



김아현 (1997.09.22)

Contact

- [naro_Kim](#)
- [naro-kim](#)
- gracias9022@gmail.com

Education

- 홍익대학교 (2024.02 졸업예정)
- 산업디자인학/컴퓨터공학 복수전공

Certification

- OPIC Intermediate2
- SQLD

안녕하세요. 프론트엔드를 넘어 사용자 경험 개발자(User Driven Developer)를 꿈꾸는 김아현입니다.

사용자를 즐겁게 하는 프로덕트를 위해 주어진 개발을 해내는 것을 넘어서 주도적으로 문제를 발견하고 분석해 솔루션을 제안합니다.

기존 학과 졸업전시 웹에서 페이지 덤프로 인해 "졸업 전시의 다양한 콘텐츠 페이지들을 사용자들이 알기 어렵다"는 문제점을 발견하였고, 이를 개선한 페이지 플로우를 제안하였습니다. 사용자 중심 개발을 도입한 졸업전시 웹 리뉴얼 개발 프로젝트는 현재까지 총 400+명의 사용자를 확보했으며 약 100,000+ 페이지 뷰를 달성하였습니다.

Activities

- (23/12) • GDSC 연합 해커톤 '나무톤' [repository](#)
 - UN SDG 기초의 '지속 가능한 도시와 커뮤니티', '불평등 감소' 문제를 해결하기 위해 참여한 해커톤입니다.
 - 컴퓨터 비전으로 사물을 탐지하고 진동과 알람을 보내 시각장애인의 안전 사고를 예방하는 애플리케이션을 기획했습니다.
 - 인공지능 기술로 사회 문제를 해결할 방안을 생각해볼 수 있었으며 Camera detection 컴포넌트 개발과 디자인에 참여했습니다.
- (23/04~23/08) • 기업형 연합 IT동아리 YAPP 22기 [project](#)
 - 프로젝트에서의 사용 경험을 공유하는 타입스크립트 스터디에 참여하였고 Three.js 스터디를 리드했습니다.
 - 랜덤 식사 네트워킹 서비스 개발 프로젝트로 출석왕 및 합산 커밋 1위 팀을 달성하여 우수 활동자로 선정되었습니다.
- (22/04~22/12) • 홍익대학교 멋쟁이사자처럼 10기 [project](#)
 - 프론트엔드 멤버로서 멋쟁이사자처럼 커뮤니티 프로젝트의 기획과 배포 그리고 이를 위한 리액트 스터디를 리드했습니다.
 - 중앙 해커톤에서 프로젝트 팀장의 역할로 활동하며 회고 세션에서 리액트 최적화 경험을 공유하였습니다.
- (21/05~21/12) • 홍익대학교 산업디자인학과 졸업준비위원회 웹 팀장 [project](#)
 - 기획부터 배포까지 진행한 프로젝트로, 웹 리뉴얼 개발을 총괄하며 유저 리서치를 기반으로 한 UX/UI 디자인을 담당했습니다.
 - 운영, 홍보, 상품기획 등 타 부서와의 협업 뿐 아니라 교수진 및 협력사 등 실무자들 사이 의견 조율과 협업을 경험했습니다.
- (20/09~20/12) • (주) 프라젠 AR application 개발
 - 프라젠사에서 계약직으로 Hololens2 및 Android 기기의 AR 애플리케이션 UX/UI 디자인 및 퍼블리싱을 담당했습니다.

