



김준영

✉ giveyoung530@gmail.com

☎ +82 1031863510 | 📅 1997년생

안녕하세요! 포용력을 포용한 개발자, 김준영입니다. 다양한 삶과 문화에 대한 탐구심이 강하여 소비자들의 다양한 니즈를 충족시키고 해결하는 일을 즐기며 조직 내에서 사람들과 융화하거나 배려를 발휘하는 것에 능통합니다.

개발 직무

프론트엔드 개발자

기술 스택

JavaScript

React

styled-components

Sass

CSS 3

HTML5

Visual Studio Code

GitHub

Git

TypeScript

Amazon EC2

Amazon S3

Jira

Trello

Slack

Figma

notion.so

학력

○ 2023.02 졸업

대학교(4년) | **경기대학교(서울)**

관광개발학과

3.7 / 4.5

경력(업무경험)

개발경력 0년 2개월

○ 2023.04 - 2023.05

0년 2개월

다비수디지털

새로운 정보 서비스 구축 프로젝트

개발팀 / 인턴

React

styled-components

notion.so

GitHub

HTML5

Node.js

axios

새로운 통합 학습 공부방 홍보 목적의 원페이지 UI 구현을 도맡아 하고, 위치 기반 서비스 모듈 개발에 서포트하여 단기간 내에 완성하는 것에 기여함.

- 웹사이트의 활력을 불어넣고 상호작용을 이끌어내기 위해 react-veal 라이브러리를 사용하여 스크롤 애니메이션 효과를 구현
- 아동 콘텐츠에 맞춰 동적인 움직임으로 사용자에게 시각적인 흥미를 제공하기 위해 CSS Animation 사용
- 데스크탑, 태블릿, 모바일별 반응형 UI 구현
- 브레이크 포인트 구간 내에 적용되는 콘텐츠 영역을 정리하며 웹 버전의 UI 시안을 기반으로 반응형 디자인을 직접 구상
- useRef를 사용하여 값의 변경을 감지하거나 DOM 요소에 접근하는 등의 여러 스크롤 이벤트 처리
- 네트워크 요청을 위해 axios로 파일 다운로드 기능 - 좀 더 많은 브라우저에 지원이 되며 확장성을 염두하여 fetch 보다 axios를 사용

개발 부서의 모든 팀원과 지속적으로 소통 및 협업을 하였고, 현업 개발자분의 코드 리뷰를 통한 지속적인 코드를 개선하여 제품 완성도와 품질을 높였습니다. 또한, 현재 기업은 코드를 이어받아 제품의 연속성을 유지 및 향상시켜 사이트를 배포하였습니다.

프로젝트 링크 : <https://dev.saedaron.com/>

프로젝트

○ 2023.03 - 2023.04

나만의 맞춤 화장실을 찾아주는, 매화를 찾아서

실생활에서의 불편함에 착안하여 지도로 내 주변 화장실을 발견하고, 필터링이나 리뷰를 통해 나에게 맞는 화장실을 찾을 수 있는 서비스

React

styled-components

GitHub

Jira

Figma

Ant Design

유저 특성상 이동하면서 서비스를 이용할 것임을 감안하여 모바일 레이아웃으로 구성함.

기획자와 사용자가 함께 만들어가며 시간이 지날수록 쌓이는 데이터들로 더욱 가치 있는 서비스가 되고자 함.

< 프로젝트 정보 >

- 기간 : 2023년 3월 24일 ~ 4월 6일 (약 2주)

- 팀원 : Frontend 3명, Backend 2명

- 블로그 : <https://bit.ly/44B5uqh>

(자세한 프로젝트에 관한 내용 및 회고가 담겨있습니다)

< 기여한 사항 >

• 장소 리스트(PlaceList)

- useSearchParams Hook을 사용하여 해당 queryParameter 의

○ 2023.03 - 2023.03

value를 불러오고, queryString을 통한 상품 필터 기능 구현
- 사용자의 궁금증을 불러일으키기 위해 모든 데이터를 가시화하지 않았고, 사용자의 편의성과 집중도를 높이기 위해 모달창을 사용하여 정보를 빠르게 제공

