

이연정

좋은 서비스에 대해 고민할 줄 아는 개발자가 되고자 합니다.

지원분야 Frontend Developer
출생년월 1993. 02. 16
거주지 서울시 은평구 불광동
연락처 010-9967-6161 / yjleeinkr@gmail.com
포트폴리오 <https://yjleeinkr.github.io>
블로그 <https://yjleekr.tistory.com>
github 주소 <https://github.com/yjleeinkr>



01. 업무 역량

- Vue, React, Next 기반 프론트 구현이 가능하며, context API, thunk, saga, RTK를 활용해 상태 관리를 할 수 있습니다.
- NodeJS의 express 를 활용하여 프론트, 백 서버 및 DB를 구축하여 간단한 웹사이트를 만들 수 있습니다.
- React Native와 expo를 활용하여 간단한 안드로이드 앱을 출시해본 경험이 있습니다.
- 간단한 스마트 컨트랙트 작성 및 web3라이브러리를 사용하여 메타마스크를 연동한 Dapp 제작이 가능합니다.
- 실제 기업과 협약하여 nft 음원 거래 및 스트리밍 사이트를 제작 및 배포한 경험이 있습니다.

02. 언어 및 도구 숙련도

HTML/CSS	각 태그의 역할에 대한 충분한 숙지하고 시멘틱 태그 작성이 가능합니다. 디자인대로 화면 구성 및 간단한 애니메이션 효과를 추가할 수 있으며, 리팩토링 가능한 효율적인 화면 구성을 할 수 있습니다.
Javascript	전반적인 자바스크립트 개념과 컨셉을 이해합니다. 여러 메소드와 라이브러리를 활용하여 자유롭게 코드 작성이 가능합니다.
Typescript	타입스크립트 기본 문법을 이해하여 타입 및 인터페이스 작성 및 타입 지정이 가능합니다.
Node JS (express)	express를 활용하여 서버 구축 및 DB와 연동 가능하며 웹사이트의 기본 기능인 CRUD가 가능합니다. RESTful한 API에 대한 고민을 하며 그에 기반한 라우터 작성을 하려고 노력합니다. 로컬 로그인, 회원가입 기능뿐만 아니라 카카오, 네이버와 같은 OAuth 로그인, 회원가입 구현이 가능합니다. Socket.io 나 websocket을 사용하여 실시간 통신 구현이 가능합니다.
Vue.js	vue2의 option API 또는 vue3 composition API를 통한 컴포넌트 작성 및 기능 구현에 능숙합니다. 현업에서 vue2의 option API 를 사용한 컴포넌트들을 vue3에서 제공해주는 composition API로 리팩토링한 경험이 있습니다. vuex를 통한 상태관리가 가능합니다.
React	React의 동작 방식인 CSR에 대해 이해하며 구현 가능합니다.

	<p>컴포넌트별 상태 관리 및 전역 상태 관리에 능숙합니다.</p> <p>재사용 가능한 함수형 컴포넌트 작성이 가능하며 styled-components 작성에 능숙합니다.</p> <p>Redux-thunk, saga, RTK와 같은 상태 관리, 변경 톨 사용이 가능합니다.</p> <p>Expo를 사용하여 Android App 개발 및 배포한 경험이 있습니다.</p>
Next	<p>Next의 pre-rendering 방식 SSR이나 SSG에 대해 이해하며 구현 가능합니다.</p> <p>라우팅, 이미지 최적화 등 Next가 제공하는 여러 기능 활용이 가능합니다.</p>
Solidity	<p>truffle을 통한 스마트 컨트랙트 작성 및 그에 따른 테스트 코드 작성 및 배포가 가능합니다.</p> <p>메타마스크 연동 및 web3 라이브러리를 사용하여 Dapp 제작이 가능합니다.</p>
Mysql MongoDB	<p>DB schema 설정 및 데이터 추가, 조회, 수정, 삭제를 위한 query 문 작성이 가능합니다.</p> <p>sequelize와 같은 ORM 라이브러리 세팅 및 사용이 가능합니다.</p> <p>관계형 DB 외에 NoSql 방식의 몽고 DB 세팅 및 CRUD를 위한 메소드 사용이 가능합니다.</p>
배포	<p>Vercel을 통한 배포를 할 수 있습니다.</p> <p>AWS EC2를 통한 백서버 배포를 해본 경험이 있습니다.</p>
업무용 협업도구	<p>Git : 매번 Git으로 4번의 팀 프로젝트를 진행했기에 git을 사용하는데 큰 어려움이 없습니다.</p> <p>Figma : 프로젝트 진행 시 방향성 및 필요한 데이터 파악을 위한 화면 레이아웃 구성을 할 수 있습니다.</p>

