



# 윤성연

## [직무] Frontend Developer

Birthday	1994. 10. 09
Email	steven_yoon1009@naver.com
Mobile	010-4607-7941
Address	안산시 상록구

### 소개 / About Me

- Javascript 와 React 프론트엔드 개발에 몰두하고 있는 주니어 개발자
- 펄웨어 개발을 하다, 해보고 싶었던 프론트엔드 개발에 뛰어들 새로운 것을 찾아 항해하는 개발자
- 사람들과 소통하고 의견을 나누는 것을 좋아하여, 협업을 하고있는 개발자.

### 기술 스택 / Skill Set

#### 기능 구현 등의 사용 경험에 있는 Skill Set

구분	Skill
Programing Languages	C, JavaScript, HTML5, CSS3, VHDL
Framework/ Library	React, Redux, Redux-Saga, jQuery, Node.js,
Server	MongoDB, RestAPI, Axios, Fetch
Package	Webpack, Babel, Eslint, Yarn
Publish	AWS-EC2, Heroku
ETC	Jekyll(Ruby), Trello, Github, Notion

#### 사용경험은 없으나, 이론적 지식이 있는 Skill Set

구분	Skill
Programing Languages	Java, Python, TypeScript, R, JSP
Framework/ Library	Spring
Server	Apache, Tomcat, MySQL, Oracle,
Package	
API	
ETC	

## 과제 프로젝트 경험 \* 혼자 혹은 팀 구성으로 프로젝트를 수행한 경험을 최신순으로 작성

### 프로젝트 요약(제목)

작업 기간	2021/01/17 ~ 2021/02/14
인력 구성	개인 프로젝트
프로젝트 목적	ZUM 과제전형을 하며 제작한 커스텀 바닐라 JS 프레임워크 게시판 입니다
주요업무 및 상세역할	<b>ZUM 1 차 과제 전형</b> 을 하며 제작한 커스텀 프레임워크 입니다. <b>React</b> 와 <b>Redux</b> 를 모티브로 제작하였습니다. 직접 개발한 커스텀 프레임워크로 간단한 게시판이 구현되어 있습니다.
사용언어 및 개발환경	VanillaJS, Hash Routing, Flux Pattern, VirtualDOM, DIFF Algorithm, Fetch API, Rest API, None DB
느낀 점	<p>구현할게 너무나도 많고, 처음 해보는 내용이 많아서 많은 공을 들여 진행했던 프로젝트 입니다..</p> <p>힘든만큼 얻어가는 내용이 많았던 과제 전형이었습니다.</p> <p>특히 webpack 과 babel 의 역할을 정확히 알지 못했었는데, 이번 기회를 통해 무슨 역할을 하는지 정확히 알수 있었습니다.</p> <p>또한 Core 를 구현할때는 타인 코드를 참고하면서 할수 밖에 없었는데요, 참고한 내용을 저에게 맞게 변형시키는 작업을 하면서 이렇게 생각할수도 있구나 하는 경험을 많이 얻었던것 같습니다.</p> <p>백엔드를 직접 간단하게 구상하고, 이를 Fetch API 를 통해 가져오는 작업을 하면서도</p> <p>서버와 클라이언트간 HTTP 통신 이해도도 많이 늘었다고 생각합니다.</p> <p>게시물 정렬 작업 (필터링) 할때는 직접 알고리즘을 구상한것이 많았는데, 특히 페이지네이션 기능구현할때는 2 차원 배열로 구현했던게 인상깊게 기억이 납니다.</p> <p>저의 역량이 많이 늘어나는 과제였던것 같습니다.</p>
참고자료	<a href="https://steven-yn.github.io/project/2022-02-14-Ocean-Vue/">https://steven-yn.github.io/project/2022-02-14-Ocean-Vue/</a>

## 과제 프로젝트 경험 \* 혼자 혹은 팀 구성으로 프로젝트를 수행한 경험을 최신순으로 작성

### 프로젝트 요약(제목)

작업 기간	2021/12/20 ~ 2021/12/29
인력 구성	개인 사이드 프로젝트
프로젝트 목적	지킬 테마를 사용한 Github Pages 포트폴리오 사이트 입니다.
주요업무 및 상세역할	저의 소개 및 개발 <b>History</b> 등을 남기는 공간 입니다. <b>프론트사이드</b> 만 개발하여 백엔드가 없는 <b>정적 웹사이트</b> 입니다. <b>utterances, Hits, Google Analtics</b> 등 외부 API 와 연결하는 작업도 좋은 경험 이었습니다. 카테고리나 헤더바, 인터랙티브