Tech Stack

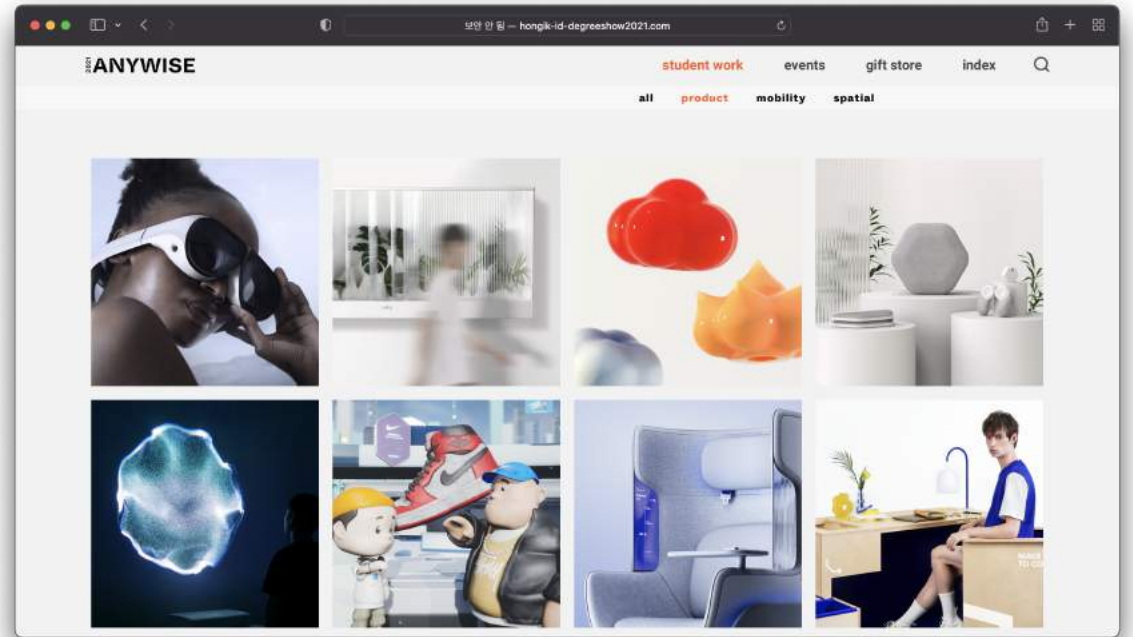
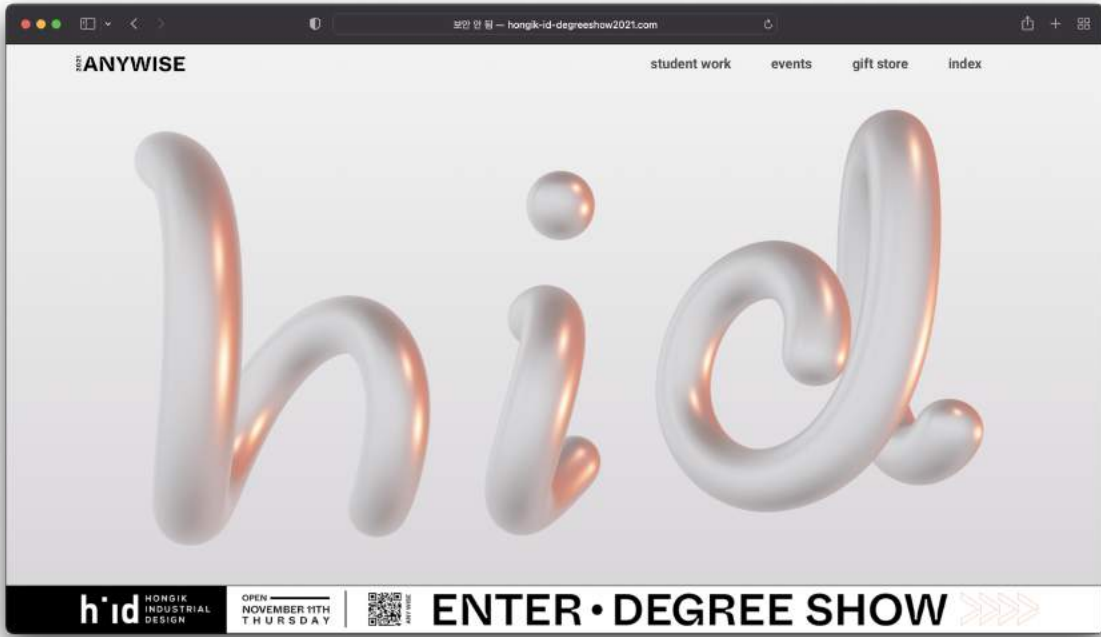
- **Next.js**
 - App / Page directory의 라우팅 개념을 이해하고 있습니다.
 - Next.js 프로젝트 환경에서의 SEO 최적화 개념을 이해하고 있습니다.
 - 서버 컴포넌트와 클라이언트 컴포넌트의 차이를 이해하고 있습니다.
- **JavaScript**
 - Promise와 Callback, Async/Await 개념을 이해하고 있습니다.
 - Javascript 객체와 프로토타입 chain의 개념을 이해하고 있습니다.
- **Three.js / React-Three-fiber**
 - Canvas와 Camera, 3d 객체의 개념을 이해하고 있습니다.
 - requestAnimationFrame의 개념을 이해하고 있습니다.
- **React**
 - 리액트의 동작 원리와 DOM 렌더링의 개념을 이해하고 있습니다.
 - 함수형 컴포넌트의 상태관리와 hook의 개념을 이해하고 있습니다.
 - SPA/MPA/CSR/SSR의 개념을 이해하고 있습니다.
- **TypeScript**
 - 타입과 고급 타입의 개념을 이해하고 있습니다.
 - 타입 확장과 타입 가드의 개념을 이해하고 있습니다.
- **React-Query**
 - Server state와 data fetching, caching의 개념을 이해합니다.
 - useQuery, useMutation 혹은 개념을 이해하고 있습니다.

Projects

(21/04~21/12)

ANYWISE - 홍익대학교 산업디자인학과 2021 온라인 졸업전시 플랫폼 [↗](#)

- 졸업 작품 페이지, 전시회 기초 페이지, 굿즈샵 페이지, 연사 강연 페이지, 학생 인덱스 페이지로 구성했습니다. 글로벌 사용자를 타겟으로 전체 콘텐츠를 영문으로 제작하였으며, 현재까지 총 400+명의 사용자와 약 100,000+페이지 뷰를 달성했습니다.
- 팀 구성 : 18명 (웹 4, 운영 3, 미디어홍보 7, 상품기획 4), 홍익대학교 산업디자인학과 소속
- 기여 : 웹 서비스 UX/UI 디자인, 메인 페이지 3D 오브젝트 퍼블리싱



