

박연희

신입

2003 (22세)

이메일 nyoe3212@gmail.com | 휴대폰 010-9695-7131

주소 (38602) 경북 경산시 사동



학력

영진전문대학

대학교(4년) 재학중



전공

컴퓨터정보공학과 전...



경력

-



희망연봉

회사내규에 따름



포트폴리오

<https://yoenh...>

간략 소개

영진전문대학에서 컴퓨터정보계열을 전공하며 졸업하였습니다. 현재는 같은 대학의 전공심화과정과 영진직업전문학교의 직업훈련 과정을 병행하며 웹 개발에 대해 배우고 있습니다. 이를 통해 다양한 프로그래밍 언어와 기술을 익히고 있으며, 학업을 통해 실무에서 요구되는 기본기를 탄탄히 다져가고 있습니다. JavaScript, 프론트엔드 개발, API 연동 등의 기술을 보유하고 있습니다. React, Figma 등의 도구를 이용하여 사용자 친화적인 인터페이스를 구현할 수 있습니다. jQuery, CSS3, HTML5 등을 통해 웹 페이지를 효과적으로 디자인하고 개발할 수 있습니다. 다양한 기술을 보유한 신입 엔지니어로서 열정과 노력을 통해 끊임없이 발전하겠습니다. 현재는 정보처리기사 필기시험에 합격했고, 실기 응시예정에 있습니다. 또한, 새로운 프로젝트에 도전하고 팀원들과 협업하여 최상의 결과물을 만들어내는데 기여하고 싶습니다. 주어진 업무에 최선을 다하며 기술적으로 성장하고 싶습니다.

핵심 역량

- 영진전문대학 컴퓨터정보계열 졸업, 전공심화 4년제 과정 교육중
- JavaScript, React, Tailwindcss, c# 사용가능
- 직업훈련Open API를 활용한 스마트 웹앱콘텐츠 실무 개발자과정 수료6개월 수료
- 파일 암호화 프로그램 및 통합 관리자 서버 개발 경험소지
- 정보처리기사 필기 합격, 실기 응시 예정

나의 스킬

JavaScript

프론트엔드

API

jQuery

CSS3

HTML5

React

Figma

Microsoft PowerPoint

Tailwind CSS

C#

Vite

GitHub

Unity

RestAPI

TypeScript

Adobe XD

퍼블리셔

학력 대학교(4년) 재학중

2025.03 ~ 영진전문대학교(4년제) 컴퓨터정보공학과 전공심화 과정 재학중

2022.03 ~ 2025.02 영진전문대학(2·3년제) 컴퓨터정보계열

경험/활동/교육

2025.01 ~ 2025.07

영진직업전문학교 교육이수내역

* 과정명 :Open API를 활용한 스마트 웹&앱 콘텐츠 실무 개발자 과정 수료

* 교육내용 :

- UX설계/UI디자인
- 웹퍼블리싱 및 반응형 웹 개발
- 리액트 프레임워크 및 프론트엔드 개발
- 하이브리드앱 개발
- OpenAPI활용 프로젝트

[영진직업전문학교 프로젝트]