	한 페이지를 개발하였습니다. 다양한 Jekyll 플러그인을 적용하고 콘텐츠를 제작하였습니다.
사용언어 및 개발환경	Markdown, HTML, CSS, JS, Ruby, Jekyll
느낀 점	<p><b>Ruby</b> 기반의 프론트사이드 사이트를 처음 접해봤습니다.</p> <p><b>jekyll</b> 테마를 사용해서 사이트를 빠르게 구축할수 있었습니다.</p> <p>또한 다양한 플러그인 들이 지원되서, 페이지에 부가기능 또한 빠르게 개발할수 있었습니다.</p> <p><b>utterances, Hits, Google Analytics</b> 등 외부 API 와 연결하는 작업도 좋은 경험 이었습니다.</p> <p>모든 게시물을 마크다운 으로 작성하다보니, 마크다운 작성 능력도 올릴수 있었습니다.</p> <p>계속 운영하면서 사이트의 인터랙티브함을 좀더 업그레이드 하며 다른 스택을 접목할 계획입니다.</p>
참고자료	<a href="https://steven-yn.github.io/project/2021-12-29-Github-Pages-PF/">https://steven-yn.github.io/project/2021-12-29-Github-Pages-PF/</a>

## 프로젝트 요약(제목)

작업 기간	2021/11/3 ~ 2021/11/29
인력 구성	Full-Stack 1 명, Front-End 1 명
프로젝트 목적	블로그 서비스 개발
주요업무 및 상세역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 백엔드 RestAPI 설계</li> <li>• Axios 로 RestAPI 연동하여 Front &lt;-&gt; Back 데이터 연동</li> <li>• Redux 로 state 처리 및 Redux-Saga 이용한 비동기 작업처리</li> <li>• 전달 받은 state 사용하여 container component 에서 마운트 처리</li> <li>• DOM 조작 및 UI 핸들링</li> <li>• 어색한 UI 스타일링 조정</li> <li>• 관리자 페이지 UI, State 처리, 유저정보 호출</li> <li>• <b>AWS-EC2</b> 에 nginx, PM2 사용해서 배포</li> </ul>
사용언어 및 개발환경	JSX, CSS, React(FE), Node.js(BE), Styled-Componets, Yarn, webpack, MongoDB, mongoose, Babel, Axios, Koa
느낀 점	<p>프론트엔드 개발을 처음 시작해봤었던 프로젝트 입니다</p> <p>바닐라 JS 나 다른 프레임워크 등의 작업을 해보지 않고 리액트로 첫 시작을 했습니다.</p> <p>개발 당시 부딪히는 점이 많아서 대부분 책의 내용을 참고하였는데요 (리액트를 다루는 기술(개정판) / 김민준(velopert) 저)</p> <p>오히려 Start 를 리액트로 시작해서 프론트엔드가 추구하는 방향이 무엇인지 깨닫는 프로젝트 였습니다.</p> <p>좀더 빠른 렌더링, 사용자 친화적인 UI, 클라이언트의 입력부터 서버의 출력까지의 데이터 관리에 대해 이해할수</p>

	<p>있었습니다.</p> <p>다만, 같이 프로젝트를 진행하던 팀원이 실력이 많이 부족해서 힘든점이 많았었습니다.</p> <p>(사실상 팀원분은 몇가지 스타일링 등 UI 만 살짝 수정하는 정도 였습니다.)</p> <p>그래서 그 팀원이 맡은 부분에서 <b>허술한 점들을 보완하는 작업</b>도 진행했었습니다.</p> <p>또한 책에서 안내하는 블로그 사이트의 기초적인 뼈대를 작성한후 <b>관리자 페이지</b>를 직접 개발해 보았습니다.</p> <p>현재는 단순히 프론트엔드 에서 관리자가 승인시 <b>state</b> 로만 허가되어 <b>페이지를 나가거나 창을 새로고침 (F5)</b> 를 하게되면 승인 정보가 <b>사라지게</b> 됩니다.</p> <p>추후 <b>DB 에 POST</b> 해서 <b>승인정보를 GET</b> 할수 있도록 개발할 예정입니다.</p> <p>또한 다양한 API 를 연동해볼 생각입니다.</p>
참고자료	<a href="https://steven-yn.github.io/project/2021-11-29-Relog/">https://steven-yn.github.io/project/2021-11-29-Relog/</a>

