습니다.

2024년 11월 19일

성 명 : 강 민 현

포 트 폴 리 오

- 주제 : IEUM은 책을 추천하고 리뷰할 수 있는 웹 애플리케이션입니다.
- 사용 프로그램 : 프론트엔드 NEXT, HTML, SASS

서버통신	Axios, Firebase
API	알라딘API, Google,Naver,Git 로그인 API
형상관리	Github
배포	Vercel
- URL : <https://github.com/minhyun-k/B-project.git>
<https://book-ieum.vercel.app/>
- 제작시기 및 참여도 : 2024.10.04. ~ 2024.10.30.

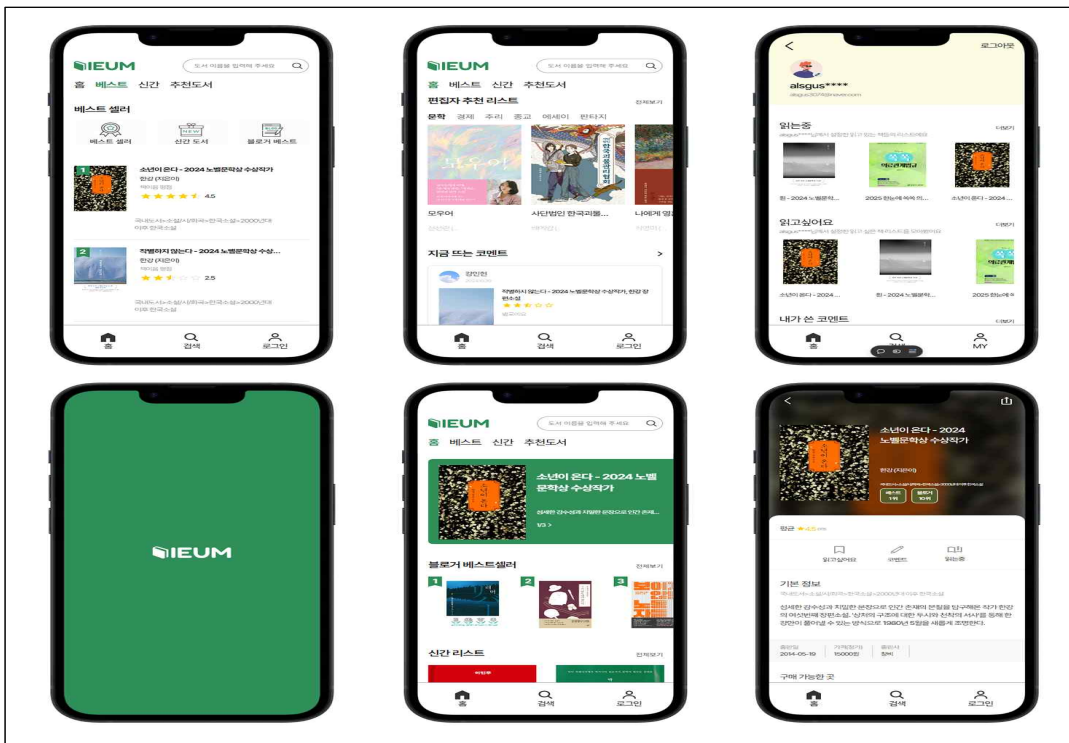
3인 팀프로젝트(팀장, 디자인, 데이터)

