이지은

Frontend Engineer

Phone | 010-5138-4627

Email | jieun0174@gmail.com

Blog https://egg-silver.tistory.com

Github | https://github.com/egg-silver

Portfolio | https://bit.ly/Jieun-Portfolio



Introduce

사용자 경험 향상을 위해 개발뿐만이 아닌 서비스의 전체적인 완성도에 대해서 생각합니다.

- 필수 필드에 대한 시각적 표시와 실시간 유효성 검사 기능을 제안하고 이를 개발에 반영하였습니다.
- 벤치마킹을 통해 얻은 인사이트를 디자이너와 공유하며 서비스의 방향성을 함께 고민하고 개선해 나갔 습니다.

개발 상황을 팀원들과 공유하기 위해 노력합니다.

• 프로젝트 리더를 맡았을 때 팀의 전반적인 상황을 아는 것이 중요함을 깨달아 스프린트와 백로그를 작 성하여 팀원들의 업무 진행 상황을 명확히 파악할 수 있도록 했습니다.

능동적인 팔로워십의 중요성을 아는 개발자입니다.

• 다음에 해야 할 일을 스스로 찾아 수행하고, 문제 발생 시 해결 방안을 문서화하여 팀원들과 공유함으 로써 협업의 효율성과 프로젝트 완성도를 높였습니다.

Projects



독서 기록 시각화 서비스 CheckIt

서점 사이트를 크롤링하여 책 데이터를 수집하고, 나만의 서재를 만들어 독서 기록을 관리할 수 있는 서비스

기술 스택	TypeScript, React.js, TailwindCSS, AWS CloudFront, S3, Route 53
개발 내용	[재사용 가능한 무한 스크롤] Blog • 스크롤 이벤트의 성능 문제 개선을 위해 DOM 요소의 가시성을 비동기로 관찰할 수 있는 IntersectionObserver API 기반의 커스텀 훅을 구현하여 여러 컴포넌트에서 성능 저하 없이 무한 스크롤 기능을 재사용할 수 있게 했습니다. [CloudFront를 통한 배포] Blog • HTTPS 적용과 커스텀 도메인 사용을 위해 AWS CloudFront를 도입하여 배포하였으며, 이를 통해 전 세계 엣지 서버에서 콘텐츠를 제공하여 로딩 속도를 개선하고 보안을 강화하였습니다. [Context API를 활용한 효율적인 상태 관리] • 프로젝트의 특정 영역에서만 필요한 상태 관리를 위해 Context API를 도입하여 필요한 컴포넌트 그룹 내에서만 상태를 공유하도록 구현했습니다.
링크	소개 : <u>https://bit.ly/medium-CheckIt</u> GitHub : <u>https://github.com/techeer-sv/Checkit</u>

Rë

채팅을 통한 의류 전용 중고 거래 서비스 Re:use

Stomp.js와 Sock.js를 사용하여 실시간 채팅을 구현하여 의류 중심의 중고거래 서비스

기술 스택	TypeScript, React.js, React-Query, Styled-Components, Stomp.js, Sock.js
개발 내용	[실시간 통신 구현] • Stomp.js와 Sock.js를 활용한 WebSocket 통신으로 사용자 간 실시간 채팅 기능을 구현하여 원활한 소통을 지원했습니다. • 웹소켓이 특정 페이지에만 연결되어 있어 웹소켓으로 알림 기능을 구현하려면 많은 수정을 필요로 했기에 SSE를 통해 효율적으로 실시간 알림 기능을 구현하였습니다. [웹성능 최적화] • 초기 렌더링 시간을 줄이기 위해 React.lazy와 Suspense를 사용하여 라우터 기반 코드스플리팅을 구현하고 Lighthouse로 성능을 측정한 결과 FCP를 3542ms → 723ms로 약 80%감소시켰습니다.
링크	데모 영상 : <u>https://youtu.be/gfwbksVI_gc?si=GnK4YVyGmyvGK-Vw</u> GitHub : <u>https://github.com/main-project-team-4/main-project-team-4-frontend</u>



음성 채팅 기반 하루 일기 기록 서비스 Talk-Taka

아이가 AI와 음성 녹음을 기반으로 실시간 대화를 한 후 이를 기반으로 그림 일기를 그려주는 서비스

기술 스택	TypeScript, React.js, React Query, Styled-Components, Zustand
개발 내용	 [데이터 갱신 최적화] 생성형 AI로 일기를 생성하는 데 시간이 소요되어 값이 제때 클라이언트로 전달되지 않는 문제를 해결하기 위해 폴링을 통해 데이터 갱신을 최적화했습니다. [오디오 전송 및 재생 기능] Django Channels를 사용하여 서버로부터 전송받은 TTS 오디오 파일을 WebSocket을 통해 클라이언트로 전송받아 즉시 재생하면서, 동시에 채팅 UI에 메시지를 표시하여 사용자의 대화 경험을 향상시켰습니다. [사용자 경험 개선] Props Drilling 문제 해결을 위해 Zustand를 도입하여 코드 복잡성을 감소시켰습니다.
	 Zustand의 persist 미들웨어를 사용하여 페이지 새로고침 시에 일관된 사용자 경험을 제공했습니다. 다양한 디바이스 호환성과 접근성 향상을 위해 반응형 웹 디자인을 적용했습니다.
링크	소개: <u>https://bit.ly/medium-Talk-Taka</u> GitHub: <u>https://github.com/2023-Winter-Bootcamp-Team-K</u>

Skills

Language: JavaScript, TypeScript

Frameworks & Libraries : React.js, Next.js

State Management: React Query, Zustand **Styles**: TailwindCSS, Styled-Components **Etc**: GitHub, Figma, Slack, Notion, Jira