### 프로젝트 요약(제목)

작업 기간	2021/02/03 ~ 2020/4/30
인력 구성	프로젝트 총괄 1 명, FPGA 코딩 및 하드웨어 1 명
프로젝트 목적	근무기간 동안 참여한 KHUMS 국가과제 입니다.
주요업무 및 상세역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MCU 의 역할을 할수 있도록 FPGA 를 설계. (Main Board, Core)</li> <li>• FPGA 에서 NIOS II 가 구동될수 있도록 Platform Designer 설계</li> <li>• 각 하드웨어 들이 작동하는지 NIOS 및 Quartus 상에서 디버깅, 검증</li> <li>• 잘못된 회로나 FPGA Pin Assignment 검증</li> </ul>
사용언어 및 개발환경	C, VHDL, Cyclone V, Nios II, Quartus, Platform Designer
느낀 점	<p>졸업 하기 2 주전쯤 입사하고, 입사 하자마자 <b>바로 투입</b>됐던 프로젝트 입니다.</p> <p>개발에 바로 투입되기에는 실력이 많이 모자랐지만, 실무에 참여해보고 싶었던 참이라 공부 해가며 개발했었습니다..</p> <p><b>Memory 칩 들을 Assign</b> 하는 작업이나, <b>ADC 칩을 Spec 에 맞게 Assign</b> 하는 작업들을 하면서 컴퓨터 구조에 대해 좀더 깊이 이해하게 되었고, 이를 <b>가상 OS 인 NIOS</b> 에 올려 MCU 로써 작동하는 것을 경험 했습니다.</p> <p>NIOS 에서 C 언어로 된 <b>펌웨어 코드</b>들을 보면서 <b>구조를 파악</b>하는데 시간을 많이 들였는데, 생각보다 훨씬 <b>깊고 C 로 구조화 된 펌웨어</b>를 처음 봐서 많이 헤맸던 기억이 납니다.</p> <p>당시 프로젝트를 진행하기엔 실력이 너무 부족했고, 이런것들을 배울기회는 너무 적고 혼자 공부하고있던 입장이었는데, 현재의 웹 개발 시장처럼 <b>정보공유 문화</b>가 부족한 분야라고 많이 느꼈습니다. 그래서 퇴사후 <b>웹 개발</b>을 시작하게된 계기가 되었습니다.</p>
참고자료	<a href="https://steven-yn.github.io/project/2021-04-30-K-HUMS-DAPU/">https://steven-yn.github.io/project/2021-04-30-K-HUMS-DAPU/</a>

## 프로젝트 요약(제목)

작업 기간	2021/1/30 ~ 2020/12/20
인력 구성	개발 및 설계 1명, 설계 및 문서작업 1명
프로젝트 목적	졸업작품 발표시 진행한 라즈베리파이를 활용한 드론설계 프로젝트 입니다.
주요업무 및 상세역할	<p>졸업작품 발표를 준비하며 설계했던 <b>라즈베리파이를 활용한 드론설계</b> 프로젝트 입니다.</p> <p>라즈베리파이는 각각 Controller MCU 부, 드론의 MCU 역할을 하는 FCC MCU 부에 들어갑니다.</p> <p>라즈베리파이 두대는 서로 블루투스로 통신하며 조이스틱을 조작하면 컨트롤러는 FCC로 각각 해당하는 신호를 전송합니다. throttle up,down 과 비상정지, Rolling 과 Pitching 을 제어할수있도록 설계했습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 드론 비행 원리와 그에 맞는 출력을 낼수있는 추력설계, 비행설계(Pitching, Rolling, Yawing)</li> <li>• 각 모듈들과 MCU 처럼 사용하는 RaspberryPi 간 DriverCode 설계, 디지털 회로 설계</li> <li>• 각 DriverCode 를 이용해 RaspberryPi 에서 C언어로 펌웨어 설계</li> <li>• ESC PWM, SPI 통신, I2C 통신, Serial 통신, Parallel 통신, 블루투스 소켓통신 펌웨어 설계</li> <li>• 전원부 전압 강하 및 전류 안정 회로 설계</li> </ul>
사용언어 및 개발환경	C, RaspberryPi, Linux, WiringPi
느낀 점	<p>제가 코딩을 해서 <b>프로젝트</b> 라는것을 처음 진행해본 프로젝트 였습니다. 당시 배우던 전공인 전자회로와 마이크로프로세서 에서 배운 <b>전공지식</b>을 가지고 시작했습니다.</p> <p>하지만 막상 시작하니 <b>모르는게 정말많아</b> 필요한 공부량이 정말 많았던 프로젝트 였습니다. <b>C언어</b>조차 제대로 모르는 상황에서, <b>라즈베리파이</b>를 접하고, <b>드론의 비행원리</b>를 공부해가며, 여러가지 <b>통신과 드라이버코드, 디지털 신호제어</b>등을 하나씩 개발해 나갔습니다. 아무런 <b>빠대없이 맨땅에 헤딩</b>을 했던 프로젝트로 저에게 큰 <b>터닝포인트</b>가 됐던 프로젝트입니다.</p> <p>결국 시제품과 비슷할 정도로 <b>매끄러운 동작도, 제대로된 비행도 못한채로 끝났지만, 펌웨어 실력향상이나 개발 역량이 크게 늘어나는</b> 시점이 되었다고 생각합니다. 이제 와서 생각해보는 것 이지만, 좀더 쉬운 방법이나 가이드라인을 따라 개발했다면.. 하는 생각을 하게됩니다. 아쉬움이 많이 남았었습니다. 다음에 꼭 다시 완성시켜보고 싶습니다.</p>
참고자료	<a href="https://steven-yn.github.io/project/2020-12-20-Raspi-Drone/">https://steven-yn.github.io/project/2020-12-20-Raspi-Drone/</a>