1) 팀프로젝트명[2인] : 파일 암호화 프로그램 및 통합 관리자 서버 개발

제작 - 2025.04.29 ~ 2025.06.11

사용 - HTML, JS, PHP, C#, Figma, MYSQL

역할 - 프론트엔드, UI 디자인 및 구현, Agent 프로그램 구현

의도 - 보안이 중요해지는 시대에 외부반출되는 서류에 대한 암호화작업을 할 수 있도록 구현

2) 팀프로젝트명[3인] : GPS 트래킹 기반 아트 러닝 어플

제작 - 2025.07.01 ~ 2025.07.24

사용 - React, TypeScript, Figma, NestJS, MYSQL, AWS

역할 - 프론트엔드, Android 적용

의도 - 사용자의 GPS 경로를 실시간으로 추적하고 이를 예술적인 러닝 아트로 표현하는 팀 프로젝트

3) 개인프로젝트명 : 포켓몬 도감

제작 - 2025.04.17 ~ 2025.04.25

사용 - React, tailwindcss, vite

의도 - PokeApi를 활용하여 유행했던 포켓몬 띠부띠부씰이 연상되도록 포켓몬 도감을 제작

자격/어학/수상

2025.07

제 16회 송암전 우수상[알림톡 활용한 네이버 굿즈 리뉴얼 사이트] 영진직업전문학교

2025.02

정보처리기사 필기합격 | 한국산업인력공단

포트폴리오 및 기타문서

자기소개서

지원동기

어릴 적부터 누군가에게 작게라도 도움이 되거나, 행복을 줄 수 있는 사람이 되고 싶었습니다. 이 마음은 학업과 프로젝트를 통해 확실히 확고해졌습니다. 특히, 직접 카피 게임을 만들어보고, 이를 플레이한 친구가 원하는 반응을 보여주며 "잘 만들었다"는 칭찬을 들었을 때 큰 뿌듯함을 느꼈습니다. 이처럼 제가 만든 결과물이 누군가에게 긍정적인 경험을 줄 수 있다는 점에서 개발이라는 분야에 깊은 매력을 느꼈고, 이 일이 누군가에게 도움이 될 수 있는 도구가 된다는 것을 깨닫게 되었습니다. 저는 맡은 일에 대한 무게를 알고 책임질 줄 아는 사람입니다. 동시에, 확고한 목표도 가지고 있습니다. 낯선 환경이나 어려움 앞에서도 두려움보다는 "누군가 즐거워할 수 있는 결과물을 만들고 싶다"는 마음에 개발자의 길로 선택한 것 같습니다.

앞으로 지치거나 흔들릴 때마다 프로젝트를 통해 얻었던 긍정적인 반응을 떠올리며 다시 일어서겠습니다. 또한, 팀 안에서 제 역할을 주도적으로 해내고, 함께 더 나은 결과를 만들어가는 원동력이 될 수 있도록 노력하겠습니다. 사용자가 편리함과 즐거움을 느낄 수 있는 완성도 높은 결과물을 만들기 위해, 앞으로도 꾸준히 배우고 성장해 나가겠습니다.

성격의 장단점

저는 긍정적인 사람입니다. 문제가 생기더라도 그 문제에서 배울 점을 익혀간다고 생각하기 때문입니다. 잘못하고 고치면 좋지 않은 것이라고 생각 할 수도 있지만, 이미 실패했다면 그 실패에서도 얻어갈 수 있다는 게 중요하다고 생각합니다.

팀 프로젝트에서 소통이 잘되지 않아 결과가 잘 안 나왔을 때 소통의 중요성을 깨닫고 다음 팀 프로젝트에서 팀원들과 적극적으로 소통을 하려고 노력했습니다. 졸업 작품에서는 팀장을 맡아 팀원들과 소통하며 필요한 부분을 말하고 힘들어하는 팀원의 파트를 도와주며 졸업 작품을 완성하였습니다. 덕분에 팀원들과 이야기를 나누며 친해졌고 함께 하는 뿌듯함은 더 컸습니다.

그러나 저에게는 낯을 가리는 단점이 있습니다. 프로젝트 경험 이전에는 먼저 말 걸기를 힘들어하여 고등학생 때의 팀 프로젝트에서 팀원에게 말을 잘 못하고 팀 프로젝트를 준비한 적이 있습니다. 하지만 프로젝트 경험 이후 소통의 중요성과 처음 보는 사람에 대한 두려움이 적어져 필요한 부분이 있으면 가서 물어보고요 청할 수 있게 되었습니다. 이러한 영향은 팀과 프로젝트에 긍정적인 영향을 줄 것입니다. 앞으로도 문제 속에서도 가능성을 찾는 시각과 적극적인 소통을 키워나갈 것입니다.

직무강점

대학교에서 처음으로 진행한 게임제작 팀 프로젝트는 AltF4 게임을 모티브로 한 카피 게임 제작이었습니다. 당시 저는 팀 내에서 UI/UX를 담당했는데, 협업 경험 이 부족하여 GitHub와 같은 도구를 활용하지 못했습니다. 그 결과 수정이나 추가가 있을 때마다 압축 파일로 주고받는 비효율적인 방식을 사용했고, 최종 확인 단계에서는 제 노트북이 과부하로 멈추어 오류를 직접 수정하지 못하는 상황까지 겪었습니다.

