

# 이연정

좋은 서비스에 대해 고민할 줄 아는 개발자가 되고자 합니다.

지원분야 Frontend Developer  
출생년월 1993. 02. 16 (만 29세)  
거주지 서울시 은평구 불광동  
연락처 010-9967-6161 / yjleeinkr@gmail.com  
github 주소 <https://github.com/yjleeinkr>  
블로그 <https://yjleekr.tistory.com>  
포트폴리오 <https://yjleeinkr.github.io>



## 01. 업무 역량

- NodeJS의 express 를 활용하여 프론트, 백 서버 구축 및 DB, 화면을 포함한 웹서비스를 혼자서 개발할 수 있습니다.
- React, Next로 SPA 화면 구성이 가능합니다.
- 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 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	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.
React	React의 동작 방식인 CSR에 대해 이해합니다. 컴포넌트별 상태 관리 및 전역 상태 관리에 능숙합니다. 재사용 가능한 함수형 컴포넌트 작성이 가능하며 styled-components 작성에 능숙합니다. Redux-thunk, saga, RTK와 같은 상태 관리, 변경 톨 사용이 가능합니다. Expo를 사용하여 Android App 개발 및 배포한 경험이 있습니다.

<b>Next</b>	Next의 pre-rendering 방식 SSR과 CSR에 대해 이해하고 있습니다. 라우팅, 이미지 최적화 등 Next가 제공하는 여러 기능 활용이 가능합니다.
<b>Solidity</b>	truffle를 통한 스마트 컨트랙트 작성 및 그에 따른 테스트 코드 작성 및 배포가 가능합니다. 메타마스크 연동 및 web3 라이브러리를 사용하여 Dapp 제작이 가능합니다.
<b>Mysql</b> <b>MongoDB</b>	DB schema 설정 및 데이터 추가, 조회, 수정, 삭제를 위한 query 문 작성이 가능합니다. sequelize와 같은 ORM 라이브러리 세팅 및 사용이 가능합니다. 관계형 DB 외에 NoSql 방식의 몽고 DB 세팅 및 CRUD를 위한 메소드 사용이 가능합니다.
<b>배포</b>	Vercel을 통한 배포를 할 수 있습니다. AWS EC2를 통한 배포를 해본 경험이 있습니다.
<b>업무용 협업도구</b>	Git : 매번 Git으로 4번의 팀 프로젝트를 진행했기에 git을 사용하는데 큰 어려움이 없습니다. Figma : 프로젝트 진행 시 방향성 및 필요한 데이터 파악을 위한 화면 레이아웃 구성을 할 수 있습니다.

### 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

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 상세내용과 github 소스코드 및 데모를 확인할 수 있습니다. <https://yjleeinkr.github.io>

---

## 07. 자기 소개서

### [개발자가 되고 싶은 이유]

의류학과를 졸업하여 5년간 미주 의류 해외영업, 벤더로서 근무했습니다. 매년 바이어의 니즈에 맞춰 매 시즌 같은 루틴의 업무를 반복했기에 주체적인 역할과 자기 성장에 대한 갈증이 생겼습니다. 그렇게 다른 일에 대해 찾아보던 중 어느 직업보다 주체적으로 일할 수 있고, 자기 성장이 끊임없이 필요한 개발자라는 직업에 관심을 가지게 되어 회사를 그만두고 2022년부터 개발 공부를 시작하게 되었습니다. 처음에는 HTML, CSS와 같은 마크업 언어를 배우고 터미널에서 명령어를 치는 것도 어색했으며, 에러가 나면 어디서 나는지, 어떻게 고칠지도 막막했습니다. 하지만 시간이 지날수록 새로운 언어나 기술을 배움에 있어서 두려움보다는 재미와 호기심이 더 앞섰고, 에러가 나도 막막하기보다는 해결하고 싶다는 의지가 더 강해졌으며, 기능을 만들어 내거나, 문제를 해결했을 때의 뿌듯함을 느끼는 순간들도 점점 많아졌습니다. 특히 저는 팀 프로젝트를 할 때마다 새롭게 배우고 발견한 사실을 다른 팀원들에게 공유하여 서로가 발전해나가는, 이 특유의 공유 문화가 누군가를 도와주기를 좋아하는 제 성향과 잘 맞는다고 느꼈습니다. 또한 소수의 인원만 갖추어도 큰 가치를 창출할 수 있다는 것도 이 개발업계가 가진 가장 큰 매력이자 파워라고 생각합니다. 이렇게 시간이 지날수록 개발에 대한 흥미와 배움에 대한 욕심이 커졌기에 10개월간의 준비 과정을 잘 마칠 수 있었고, 이러한 좋은 문화를 가진 곳의 한 구성원으로서 성장해나가고 싶습니다.

### [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-saga`에 익숙했던 팀원들이 해당 프로젝트의 상태관리 툴이었던 `RTK`에 금방 적응하게끔 먼저 `RTK`를 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 팀원들의 실력 체크 없이 자유롭게 하고 싶은 기능을 분담하였고, 각 스택에 대한 공부도 자유롭게 맡겼던지라 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 마무리할 수 있게 되었습니다. 해당 팀 프로젝트를 통해 도커, `RTK`와 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 작업을 하기 전에 코드를 어떻게 짤지보다 이 서비스의 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. 이외에도 저는 좋은 서비스란 하루아침에 나오는 것이 아니라 작고 사소한 고민이 쌓였을 때 나오는 것이라 생각하기 때문에 일상생활에서 마주치는 웹사이트나 앱, 키오스크를 이용할 때도 전체적인 구성이나 추가되었으면 좋을 것 같은 기능들에 대해 고민하곤 합니다.

### **[기록하고 공유하는 습관]**

처음 코딩 공부를 시작할 때 그날 배운 내용은 꼭 블로그에 기록하고 정리하는 것이 중요하다는 걸 배웠습니다. 처음에는 보이는 장소인 블로그에 기록하는 게 익숙지 않아 오래 걸리기도 했고, 일목요연하게 정리하기도 어려웠지만, 시간이 지날수록 기록하는 것이 익숙해졌고 이렇게 기록해둔 것들이 모여서 나만의 자산이 되어 프로젝트 시 기억이 안 나는 부분은 블로그에서 찾아보면 금방 알 수 있어 시간 낭비를 줄일 수 있었습니다. 또한 다른 사람들과 블로그를 공유해 서로 기록을 보며 부족했던 부분을 채우기도 하고, 에러 해결 방법을 찾거나, 자극받기도 하는 등 공유했을 때의 시너지 효과도 느낄 수 있었습니다. 저는 기능을 만들어내고 에러를 해결하는 것도 중요하지만 '기록'과 '공유'가 개발자에 있어서 매우 중요한 부분이라는 것을 느끼기에 이 좋은 습관을 계속해서 지켜나가고자 합니다.