

# 이력서



“ 사용자와 소통하는 공간을 만드는 개발자 ”

장우진

JANG WOO JIN

1993. 06. 24. BUCHEON

CONTACT

+82 10. 7282. 7955

jwj0624@naver.com

PORTFOLIO

<https://woojin624.github.io/portfolio/>

## EDUCATION

2019. 03 ~ 2021. 02 계원예술대학교 디지털미디어디자인과 재학 세부전공 프로그래밍 (학점 4.42 / 4.5)

2009. 03 ~ 2012. 02 중원고등학교 졸업

## AWARDS

2020. 07 커뮤니케이션 디자인 국제 공모전 **특별상** - 한국 커뮤니케이션 디자인 협회 주관

2017. 11 바람직한 옥외광고문화 공모전 **입선** - 한국옥외광고협회 주관

2017. 11 건강생활실천 웹툰 공모전 **우수상** - 한국건강관리협회 주관

## ACTIVITIES

2020 계원예술대학교 졸업작품전시회 출품

2020 학과 졸업전시위원회 ‘Delight Insight 2020 Remain, Re-main’ 홍보팀

2019 2학기 학과 우수작 선정 및 발표 (콘텐츠프로그래밍, 3D디자인, 영상디자인)

2019 계원예술대학교 잡페어 제13회 산업체 리크루팅 스태프

2019 학과 졸업전시위원회 ‘Delight Insight 2019 Enjoy Fancymetry’ 홍보팀

2019 1학기 학과 우수작 선정 및 발표 (기초영상, 미디어테크놀로지)

## CERTIFICATE

2020. 08 정보처리산업기사

2018. 11 GTQ 포토샵 1급

2018. 10 컴퓨터그래픽스운용기능사

## TOOLS

포토샵, 일러스트레이터, 프리미어 프로,  
애프터이펙트, XD, 유니티, 3Ds Max, 스케치업

## PROGRAMMING

HTML5, CSS3, JavaScript, jQuery,  
React.js, PostCSS, C#

### [ 나의 적성이 무엇인지 알게 되었다. ]

어릴 적부터 게임이나 웹 서핑, 디지털로 무엇을 제작하는 일을 좋아했던 저에게 컴퓨터는 어린 나이에 많은 경험을 남겨 주었고, 그중 가장 큰 경험은 어도비의 포토샵을 접하게 된 것이었습니다. 평소 생각이 많고 상상력이 풍부했던 저는 소프트웨어를 알아가는 게 너무 재미있었고 머릿속으로 그려낸 것을 구현할 수 있다는 매력에 빠져 빠른 속도로 익숙해져 갔습니다. 이를 통해 소프트웨어에 금방 적응한다는 것을 알게 되었고 이후 평소 좋아하던 웹툰을 그리며 여러 프로그램을 배우면서 다양한 분야로 능력을 키우며 컴퓨터에 대한 흥미가 점점 커져갔습니다. 디지털 미디어에 대해 깊게 배워보고 싶다는 욕심이 생겨 저의 장점인 프로그램을 다루는 능력을 살리는 동시에 디자인을 함께 공부할 수 있는 디지털미디어디자인과로 진학하여 해당 전공에 대한 다양한 공부를 하게 되었습니다. 학교에서 할 수 있는 모든 것에 집중하게 되었고 과대표로 활동을 하고 학과 수석이나 차석을 하며 매 학기 성적우수장학금을 받았습니다. 그렇게 기획, 디자인, 개발을 모두 학교에서 배우며 마주하게 된 저의 적성은 프로젝트의 마침표를 찍는 프로그래밍이었습니다. 디자인에서 끝나는 것이 아닌 사용자와 직접적으로 맞닿는 웹을 구현하는 것에 매력을 느끼게 되었고 해당 진로가 저에게 맞다는 것을 확인할 수 있었습니다. ‘제가 좋아하는 것을 믿고 한 길로 달렸던 것’은 저의 장점이 무엇인지, 또한 적성에 맞는 진로가 무엇인지 찾을 수 있었던 좋은 경험이었습니다.

### [ 웹개발자의 꿈을 갖게 된 이유 ]

프로그래밍을 처음 배우며 화면 속 웹 공간에 새로운 것을 만들어내는 것이 신기했습니다. 디자인으로 만들던 페이지를 웹에 구현하는 것이 디자인보다 재밌었고 키프레임이나 자바스크립트를 통해 웹에 동적 모션을 주며 새로운 것을 몇 차례 만들어 보았을 때쯤, 길을 걷다가도 작성해보고 싶은 코드가 머릿속에 그려지며 코드를 작성하고 싶다는 생각이 자주 났었습니다. 공부를 좋아하던 성격은 아니었던 제가 이러한 적성을 찾게 된 후 밤새 공부하는 모습을 보며 저 또한 놀라웠고 자바스크립트를 공부하며 새로운 코드와 라이브러리를 접할 때마다 빨리 그것을 결과물로 만들고 싶단 생각에 들뜨기도 했습니다. 이렇게 한 가지에 열정적으로 임하는 저의 모습을 보며 적성에 맞는 일을 하는 게 왜 중요한 것인지 알게 되며 이 일이 꿈으로 자리 잡게 되었습니다.

### [ 소통하는 개발자가 목표입니다 ]

업무에서 가장 중요한 것은 각 직군의 커뮤니케이션이라고 생각합니다. 기획자, 디자이너, 개발자는 서로의 영역을 잘 모르는 경우가 많기 때문에 프로젝트를 진행할 때 서로 의견 충돌이나 무리한 요구가 생기는 경우가 있을 수 있습니다. 학교에서 기획, 디자인, 개발을 배우며 지속적인 팀 프로젝트를 경험해왔고 이를 통해 각 직군이 맡은 역할과 니즈를 이해할 수 있는 중요한 경험이 되었습니다. 기획, 디자인과의 소통뿐만 아니라 웹 개발에서는 프론트엔드 영역과 백엔드가 서로에 대한 이해도가 높아야 한다고 생각합니다. 프론트엔드 직군으로 진로를 정하여 공부를 하고 있지만 서버에 대한 기본적인 이해의 필요성을 느껴 알고리즘과 데이터베이스에 관한 공부를 하였고 이를 확인해보고자 학기 중 정보처리산업기사 자격증을 취득하는 등 제가 맡는 분야 이외의 직군을 이해하고 그들과 소통하며 업무를 하기 위한 준비를 지속적으로 하고 있습니다.

### [ 미래의 나는 어떤 개발자가 될 것인가 ]

개발자는 죽을 때까지 공부해야 한다는 이야기를 많이 들었습니다. 그만큼 기존의 언어들이 업데이트되고, 새로운 기술들이 나오고 있어 시대에 맞게 자신을 지속적으로 발전시켜야 합니다. 사용자는 물론 다양한 분야의 직군과 소통하는 개발자가 되어 시대에 흐름에 맞춰 새로운 것에 대한 공부를 하고 싶습니다. 또한 그동안 인터넷에 올라온 다른 개발자분들의 글을 통해 지식을 얻었듯 저 또한 공부하게 된 개발에 관한 지식을 정리하여 글로 옮기고 오픈소스 등에 기여해 다른 사람들과 함께 공유하며 그들과 함께 성장하는 개발자가 되고자 합니다. 사용자와 서비스가 소통하는 공간 그곳이 바로 웹과 애플리케이션에서 보여지는 부분이듯이, 그 공간을 개발하는 개발자가 되어 모든 소통의 시작을 만드는 사람으로 성장하겠습니다.