🔧 Tech Stack

React.js React-Three-fiber Wordpress JQuery Figma Cinema4D

👤 Task / Role

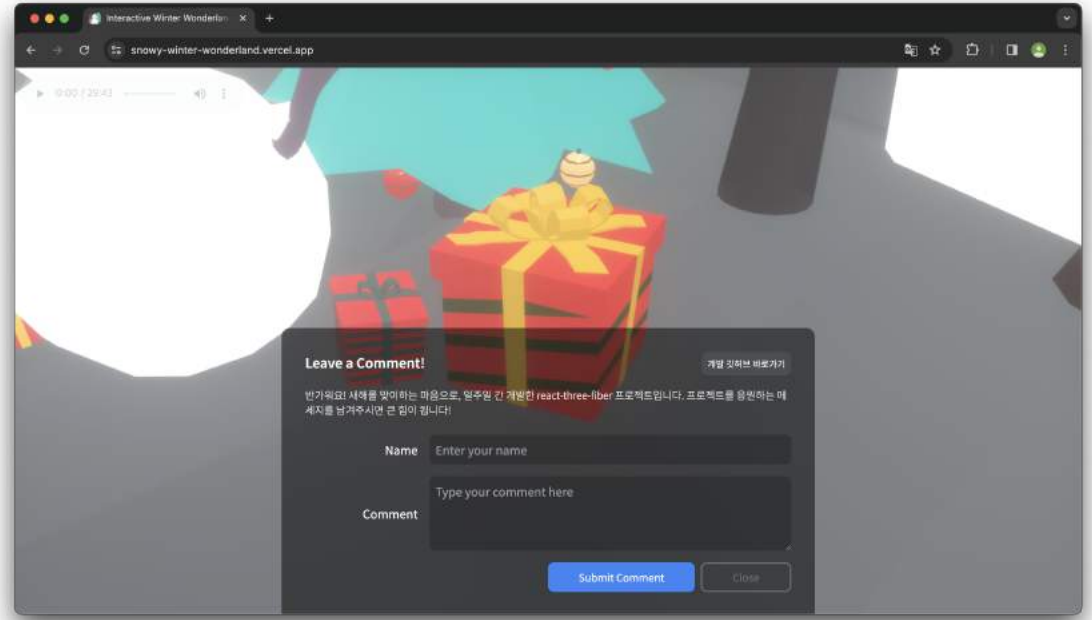
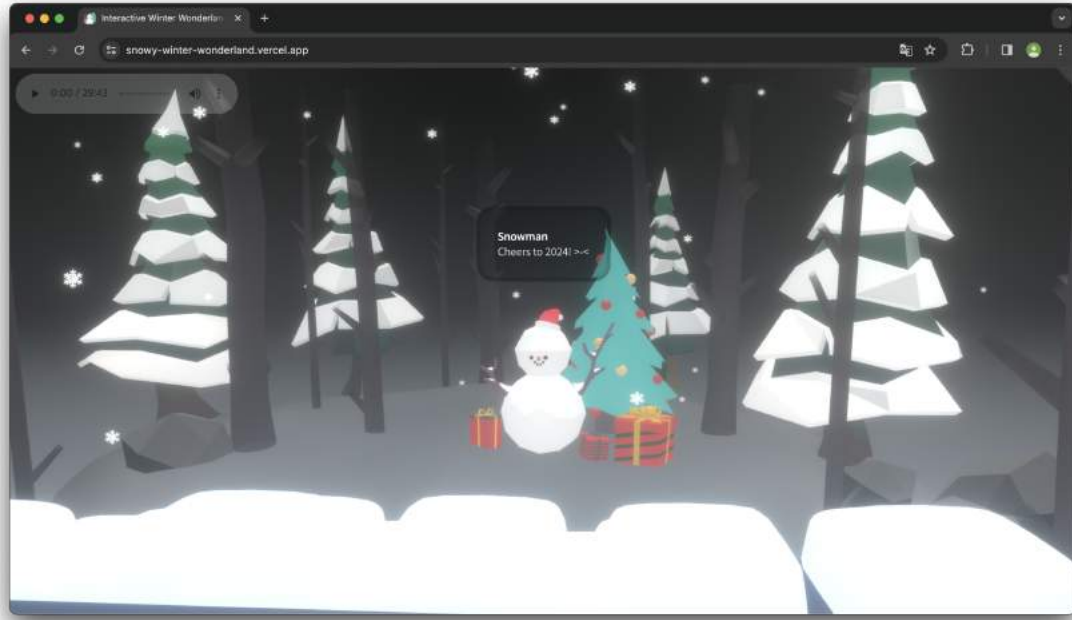
- 메인 페이지 인터랙티브 3D 포스터 개발 [인터랙션 설계 자료](#)
 - react-three-fiber 기반 3d 컴포넌트 개발 object camera lookAt, rotation, mouse light follow와 stroke animation 설계 및 구현
 - Draco compression으로 3dmain.glb asset size를 10.8MB → 3.0MB로 72.2% 압축해 최적화
- 기존 플랫폼의 문제점 분석을 기반으로 한 웹 UX/UI 디자인 개선 총괄 [2021.07.25 리서치 자료](#)
 - 브랜딩 및 디자인, 개발 등 웹 전반에서 기획 및 매니지먼트를 담당했습니다.
 - 기존 및 국내외 전시 서비스 웹의 사용자 경험 분석, 매거진 리뷰, 학생 인터뷰, 졸업생 인터뷰 등 사용자 리서치를 총괄하였습니다.
 - 분석 데이터를 토대로 해결해야 할 문제 단위를 정의내리고 새로운 사용자 여정과 UX Flow를 설계하였습니다.

