

# 입사 지원서

지원분야	프론트엔드	희망연봉	회사내규에 따름
------	-------	------	----------

## 기본정보

	이름	임한길	생년월일/성별	1991.11.15 / 남
	주소	서울특별시 영등포구 영등포동2가 27-21 2층		
	휴대폰	010-2532-5460	이메일	onewayay@naver.com
	GitHub	<a href="https://github.com/onewayay">https://github.com/onewayay</a>		

## 학력사항

재학기간	졸업구분	학교명	전공
~ 2021.02	학사취득	국가평생교육진흥원	성악
2011.03 ~ 2015.02	졸업	백석예술대학교	뮤지컬

## 경력사항

근무일자	근무처	담당업무	직위
2023.03 ~ 2024.09 (1년 6개월)	유영인포테크	웹 퍼블리셔	사원

## 자격증

자격증	발행처/발행기관	합격구분	취득일
웹디자인기능사	한국산업인력공단	합격	2022.12.02
초.중 실기교사(음악) 자격증	교육부	취득	2015.02

## 보유기술 및 능력

보유능력	상세내용
프론트엔드	HTML5, CSS3, Tailwind CSS, Javascript, jQuery, React, TypeScript, Next.js, 웹 접근성 및 반응형 웹페이지
디자인	Figma, Adobe Photoshop
형상관리	GitHub
개발도구	Visual Studio Code, EditPlus, Vite, Vercel

## 교육이수

기간	교육명	교육기관명
	프론트엔드 부트캠프	멋쟁이 사자처럼
<b>상세내용</b>		
<p>기초 CS, 형상관리 :: 운영체제 이해 및 기본 명령어 Git, Github</p> <p>웹 프론트엔드 기초:: HTML 태그와 레이아웃 구성 CSS 개요와 HTML 스타일링, CSS flex, Grid를 이용한 레이아웃 구성, 반응형 웹 디자인 이해하기, CSS Animation JavaScript 기초 및 DOM 조작, ES6+ 문법 소개, TypeScript 프로그래밍</p> <p>JavaScript 기반 백엔드 활용:: 백엔드 솔루션(API) DB 연동 및 CRUD 작업 이해하기, RESTful API 설계하기</p> <p>프론트엔드 라이브러리:: CSR 개념 이해하기 리액트 컴포넌트, JSX, Props, State Redux, Context API를 이용한 상태관리, 리액트 최적화 기법 이해하기, 리액트 훅(hooks) 사용하기, SSR/CSR 비교</p> <p>프로젝트:: 1차 UI 프로젝트 (HTML + CSS) 2차 Vanilla JS 프로젝트 3차 최종 React + TypeScript + Next.js 프로젝트</p>		
2025.02 ~2025.08 (6개월)		

기간	교육명	교육기관명
	UI/UX 웹디자인&웹퍼블리셔(프론트엔드)	하이미디어 컴퓨터디자인학원
<b>상세내용</b>		
<p>HTML :: HTML5 DTD 문법 준수</p> <p>CSS :: 웹 접근성을 높인 Semantic Page 작성, IR 기법을 이용한 스타일 구현, 화려한 CSS3 Animation 구현, 반응형 웹 스타일 구현, 모바일 스타일 구현, 패럴랙스 스타일 구현</p> <p>SASS :: CSS 전처리 기능인 SASS 작성</p> <p>JavaScript :: jQuery 플러그인 활용 및 구현, 외부 API 구현(Google Map, SwiperJS), EcmaScript 6 기반 Native JavaScript 구현</p> <p>SCS :: GitHub를 활용한 Git 시스템 협업</p> <p>UI Guide : Figma를 이용한 사용자 정의</p> <p>ReactJS Native : React를 활용한 사용자 인터페이스 구현</p>		
2022.07 ~2023.01 (5개월)		

