



## 염승아

### 프론트엔드 개발자

✉ 이메일	ysa2780@naver.com
☎ 연락처	010-4458-2780
📍 주소	경기도 광명시
🔗 깃허브	<a href="https://github.com/yeom-kenco">https://github.com/yeom-kenco</a>
🔗 블로그	<a href="https://kenco.tistory.com/">https://kenco.tistory.com/</a>
🔗 포트폴리오	<a href="https://yeom-kenco.github.io/yeom-portfolio/">https://yeom-kenco.github.io/yeom-portfolio/</a>

### 단순한 기능 구현을 넘어, 더 나은 사용자 경험(UX)을 위해 기술적 고민을 더하는 프론트엔드 개발자

React/Typescript/TailwindCSS 기반의 실전 프로젝트 경험과 탄탄한 협업 역량을 갖춘 프론트엔드 개발자입니다. 경영정보학을 전공하며 기른 비즈니스 관점과 기획·디자인·개발 전반을 아우르는 실행력을 바탕으로 능동적으로 서비스를 구현합니다. Git Flow 기반의 명확한 컨벤션 준수와 PR을 통한 적극적인 소통을 지향하며, 완벽한 반응형 웹 구현에 강점이 있습니다. 기획의 의도를 기술적으로 오차 없이 구현하여 서비스의 품질을 높이는 데 기여하겠습니다.

## 학력

2020.02 - 2025.08	국민대학교 경영정보(경영학사) 인포메이션테크놀로지(공학사) 전공 졸업 GPA 4.29/4.5
-------------------	--

## 자격증 및 어학 능력

정보처리기사(2024.12)	SQLD(2024.06)	OPIc IM2(2024.09)
-----------------	---------------	-------------------

## 프로젝트 경험

### 통신사 멤버십 혜택 지도 (It:Place)

LG유플러스 & 멀티캠퍼스  
2025.06.30 - 2025.08.07

- 🔗 [프로젝트 소개 자료](#)
- 🔗 [프로젝트 GitHub](#)

복잡한 데이터를 지도 위에 시각화하고, 완벽한 반응형 웹 플랫폼을 개발한 경험

#### [프로젝트 개요]

- LG 유플러스 멤버십 혜택을 위치 기반으로 탐색할 수 있는 플랫폼
- 대량의 제휴처 데이터를 지도 위에 효율적으로 시각화하고, 예외 케이스까지 고려한 탄탄한 설계를 바탕으로 본선 진출 및 우수상(2위) 수상

#### [역할]

- Frontend Developer (8인 팀, BE4 FE4)
- UI/UX 디자인 및 설계
- 프로젝트 문서화 및 회의록 총괄

#### [기술 스택]

React, TypeScript, Redux Toolkit, Vite, Tailwind CSS, Kakao Map API, Figma

## [주요 업무 및 성과]

### Figma를 활용한 지도 UX와 엣지 케이스(Edge Case) 설계 및 방어 로직 구현

- **[Action]** 개발 착수 전 Figma를 통해 Happy Path뿐만 아니라 데이터 부재, 비로그인 접근, 오류 등 발생 가능한 모든 예외 상황을 Figma로 시각화하여 사전 설계
- **[Result]** 설계 단계에서 잠재적 이슈를 차단하여 개발 단계의 시행착오를 최소화하고, "데이터가 없을 때의 안내가 친절하여 사용이 매끄럽다"는 긍정적 피드백 획득

### 팀 개발 효율을 높이는 문서화(Documentation) 총괄

- **[Action]** 팀 내 정보 비대칭 해소를 위해 프로젝트 README, 노선을 통한 회의록, 서비스 소개서 등의 작성을 주도
- **[Result]** 명확한 문서화를 통해 프론트와 백엔드 개발자 간의 커뮤니케이션 비용을 획기적으로 절감하고, 외부 인원(멘토)도 프로젝트 현황을 즉각 파악할 수 있는 가시성을 확보

## 의료취약계층 셔틀 예약 서비스 (동행이음)

제주 9oormthon(해커톤)  
2025.09.24 - 2025.09.26

[🔗 프로젝트 소개 자료](#)

[🔗 프로젝트 GitHub](#)

