

자기소개서

이민우

1. 개발자를 되고자 하는 이유

초등학교 때부터 그림 그리는 것과 무언가를 직접 만드는 것을 좋아했습니다. 상상력은 끝이 없었고 우연히 컴퓨터 하드웨어를 접하고 나서 프로그래밍이라는 분야를 알게 되었습니다. 하얀 도화지 위에 내가 생각한 것을 표현하듯, 프로그래밍도 비어있는 코드 창에 내가 구현하고 싶은 기능을 구현한다는 것에 큰 매력을 느꼈고, C, Java, Python 여러 가지 언어를 배웠지만 그림을 그리는 듯한 느낌을 주는 '프론트엔드'라는 분야는 가장 큰 매력을 느끼게 해주었습니다. 그에 따라 HTML, CSS, Javascript, Typescript, Bootstrap, React, Vue.js, PHP, Node 등 여러 가지 기술을 공부하였고 제가 원하는 기능을 구현하도록 노력하였습니다. 실전 감각을 향상시켜서 사용자가 기능 활용에 대한 만족도를 높이는 데에 기여해낼 수 있는 성장형 개발자가 될 것입니다.

2. '이민우'만의 강점

대학교에 재학 중일 때 많은 프로그래밍 언어를 접했고 이를 기반으로 프론트엔드 공부를 할 때도 처음 사용하는 기술에 대한 이해가 빨랐습니다. Vue.js를 활용한 900시간의 프로젝트 실습을 하며 DOM 객체와 여러 가지 알고리즘, API 문서, 프레임워크를 사용하는 이유에 대한 빠른 이해가 가능했고 더불어 데이터베이스와 형상관리에 대한 중요성 또한 체감했습니다. 빠른 습득을 통하여 새로운 기술 습득에 대한 자신감이 붙었고 새로운 기술을 얻는 것의 기대와 즐거움도 커졌습니다. 이 강점을 토대로 앞으로 배워야 할 스택을 빠르고 자세하게 배울 것입니다.

3. 내가 생각하는 '좋은 코드'란?

제가 생각하기에 좋은 코드는 가독성이 높고 유지보수가 편리한 코드라고 생각합니다. 웹 개발자 양성과정에서 팀 프로젝트를 진행하며 팀원들이 내 코드를 볼 때, 내가 팀원들의 코드를 보며 코드를 한눈에 알아볼 수 있어야 이 코드가 어떤 기능을 하는지 쉽게 알 수 있고 빠른 피드백이 가능하다는 것을 알았습니다. 그리고 프로젝트를 수정하거나 데이터를 추가할 때 유지보수가 편리해야 빠른 수정이 가능하다는 것을 깨달았습니다. 현재는 각종 언어의 컨벤션을 참고하여 좋은 코드를 작성하려 노력 중이고, Typescript를 이용하여 인터페이스 및 type 선언으로 가독성을 높였습니다. 또한 필요한 주석을 작성하고 메모하여 가독성 높은 코드를 작성하는 습관을 들이고 있습니다.

4. 기억에 남는 프로젝트

'원주 곤충 마을 박물관 리뉴얼' 프로젝트는 저를 포함한 총 4명으로 구성된 팀으로 시작한 팀 프로젝트입니다. 저의 역할은 PM이며 맡은 업무는 메인페이지, 서브페이지(캠프/체험 프로그램 소개, 공지사항)의 디자인, 마크업, 동적 요소 구현과 팀원들이 구현한 페이지를 Node.js, Express.js, EJS를 통하여 통합, 서브페이지 Navigation 구현 등을 하였습니다. 저를

포함하여 팀원들이 협업은 처음 진행하였기에 스케줄 관리, 형상관리, 디자인/기능 통합에 능숙하지 못하였기에 PM으로서 더욱 공부하고 분발하여 팀원들을 관리하였던 것이 기억에 남습니다. 매일 해야 할 업무들을 표로 제작하여 스케줄 관리를 하였고 git사용법을 정리하여 팀원들에게 알려주어 형상관리를 효과적으로 하도록 하였습니다. 그리고 팀원들에게 지속적인 관심과 피드백을 통하여 각자 구현한 것들을 통합하였습니다.