💬 Description

- 주도적으로 문제를 발견하고 분석해 솔루션을 제안
 - 다각도에서 프로덕트를 파악하고 사용자에게 필요한 것을 구현하고자 했습니다. 단순히 주어진 요구사항을 개발을 하기보다 블로그, 오피 라인 리서치등을 통해 직접 사용자의 문제를 정의했습니다. 리서치를 진행하며 데스크에 따른 웹 페이지 방문수의 비균등을 발견했습니다.
 - 따라서 "졸업 전시의 많은 콘텐츠 페이지들을 사용자들이 알기 어렵다"는 문제점을 찾아내 최우선 해결 과제로 선정했습니다. 문제를 해결 하기 위해 웹 설계를 개편했습니다.
 - 네비게이션 컴포넌트 개선과 메인에 타 페이지 콘텐츠 노출로 사용자들이 모든 페이지에 접근하기 편하도록 구현했습니다. 배포 이후 한 달 간의 방문자 지표 평균 페이지 뷰 9.1을 달성하며 기존보다 52% 개선됨을 확인하였습니다.
 - 문제 분석과 해결을 위한 솔루션 개발과 구현에 몰입한 경험이었습니다. 문제를 해결하고 배포된 웹사이트를 통해 사용자들의 피드백을 실시간으로 들으며 프론트엔드 개발자로서 준비하게 된 계기가 되었습니다.
- 가장 큰 규모의 협업을 성공적으로 중재하고 마무리한 경험
 - 다양한 이해 관계자분들과 커뮤니케이션하며 졸업 전시 플랫폼을 기획, 디자인, 개발했습니다. 운영, 홍보, 상품기획, 개발 협력사, 학과 교수진, 전시 참여 학생 등 전체 150명 규모의 구성원들과 소통하며 최대한의 인원이 만족스러운 서비스를 개발하도록 노력하였습니다.
 - 분야를 넘어서 프로젝트 전체를 관통하는 조직 운영과 협업에 배운 점이 많았습니다. 한 달간 제작한 브랜딩 홍보 영상을 접근성 이슈로 메인 페이지에 넣을 수 없던 문제가 발생했었습니다. 이때 개발팀과 홍보팀 사이 요구사항을 단계별로 듣고 브랜딩 영상 페이지를 추가하여 갈등을 해소하고자 노력했습니다. 다행히 홍보팀을 설득하는 것에 성공하여 페이지 설계 변경을 마치고 무사히 웹을 개발했습니다.
 - 이 경험을 통해 다른 부서와 소통하는 방법과 실무자와의 협업 등의 많은 노하우를 얻어 커뮤니케이션 스킬 부분에서 많이 성장하였습니다.

Winter wonderland - 3D 인터랙티브 웹 🌀

- 눈 내리는 풍경을 배경으로, 신년 인사 방명록을 남길 수 있는 3D 인터랙티브 웹입니다. '눈 내리는 겨울'을 주제로 인터랙션을 기획, 개발했습니다.
- 팀구성 : 1인 (본인)



🔧 Tech Stack

Next.js13

React.js

React-Three-Fiber

Three.js

Supabase

TailwindCSS

ContextAPI

TypeScript

Blender3D

👤 Task / Role

- 메인 페이지 개발
 - react-three-fiber 기반 인터랙티브 3D 웹 개발
 - Zoom 여부에 따라 Canvas 상태 관리 로직 설계
 - 3d Scene 기획 및 디자인
- 방명록 기능 개발
 - supabase 기반 update API 개발
 - debounce를 통해 API 호출 효율 최적화
 - 방명록 Dialog 컴포넌트, Toast 컴포넌트 개발
- 3D 환경의 눈 시뮬레이션 개발
 - useMemo, useRef로 눈송이의 position props를 메모이제이션하여 렌더링 성능과 draw call을 최적화
 - 터치 및 클릭에 따라 화면에 쌓인 눈더미가 치워지는 인터랙션 구현
- 3D 에셋 및 렌더링 최적화
 - 3D asset export option을 glb+.bin+img → gltf 리텍스처 방식으로 바꾸어 에셋 사이즈를 81% 압축
 - dynamic import와 preload를 통해 LCP를 0.8s로 개선