03. 교육 이수

2021. 12 - 2022. 10

경일게임아카데미

: 블록체인 기반 핀테크 및 응용 SW 개발자 양성과정 수료

비전공자를 위한 개발자 양성 과정을 10개월 간 수료하였습니다. HTML, CSS와 같은 기본적인 마크업 언어부터 시작하여 Javascript의 기본적인 문법을 습득하였습니다. 그 이후엔 Node.js를 통한 서버 구축 및 MySQL 기반 관계형 데이터베이스에 대한 교육을 받았으며, React, Next를 활용한 프론트 구성, AWS EC2 서버 배포 등을 배우는 것을 끝으로 6~7개월간 웹 프로그래밍에 대해 익힐 수 있었습니다. 그 이후 3개월 간은 블록체인과 관련된 교육을 받았습니다. 블록체인, 비트코인, 이더리움에 대한 전반적인 흐름, 개념에 대해 배운 후 Typescript를 활용하여 비트코인 기반 블록체인을 구현해보았으며, web3 라이브러리를 사용하여 탈중앙화 앱인 Dapp 제작 및 Solidity를 통한 스마트 컨트랙트 작성 및 배포 등을 익히면서 블록체인 쪽 개발에 대해 전반적으로 배울 수 있었습니다. 이외에 교육과정 중 배운 내용을 바탕으로 1~2개월마다 팀 프로젝트를 진행하였으며, 이를 통해 기본적인 git 사용법 및 협업하는 방식에 대해 익히게 되었습니다.

04. 학력사항

2011. 03 - 2016. 02

성신여자대학교 / 의류학과

졸업

2008. 03 - 2011. 02

홍익대학교 부속여자고등학교 / 이과계열

졸업

05. 직장경력

2022. 11 - 재직 중	오즈랩스 / Front-end 개발	
2018. 11 - 2021. 08	약진통상 / 해외영업팀	주임
2017. 06 - 2018. 08	디오원 / 해외영업팀	사원
2015. 07 - 2017. 05	아가방앤컴퍼니 / 해외영업팀	사원

06. 과제 프로젝트 경험

포트폴리오/프로젝트 페이지에서 github 소스코드 및 데모를 확인할 수 있습니다. <https://yjleeinkr.github.io>

2022. 08. 19 - 2022.09.26 NFT 음원 거래 및 스트리밍 사이트 팀장 / 프론트, 백엔드

프로젝트 소개

첫 기업 협약 프로젝트로 metatrend라는 기업과 협업하여 nft 음원을 민팅하고 판매, 구매, 경매 및 음원을 스트리밍할 수 있는 사이트인 Dapptunes 라는 사이트를 제작했습니다. 블록체인을 이용하여 조회수에 따른 수익을 메타마스크라는 지갑을 통해 바로 수익을 출금할 수 있게끔 만들어 기존 음원 스트리밍 플랫폼에 대한 문제점인 창작자에게 불합리한 수익 구조 및 분기별 정산 시스템을 해결하여 창작자의 권리 보장에 초점을 맞췄던 프로젝트였습니다.