홈 화면 마크업 및 기능 구현, 데이터 출력 및 관리

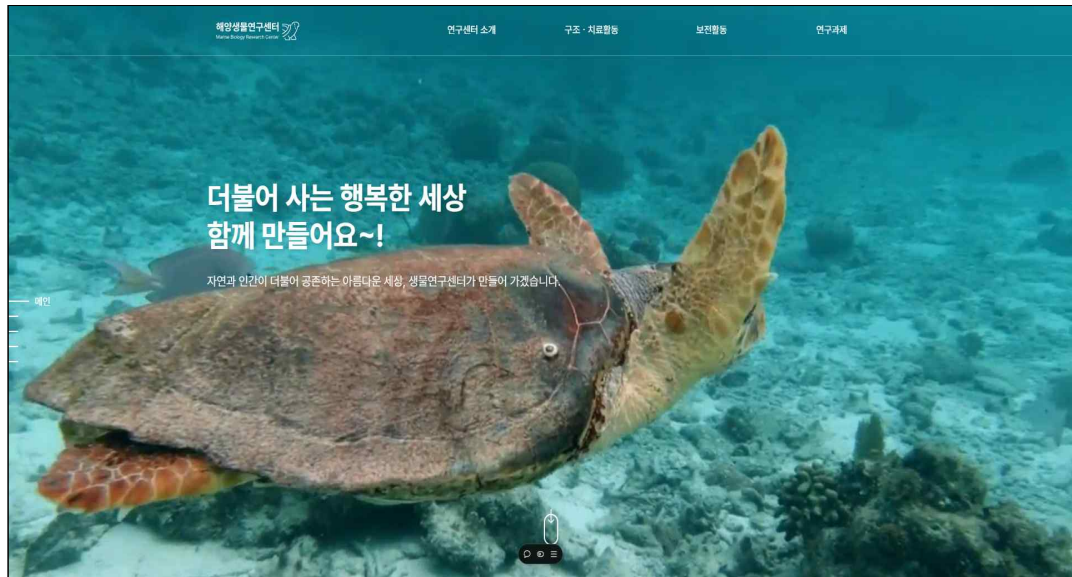
상세페이지 카테고리 별 데이터 출력 및 베스트셀러 순위,

신간도서 구분 및 출력

기획 및 일정 관리, 오류 확인 및 해결
- 기획의도 : 사용자는 다양한 책을 탐색하고 자신만의 도서 목록을 관리할 수 있으며, 각 도서에 대한 상세 정보와 리뷰를 쉽게 확인할 수 있습니다. 책을 추천하고 리뷰하며 독자들 간의 커뮤니케이션을 강화하는 플랫폼을 만들고자 했습니다.