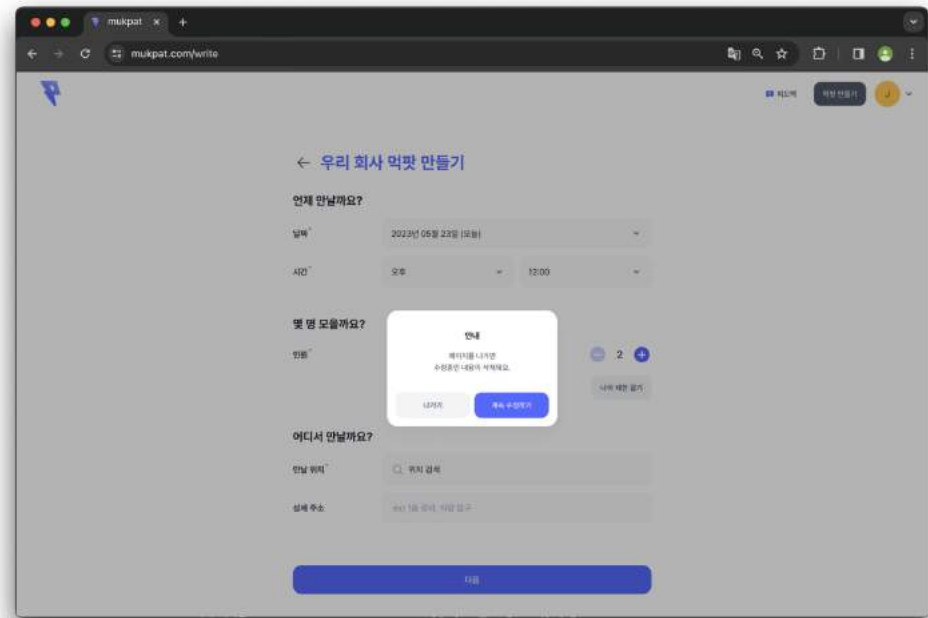
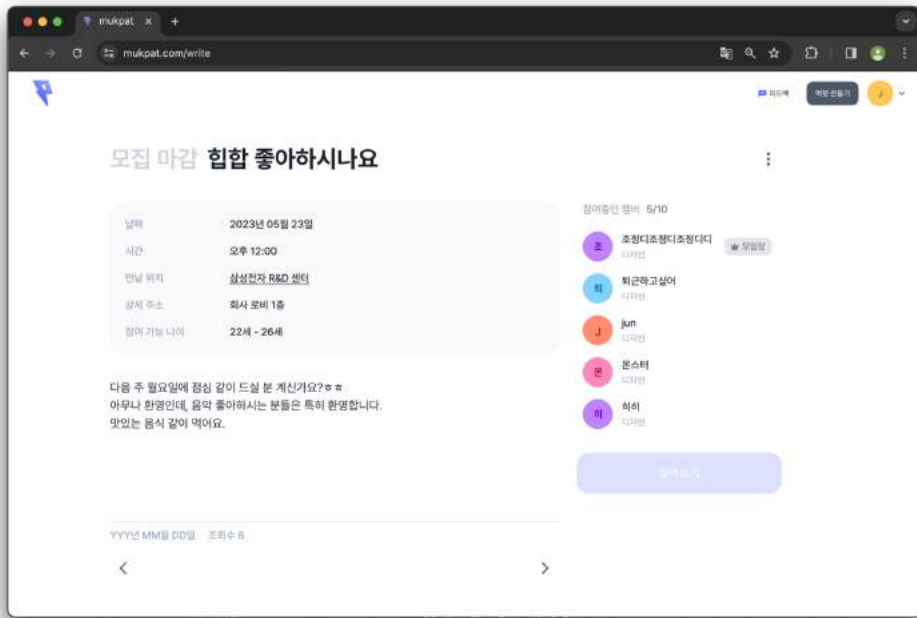
💬 Description

- 개발자 커뮤니티에 기여 [*개발 회고록](#)에 자세히 설명되어 있습니다
 - 개발 회고록 및 트러블 슈팅 과정을 디스코드 Three.js 채널에 공유하였습니다. 해당 회고는 조회수 700+회, 좋아요 27개, 댓글 10개를 달성했으며 이를 접한 국내외 개발자분들이 3d 웹 개발과 관련해 연락을 남겨주셨습니다.
 - 네트워킹과 더불어 사람들과 개발로 소통하고 도움을 주면서 오픈소스 생태계에 더욱 관심을 갖게 되었습니다.
- 한 달 만에 300+명의 방문자 확보 및 유저 피드백 기반 업데이트 [2024.2.6 log](#)
 - 방명록과 카카오톡, 블로그 등을 통해 유저 피드백을 받으며 리팩토링 및 신규 기능 추가를 진행하고 있습니다. 실제로, 방명록을 통해 유저로부터 같은 내용이 세 번 제출되는 오류를 제보받고 debounce를 통해 이를 리팩토링했습니다.
 - 또한, 유저가 방명록 제출 성공 여부를 확인하기 어려워 onSuccess시 Toast 컴포넌트를 렌더링하도록 리팩토링하였습니다.
 - 생생한 유저들의 피드백을 받으며 업데이트 로드맵을 세우고 올해 말 유저 별 눈사람 커스텀 및 방명록 조회 추가를 계획했습니다.
- 눈 시뮬레이션 개발 도중, point instances의 vector position 이동 이슈 해결 [2023.12.26 log](#)
 - 눈이 내리는 풍경을 구현하기 위해선 point instances의 BufferGeometry 마다 "position-attribute"와 "velocity-attribute"를 적용하여 시뮬레이션을 구현해야 했습니다. 그러나, 실제 Canvas상의 point position 이동 비율이 수치보다 과도한 현상을 발견했습니다.
 - 이에 직접 프로젝트의 카메라 세팅에 맞춰 position vector의 z축 이동을 증감시키며 최적의 시뮬레이션을 찾아내 이슈를 해결했습니다.
 - Vector 연산에 약하던 것을 스스로 재확인하면서 WebGL에 사용된 수학 개념을 점검했습니다.

