

이력서



장우진 JANG WOO JIN

1993. 06. 24. BUCHEON

“사용자와 소통하는 공간을 만드는 개발자”

CONTACT

+82 10. 7282. 7955

jwj0624@naver.com

EDUCATION

2009. 03 ~ 2012. 02 중원고등학교 졸업

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

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 졸업작품전시회 출품

2020 졸업 전시 준비위원회 홍보팀

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

2019 산업체 리크루팅 도우미

2019 졸업 전시 준비위원회 홍보팀

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

CERTIFICATE

2020. 08 정보처리산업기사

2018. 11 GTQ 포토샵 1급

2018. 10 컴퓨터그래픽스운용기능사

SKILLS



[나의 적성이 무엇인지 알게 되다.]

고등학생 때부터 컴퓨터를 다루는 것을 좋아했습니다. 컴퓨터 게임은 물론 웹 서핑이나 디지털로 무엇을 제작하는 일 등 컴퓨터는 어린 나이의 제게 무궁무진한 경험을 남겨 주었고 그 중 가장 큰 경험은 어도비의 포토샵을 접하게 된 것인데 머릿속으로 그려낸 것을 구현해낼 수 있다는 매력에 빠지게 되었습니다. 평소 생각이 많고 상상력이 풍부했던 소프트웨어를 공부하는 게 너무 재미있었고 생각보다 빠른 속도로 익숙해져 갔습니다. 이러한 과정을 보며 소프트웨어에 관한 이해력이 좋다는 것을 알게 되었고 이것은 좀 더 다양한 프로그램을 공부하게 되는 계기가 되었습니다. 이후 평소 좋아하던 웹툰을 그리며 클립 스튜디오나 스케치업 같은 프로그램을 배우게 되었고 다양한 분야로 저의 능력을 키우며 컴퓨터에 대한 흥미가 점점 커져갔습니다. 하지만 혼자서 이러한 것들을 배우는 것에 한계를 느끼게 되었으며 디지털미디어에 대해 좀 더 깊게 배워보고 싶다는 욕심이 생겨 저의 장점인 프로그램을 다루는 능력과 디자인을 함께 공부할 수 있는 디지털미디어디자인과로 진학하여 해당 전공에 대한 다양한 공부를 하게 되었습니다. 학교에 와서 공부를 하며 모든 것에 집중을 하게 되었고 과대표로 활동을 하거나 학과 수석이나 차석을 하며 매 학기 성적우수장학금을 받기도 했습니다. 그렇게 기획, 디자인, 프로그래밍을 모두 교육하는 학교에서 제가 마주하게 된 저의 적성은 모든 프로젝트의 마무리를 짓는 프로그래밍이었습니다. 단순히 디자인에서 끝나는 것이 아닌 웹 구현까지 다가가는 것에 매력을 느끼게 되었고 컴퓨터를 통해 무엇인가를 만드는 것에 대한 진로가 저에게 맞다는 것을 확신할 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]

HTML과 CSS를 처음 배우며 화면 속 웹 공간에 새로운 것을 만들어내는 것이 신기했습니다, 디자인으로 만들던 페이지를 웹 상에 구현하는 것이 디자인보다 재미있었으며 자바스크립트를 통해 웹에 동적인 움직임을 주며 더욱 새로운 것을 몇 차례 반복하였을 때 쯤 길을 걷다가도 작성해보고 싶은 코드가 머릿속에 그려지면서 스크립트를 작성하고 싶다는 생각이 자주 났었습니다. 평소 공부를 좋아하던 성격은 아니었기에 이러한 적성을 찾게 된 후 밤새 공부하는 저의 모습을 보여 저 또한 놀라웠고 수차례 애러가 뜰 때는 책상을 내려치기도 했지만 계속 된 시도 끝에 코드를 완성 시켰을 때는 세상 날아갈 듯 행복했습니다. 이렇게 한가지에 열정적이게 된 저의 모습을 보며 적성에 맞는 일을 하는 게 왜 중요한 것인가를 알게 되었습니다.

[소통하는 개발자가 목표입니다]

업무의 협업에서 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. 계원예술대학교에서 기획, 디자인, 개발 3가지를 배우며 지속적인 팀프로젝트를 경험해왔고 각 직군에서 맡은 역할과 니즈를 이해할 수 있었습니다. 기획, 디자인과의 소통 뿐만 아니라 웹 개발을 함에 있어서 클라이언트를 담당하는 프론트엔드 영역과 서버를 담당하는 백엔드는 서로에 대해 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 공부해야한다는 이야기를 많이 들었습니다. 그만큼 기존의 언어들이 업데이트 되고, 새로운 언어들이 나오고 있어 시대에 맞게 지속적으로 자신을 개발시켜야 합니다. 앞서 말씀드렸던 사용자는 물론 다양한 분야의 직군과 소통하는 개발자가 되어 시대에 흐름에 맞춰 지속적으로 새로운 것에 대한 공부를 하고 싶습니다. 또한 그동안 수많은 공부 내용을 인터넷에 올라온 다른 개발자분들의 글을 통해 얻었듯이 저 또한 공부하게 된 개발에 관한 지식을 다른 사람들과 함께 공유하며 그들과 함께 성장하는 사람이 되겠습니다. 사용자와 서비스가 소통하는 공간 그 곳이 바로 웹과 애플리케이션에서 보여지는 부분이듯이, 그 공간을 개발하는 개발자가 되어 모든 소통의 시작을 만드는 사람으로 성장하겠습니다.