## 프로젝트

	<p><b>[UgVeg: 흙내음 상점]</b> 팀 프로젝트 (4인)</p> <p><b>프로젝트 URL:</b> <a href="https://ugveg.vercel.app/">https://ugveg.vercel.app/</a></p> <p><b>프로젝트 소개:</b> 버려지는 놋난이 농산물을 합리적인 가격에 제공하고, 그 농산물로 만든 레시피를 함께 나누는 커뮤니티 기반 쇼핑 플랫폼</p> <p><b>사용 기술:</b> React, TypeScript, Next.js, Tailwind CSS, Zustand, Vite, Vercel</p> <p><b>기여도:</b> 35%</p> <p><b>담당 기능:</b> 메인(Index) 페이지, 상품 리스트 및 상품 상세페이지 개발, 상품 검색 기능 구현, 상품-레시피 연동 로직 구현, 상품 찜하기 및 개별 주문 기능 구현</p>
	<p><b>[WLC MOONLIGHT]</b> 개인 프로젝트</p> <p><b>프로젝트 URL:</b> <a href="https://wlcmoonlight.vercel.app/">https://wlcmoonlight.vercel.app/</a></p> <p><b>프로젝트 소개:</b> 웨스트민스터 대요리문답 1문부터 196문까지의 한글 · 영문 문답과 각 문답에 인용된 성경 근거 구절을 함께 제공하는 신앙 학습 서비스</p> <p><b>사용 기술:</b> React, CSS, Local Storage, Vite, Vercel</p> <p><b>기여도:</b> 100%</p> <p><b>주요 기능:</b> 웨스트민스터 대요리문답 전체 문답의 분석된 구조·구문 및 성경 근거 구절 제공, 한글 / 영어 문답 전환 기능 구현, 다크 / 라이트 테마 전환 기능 구현, 문항 번호 및 키워드 기반 문답 검색 기능 구현, 각주 성경 구절과 해당 문답 간 매칭 기능 제공, 사용자별 최근 열람한 문답 기록 제공</p>
	<p><b>[Mudo Playground: ALL MUDO]</b> 팀 프로젝트 (2인)</p> <p><b>프로젝트 URL:</b> <a href="https://mudo-playground.vercel.app/">https://mudo-playground.vercel.app/</a></p> <p><b>프로젝트 소개:</b> 무한도전 종영 10주년을 맞아 없없무(없는게 없는 무한도전)의 짤들을 통해 미니 게임들과 상황별 이미지 찾기 기능을 제공하는 무한도전 팬 페이지</p> <p><b>사용 기술:</b> React, TypeScript, Tailwind CSS, GSAP, Vite, Vercel</p> <p><b>기여도:</b> 50%</p> <p><b>담당 기능:</b> 프로젝트 기획, 메인(Index) 페이지 개발, 짤 순서 맞추기 미니게임 로직 구현</p>
	<p><b>[Pokémon Card Collection]</b> 팀 프로젝트 (4인)</p> <p><b>프로젝트 URL:</b> <a href="https://pokemon-cc.netlify.app/">https://pokemon-cc.netlify.app/</a></p> <p><b>프로젝트 소개:</b> Gacha 와 Slot 미니 게임을 통해, 포켓몬 카드를 수집하여 수집한 포켓몬을 도감에서 확인하고, 그 외 포켓몬 타입별 분류하여 포켓몬 정보를 수집하는 추억의 포켓몬 카드 컬렉션 게임</p> <p><b>사용 기술:</b> HTML, CSS, TypeScript, Three.js, Local Storage, Vite, Netlify</p> <p><b>기여도:</b> 35%</p> <p><b>담당 기능:</b> 프로젝트 전체 로직 설계, 프로젝트 인트로 페이지, Town 페이지 캐릭터 이동 및 페이지 이동 기능 구현, 공통 스타일 시스템 구축, 공통 기능 구현 (Local Storage 기반 사용자 정보 및 도감 get/set, 뒤로가기 버튼 및 소리 on/off 버튼 기능)</p>

# 자기소개서

지원동기

〈 또 한 번의 도전 〉

오랜 시간 무대를 꿈꾸며 목표하다가 새롭게 IT 분야에 도전하게 되었습니다. 주변 IT 계열 선배의 조언을 듣고 프론트엔드 개발자를 목표하게 되었고, 웹 퍼블리셔를 거쳐 이제는 프론트엔드 개발자에 도전하려 합니다. 제 인생의 도전이 항상 끝나지 않는 것처럼 매일매일 도전 같은 개발시장에서 딱딱하게만 보이는 컴퓨터 언어에 제가 가진 감성과 지성을 아름답게 하이드레이션하여 사용자 친화적인 웹 경험을 설계하며 제공하는 프론트엔드 개발자가 되고자 합니다.

직무적합성 (직무능력사항)

〈 기획력을 가진 개발자 〉

저는 개발자로의 역량만큼 기획자로의 소양도 갖추기 위해 노력했습니다.

이전 회사에서 충분히 기획되지 않은 상태로 프로젝트를 진행한 경험이 있었는데, 프로젝트 중간에 마크업 구조와 풀더 구조를 계속해서 변경해야 하는 상황이 생겼습니다. 그리고 서로 이해하는 방향이 달라 디자이너, 개발자들과의 소통이 굉장히 힘들었던 경험이 있었습니다.

그래서 프론트엔드 부트캠프에서 프로젝트를 진행할 때는 초반 기획 회의에 충분한 시간을 두었고, 디자인 작업과 더불어 꼭 워크플로우를 만들어 팀원들에게 공유하여 프로젝트의 방향을 모두가 같이 이해하도록 하였습니다. 또한 실제 개발에 앞서 프로젝트 풀더 및 모듈 구조를 설계하고, 공통 스타일과 컴포넌트 분리를 먼저 진행하여 모든 팀원이 같은 흐름 안에서 작업할 수 있도록 했습니다. 이런 작업들로 인해서 처음 작업 시작이 다소 늦어지는 것 같아 불안을 느끼던 팀원들도 프로젝트 마무리에는 ‘프로젝트의 큰 그림을 보면 사전 구조를 잡아 주어, 팀원으로서 같은 흐름 안에서 수월하게 개발할 수 있었습니다.’라는 피드백을 해주었습니다.