(23/05~23/08)

먹팍 - 직장인 점심 식사 네트워킹 서비스 🍴

- 랜덤 런치로 시작하는 네트워킹 서비스입니다. 다른 서비스와 차이를 두고자 버킷 리스트 '맛집'을 공유하는 것에 초점을 두고 기획했습니다.
- 팀 구성 : 6명 (프론트 3, 백엔드 2, 디자인1, 기획1), IT 연합동아리 YAPP 22기 소속
- 기여 27% (225/826) *커밋 기준



🔧 Tech Stack

Next.js13 React.js React-Hook-Form Zod Ky React-Query Zustand ContextAPI TypeScript Vanilla-ExtractCSS

👤 Task / Role

- 게시글 작성/수정 페이지 개발
 - react-hook-form과 zod 기반 Form validation 개발
 - 새로그침 및 페이지 이탈 시 Form 상태 관리 로직 설계
- 초기 디자인 시스템 세팅
 - zero-runtime TypeScript stylesheet인 Vanilla-ExtractCSS 기반 theme, global.css.ts 개발
 - SSR에서도 사용가능한 useMediaQuery Hook 개발
- 공통 훅 개발
 - useFunnel : Form 화면의 Funnel 관리용 커스텀 훅
 - useStep : Step 별 Input 컴포넌트 상태관리용 커스텀 훅
- 공통 컴포넌트 개발
 - 페이지 이탈 방지 모달 컴포넌트 개발
 - 인풋 공통 컴포넌트 개발 및 UX 시나리오로 인터랙션 구현
 - 프로필 이미지 미등록 유저를 위한 아이콘 랜덤 로직 개발

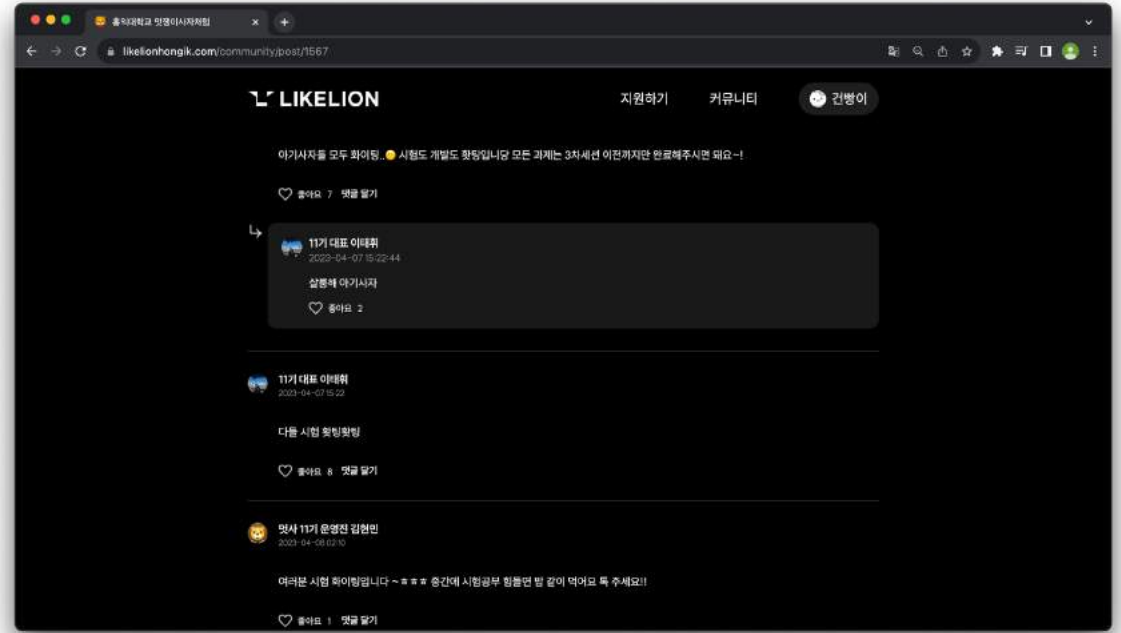
💬 Description

- 게시글 수정 페이지의 Store 상태 관리 문제 해결 [2023.6.22 log](#)
 - 수정 Data fetch 시 서버 데이터와 Zod schema에 의해 세팅된 Zustand store의 defaultValue가 달라 type 에러가 발생함을 파악했습니다. 이를 해결하기 위해 React-query useSuspenseQuery를 사용하였으며 수정 데이터를 받아오면서 타입 변환이 이루어지도록 Date type format을 리팩토링했습니다.
 - 이 과정에서 Form Store의 복잡도를 확인했고 선개발 후조치가 아닌 계획된 테스트 코드 작성의 중요성을 경험했습니다.
- History API로 Nextjs13 app directory의 router events deprecated 문제를 해결 [*개발 회고록](#)에 자세히 설명되어 있습니다
 - 페이지 이탈 방지 모달 컴포넌트를 개발하던 도중 nextjs13 App directory 버전을 사용하면서, useRouter 업데이트로 router.events 가 사라져 history event를 감지할 수 없는 문제가 발생했습니다. 해당 이슈를 해결하기 위해, window custom event와 abortController로 사용자의 페이지 이탈을 방지했습니다.
 - 디버깅과 구현 과정을 기록한 회고록이 조회수 1000+, 좋아요 22개, 댓글 9개를 달성하며 사람들에게 도움을 줄 수 있었습니다.
 - 또한, 해외 개발자의 Gist에서 댓글로 소통하며 문제를 도울 수 있었고 오픈소스 생태계 기여할 수 있었습니다.
- 팀원과의 논의를 통한 폴더 구조 개선과 고민
 - 당시 nextjs app directory는 신규 기능이였기에 폴더 구조 및 컴포넌트 파일 위치에 대한 고민을 이어갔습니다. 기획이 뚜렷해지며 팀원과의 소통으로 관심사에 따라 컴포넌트를 분리해 app 폴더 하위에 해당 페이지에서만 쓰인 컴포넌트를 위치하도록 적용하였습니다.
 - 이 과정에서, hook과 api의 위치가 관심사 별로 직관적으로 구분되며 유지보수 시 코드 가독성의 장점을 얻었지만 동시에 폴더 깊이가 깊어지는 단점도 있었습니다. 이외에도 여러 장단점을 공유하며, 팀원과 꾸준히 소통하고 논의하여 더 나은 코드를 고민하는 경험을 할 수 있었습니다.