## 디자인 의도를 100% 반영한 커스텀 UI 구현과 사용자 중심의 UX 개선 경험

### [프로젝트 개요]

- 제주도 의료취약계층(만성질환자)을 위한 모바일 셔틀 예약 서비스
- 3일(72시간) 내에 MVP를 완성해야 하는 환경에서 기획 및 디자인 요구사항을 기술적으로 100% 구현하는 데 집중

### [역할]

- Frontend Developer (5인 팀, BE1 FE2 기획1 디자인1)
- 문제 상황 및 솔루션 정의를 위한 자료조사
- 커스텀 캘린더 개발
- 인터랙션 고도화(주도적 제안 및 구현)

### [기술스택]

React, TypeScript, Zustand, Vite, Tailwind CSS, Motion, Embla Carousel, VaporUI

## [주요 업무 및 성과]

### 기존 라이브러리의 제약을 극복한 커스텀 캘린더 UI 개발

- **[Problem]** 모바일에 최적화된 '오늘부터 시작되는 가로 스크롤 달력' UI가 요구되었으나, 일반적인 DatePicker 라이브러리로는 구현이 어려운 구조
- **[Action]** Embla Carousel과 date-fns를 조합하여 커스텀 슬라이더를 구현하고, 월이 변경되는 구간에서도 매끄러운 UX를 완성
- **[Result]** 디자이너의 기획 의도를 오차 없이 구현하여 협업 신뢰도를 높이고, 모바일 터치 환경에 최적화된 직관적인 예약 경험을 제공

### 비즈니스 가치를 높이는 능동적인 인터랙션 설계

- **[Problem]** 기획서 상 정적인 화면으로 정의된 부분들에서 '사용자의 결제 전환(정액권 구매) 유도'와 '예약 성공의 확산'을 주는 장치가 부족하다고 판단
- **[Action]** 시선을 끄는 할인 태그 애니메이션과 Toss 스타일의 예약 완료 모션(Framer Motion) 도입을 팀원들에게 제안하고, 긍정적인 피드백을 바탕으로 주도적으로 구현
- **[Result]** 기능 구현을 넘어, 시각적 유도 장치를 통해 비즈니스 목적(객단가 상승 기회)과 사용자 경험(심리적 안정감)을 동시에 충족하는 상용 앱 수준의 완성도를 달성

---

## 교육

2025.09.29	Connect On: 테크와 나를 잇다 (업무자동화편) 수료 / 부스트코스
2025.09.23 - 2025.09.26	제 15회 9oormthon in JEJU 프로그램 수료 / goorm
2025.01.20 - 2025.08.12	[LG유플러스] 유레카 프론트엔드 개발자 훈련 과정 2기 수료 / 멀티캠퍼스

---

## 수상 내역

2025.08.12	유레카 최종 융합 프로젝트 경진대회: 본선 진출 및 우수상 수상
2024.06.30	경영정보학부 캡스톤 경진대회: 최우수상 수상
2021.11.25	경영정보학부 대학(국민x동국x명지) 연합 학술제: 본선 진출 및 최우수상 수상
2020.12.24	경영정보학부 홈페이지 개발 경진대회: 최우수상 수상

## 염승아 자기소개서

### [지원동기: 기획의 한계를 넘어 구현의 희열로]

경영정보학을 전공하며 다양한 IT 서비스를 기획했으나, 아이디어 단계에서 멈춰야 하는 한계에 늘 아쉬움을 느꼈습니다. '내 기획을 남의 손을 빌리지 않고 직접 실현하겠다.'는 열망으로 컴퓨터공학 수업을 수강하며 코딩을 시작했습니다. 밤새 고민한 코드가 화면 위에서 즉각적인 결과물로 구현될 때의 성취감은 개발자에 대한 확신이 되었습니다. 특히 사용자와 가장 접점에 있는 프론트엔드 분야에 큰 매력을 느꼈습니다. 기획자의 언어를 이해하는 비즈니스 마인드와, 이를 실제 제품으로 완성해내는 구현 능력을 결합해 사용자에게 최적의 경험을 제공하는 개발자가 되고자 지원했습니다.