## 학력

- 2014.07 ~ 2021.02 청주대학교 반도체공학과 졸업

- 2010.03 ~ 2013.02 양지고등학교 졸업 ( 인문계 이과 계열 )

## 경력

---

- 2021.02 ~ 2021.04 네오헬스테크놀러지 하드웨어팀 / 연구원 서울 마곡 3400 만원

담당업무 : FPGA 코딩

프로젝트 : 수리온 KHUMS 개발

2021.02 ~ 2021.04 (3 개월)

국방과제 이므로 상세내용 기입은 어렵지만, MCU 로 작동하는 FPGA 설계 및 검증,  
Firmware 설계 및 검증을 했습니다.

## 사이트

---

- GitHub : <https://github.com/steven-yn>
- Portfolio Site : <https://steven-yn.github.io>
- Blog : <https://yoonocean.tistory.com>
- React Blog Service Site : <http://3.143.160.44:4000/>

## 자격증

---

- 2021.12 웹디자인 기능사 한국산업인력공단

## 교육 내용

---

- 2021.06 ~ 2021.11 파이썬과 R 을 활용한 빅데이터 UI 개발자  
( 안산이젠컴퓨터아카데미 - 국비지원 과정수료 )

## 수상 내역

---

- 성적장학금 4 회, 4 회중 최우수 1 회

## 자기소개서

---

[ 새로운 것을 찾아 향해하고, 끝까지 포기하지 않는 개발자 **윤성연** 입니다. ]

현재가 되기 까지 자신의 성장과정

저는 초등학교에서부터 고등학교까지 유년 시절을 안산에서 보내게 되었습니다. 화목한 가정에서 부모님의 보살핌을 받으며, 꿈을 키워왔습니다. 군대를 다녀와 대학에 복학한 후에는 청주대학교 앞에서 자취생활을

하다가 졸업 후 현재는 안산의 본가에서 지내고 있습니다. 초등학교 시절 전자제품, 로봇, 컴퓨터 등에 관심이 많아 브레드보드를 이용한 전자회로 대회에 나간 적이 있었고, 방과 후 수업으로 로봇 만들 기 수업을 들었던 기억이 납니다. 어릴 적부터 유독 그런 것에 관심이 많아 회로를 만들거나 프로그래밍을 하는데 이해가 빠릅니다. 이후 대학교 전공은 반도체공학과를 나오고 펌웨어를 공부하였지만, 학교를 다니면서 제 자신의 적성이 소프트웨어 프로그래밍임을 알게되었 습니다. 졸업 할때 가벼운 마음으로 회사를 입사했지만, 다니면서 더욱 스스로 흥미를 느끼지 못하고 진로에 고민이 되기에, 더 늦기전 웹 개발자로서 도전해보고 싶어서 회사를 그만두고 웹 개발자 직군 국비지원 수업을 듣게 되었습니다. 기초 컴퓨터 공학 지식 부터 시작해서 웹 개발의 현재 시점을 총망라 해주신 강사님 덕분에 ( 빅데이터, 백엔드 수업이 위주였지만, 프론트엔드 까지 수요 별로 강의 해주셨습니다. ), 저는 프론트엔드 엔지니어로 진로를 결정할수 있었고 지금은 이 도전이 너무 값지고 큰 보람을 느낍니다. 적성이나 흥미도 제 길을 찾았다고 생각합니다.

### 입사후 포부

저는 현재에 오기까지 가장 하고 싶은게 있습니다. 다름이 아닌 실력이 있는 설계자가 되는 것입니다. 제 손과 능력으로 무엇인가 만들어낸다는 것은 정말 흥미로운 일이고, 프로그래밍과 설계를 하며 일하고 싶습니다. 회사 생활에서도, 저는 일을 할 때 누군가와 협력하여 성과를 이루어 낼 때 정말 큰 보람을 느낍니다. 그래서 항상 팀원과 어떤 프로젝트에 참여 하게 되는 것에 적극적으로 참여합니다. 따라서 제가 귀사에 입사하게 된다면, 큰 도움이 되는 인재가 될 것입니다. 항상 열정과 성실함을 가지고 업무에 임하겠습니다