• 리뷰 페이지

- 데이터 재사용 및 모든 id의 함수 작동 방지를 위해 컴포넌트 분리 : Tag / Comment Component
- 별점 라이브러리 사용 : onChange 이벤트로 값이 정해지면 콜백 함수를 일으킴
- 선택한 태그의 값을 전달하기 위해 태그 별 id를 할당하고, onClick 함수에서 선택된 id들의 정보를 새 배열에 업데이트하여 관리

• 공통사항

- 역방향으로 상태를 전달하고 업데이트하기 위해 전역 상태관리 라이브러리인 Recoil 사용
- Recoil은 상호의존성을 가지기 때문에 데이터의 흐름에 따라서 여러 상태들의 연관된 컴포넌트들을 유기적으로 관리할 수 있었음
- 디자인 라이브러리를 사용하여 다양한 디자인 옵션을 탐색하고 사용자 인터페이스를 다양하게 구성할 수 있었고, 새로운 시각과 기술적 지식을 습득하여 보다 효율적이고 일관된 디자인 구현

저장소 링크

· <https://github.com/zunyange/finding-maehwa-frontend>

1020을 위한 트렌디한 e-커머스 제작

대한민국 대표 SPA 패션브랜드인 '스파오'를 모티브로, 개성을 중시하는 1020을 위한 트렌디하고 합리적인 가격대의 의류 서비스

React

Sass

GitHub

Trello

Postman

< 프로젝트 정보 >

- 기간 : 2023년 3월 3일 ~ 17일 (약 2주)
- 팀원 : Frontend 3명, Backend 2명
- 블로그 : <https://bit.ly/3XLT7Vq>
(자세한 프로젝트에 관한 내용 및 회고가 담겨있습니다)

< 기여한 사항 >

• 역할

- PM을 도와서 설계와 구현의 실무적인 부분을 책임지는 업무 수행
- 구현 항목 : 회원가입, 장바구니

• 회원가입 페이지

- 정규표현식을 활용한 유효성 검사, 필수 입력 여부에 의한 실시간 레이아웃의 변화로 사용자의 편의를 위해 UI 구성

- 이메일 중복확인으로 사용자의 토큰이 백엔드 데이터에 저장됐는지 확인하는 과정 구현
- 필수 사항 오류 및 미입력 시 버튼을 가시적으로 비활성화
- checkbox를 통해 사용자의 선택을 관리하여 데이터화하고, 서버에 이동

• 장바구니 페이지

- 사용자에 따라 장바구니의 상품이 유지되도록 Local Storage에 토큰을 저장하는 방식 적용
- 체크박스 : 선택 제품에 의해 수량변경, 삭제가 가능하며 선택한 제품의 총금액을 보여줌
- 사용자의 편의를 위해 개별삭제, 선택삭제, 전체삭제가 가능하도록 구현
- 삭제 버튼 클릭 시 서버 및 클라이언트에서 해당 데이터 삭제
- 최종 버튼은 쇼핑하기와 결제하기로 구분하여 해당 페이지에서 결제를 보류할 수 있도록 편의화함