(22/12~23/03)

멋쟁이사자처럼 교내 개발 동아리 커뮤니티 웹앱

- 교내 개발 동아리를 소개하고 지원자를 모집하며, 팀 별 활동을 공유하는 커뮤니티 서비스입니다. 동아리원들의 학습과 커뮤니케이션 경험을 목표로 했습니다. 배포 후 웹을 통해 300+명의 동아리 지원자를 받고, 2023년 11기 활동에 사용하였습니다.
- 팀 구성 : 11명 (프론트 5, 백엔드 4, 디자인1, 기획1), 홍익대학교 멋쟁이사자처럼 10기 소속
- 기여 28% (118/426) *커밋 기준



Tech Stack

React.js React-Query Recoil Styled-Component TypeScript

Task / Role

- 커뮤니티 게시글 상세 페이지 개발
 - 게시글 상세 페이지 조회, 삭제, 수정 컴포넌트 및 API 개발
 - 댓글, 대댓글, 게시글 좋아요 컴포넌트 및 추가, 삭제 API개발
 - 댓글 신규 작성 시 작성한 댓글로 focus 이동 인터랙션 구현
- 소셜 로그인 개발
 - 카카오 소셜 로그인 구현과 페이지 별 접근 권한 분기 설계
 - oauth2 방식 소셜 로그인을 구현하고 인증 절차를 jwt 방식으로 리팩토링
- 초기 개발 환경 세팅 [2023.12.30 log](#)
 - 코드 컨벤션 안내 문서 작성
 - 보일러플레이트 작성 및 Prettier 설정
 - useMobile, useMediaQuery 혹은 반응형 디자인 시스템 개발
- 프론트엔드 팀장으로서 리액트 스터디 및 코드 리뷰 진행 [2023.12.23 log](#)
 - 팀원들의 학습을 위해 주차별 리액트 스터디 커리큘럼을 기획하고 총괄
 - 프로젝트 요구사항과 유사한 클론 코딩 과제를 부여하여 리뷰

Description

- 팀원의 CSS 사용 편의성과 코드 가독성 확보를 위해 팀원과의 협의를 거쳐 공통 컴포넌트를 개발
 - Theme과 Styled-Component를 활용하여 팀원이 공통으로 관리할 수 있는 Wrapper 컴포넌트를 개발하였습니다.
 - useMediaQuery 커스텀 훅을 개발하며 query match method 학습하였고, 팀원과 더 나은 컴포넌트 스타일링을 토론하고 고민할 수 있었습니다.
- 컴포넌트 간 Props Drilling 문제 해결을 위한 Recoil 도입 과정과 해결 [*개발 회고록](#)에 자세히 설명되어 있습니다
 - 사용자가 부모, 형제 컴포넌트에서 관리중인 state를 업데이트할 때, 자식의 state도 업데이트 되어야 했습니다. 이를 위해 useState로 관리하던 state들을 Recoil을 도입하여 전역상태로 관리하며 문제를 해결하였습니다.
 - 이후 추가 리팩토링을 거치며 React의 상태 관리 개념을 점검하고 Data fetch 로직을 이해하는 경험이 되었습니다.
- Data fetch와 상태 관리 분리를 위한 React-Query 도입의 설득과 적용 [2023.2.17 log](#)
 - 기존 개발 과정에서 recoil 도입 후 코드 복잡도가 증가하는 문제를 발견했습니다. 또한, recoil로 store 내부에서 Data fetch를 관리하게 되어 반복되는 코드를 줄이고 전역 상태와 api 호출 데이터를 분리하고자 했습니다. 이를 위해 React-Query를 팀원들에게 소개하고 설득하여 프로젝트에 적용하였습니다.
 - recoil로 관리하던 페이지네이션, 게시글 삭제, 댓글, 좋아요에 useMutation을 사용해 전역 상태를 지역적으로 관리하도록 리팩토링하며 반복되는 코드를 약 60% 감소시켰습니다.

Study

(24/01~24/02) • 컴퓨터 네트워크 CS 스터디 [blog](#)

- KOCW 강의와 함께 '컴퓨터 네트워크 하향식 접근' 책을 학습하고 블로그에 기록한 스터디입니다.
- 주차 별로 컴퓨터 네트워크 개념의 큰 흐름을 이해하고 브라우저와 서버의 통신 원리를 알 수 있었습니다. 특히 다른 사람과 개념 질문을 주고받는 모의 면접을 진행하며 네트워크 모델과 프로토콜 HTTP를 확실히 공부할 수 있던 기회였습니다.

