

이력서

박민규 PARK MIN-GYU | 프론트엔드 개발자

- 생년월일 | 2002.04.22 (만24세)
- 휴대전화 | 010.8482.1244
- 이메일 | dbullssg123@naver.com
- 최종 학력 | 계원예술대학 디지털미디어디자인과 프로그래밍 세부전공 졸업
- 깃허브 | <https://github.com/mnnmnlilimnmnlil>



결국 해내는, 프론트엔드 개발자 박민규입니다.

문제를 끝까지 해결하며, 팀과 함께 최선의 답을 찾아가는 걸 중요하게 생각합니다.

현재 프론트엔드 전반을 이해하고 있으며, 서버와 클라이언트의 상호작용까지 확장해 풀스택 역량을 갖춘 개발자로 성장하고 싶습니다.

Insight Keywords

끈기 #커뮤니케이션 #AI활용성

학력

기간	학교명	구분(학과)	결과
2021.03 ~ 2026.02	계원예술대학교	디지털미디어디자인과 프로그래밍세부전공	졸업
2018.03 ~ 2021.02	이포고등학교	일반과	졸업
2018.03 ~ 2019.07	SBS 디자인 아카데미	UI/UX 디자인	수료

자격/면허/병역

기간	내용	기관
2023.09	1종대형 운전면허	경찰청
2021.09 ~ 2023.09	육군 수도군단사령부 하사 전역	국방부
2021.04	1종보통 운전면허	경찰청
2019.09	바리스타 2급 자격증	한국커피협회

경력/아르바이트

기간	내용	기관	비고
2024.02 ~ 2024.08 (7개월)	아르바이트	역전할머니맥주(망원)	가게마감/주방보조/홀서빙 재고정리/손님응대
2023.09 ~ 2024.02 (6개월)	아르바이트	다큐팩토리(구로)	복사/재본/택배포장 손님응대/전화응대
2023.03 ~ 2023.09 (6개월)	전문하사(운전부사관)	수도군단사령부 특임중대	인원 통솔/운전교육 차량정비/군사훈련

수상/출품

기간	내용	기관	결과	비고
2025.08	2025 대한민국디자인전람회	한국디자인진흥원	특선	웹개발/기획 (HTML/CSS/JS/Github/CursorAI)
2025.07	제 31회 커뮤니케이션디자인 국제공모전	한국커뮤니케이션디 자인협회	우수상	웹개발/기획 (HTML/CSS/JS/Github/CursorAI)
2024.12	디지털미디어디자인과 교과목 최우수작PT 2과목 출품	계원예술대학교	우수작PT	3D디자인/ 웹개발 (3Dmax/Figma/HTML/CSS/JS)

교내활동

기간	내용	역할	비고
2025.09 ~ 2025. 12	2학년 2학기 프로그래밍반	반대표	반별 공지사항 전달, 강의 전 사전 준비, 교수님과의 일정 조율 학생과의 중심 역할 수행
2025.08 ~ 2025.12	졸업전시 준비위원회	하드웨어 팀장	전시관련 장소 하드웨어 및 시스템 점검, 전시 팀별 기기조사, 기기 대여 팀원 별 역할 분담, 일정 조율

능력

Code.

HTML5

의도에 맞는 시맨틱 태그 활용 웹 표준을 준수
CDN을 통한 외부 라이브러리 import 최적화된 구조 설계

CSS3 / SCSS

레이아웃 구성, 반응형 디자인, 애니메이션, CSS 변수 및 믹스인
Scss를 통한 구조적 스타일 관리 재사용성 높은 코드 작성

Vanila JavaScript (ES6+)

DOM 조작, 이벤트 제어, 비동기 처리(Promise/ async-await)
IntersectionObserver를 활용한 스크롤 위치에 따른 인터렉션 애니메이션

React

React Hooks(useState, useEffect, useContext 등) 기반의 상태 관리 및 컴포넌트 구조 설계
Context API와 LocalStorage를 이용한 전역 상태 영속화 구현
HashRouter 기반 SPA/MPA 구조 설계 및 정적 배포

Cursor AI / Gemini CLI

AI 코딩 어시스턴트를 활용한 폴더 구조 최적화, 반복 로직 자동화 여러 디버깅
코드 실행 의도를 명확하게 프롬프트 작성

Tool & Back-end

Git / Github

팀 프로젝트 진행시 버전 관리 및 협업 구조 세팅
main / develop / feature 브랜치 전략 수립 및 충돌 해결
배포 자동화 및 협업 문서화

npm

모듈 관리 및 프로젝트 관리
패키지 설치, 스크립트 실행, 의존성 관리 등 기본운용

Node.js

Express 기반 서버 기초 구축 가능. 라우팅, 미들웨어 등록 및 단순 Rest API 작성

MongoDB

데이터베이스 설계 및 Mongoose 연동 학습 중.