나의 주요 업무

- git 관리 및 전체 팀원들 코드 리뷰 및 수정, 에러 확인
- 도커를 사용하여 POA 기반 테스트용 private network 구축
- 전역 플레이어 및 플레이리스트 기능
- 미구독자의 경우 미리듣기 30초, 구독자의 경우 전체 듣기 기능 및 재생수(조회수) 기능 구현
- 민팅(음원 발행) 시 피나타 및 구글 클라우드로 사진 및 오디오 파일 업로드 기능
- 메타마스크와 web3 라이브러리를 이용한 음원 토큰 즉시 판매 및 구매 기능 구현

사용 기술

- Front-End : Next + Typescript / RTK 로 상태 관리, axios
- Back-End : NodeJS, web3
- DB : MongoDB Atlas
- Deploy : 프론트는 vercel 로, 백은 AWS EC2로 배포
- Docker : ethereum-client/go 라는 도커 이미지 파일을 활용, compose 파일 작성하여 POA 기반 private network 구축

프로젝트 성과 및 배운 점

- 기업 측에서 해당 프로젝트를 실제 서비스로 상용화할 계획 중입니다.

2022. 07. 04 - 2022. 07. 08 block explorer 사이트 개인 프로젝트

프로젝트 소개

이더리움 네트워크 상의 블록과 거래 정보를 조회할 수 있는 EtherScan과 같은 컨셉으로 만든 사이트입니다. 채굴된 블록과 발생한 거래 정보를 실시간으로 조회 및 검색 가능하며 화려한 기능 구현보다는 기존의 EtherScan의 역할에 집중하여 정보의 실시간 제공과 React를 통한 부드러운 페이지 전환이 목표인 프로젝트였습니다.

나의 주요 업무

- geth (이더리움 클라이언트 소프트웨어)를 통한 프라이빗 네트워크 구축

- socket.io와 web3 라이브러리를 사용하여 실시간으로 정보 조회 가능하게끔 구현

사용 기술

- Front-End : React, axios
- Back-End : NodeJS, web3
- DB : MySql - Sequelize 사용

프로젝트 성과 및 배운 점

- socket.io와 web3 라이브러리를 같이 사용하여 실시간 블록체인 네트워크 상에 업데이트된 데이터들을 다루는 방법을 익히게 되었습니다.

2022. 05. 16 - 2022. 05. 30

Android App 술자리의 만족

팀원 / 프론트엔드

프로젝트 소개

건배사하기 민망했던 경험들에서 아이디어를 얻고 만든 앱입니다. 회식자리 또는 편한 술자리에서 가볍게 사용할 수 있는 랜덤 건배사와 술게임 설명서가 있으며 Expo 기반으로 제작한 후 구글 플레이스토어에 배포한 앱입니다.

나의 주요 업무

- 피그마로 미리 화면을 구성하여 필요한 데이터에 대한 방향성을 잡기
- 건배사 쪽 랜덤 화면 작업 및 데이터 수집
- 구글 플레이스토어 배포

사용 기술

- Front-End : React Native + Expo

프로젝트 성과 및 배운 점

- React Native로 앱 제작하는 방법을 배웠고, 앱 배포 과정에 대해서도 파악하게 되었습니다.

2022. 03. 21 - 2022. 04. 08

중고거래/경매 사이트 Carrot world

팀원 / 프론트, 백엔드

프로젝트 소개

당근마켓과 중고나라를 모티브로 한 웹사이트, 일명 당근 나라로, 일반적인 중고 거래뿐만 아니라 socket을 통한 경매 및 채팅이 가능한 웹사이트입니다. 로컬 로그인, 회원가입 뿐만 아니라 사용자 편의를 위한 카카오, 네이버, 구글 로그인을 passport를 활용하여 구현했으며, 고객센터 게시판 기능 및 관리자 페이지에서 회원 관리 및 판매, 경매글의 좋아요, 조회수 등에 관한 통계도 확인 할 수 있는 사이트입니다.

나의 주요 업무

- socket.io를 사용한 실시간 채팅 기능 및 채팅방 구현
- 고객센터 게시판 CRUD 및 댓글 기능 구현
- 로컬 로그인, 회원가입, 폼체크 기능 구현

사용 기술

- Front-End : NodeJS, axios
- Back-End : NodeJS, socket.io, JWT, passport
- DB : MySQL

프로젝트 성과 및 배운 점

- Express로 프론트, 백 서버를 각각 구축하여 axios를 통해 프론트-백 간의 비동기 통신 처리에 익숙해질 수 있었습니다.
- socket.io 개념 및 이를 통한 실시간 채팅에 대해서 익힐 수 있었습니다.

