

김도경

(퍼블리셔, UI/UX)



Birthday	1997.07.11
Email	mulgko@gmail.com
Mobile	010-9248-9214
Address	서울시 관악구 신림동 10-393
병역사항	군필(병장만기전역)

소개 / About Me

- 경청하고 조율하며, 함께 성장하는 퍼블리셔입니다!

기술 스택 / Skill Set

기능 구현 등의 사용 경험이 있는 Skill Set

구분	Skill
언어	JavaScript, TypeScript, Markup Language(HTML, CSS3),
프레임워크 / 라이브러리	React, Next, SCSS(전처리기), TailwindCSS, Styled Component
서버	MySQL
개발툴, 데브옵스	Github
개발환경	Window
기타 외	Jira, Notion, Discord, Firebase, Supabase, Figma, Discord

사용경험은 없으나, 이론적 지식이 있는 Skill Set

구분	Skill
언어	MySQL, Node
프레임워크 / 라이브러리	Vue, Express
서버	MongoDB
개발툴, 데브옵스	Docker
개발환경	MacOs
기타 외	GraphQL

과제 프로젝트 경험

팀 프로젝트 요약(InterViewer)

작업 기간	2025.04.27~2025.07.01
인력 구성	- FE 3 명 / DB: Supabase - 기여도: 35%
프로젝트 목적	면접준비를 위한 게임 형태의 질문 커뮤니티 웹앱 구축
주요업무 및 상세역할	- 공통 컴포넌트(카드, 태그, 브래드크럼, 모바일 메뉴, 헤더) - Figma-ProtoType을 통해 명확한 요구사항 정의 - 질문 생성 및 수정 페이지 개발 - 게임 플레이 및 결과 페이지 구현
사용언어 및 개발환경	- TypeScript, Next.js, Supabase, Git, Tailwind CSS
느낀 점	- Git 과 Jira 를 활용해 협업 과정에서의 충돌을 최소화하고 원활한 협업을 경험했습니다..
깃허브 / 웹링크	https://github.com/Seoul-InterViewer/InterViewer.git

개인 프로젝트 요약(DisplayFlex)

작업 기간	2025.06.09~2025.07.01
인력 구성	- FE 1 명 / DB: Supabase - 기여도: 100%
프로젝트 목적	사용자 중심의 비니지스 로직을 구현한 영화 추천 및 정보 웹사이트 개발
주요업무 및 상세역할	- WBS, IA, 와이어프레임, 디자인 가이드 및 ERD 제작 - 프론트엔드 개발 및 API 연동 - 운영 환경 구축 및 배포
사용언어 및 개발환경	- TypeScript, Next.js, Supabase, Git, Tailwind CSS
느낀 점	- 개발의 전체 프로세스를 독자적으로 경험하며, 전체적인 개발 역량을 강화할 수 있었습니다.
깃허브 / 웹링크	https://display-flex-jade.vercel.app/

팀 프로젝트 요약(Threads Clone)

작업 기간	2024.09.09~2024.10.18
인력 구성	- FE 6 명 / DB: Firebase - 기여도 30%
프로젝트 목적	기존 Threads 의 한계점을 개선하여, React 기반의 웹앱 제작 경험 축적
주요업무 및 상세역할	- 프로젝트 폴더 구조 설정 및 관리 - 로그인 페이지 개발 및 테마 적용 - 컴포넌트화 및 아이콘 제작 - Git 버전 관리 담당
사용언어 및 개발환경	- React, Firebase, StyledComponent
느낀 점	- 명확한 역할 분담과 체계적인 Git 관리로 효율적인 협업 방식을 터득했습니다.
깃허브 / 웹링크	https://project-threads.web.app/search

팀 프로젝트 요약(Prime)