Design & Creative Tools

Figma / Adobe XD

UI/UX 설계 및 프로토타이핑
디자이너와 협업 및 실제 인터렉션 구현 중심의 워크플로우 이해

Adobe Photoshop / Illustrator / After Effects / Premiere Pro / 3D max

시각적 표현 웹 및 인터렉션 기반 콘텐츠 제작에서 강점 보유

프로젝트경험

대한민국 교정시설의 현대화를 위한 스마트 교정시스템 서비스 “OK” 웹 개발

작업 기간	2025. 07 ~ 2025. 11 (5개월)
인력 구성	디자이너 4명 프로그래밍 2명
프로젝트 목적	교도관의 업무를 돋는 템워치, 키오스크를 사용한 스마트 교정 서비스
주요업무 및 상세역할	<ul style="list-style-type: none">- 개발자 2명중 팀장역할. 팀 협업을 위한 Git 브랜치 전략(main / develop / feature) 수립, 관리- React 기반 웹 프로젝트 초기 세팅 및 폴더구조 설계 및 npm구조 정리- .env를 사용해 API 키를 안전하게 관리하고 Railway에 Express 서버를 배포- OpenAI API를 연동해 ‘OK-E’라는 교도 비서형 AI를 구현- 프롬프트를 통해 역할·응답 톤·업무 범위를 정의해 실제 대화가 가능한 형태로 완성- 디자이너 4인과 협력하여 구현 가능 범위를 조율하고 실제 웹 인터랙션으로 구현- 서비스 기획 참여
사용언어 및 개발환경	React, JavaScript, SCSS, Vite, Git/GitHub Railway, OpenAI API, Node.js(Express)
느낀 점	프로젝트를 통해 협업은 기술보다 구조와 명확한 기준이 중요하다는 것을 배웠습니다. 프로젝트의 기반을 설계하고 문제를 해결하는 과정에서 리더십과 커뮤니케이션 능력이 동시에 성장했습니다. 디자이너와 협업 과정에서는 단순히 디자인 시안을 전달받는 데 그치지 않고, 기술적으로 가능한 인터랙션과 불가능한 부분을 명확히 구분하여 설명하며, 개발적 관점에서 실현 가능한 방향으로 디자인을 조율하는 역할을 도맡아 진행하기도 했습니다. 협업에 대해서 한단계 더 배울 수 있었던 프로젝트입니다.
참고자료	깃허브 링크 : https://github.com/mnmlimmnll/OK 서비스 링크 : https://mnmlimmnll.github.io/OK/

장례식, 결혼식, 돌잔치 경조사 통합 키오스크 서비스 “JO;IN” 웹 개발

작업 기간	2025. 03 ~ 2025. 06 (3개월)
인력 구성	디자이너 2명 프로그래밍 1명
프로젝트 목적	장례식, 결혼식, 돌잔치 등 다양한 경조사를 통합한 키오스크 서비스
주요업무 및 상세역할	<ul style="list-style-type: none">- 1인 개발로 10페이지의 인터렉션 웹사이트 구현- 이미지 지연 로딩 (Lazy Loading)기능 구현으로 성능 최적화- IntersectionObserver를 활용해 스크롤 위치에 따라 요소가 자연스럽게 등장하는 지연형 인터랙션 애니메이션을 구현- 발표 환경 (노트북/HDMI)에 맞는 사이즈로 반응형 제공- 디자이너 2인과 협력하여 구현 가능 범위를 조율하고 실제 웹 인터랙션으로 구현- 서비스 기획 참여
사용언어 및 개발환경	HTML5, JavaScript, CSS, Git/GitHub
느낀 점	여러 공모전에 출품하며 결과로 검증된 경험을 쌓을 수 있었습니다. ‘JO;IN’ 프로젝트는 국제 커뮤니케이션디자인 공모전 우수상, 대한민국디자인전람회 특선, 학과 연합 PT에서 최우수작으로 선정되는 좋은 결과를 얻었습니다. 하지만 무엇보다 큰 성장은, 기획부터 디자인, 개발까지 전 과정을 팀과 함께 완성해낸 과정 그 자체였습니다. 또한, 단순히 시각적 완성도에 머물지 않고, 로딩 속도와 내비게이션 구조 등 성능과 사용성의 균형을 설계로 해결하며 더 배울 수 있었던 프로젝트입니다.
참고자료	깃허브 링크 : https://github.com/mnmlimmnll/Join 서비스 링크 : https://mnmlimmnll.github.io/Join/