이 경험을 통해 저는 협업 도구와 환경을 미리 점검하고 확인하는 과정이 프로젝트의 완성도를 결정한다는 사실을 깨달았습니다. 이후 모든 팀 프로젝트에서 GitHub를 적극적으로 활용하였고, 단순히 하나의 branch를 공유하는 것이 아닌 branch를 나누어 관리하는 방식을 익히면서 오류를 예방할 수 있었습니다. 덕분에 원활하게 협업을 할 수 있었고, 개인 프로젝트 또한 체계적으로 기록·관리할 수 있었습니다.

이 경험은 저에게 단순한 기술 습득을 넘어, 업무의 효율성과 안정성을 높이기 위해 사전에 확인하고 준비하는 습관을 길러주었습니다. 앞으로도 저는 이러한 꼼꼼한 확인과 협업 능력을 바탕으로, 팀과 프로젝트의 완성도를 높이는 데 기여하겠습니다.

실무 프로젝트 경험을 쌓고 싶은 생각에 직업전문학교에서 "스마트웹앱(프론트엔드)개발자 양성" 과정을 들었습니다. 과정에서 1인 기획 프로젝트를 처음 경험하게 되었습니다. 대학교에서는 늘 팀 프로젝트를 했기에, 전체 과정을 혼자 해보는 것은 큰 도전이자 좋은 배움의 기회였습니다. 팀 프로젝트에서 '소통의 중요성'을 배웠다면, 개인 프로젝트에서는 '기획의 중요성'을 절실히 느꼈습니다.

처음에는 피그마를 활용해 디자인과 기능을 대략적인 부분만 정리하고 개발을 시작했지만, 세부 기획이 부족했던 탓에 개발 도중 디자인과 기능을 계속 변경하면서 초기에 세운 계획과는 완전히 다른 결과물이 나왔습니다. 이로 인해 코드가 복잡해지고 유지보수가 어려워졌으며, 리팩토링과 추가 개발이 겹치면서 일정에도 큰 영향을 주었습니다. 만약 기획을 더 치밀하게 준비했다면, 전체적인 코드 흐름과 개발 효율이 더욱 좋아졌을 것이라는 것을 실감했습니다. 이 경험을 통해 '코드 작성보다 앞서는 것은 명확한 기획'이라는 교훈을 얻었고, 이후 프로젝트에서는 기능 플로우, 디자인 요소, 상태 관리 구조 등을 미리 문서화하고 설계한 후

개발을 시작하려고 노력해보려고 합니다.

이러한 경험을 통해 저는 단순히 기술을 사용하는 것을 넘어서, 기획부터 배포까지 고려하는 개발자로 성장하고자 노력하고 있습니다. 기술적으로는 HTML/CS S, JavaScript, React를 활용한 프론트엔드 개발 역량을 쌓아왔으며, 사용자 경험을 고려한 UI 설계와 클린 코드 작성에도 관심을 가지고 지속적으로 개선 중입니다.

입사후 포부

개발은 혼자서도 해낼 수 있지만, 다수의 사람과 함께할 때 더 큰 시너지를 낼 수 있는 일이라고 생각합니다. 저는 단순히 기술을 잘 다루는 사람이기보다, 팀에 속해서 필요한 사람, 소통이 편해서 함께 일하기 좋은 동료가 되고 싶습니다. 그래서 입사 후에는 빠르게 실무에 적응하고, 동료들과의 소통을 통해 유연하게 협업하는 개발자가 되고자 합니다.

협업은 단순히 의견을 나누는 것을 넘어, 서로의 아이디어를 존중하며 함께 하나의 작품을 만드는 과정이라고 믿습니다. 이를 위해 코드 리뷰와 피드백을 소중하게 여기고, 프로젝트에서 제 역할이 단순한 분담 이상의 가치를 낼 수 있을지를 항상 고민하며 임하겠습니다. 팀워크 속에서 믿음 을 줄 수 있고 다음을 기대하게 할 수 있는 사람이 되는 것이 제 목표입니다.

또한, 학업과 프로젝트에서 얻은 경험을 잊지 않으려 노력할 것입니다. 기본기를 더욱 탄탄하게 다지고, 새로운 기술과 도구에도 열린 자세로 접근하겠습니다. 사용자에게 실제로 도움이 되는 개발을 하기 위해 UI/UX에 대한 이해도 함께 높여가며, 사용자가 편리함을 느끼는 경험을 만드는 데 기여하고 싶습니다. 결국 '같이 일하고 싶은 사람', '경험을 잊지 않는 사람'으로 기억되고 싶습니다.