작업 기간	2024.07.15~2025.09.06
인력 구성	- FE 4 명 / JSON 데이터 - 기여도: 40%
프로젝트 목적	빠르고 편리한 구매 경험을 제공하는 반응형 쇼핑몰 사이트 제작
주요업무 및 상세역할	- WBS, IA 설계 및 프로젝트 기획 - SASS 변수 및 MixIn 설정 - 상세페이지, 헤더 및 푸터 개발 - Git 버전 관리
사용언어 및 개발환경	- JavaScript, HTML, CSS3, SCSS
느낀 점	- 팀 프로젝트에서 역할 분담과 일정 준수의 중요성을 깊이 깨닫게 되었습니다
깃허브 / 웹링크	https://teamproject-prime-a5592.web.app/index.html

학력

- 학점은행제 컴퓨터공학 재학 중
- 2013.03 ~ 2016.03 고등학교 이과 계열 졸업

경력

- 2025.02 ~ 2025.04 국제소방기술
- 2024.03 ~ 2024.09 GUNIQ
- 2021.12 ~ 2024.01 Hyundai IB 웹기획
- 2021.11 ~ 2022.06 GS25, emart24
- 2021.07 ~ 2021.10 CU
- 2021.02 ~ 2021.06 가마로닭강정
- 2020.06 ~ 2020.10 PC 방
- 2019.10 ~ 2020.06 프레시지
- 2019.05 ~ 2019.08 뚜레쥬르
- 2017.07 ~ 2019.04 병장만기전역
- 2016.08 ~ 2016.12 아이리스
- 2016.03 ~ 2016.07 크레아

교육사항

- 2025.04 ~ 2025.07 뉴딜 풀스택 개발자 양성 과정/mainBIZ
 - HTML, 기본구조, 시멘틱 태그, 미디어, 그리드 레이아웃, 반응형 디자인

- CSS 폴더 및 이미지 폴더 활용
- 함수 선언, 익명 함수 매개변수, return, 즉시 실행 함수, 화살표 함수
- 배열, forEach, map, filter 등 배열 메서드 실습
- 구조분해할당(Destructuring)기초
- DOM & 이벤트: DOM 객체 생성/선택/조작
- classList, cloneNode, 인접/자식/부모 선택자
- ES6+ 문법, 모듈, 비동기 프로그래밍 setTimeout, Promise, async/await 비동기 처리
- SCSS, TypeScript 기초

- 2024.06 ~ 2024.12 FIGMA X REACT 프론트엔드 개발자 양성 과정/KDT
 - Figma, Wireframe, ProtoType: 웹/앱 UI 설계, 와이어프레임, 프로토타이핑 실습
 - HTML/CSS/JS 기초: 기본 문법, 레이아웃, 스타일링, 리셋 CSS, 폰트 적용, 이미지 삽입 등
 - 간단한 실습 프로젝트: index.html, style.css, script.js 등으로 구성된 미니 프로젝트
 - 슬라이드, 롤링배너, 모달, before/after, mouseover 등 UI 컴포넌트 연습
 - 실제 서비스 UI 클론/응용: 쇼핑몰, 로블록스, 회사소개, 로그인폼 등
 - JS 심화: 함수, 배열, 객체, DOM, 이벤트, 애니메이션, JSON, fetch 등
 - 자료구조/알고리즘: 정렬(버블, 선택, 삽입, 퀵, 병합), 재귀, 연결리스트, 스택, 큐, 해시테이블 등
 - React.js/Next.js: 컴포넌트, 라우팅, SSR/CSR, SEO, Pre-rendering, 동적 파라미터, API 연동
 - Supabase, Prisma, PostgreSQL: 클라우드 DB, ORM, 데이터베이스 설계/연동
 - 실전 프로젝트: 책 검색, 쇼핑몰, MBTI 앱, 날씨앱, 넷플릭스 클론 등
 - TypeScript: 타입시스템, tsconfig, 타입 계층

- 2020.12 ~ 2021.06 웹 UI/UX 퍼블리셔 양성 과정

- PhotoShop 활용
- PhotoShop으로 화면 UI 구현하기
- Illustration으로 아이콘 그리기
- PhotoShop, Ai로 웹 사이트 화면 구현하기
- HTML으로 마크업 하기
- CSS로 스타일링 하기
- JS로 동적 화면 구현하기
- 웹사이트 구현하기