유기견 입양/후원 플랫폼 “잇다” 서비스 웹 개발

작업 기간	2025. 05 ~ 2025. 06 (1개월)
인력 구성	프로그래밍 1명
프로젝트 목적	유기견 입양을 돋고, 다양한 후원 시스템 서비스. 더 나아가 유기견 보호자들의 커뮤니티 형성
주요업무 및 상세역할	<ul style="list-style-type: none">- 컴포넌트 재사용성을 고려한 폴더 구조 설계 및 공통 컴포넌트 제작- 기획, 디자인, 프로그래밍 1인 구현- React Hooks(useState, useEffect, useContext)를 활용한 상태 관리 및 데이터 흐름 설계- 조건부 렌더링으로 빈 상태 안내 및 CTA 처리
사용언어 및 개발환경	React, JavaScript, CSS, Git/GitHub
느낀 점	짧은 기간이었지만, 프로젝트 “잇다”를 통해 React의 기본 구조와 흐름을 명확히 이해할 수 있었습니다. 처음에는 단순히 화면을 구성하는 수준에서 시작했지만, 컴포넌트 간 데이터 흐름과 상태 관리, 그리고 조건부 렌더링의 중요성을 직접 체감하며 React를 체계적으로 다루는 방법을 익혔습니다. 특히 Context API와 localStorage를 함께 사용해 전역 상태를 관리하면서 데이터 유지와 구조적 효율성을 동시에 구현할 수 있었습니다. 그동안 주로 디자인적, 인터랙션 중심의 웹사이트를 제작해왔지만, 프로젝트 “잇다”에서는 보다 실용적이고 상업적인 웹사이트를 설계하며 React의 활용 범위를 넓힐 수 있었던 뜻깊은 경험이었습니다. React 강의에서 A+을 받는 결과를 이루었습니다.
참고자료	깃허브 링크 : https://github.com/mnmlimnmnl/itda 서비스 링크 : https://mnmlimnmnl.github.io/itda/

청년 취업 현실을 은유적으로 표현한 시리어스 미로 게임 “NoExit” 웹 게임 개발

작업 기간	2025. 04 ~ 2025. 06 (2개월)
인력 구성	프로그래밍 1명
프로젝트 목적	청년 취업 현실을 은유적으로 표현한 시리어스 미로게임 제작
주요업무 및 상세역할	<ul style="list-style-type: none">- Vanilla JavaScript 기반으로 전체 게임 시스템 설계 및 구현- gameState 객체를 활용한 통합 상태 관리 및 타이머 충돌 방지 로직 구현- 캐릭터별 능력치, 아이템, 이벤트 등 복합 시스템 설계 및 상호작용 구현- DOM 기반 미로 렌더링 및 시야 제한 기능으로 시각적 몰입감 강화- 사운드 시스템(SFX/BGM) 통합 관리 및 예외 처리 구현
사용언어 및 개발환경	HTML5, JavaScript, CSS, Git/GitHub
느낀 점	NoExit 프로젝트를 통해 JavaScript의 핵심 개념을 직접 구조화하며 구현할 수 있었습니다. 특히 DOM 조작, 이벤트 제어, 상태 관리, 타이머 제어 등 자바스크립트의 기본기를 종합적으로 다루며 코드 설계의 중요성을 체감했습니다. 또한, 게임 특성상 다양한 시스템(이벤트, 아이템, 캐릭터, 사운드)을 동시에 관리해야 했기 때문에, 모듈화된 구조 설계와 코드의 흐름 제어 능력을 자연스럽게 익힐 수 있었습니다. Javascript 과목에서 A+을 받는 결과를 이루었습니다.
참고자료	깃허브 링크 : https://github.com/mnmlimnmnl/noexit 서비스 링크 : https://mnmlimnmnl.github.io/noexit/

자기소개서

결국 해내는, 프론트 개발자 박민규입니다.

문제를 끝까지 해결하며, 팀과 함께 최선의 답을 찾아가는 걸 중요하게 생각합니다.

현재 프론트엔드 전반을 이해하고 있으며, 서버와 클라이언트의 상호작용까지 확장해 풀스택 역량을 갖춘 개발자로 성장하고 싶습니다.

저의 강점은 어떤 문제든 “왜 안 되는지”를 끝까지 파고드는 끈기입니다.