프로젝트 소개

개발 공부 시작 후 첫 팀프로젝트였습니다. Node JS 환경에서 express로 서버를 구축하고 DB를 활용하여 로컬 사용자 로그인, 회원가입 기능, 게시판 CRUD, 관리자 페이지에서 회원 등급 및 게시물 관리 등 기본적인 웹사이트의 구조, 기능을 익힐 수 있었던 프로젝트였습니다.

나의 주요 업무

- 전체 팀원들 코드 리뷰 및 수정
- 전 페이지 프론트 구성 및 nunjucks라는 템플릿 엔진을 사용하여 백에서 받은 데이터로 화면 구성

사용 기술

- Front-End/Back-End : NodeJS
- DB : MySQL

프로젝트 성과 및 배운 점

- 데이터 베이스와 백 서버와의 연결 작업 및 테이블 스키마 설정에 대해서 익힐 수 있었습니다.
- 페이지의 기본 기능인 CRUD에 대해서 완벽하게 이해하고 RESTful한 API 작성에 대해서도 배울 수 있었습니다.

07. 자기 소개서

[개발 공부를 하게 된 계기와 준비과정]

의류학과를 졸업하여 5년간 미주 의류 해외영업, 벤더로서 근무했습니다. 매번 바이어의 니즈에 맞춰 매 시즌 같은 루틴의 업무를 반복했고, 일할수록 비합리적인 산업구조에 대해 많은 생각을 가지게 했던 일이었습니다. 그렇게 다른 일에 대해 고민하던 중 주체적으로 서비스를 만들어나가고 그로 인해 성장해나갈 수 있는 개발자라는 직업에 관심을 가지게 되어 회사를 그만두고 2021년 12월부터 개발 공부를 시작하게 되었습니다. 개발공부를 시작한 날부터 매번 시간이 걸리더라도 배운 내용을 블로그나 노션에 기록했으며, 모르는 것이 생기면 바로 누군가에게 물어보기보다는 구글링을 통해 채워 나갔습니다. 특히 새로운 언어나 프레임워크, 라이브러리를 익힐 때는 한글로 된 블로그글이나 유튜브 영상으로 대략적인 감을 잡고, 그 이후엔 꼭 정확하고 직관적인 내용을 얻기 위해 공식문서를 읽는 과정을 거쳤습니다. 또한 4번의 팀 프로젝트 시 팀원과 팀장 두 역할을 다 해보면서 각 역할을 어떻게 수행해야 팀이 잘 굴러가는지 몸소 익힐 수 있었습니다. 특히 매번 팀 프로젝트를 할 때마다 새롭게 배우고 발견한 사실을 다른 팀원들과 공유하여 서로가 발전해나가는, 이 특유의 공유 문화가 누군가를 도와주고 같이 얘기하는 걸 좋아하는 제 성향과도 잘 맞다고 느끼면서 개발에 대한 애정이 더 커졌습니다. 이렇게 기본적인 주니어 개발자로서의 기본을 다질 수 있었던 10개월 간의 준비 과정을 잘 마무리하고 이제는 실제 서비스를 하는 현업에서 직접 뛰며 멈추지 않고 성장해나가는 개발자가 되고자 합니다.

[팀프로젝트를 통해 성장하다]

여러 번의 팀 프로젝트 중 가장 기억에 남는 프로젝트는 블록체인 관련 기업과의 협약 프로젝트입니다. 마지막 프로젝트만큼 결과물도 중요하지만 무엇이든 하나라도 새로운 걸 배워가자는 게 팀 전체의 목표였습니다. 따라서, 이 프로젝트를 기회로 도커를 공부해서 블록체인 프라이빗 네트워크를 구축, 팀원들의 솔리디티 컨트랙트 코드 작성 후 테스트 작업이 훨씬 수월하게끔 도와주었으며, 이를 팀원들도 같이 공부할 수 있게끔 블로그에 정리하여 공유했습니다. 또한, redux-saga에 익숙했던 팀원들이 해당 프로젝트의 상태관리 툴이었던 RTK에 금방 적응하게끔 먼저 RTK를 공부하여 이를 활용한 로그인, 회원가입 기능을 만들고 각 팀원에게 상태관리 방법 및 비동기 처리 방식에 대해 알려주어 각자 맡은 기능들을 수월하게 만들어낼 수 있었습니다.