자 기 소 개 서

[성장과정]

23살에 편의점 택배를 개인이 배달해줄 수 있다면 어떨까?라는 생각을 했습니다. 이러한 구성이 실제가 되기 위해서는, 웹사이트가 꼭 필요했습니다. 웹사이트를 직접 만들어보자는 생각에 공부를 시작했고, 하면 할수록 전문성이 깊어진다는 점에 큰 흥미를 느꼈습니다. 저는 더 깊은 배움을 위해 인천에서 서울로 올라와 부트캠프를 다니게 되었습니다.

첫 번째 부트캠프를 통해서 UI/UX 지식을 쌓게 되었습니다. 이렇게 준비한 개념을 바탕으로 웹 기획 회사에 취직해서 실무 경험을 얻게 되었습니다. 재직 중에 여러 업체와 연락을 주고받으며, 사용자들이 원하는 니즈를꼼꼼히 파악할 수 있었습니다. 이때 저의 업무 능력이 발휘되었는데, 기존 한 달 계약 체결 건수가 11 건에서 15 건으로 증가했습니다. 이는 전년 대비 29%가 증가한 수준입니다. 이렇게 효율을 낼 수 있었던 이유는 우선순위와 적극성 덕분이었습니다. 이때 기획이라는 파트를 맡게 되면서 CS 지식과 용어, 그리고 프로젝트 전체를 아우르는 폭넓은 시야가 필요하다고 생각이 되었습니다.

두 번째 부트캠프를 수료하면서 JS, HTML, CSS, React, Next, Node, Photoshop, Illustrator, Figma 등 더 다양한 기술을 학습했습니다. 6개월 과정의 'FIGMA X REACT' 과정과 2.5개월의 풀스택 웹개발 과정에서는 실무 중심의 코딩 방식을 배웠습니다. HTML의 시멘틱 태그 사용법, 가독성 높은 CSS 작성법, JS의 최신 ES6+ 문법과 React의 컴포넌트화, Next.js Type Script로 JavaScript의 한계를 극복하는 방법 등을 익혔습니다.

부트캠프를 다니면서 전문 강사의 도움을 받아 여러가지 프로젝트를 기획, 디자인, 개발까지 아우르게 되었고, 전체를 볼 수 있는 눈이 생겼습니다. Prime 쇼핑몰 제작, Threads 클론 코딩, InterViewer 등 다양한 팀 프로젝트를 수행하며 Git 버전관리, 코드 리뷰, 커뮤니케이션 능력을 키우게 되었고 디자인 가이드와 개발 컨벤션을 직접 작성하며 효율적이고 명확한 협업 방식을 고민하고 적용했습니다. 앞으로도 더 많은 프로젝트를 경험하면서 넓은 시야를 토대로 팀에 비전을 제시할 수 있는 퍼블리셔가 되고 싶습니다.

[직무경험]

[Prime 쇼핑몰 웹사이트 프로젝트]에서는 PM으로서 Git 관리, 개발 컨벤션 작성 및 SCSS 설정을 담당하며 JS 와 SCSS 로 상세 페이지를 구현했습니다. 더불어 메인과 장바구니 페이지의 코드 리뷰를 통해 명확한 컨벤션과 체계적인 Git 관리를 이루어내 원활한 협업과 높은 완성도를 달성했습니다. 팀원들이 처음 개발에 참여해 협업에 어려움을 겪는 상황이었습니다. 팀원들이 처음 개발을 시작하는만큼 HTML 마크업과 CSS 로 레이아웃을 잡는 것을 헷갈려했고, 어려워했었는데 이를 해결하기 위해 학원이 끝난 6 시 20 분부터 8~9 시까지 개인적으로 구조잡는 방법들을 알려주고 학습하게끔 했습니다. 이와 같은 스터디를 통해 팀원들은 더 나은 코드를 작성할 수 있었고, 저에게 많은 고마움을 느낀다면 이야기해주었습니다. 이는 빠른 문제 파악이 프로젝트에 도움이 된다는 것을 느끼게 해주었습니다.