저는 프로젝트 경험을 쌓아가면서 여러 아키텍처 구조 설계의 경험을 함께 쌓고 싶습니다. 그 경험들로 기능 확장 및 협업에 기여하여 개발 생산성을 높이는 기획력을 가진 개발자가 되고 싶습니다.

〈 공동체를 살아가는 법 〉

프론트엔드 분야는 협업과 소통이 특별히 중요하다고 알고 있습니다.

저는 뮤지컬을 전공하고 찬양 사역자로 일하면서 다양한 공동체를 경험하고 리더로써의 경험을 쌓았습니다. 다양한 나이대를 가진, 각자 배경이 다른 사람들과 소통하고 조율하여 팀이 하나가 되게 하기 위해 노력하면서 협업하는 태도를 익혀나갔습니다.

프론트엔드 부트캠프에 참여하면서도 회고 조 조장과 더불어 3번의 프로젝트에서 모두 팀장 및 PM의 역할을 맡아 전체 프로젝트의 일정 관리와 커뮤니케이션을 주도하며 협업 환경을 만드는 데 힘썼습니다. 특별히 매일 시작과 마무리 시간에 스크럼을 진행하여 서로의 진행 상황과 개발 이슈들을 공유하며 프로젝트의 전체 진행도를 그려갔습니다. 또한 개인 간의 소통도 이어가며 개인적인 고충이 없는지 살피며 상담하는 역할도 도맡았습니다. 그런 노력을 통해 동료 평가에서 ‘팀 전체의 분위기를 살피면서도 프로젝트 전반 상황을 파악하여 프로젝트를 진행하는 내내 팀원들에게 긍정적인 분위기로 좋은 영향을 끼침’ 같은 공동체를 살피며 팀 빌딩에 기여한 사항들에 대한 피드백을 받았습니다.

그동안 리딩하는 역할을 많이 맡아왔기에 지금 필요한 부분과 나의 역할에 대한 이해가 빠릅니다. 서로 협업하여 아름다운 시너지를 내면서도, 맡은 역할에 책임지고 집중하는 데 자신이 있습니다. 이런 경험들은 분명 협업이 중요한 프론트엔드 분야에서 빛을 발할 것이라고 생각합니다.

조직적합성 (성격의 특성 / 장단점)

〈 성실함과 우직함이라는 무기 〉

저의 장점은 성실함과 우직함입니다. 한 가지의 결정을 위해 내가 책임질 수 있는 선에서 신중함을 다해 결정하기에 다소 시간이 걸리기는 하지만 일단 결정하고 나면 그 목표를 완성도 있게 만들어 가기 위해 최선을 다합니다.

일례로 퍼블리싱 국비 과정과 프론트엔드 부트캠프에 참여하면서 당일에 배운 내용을 다시 복습하고 손으로 정리하는 일을 하루도 빼놓지 않았으며, 수료 후에도 TypeScript, Next.js 등의 공부를 꾸준히 이어가고 있습니다. 또한 교육과정 중에 지각과 결석을

---

하루도 하지 않았습니다. 건강하고 바른 마음가짐이 성실함의 시작이라고 생각하기에 수업과 공부라는 약속을 지켜내려 노력했습니다.

저는 멈추어 있지 않는 사람입니다. 냉정하게 내가 할 수 있는 부분과 나에게 필요한 부분을 파악하며 나의 역할과 공동체에 필요한 부분이라면 시간과 돈을 아끼지 않고 배우며 내 것으로 만들었습니다. 또한 그 마음은 현재진행형입니다. 업무에 필요한 저의 부족함이 있다면 멈추지 않고 공부하고 배워나갈 것입니다.

---

### 입사 포부

---

입사하게 된다면 우선 최대한 회사의 현재 업무 스타일을 빠르게 흡수하고 배워나가며 현업의 실전 감각을 익히겠습니다. 작은 일이든 큰일이든 저에게 맡겨진 일이 있다면 최선을 다해 도움이 되겠습니다.

좋은 프론트엔드 개발자를 향해 나아갈 때, 아직 경험적으로도 부족하고 지식의 역량도 넓혀야 할 부분이 많습니다. 나 자신을 위해서뿐만 아니라 회사에 도움이 되는 인재가 되기 위해서 조급함이 아니라 성실함과 우직함으로 계속 공부해 나가겠습니다. 단순히 기능을 구현하는 데서 그치지 않고, 팀과 사용자가 모두 이해하기 쉬운 프론트엔드 구조를 고민하는 개발자가 되겠습니다.

---