### [핵심 역량: 새로운 기술을 내 것으로 만드는 '러닝 커브'와 '설득력']

**첫째,** 낯선 기술도 빠르게 체화하는 '빠른 러닝 커브'입니다. 컴퓨터 공학 수업을 수강하며 늦은 시작이라는 부담감 속에서도, 코드가 결과물로 구현되는 과정에 매료되어 밤새 몰입했고, 그 결과 여러 수업에서 A+를 받았습니다. 이러한 몰입의 경험은 새로운 기술을 두려움 없이 받아들이는 원동력이 되었습니다. 실제로 '제주 구름톤' 해커톤 당시, 처음 접해보는 'Vapor Design System'을 3일이라는 제한된 시간 안에 프로젝트에 적용해야 했습니다. 이에 공식 문서를 빠르게 분석해 컴포넌트 구조를 파악, 개발 속도를 높였습니다. 이외에도 여러 강의를 통해 shadcn/ui, Supabase 등 다양한 도구를 직접 사용해보며, 어떤 환경에서도 빠르게 적응할 수 있는 '준비된 러닝 커브'를 갖췄습니다.

**둘째,** 기술적 제안으로 기획의 완성도를 높이는 '비즈니스 커뮤니케이션' 능력입니다. 단순히 명세대로 구현하는 것을 넘어, 서비스의 목표를 달성하기 위해 능동적으로 고민하고 소통합니다. 제주 구름톤 '동행 이음' 프로젝트 진행 당시, 기획서의 정적인 결제 화면으로는 사용자의 구매 전환을 유도하기 어렵다고 판단했습니다. 저는 "할인 혜택이 눈에 띄어야 실제 결제로 이어진다"는 가설을 세우고, 할인 태그에 시선을 끄는 애니메이션을 적용할 것을 팀에 제안했습니다. 단순히 말로만 설득하는 것이 아니라, 프로토타입을 빠르게 만들어 시각적인 효과를 직접 보여주며 디자이너와 기획자의 공감을 이끌어냈습니다. 그 결과 팀원들의 만장일치로 기능이 채택되었고, 기술이 비즈니스 목표 달성에 기여하는 과정을 경험할 수 있었습니다. 이처럼 저는 기술을 기반으로 팀의 목표를 함께 고민하고, 더 나은 결과를 위해 동료와 협업하는 구성원이 될 수 있습니다.

### [조직 적합성: 6년의 근속으로 증명한 책임감과 능동적인 태도]

조직의 문제를 내 일처럼 고민하고 해결하는 '주인의식'이 저의 가장 큰 강점입니다. 학업과 병행하며 6년간 공백 없이 아르바이트를 지속해온 끈기는 저의 성실함을 대변합니다. 당시, 파편화된 재고 데이터로 인해 동료들이 잦은 실수를 겪는 것을 보고 개선을 결심했습니다. 단순히 불편함을 감수하는 대신, 관리 프로그램의 기능을 분석하여 '세트 메뉴' 기능을 응용해 재고 데이터를 정규화하는 방안을 점장님께 제안하고, 이 외에도 신입 근무자를 위한 '트러블 슈팅 매뉴얼'을 직접 제작해 배포했습니다. 그 결과 재고 불일치 오류 0건, 발주 시간 및 업무 적응 기간 단축이라는 성과를 냈으며, 이러한 주도성을 인정받아 이례적인 시급 인상을 이뤄냈습니다. 이러한 경험은 "기존 코드의 80%를 변경할 만큼 효율을 중시"하는 넥스트그라운드의 문화와 맞닿아 있다고 생각합니다. 개발자로서도 팀과 서비스의 비효율을 찾아 개선하고 동료들과 적극적으로 소통하는 능동적인 팀원이 되겠습니다.

### [입사 후 포부: 함께 일하고 싶은 '센스 있는' 동료]

"이 사람과 함께하면 일이 잘 풀린다."는 말을 듣는 대체 불가능한 동료가 되는 것이 목표입니다. 입사 초기에는 팀의 컨벤션을 빠르게 흡수하고, 철저한 엡지 케이스 방어와 완벽한 반응형 구현을 통해 동료들의 QA 부담을 줄이는 '손이 덜 가는 개발자'가 되겠습니다. 나아가 경영정보학 베이스를 살려 기획과 디자인, 개발 사이의 커뮤니케이션 비용을 줄이는 가교 역할을 수행하며, 기술적 난제 해결은 물론, 문서화와 온보딩 프로세스를 체계화하여 팀 전체의 생산성을 높이는 데 기여하는 센스 있는 리더로 성장하겠습니다.