[InterViewer 프로젝트]는 복잡한 협업 구조로 효율적인 작업 방식이 필요했습니다. 저는 공통 컴포넌트 제작을 담당하고, Figma 의 프로토타입 기능을 활용하여 기획, 디자인, 개발 단계 간의 명확한 연결을 지원했습니다. 또한 Tailwind 를 활용해 공통 컴포넌트를 개발하여 협업 프로세스를 명확히 하고 효율적인 작업 흐름을 정착시키는 데 기여했습니다.

[Threads 클론 코딩 프로젝트]는 React 기반이었고, 팀원들이 프로젝트의 폴더 구조 설정에 어려움을 겪고 있었습니다. 저는 로그인 페이지 구현과 프로젝트 폴더 구조 설계를 맡아 Firebase 와 Styled-Component 를 활용하여 직관적인 구조를 구축했고, 이는 프로젝트의 효율적인 관리와 팀원의 이해도 향상에 기여했습니다.

[성격의 장단점]

제가 가진 가장 큰 장점은 문제를 빠르게 파악하고 해결하려는 적극성입니다.

Prime 쇼핑몰 프로젝트에서 팀원들이 HTML 마크업과 CSS 레이아웃을 어려워할 때, 문제의 핵심을 파악해보았습니다. 이것은 처음 시작할 때 겪는 어려움이라는 것을 깨닫고 개인 시간을 할애해서 체계적으로 도움을 제공했습니다. 이런 적극적인 자세 덕분인지, 전에 근무했던 회사에서도 계약 건수를 늘릴 수 있는 토대가 되었던 것 같습니다.

하지만 완벽을 추구하려는 성향 때문에 때로는 세부 사항에 너무 집중해 전체적인 일정 관리에 어려움을 겪기도 합니다. 이를 개선하기 위해 현재는 우선순위를 명확히 설정하고, MVP 방식으로 핵심

기능부터 구현한 후 점차적으로 완성도를 높여가는 방식을 적용해보고 있습니다. 이런 방식을 통해 완벽주의적 성향을 장점으로 활용하면서, 효율적인 업무 진행이 가능하도록 하고 있습니다.

[지원동기 및 입사 후 포부]

23살에 상상력 가득한 사업을 구상하면서 시작된 개발 여정이 지금까지 저를 이끌어왔습니다. 단순한 아이디어에서 출발해 UI/UX 기획, 웹 개발까지 전 과정을 경험하면서 개발이 단순한 기술이 아닌 사용자의 니즈를 해결하는 도구라는 것을 깨달았습니다. 웹 기획 회사에서 계약건수를 29% 증가시킨 경험과 여러 프로젝트에서 PM 역할을 맡아 팀을 이끌었던 경험이 저라는 사람의 토대가 되어주었습니다. 기술적역량, 비즈니스적 사고, 책임감을 갖고 열심히 임하겠습니다.

입사 후에는 우선 맡겨진 업무에 최선을 다하고 싶습니다. 그렇게 팀에게 실질적인 기여가 되면 좋겠습니다. 동시에 지속적인 자기계발을 통해서 더 큰 가치를 창출하고자 합니다. 현재 진행 중인 컴퓨터 공학 학점은행제 과정을 2년 내로 완료하고, 정보처리기사 자격증을 취득하여 체계적인 CS 지식을 갖춘 퍼블리셔로 성장하겠습니다. 또한 개인시간에 UI/UX 지식을 추가로 학습해서 퍼블리셔로서의 역량을 강화합니다. 최종적으로는 기술과 비지니스 통찰력을 겸비한 퍼블리셔로서 회사의 비전 실현에 핵심적인 역할을 담당하고 싶습니다.