하지만, 처음 프로젝트 시작 시 팀장의 역할을 맡았음에도 팀원들의 실력에 맞게끔 기능 분배를 해주지 못하여 중간 점검 시 다른 팀들의 결과물에 비해 진도가 너무 느리다는 것을 깨달았습니다. 그 이후 팀 회의를 거쳐 각 팀원의 실력에 맞는 역할을 다시 분배해주었고, 실력이 부족했던 팀원에게는 간단한 댓글 기능이라도 완성하게 하여 팀 프로젝트지만 뭔가 하나라도 얻어가자는 처음의 목표를 지켰습니다. 또한, 기능을 만들던 중 막히는 부분이 있으면 페어 코딩을 하거나, 자신이 쓴 코드에 익숙해져서 에러를 못 찾는다면 그땐 바로 다른 팀원이 대신 코드를 보게끔 하여 최대한 효율적으로 팀을 이끌었습니다. 그 결과 계획했던 기능들을 모두 완성하였고, 발표 및 시연도 실수 없이 잘 마무리하여 기업에서 실제 서비스로 상용화할 계획에 있다는 소식도 듣게 되었습니다. 해당 팀 프로젝트를 통해 도커, RTK와 기업에서 요청한 기술 스택인 NoSQL 방식의 몽고DB, vercel 배포 등 새로운 기술을 배우고 바로 적용해볼 수 있었기에 예비 개발자로서 한층 더 성장할 수 있었습니다.

[좋은 서비스에 대해 고민할 줄 아는 개발자]

저는 좋은 서비스에 대해 고민할 줄 아는 개발자가 되고자 합니다. 좋은 서비스라는 게 광범위하면서도 주관적이지만, 현재의 저는 사용자가 거슬림 없이 원하는 기능을 이용할 수 있고, 목적이 확실한 서비스가 좋은 서비스라고 생각합니다. 그렇기에 저는 맡은 기능의 코드를 작성하기 전에 이 서비스의 전체적인 목적에 대해 파악하고자 노력하며 세세한 부분을 고려합니다. 리액트 팀 프로젝트를 할 당시 처음에는 술자리에서 하는 게임인 라이어 게임을 만들려고 했으나, 서로의 표정이나 분위기를 보고 거짓말하는 사람이 누군지 알아맞히면서 재미를 얻는 게임을 앱으로 만들고 나면 이 서비스의 목적인 '재미'가 사라질 것이라 생각했습니다. 그래서 팀 회의 끝에 재미라는 목적을 버리고 매번 회식 자리에서 건배사를 시키면 민망했던 경험을 바탕으로 건배사를 제공하는 목적의 서비스를 만들어야겠다고 마음먹었고, 술자리인 만큼 건배사를 고를 정신도 없을 것으로 여겨 이를 랜덤으로 보여주는 앱을 만들었습니다. 그 결과 랜덤 건배사 및 술게임 설명서를 제공해주는 술자리의 민족 이란 앱을 구글 플레이스토어에 출시하게 되었습니다. 다른 앱들에 비하면 너무도 간단한 구조의 앱이지만, 처음으로 웹에서 벗어나 앱을 만들어보고 실제 배포하는 과정을 통해 개발에 대한 흥미를 느낄 수 있었습니다. 특히 앞으로는 수동적으로 기능을 만들어내는 코더가 아닌, 어떤 목적을 지닌 서비스를 만들어내고 있는지 생각하고 어떻게 해야 그 목적을 효율적으로 달성할 지 고민할 줄 아는 개발자가 되고자 다짐했던 값진 시간이었습니다.