(23/05~23/07) • 이펙티브 타입스크립트 스터디 [blog](#)

- IT 연합동아리 YAPP 22기 프론트엔드 팀원들과 '이펙티브 타입스크립트' 책을 학습하고 블로그에 기록한 스터디입니다.
- 그 결과, 조건부 타입과 TSdoc 등 책에 나온 지식들을 직접 프로젝트에 활용하고 피드백을 받으며 성장할 수 있었습니다.
- 하지만 번역 문제 등으로 이해하지 못한 부분들이 있어 현재 '우아한 타입스크립트'를 공부하며 당시에 이해하지 못했던 타입 단언등의 활용과 개념을 공부하고 있습니다.

(23/05~23/08) • Three.js 스터디 - 리드 [repository](#)

- 3D 기초 개념을 익히기 위해 IT 연합동아리 YAPP 22기 프론트엔드 팀원들과 유튜브 'Three.js' 강의를 학습했습니다.
- 디자이너와 협업하여, 객체 프로그래밍 기반으로 캐릭터 소개 Three.js 웹 사이트를 만드는 미니 프로젝트를 진행했습니다.
- 객체형과 선언형 프로그래밍 차이에 궁금증을 갖고 선언형 프로그래밍으로 3d를 관리하는 라이브러리인 React-three-fiber를 공부하는 계기가 되었습니다.

(23/05~23/08) • React js master 스터디 - 리드 [notion](#)

- 리액트 라이브러리 학습을 목적으로 멧쟁이사자처럼 10기 팀원들의 '노마크코더 React.js 마스터' 스터디를 이끌었습니다.
- 주차별 학습 커리큘럼 기획하고 과제를 부여하며, 코드 리뷰를 주도했습니다. 또한 오프라인 세션에서는 서로 공부한 내용을 노션으로 정리해 발표하는 시간을 가졌습니다.
- 특히 디자이너와 기획자, 타 개발 파트와 함께하는 오프라인 발표를 위해 학습한 내용들을 쉽게 다듬는 데 노력하였습니다. 이 과정을 통해 누구나 이해할 수 있는 방식으로 기술을 설명하는 능력을 향상시키는 것을 목표로 삼았습니다.

Awards

• 팀스파르타 항해+ 코딩 육상 대회 2회 최우수상 (24/01)

- 'Winter wonderland' 프로젝트로 팀스파르타 주최 코딩 육상 대회 2회, '눈담기' 주제에 참여하였습니다.
- 사용자는 서비스에 접속해 3d로 구현된 눈내리는 풍경을 감상하며, 눈사람 혹은 선물 상자와 인터랙션하며 방명록을 남길 수 있습니다.
- 이전까지 스터디해온 Three.js, r3f 지식을 토대로 어떠한 브라우저와 모바일에서도 구동 가능하도록 최적화한 3d 환경을 구축했습니다.

• 한국관광공사 x 카카오 관광데이터 활용 공모전 장려상 (23/10) [프로젝트 소개 Notion](#)

- 국내 관광 open API를 활용한 'NEXPOT' 프로젝트로 공모전에 참여하여 장려상을 수상했습니다. NEXPOT은 YouTube의 여행 영상을 기반으로 한 여행지 큐레이션 서비스로, 해당 영상의 상세 정보, 여행 코스, 지도를 제공합니다. 또한 kakao map API를 활용하여 수많은 리뷰를 시각화한 인포그래픽으로 여행지 리뷰를 한눈에 볼 수 있습니다.
- 외부 API 사용으로 발생한 문제들을 해결하기 위해 서버 개발자와 협업하여 서버 및 클라이언트 에러 코드를 분석하고 해결했습니다. 이를 통해 외부 라이브러리를 도입할 때 발생할 수 있는 사이드 이펙트와 공수를 고려해야 함을 배울수 있었습니다.

자기소개

• 개발자로서의 가치관과 성장 목표

첫째, 저는 존중과 배려를 중심으로 팀원들과의 신뢰를 쌓고, 함께 성장하는 것을 가장 중요하게 생각합니다. 이러한 가치관을 바탕으로 스터디와 프로젝트들을 경험하며 신뢰를 쌓는 법을 배워왔습니다. 멧쟁이사자처럼 커뮤니티 프로젝트를 리드할 당시, 팀원에게 다가가 저의 문제를 공유하고 상대가 편하게 의견을 말할 수 있도록 노력했습니다. 팀장이든 팀원이든 모르는 것을 자유롭게 말하고 함께 알아갈 수 있다는 분위기가 생기자, 팀원들은 더욱 자유롭게 이슈를 공유했고 성공적으로 협업해 프로젝트를 완성할 수 있었습니다. 이렇게 서로의 문제를 함께 해쳐나가는 선순환을 만들어 팀원과 함께 성장하는 개발자가 되고 싶습니다.

둘째, 부족한 점을 인정하고 개선하고자 노력합니다.

저는 배움이 빠르고 새로운 것에 대한 학습 의지가 강하며, 모르는 것을 인정하고 부족한 점은 개선하고자 노력합니다. 멧쟁 프로젝트에서 페이지 모달 구현 실패를 경험했을 때, 브라우저의 작동 원리에 이해도가 낮음을 받아들이고 어떻게든 구현해 내고자 노력했습니다. 지금도 브라우저 및 리액트의 원리 등 부족한 기술 이해도를 높이기 위해 일주일에 1개씩 공식 문서를 블로그로 기록하며 성장하고 있습니다.

앞으로도 이러한 가치관을 바탕으로 끊임없이 기술을 학습하여, 더 나은 사용자 경험을 만드는 프론트엔드 엔지니어가 되고 싶습니다.