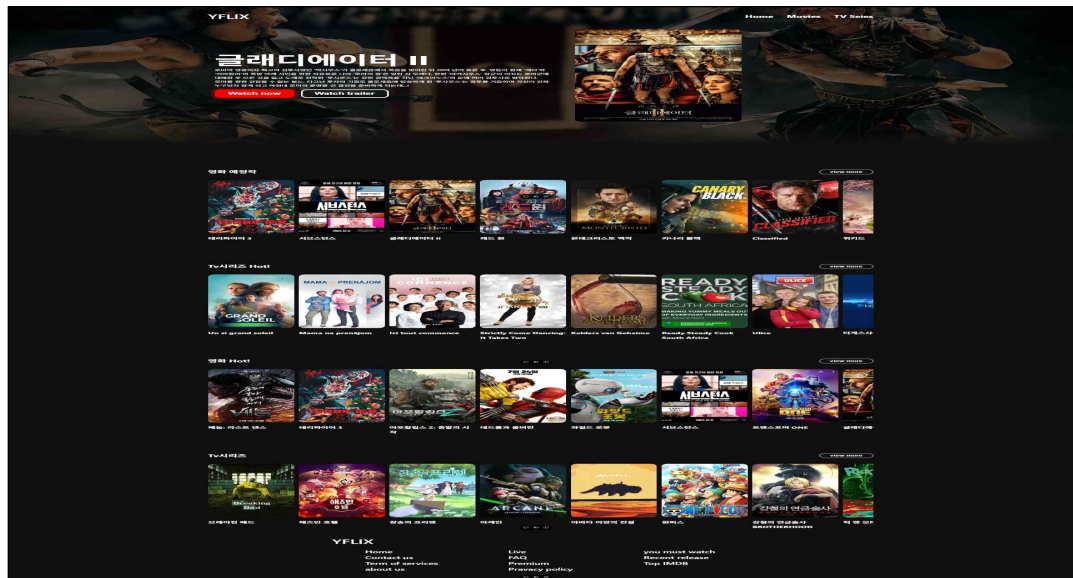


- 주제 : 한화 해양생물연구센터 사이트를 재구성한 프로젝트입니다.
- 사용 프로그램 : 프론트엔드 HTML, SASS, CSS, JavaScript
 - 형상관리 Github
 - 배포 Vercel
- URL : <https://b-project-lilac.vercel.app/>
<https://github.com/minhyun-k/B-project.git>
- 제작시기 및 참여도 : 2024.06 ~ 2024.08
 - 5인 팀프로젝트(팀장, 데이터, 기획, 배포)
 - 1. 영상자료, 연구과제, 학습게시판, 상세페이지, 구조·치료실적페이지, 자료 json 처리
 - 2. 유튜브 영상 링크로 페이지 내부에서 바로 시청 가능하도록 구현.
 - 3. 리스트 페이지 구현에서 최신 콘텐츠 앞쪽 구현 및 순서대로 출력되도록 구현.
 - 4. 페이지 버튼을 통해 데이터가 각 페이지 맞게 출력될 수 있도록 구현.
 - 5. 입력된 텍스트 내용을 찾아 해당 콘텐츠가 출력되도록 하는 검색기능 구현
 - 6. 각 데이터의 id값을 local storage를 통해 각 콘텐츠의 상세페이지 구현.
 - 7. tab버튼을 통한 카테고리별 데이터 출력, 스와이퍼 기능
- 기획의도 : 기존 사이트의 관리가 제대로 이루어져 있지 않고, 노후화되어 있어 각 단점들을 보완하고 사용자에게 정보 제공을 위한 더 좋은 디자인을 목표로 했습니다. 기본 개발 언어만을 사용하여 구현한 해양생물연구센터 리뉴얼 사이트는 프레임워크 없이 단순한 코드로 충분한 기능을 구현하려 노력했습니다.

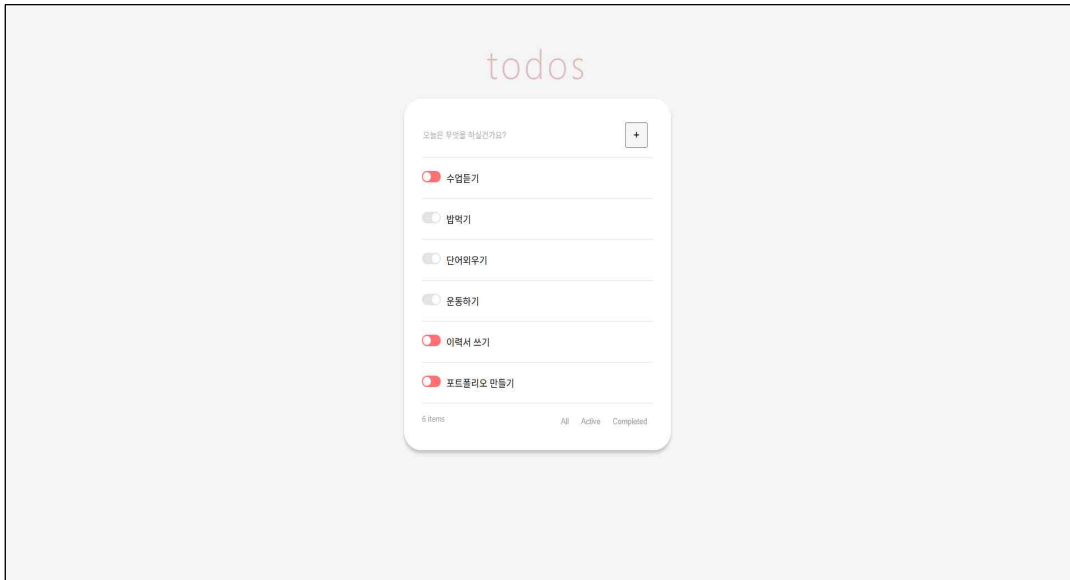


- 주제 : YFLIX는 영화, TV프로그램의 포스터, 줄거리, 평점 등의 정보를 한눈에 볼 수 있으며, 인기영화와 최신 개봉작을 확인할 수 있는 사이트입니다.
- 사용 프로그램 : 프론트엔드 React, HTML, SASS