대표적으로 팀 프로젝트였던 ‘경조사 통합 플랫폼 JOIN’을 개발할 때, GIF와 대용량 이미지로 인해 웹사이트의 로딩 속도가 극단적으로 느려지는 문제가 있었습니다. 프로젝트가 커질수록 이 문제는 심각해졌고, 단순한 디자인이나 코드 정리로는 해결되지 않았습니다. 저는 원인을 하나씩 추적하면서 포맷 변환과 로딩 방식을 모두 점검했고, 이미지를 WebP와 SVG로 교체해 용량을 줄이는 것에서 나아가, 불필요한 렌더링을 막기 위해 직접 Lazy Loading 기능을 구현했습니다. 처음에는 적용 후 화면이 깜빡이거나 스크롤 타이밍이 맞지 않았습니다. 이를 해결하기 위해 IntersectionObserver의 임계값을 조정하며 타이밍을 세밀하게 조율했고, 스크롤 위치와 로드 이벤트를 비교하면서 하나씩 원인을 제거했습니다. 또한, 로드 완료 후 opacity 전환을 적용해 깜빡이는 현상까지 안정화 시키는 경험을 했습니다. 이 경험을 통해 단순한 기능 구현이 아닌, 문제의 원인을 집요하게 추적하고 끝까지 **결국 해내는 저만의 끈기와 태도**를 증명할 수 있었습니다.

저는 팀의 혼선을 바로잡고 구조를 세우는 일을 주저하지 않습니다.

졸업전시 프로젝트 ‘스마트 교정 시스템 OK’에서도 그런 상황이 있었습니다. 두 명의 개발자가 동시에 작업하다 보니 브랜치 충돌과 코드 중복, 파일 구조의 혼선이 반복적으로 발생했습니다. 문제가 길어질수록 팀의 흐름이 멈췄고, 대대로는 안 되겠다는 생각에 제가 직접 개발팀장을 맡았습니다. React 기반 프로젝트의 폴더 구조를 재정비하고 npm 구조를 정리했으며, 공통 컴포넌트와 네이밍 규칙을 통일했습니다. 또한 Git 브랜치 전략(main, develop, feature) 을 도입하고, 작업 흐름과 병합 절차를 문서로 정리해 공유했습니다. 함께 개발하는 학생이 충돌 해결을 어려워하자 직접 시연하며 원리를 설명했고, 테스트 브랜치를 만들어 병합 과정을 함께 점검했습니다. 그 결과 불필요한 충돌이 사라지고 코드 일관성과 작업 효율이 크게 향상되었습니다. 저는 협업은 대화보다 기준을 세우는 일이라는 것을 이 경험을 통해 깨달았습니다. 같이 일하는 사람이 내 코드를 쉽게 이해하고, 같은 방식으로 작업할 수 있는 환경을 만드는 것 그게 제가 협업에서 가장 자신 있는 부분입니다.

저는 AI를 단순한 코드 생성기가 아닌, 새로운 기술을 탐구하고 실험할 수 있는 도구로 사용합니다.

지금은 개발 능력만큼이나 AI를 이해하고 활용하는 역량이 중요한 시대라고 생각합니다. 디지털미디어디자인과에서는 주로 프론트엔드 중심의 교육이 이루어지지만, 저는 이 한계를 스스로 넘고 싶었습니다. 그래서 GPT API를 활용한 ‘교도 비서 AI’ 프로젝트를 직접 기획했습니다. AI 모델을 프롬프트로 학습시켜, 교도관의 보조 업무를 수행하는 챗봇 형태로 구현했습니다. 당시 서버 환경에 대한 지식은 부족했지만, Cursor AI 개발 도구와 공식 문서를 참고하며 Railway를 이용한 서버 배포 환경을 하나씩 배우며 구축했습니다. 이 과정에서 단순히 코드를 복사하거나 실행하는 데 그치지 않고, 요청과 응답 구조를 직접 분석하며 API 호출 로직과 데이터 흐름을 스스로 설계했습니다. 처음에는 오류와 시행착오의 연속이었지만, 하나씩 이해하고 수정하며 점점 구조를 완성시켰습니다. 그렇게 만들어진 ‘교도 비서 AI’는 정상적으로 작동했고, 대학 프로젝트 수준을 넘어 실제 졸업전시 환경에서도 운영 가능한 형태로 완성되었습니다. 이 경험은 단순히 하나의 프로젝트가 아니라, 모르는 기술이 라도 직접 배우고 이해하며 끝내 구현해내는 제 개발 방식의 증명이었습니다. 저는 앞으로도 배움으로 한계를 넘고, 기술을 이해로 바꾸는 개발자로 성장하겠습니다.

소중한 시간 내어 제 이야기를 읽어주셔서 감사합니다. 앞으로도 빠르게 변화하는 개발 환경 속에서 끊임없이 코드를 학습하고, AI와 같은 새로운 기술을 이해하며 스스로 확장해 나가는 개발자가 되겠습니다. 박민규.