Activity _____

2024.05 1박 2일 대학 연합 해커톤: Ideathon 개발 부문

2023.12 ~ 2024.02 [디캠프 x 테커] 실리콘밸리 SW 부트캠프

2023.07 ~ present Techeer(테커)

실리콘밸리 Andrew Park (박상현) 엔지니어님이 운영하는 대학생 코딩 공부 모임

Certification

2024.12 정보처리기사 자격증 취득

Education

2020.03~2025.08 한국공학대학교

(졸업예정) 경영학부 IT 경영학과 전공

이지은 자기소개서

Frontend Engineer

[리더십을 통해 깨달은 스스로 할 일을 찾는 팀원이 되는 방법]

제가 지닌 능동적인 팔로워십은 리더 경험을 통해 향상되었습니다. 프로젝트 리더를 맡으면서 팀원들에게 적절하게 일을 분배하기 위해서는 항상 팀 내 상황을 전반적으로 인지하고 있어야 했습니다. 이는 단순히 팔로워로서 팀에 있을 때에는 느낄 수 없던 것들을 경험하게 해 주었습니다.

본인이 할 수 있는 것이 무엇인지 알리고 적극적으로 다음 과업을 찾아서 하는 팀원과 그렇지 않은 팀원의 기여도가 확연히 차이 나는 것을 알게 되었습니다. 또한 본인의 상황을 얼마나 효율적으로 전달하느냐도 리더인 제가 전체적인 상황 판단을 하는 데 큰 영향을 끼친다는 것을 깨달았습니다. 이를 계기로 주체적으로 본인의 상황을 알리고, 스스로 할 일을 찾아서 한다는 것이 무엇인지 깊이 생각해 볼 수 있었습니다.

이후 팔로워로서 다른 프로젝트에 참여할 때에도 제가 해낼 수 있는 일이 무엇인지 알리고 팀에 적극적으로 기여할 수 있게 되었습니다. 또한, 문제가 발생하면 문제를 알리고, 문제 해결을 위해 어떤 점들을 시도해 봤는지 문서화하여 팀원들과 공유함으로써 제 상황을 효과적으로 전달할 수 있었습니다. 이처럼 리더십을 통해 배운 능동적인 팔로워십은 맡은 일만 하는 것이 아니라 더 큰 그림을 볼 수 있게 만들어주었습니다.

[개발뿐만이 아닌 전체적인 서비스 완성도를 고민하는 개발자]

Re:use(리유즈) 프로젝트를 진행하며 단순히 기능 구현에만 집중하는 것을 넘어 서비스 전반의 완성도와 사용자 관점을 함께 고민하게 되었습니다.

처음 다양한 인터랙션이 적용된 디자인 시안을 접했을 때 어떤 기능에 우선순위를 두고 진행할지 디자이너와 소통하는 과정이 필요했습니다. 이 과정에서 인터랙션이 단순히 시각적인 화려함이 아니라 사용자의 편의성과 직결된다는 것을 깨달았고, 각 분야마다 서로 다른 이해관계가 존재한다는 것을 느낄 수 있었습니다. 이를 계기로 UX에 대해 다각도로 고민하게 되었고 "내가 이 서비스를 실제로 사용한다면 어떨까?"라는 질문을 스스로에게 던지며 개발을 진행하였습니다.

필수 입력 필드가 많은 화면에서는 사용자들이 직관적으로 오류를 확인할 수 있도록 시각적 표시와 실시간 유효성 검사를 제안하고, 이를 직접 구현해 사용자 경험을 개선했습니다. 또한, 프로젝트 규모가 커짐에 따라 화면 이동 시 발생한 렌더링 지연 문제를 해결하기 위해 코드 스플리팅을 도입해 초기 로딩 속도를 80% 개선했습니다. 이외에도 벤치마킹을 통해 얻은 인사이트를 디자이너와 공유하며 서비스의 방향성을 함께 고민하고 개선해 나갔습니다.

이를 통해 단순히 주어진 작업을 수행하는 데서 그치지 않고 사용자 친화적인 서비스를 구현하려는 태도를 갖추게 되었습니다. 앞으로도 이러한 경험을 발판 삼아 서비스 품질과 사용자 경험을 모두 높일 수 있는 프런트엔드 개발자로 성장해 나가고 싶습니다.

[구름에서 성장하고 싶은 이유]

"구름"하면 구름 커밋, 구름톤과 같은 프로그램이 가장 먼저 떠오릅니다. 구름은 단순히 서비스를 제공하는데 그치지 않고 개발 문화를 선도하며 개발자들이 함께 성장할 수 있는 생태계를 만들어 나가고 있다는 점에서 저에게 강한 인상을 남겼습니다. 특히 "모두가 개발자가 된다"는 비전은 구름이 실제로 다양한 플랫폼과서비스를 통해 실현해 나가고 있다고 느꼈습니다.

저는 React.js를 활용해 웹 서비스를 제작한 경험이 있습니다. 프로젝트를 진행하며 사용자 중심의 UI를 설계하고, 효율적인 상태 관리와 성능 최적화를 위해 고민했던 경험이 있습니다. 이러한 경험은 구름에서 진행되는 프로젝트와 잘 맞을 것 같다고 생각합니다.

구름은 다양한 플랫폼과 프로그램을 통해 개발자들의 성장을 돕고 개발 문화를 선도하는 회사로서 저 같은 신입 개발자가 배우고 성장할 수 있는 최적의 환경이라고 생각합니다. 저는 이런 환경에서 열정적인 동료들 과 함께 협력하며 구름의 서비스와 비전을 발전시키는 데 기여하고 싶습니다.