서버통신	Axios
API	themoviedb API
형상관리	Github
배포	Vercel
- URL : <https://github.com/minhyun-k/movie.git>
<https://vercel.com/minhyun-ks-projects/movie>
- 제작시기 및 참여도 : 2024.08 ~ 2024.09
 1. 마크업 및 데이터 출력, 스와이퍼 기능 구현
 2. zustand를 함께 이용하여 전역으로 데이터 관리 및 각 카테고리에 알맞은 데이터 출력
 3. 제공받은 api와 axios를 이용하여, 검색, 리스트, 상세페이지 구현 및 id값을 이용한 상세페이지 정보 출력
- 기획의도 : 이 프로젝트는 외부 영화 API와의 통합을 통해 실시간으로 업데이트되는 영화 정보를 제공하며, 다양한 필터와 정렬 옵션으로 사용자가 관심 있는 영화 정보를 쉽게 찾을 수 있도록 합니다. 데이터 시각화와 창의적인 인터페이스 설계를 통해 사용자 참여를 유도하고, API 데이터를 효율적으로 관리하는 역량을 보여주는 프로젝트입니다.



- 주제 : Todos는 직관적인 사용자 인터페이스와 간단한 사용법을 제공하는 작업 관리 사이트입니다.
- 사용 프로그램 : 프론트엔드 React, HTML, SASS
 서버통신 Axios, Express
 형상관리 Github
 배포 Vercel
- URL : <https://github.com/minhyun-k/todos.git>
<https://todos-drab-delta.vercel.app/>
- 제작시기 및 참여도 : 2024.08.30 ~ 2024.09.05.
 개인프로젝트
 1. Express를 이용하여 CRUD기능 구현
 2. 사용자가 원하는 텍스트를 입력 및 버튼 클릭 시 저장소에 저장되며, 동시에 화면에 출력.
 3. on,off 버튼을 통해, 해야 할 일과, 이미 한 일을 구분할 수 있도록 구현 및 저장소에 관련 정보가 들어가도록 하여 구분.
 4. 사용자가 입력한 정보를 수정할 수 있도록 했는데, 서버 요청이 두 번 이상 작동하지 않도록 최적화하여 기능 구현.
- 기획의도 : 사용자들이 일정을 관리하고 생산성을 높일 수 있도록 돕습니다.
 사용자는 새 작업을 추가, 수정, 삭제할 수 있으며, 작업 완료 여부를 확인하여 진행 상황을 간편하게 관리할 수 있습니다.
 이 프로젝트는 CRUD 기능을 구현하고 express와 같은 기술을 활용해 데이터를 지속적으로 관리합니다.



- 주제 : Portfolio는 저의 현재 역량과 성장해온 과정을 보여주는 웹 사이트입니다.
- 사용 프로그램 : 프론트엔드 Vue, HTML, SASS
형상관리 Github
배포 Vercel
- URL : <https://github.com/minhyun-k/portfolio.git>
<https://portfolio-peach-eight-19.vercel.app/>
- 제작시기 및 참여도 : 2024.11.01. ~
개인프로젝트
1. 홈 화면 마크업 및 기능 구현,
- 기획의도 : 저에 대한 기본 정보와 지금까지 참여했던 프로젝트를 사용자에게 안내하고 저의 역량과 미래 발전 가능성을 보여주는 것을 목표로 했습니다.

