

박연희

신입

2003 (22세)

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

주소 (38602) 경북 경산시 사동



학력

영진전문대학

대학교(2,3년) 졸업



전공

컴퓨터정보계열



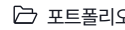
경력

-



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. 새로운 프로젝트에 도전하고 팀원들과 협업하여 최상의 결과물을 만들어 내는데 기여하고 싶습니다. 주어진 업무에 최선을 다하며 기술적으로 성장하고 싶습니다.

나의 스킬

JavaScript

프론트엔드

API

jQuery

CSS3

HTML5

React

Figma

Microsoft PowerPoint

Tailwind CSS

C#

Vite

GitHub

Unity

학력 대학교(2,3년) 졸업

졸업

영진전문대학(2·3년제) 컴퓨터정보계열

경험/활동/교육

2025.01 ~ 2025.07

영진직업전문학교

교육이수내역

Open API를 활용한 스마트 웹&앱 콘텐츠 실무 개발자 과정 진행 중

- UX설계/UI디자인

- 웹퍼블리싱 및 반응형 웹 개발

- 리액트 프레임워크 및 프론트엔드 개발
- 하이브리드앱 개발
- OpenAPI활용 프로젝트

2025.03 ~ 2026.02

영진전문대학교

교육이수내역

전공 : 컴퓨터정보공학과 전공심화 과정 진행 중

- IT마케팅실무
- 프로젝트관리론 (정보처리기사)
- IT융합프로젝트실무 (플러터)

포트폴리오 및 기타문서

포트폴리오

<https://yoenheep.github.io/Portfolio/>

작업기간 2025.07.21~2025.07.29 | 작업인원 1명

자기소개서

박연희님의 자소서_250426_10:39

성격의 장단점 저는 긍정적인 사람입니다. 문제가 생기더라도 그 문제에서 배울 점을 익혀간다고 생각하기 때문입니다. 잘못하고 고치면 좋지 않은 것이라고 생각할 수도 있습니다. 하지만 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.

만약 문제를 알고도 고치지 못함에도 문제가 무엇인지 알고 인식하고 있다면 계속 신경 쓰고 조심할 수 있습니다. 그 영향은 더 긍정적인 쪽으로 가고 저 뿐만 아니라 제가 만드는 결과물에도 이어져 나타날 것 입니다.

그러나 저에게는 낮을 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 물어보고 요청할 수 있게 되었습니다. 이러한 영향은 팀과 프로젝트에 긍정적인 영향을 줄 것입니다. 앞으로도 문제 속에서도 가능성을 찾는 시각과 적극적인 소통을 키워나갈 것입니다.

지원 동기 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. 낮은 환경이나 어려움 앞에서도 두려움보다는 "누군가 줄거워할 수 있는 결과물을 만들고 싶다"는 마음이 저를 이끌어 줍니다.

앞으로 개발자로서의 길에서도, 지치거나 흔들릴 때마다 프로젝트를 통해 얻었던 긍정적인 반응을 떠올리며 다시 일어설 수 있을 것입니다. 이런 태도는 팀 안에서 제 역할을 주도적으로 해내고, 함께 더 나은 결과를 만들어가는 데 큰 원동력이 됩니다.

저는 사용자가 편리함과 즐거움을 느낄 수 있는 완성도 높은 결과물을 만들기 위해, 앞으로도 꾸준히 배우고 성장해 나가겠습니다.

직무 관련 지식/기술 직업전문학교에서 저는 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 준비했더라면, 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.

입사 후 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.