저장소 링크

- <https://github.com/zunyang/200ok-frontend>

교육이력

○ 2023.02 - 2023.05

실무 중심의 코딩 부트캠프, Wecode

위코드

JavaScript

React

Sass

HTML5

CSS 3

GitHub

styled-components

첫 한 달간은 웹 개발에 필요한 기본 컴퓨터 공학 지식을 습득하며 전반적인 Web 서비스 파악 및 개발 조직과 문화에 적응하는 시간을 가졌습니다. HTML, CSS, JavaScript, 코드 버전 관리를 위한 Git에 대한 기본개념을 익히며, 인스타그램을 클론 코딩하였습니다. 이후 자바스크립트의 라이브러리의 하나로서 'React' 라이브러리의 특징인 사용자 친화적이라는 점을 배우며, 기존에 만들어둔 인스타그램을 토대로 리액트로 바꾸는 작업을 하였습니다. 또한, 백엔드와 데이터 요청과 응답을 통해 원하는 데이터를 보내고 받아보면서 통신을 위해 실행되는 함수들의 구조를 변경해가며 처리하는 방법을 학습했습니다. 그 후, 지금껏 학습한 스택을 사용하여 첫 프로젝트에서 Agile을 적용한 스프린트를 진행하며 올바른 협업 및 소통 방식을 습득했고, 제품을 분석하고 제품의 가치를 파악하여 기능이 왜 필요하고 고객 니즈에 적합한지 판단하는 법을 배웠습니다. 이후 프로젝트에서는 좀 더 안정적인 기술로 자신감을 키우며 디자인 라이브러리, Styled-Components와 Recoil 등을 도입하여 새로운 기술 스택을 습득했습니다.

마지막 4주간 인턴십 프로젝트에서는 기업의 개발팀과 프로젝트를 하며 소프트 스킬을 단련했습니다. 실제 서버를 운영하기 위한 실무를 하며 최종적으로 개발자로서 스스로에 대한 깊이 있는 이해를 경험했습니다.

네 달간 위코드는 개발자로 시작할 수 있는 최고의 시작점을 만들어 주었습니다.

자기소개서

○ 사용자의 더 나은 삶에 집념하는 개발자입니다.

줄곧 저는 제 의견보다는 타인의 의사를 존중하고 따르는 편이었습니다. 타인을 우선시하는 세심함과 제가 가진 강점인 꼼꼼함과 끈기를 더한 저의 자질은 개발자가 갖춰야 할 덕목이라고 생각하였고, 그 점에서 매력을 느껴 개발자의 길을 선택할 수 있었습니다. 학부생 때에는 관광개발학을 전공하여 고객 중심의 다양한 니즈를 파악하고 불편함을 해소시키는 것부터 서비스의 질을 높여 사용자에게 더 나은 환경을 제공하기 위한 솔루션을 배웠습니다. 이를 통해 어떠한 아이디어를 직접 그려내고 구현해 내며 유저에게 빠르게 피드백을 받고 소통할 수 있다는 점에서 프론트엔드 개발자로 결정했습니다.

현재는 프로젝트에 있어서 필연적인 PET 분석을 통해 우리 팀의 서비스 가치를 확립하는 과정에서 흥미를 찾았고, 개발자는 수많은 결정사항과 작업에 대해 서로 소통하고 협업하며 문제를 해결해나가는 역할임을 깨달았습니다. 또한, 타인을 오롯이 존중하는 것에서 그치지 않고, 더 나은 방향으로 그 이상의 가치를 추구할 줄 아는 것도 중요함을 느꼈습니다. 이러한 저의 소비자 중심 사고와 개발자 기술을 접목하여 소비자에게 편의를 주고 소비자들의 삶의 가치를 높이는 것에 자신 있습니다.

○ 협업을 통해 성장과 학습의 기회를 !

첫 프로젝트에서 소통과 협업의 가치를 소중하게 느낀 경험이 있습니다. PM을 도와 설계와 구현의 실무적인 부분을 책임지는 업무 수행을 하면서 효과적인 커뮤니케이션을 위해 팀원들의 사기를 북돋아 주는 노력을 했습니다. 개발자로서 메타인지 사고를 함양하여 서로의 부족함을 소통으로 채우고 팀원과 친밀해지는 계기가 되기도 하며, 이를 통해 하나의 프로젝트를 원활하게 완성하였습니다. 무엇보다 trello나 jira를 사용하여 언제 어디서나 팀원들과 소통을 할 수 있는 스크럼 방식의 애자일 개발 방법을 배웠습니다. 첫 프로젝트를 통해서 학습과 문제 해결 능력을 향상시키기 위해 팀의 상호작용에서 효과적인 의사소통과 협력 방법을 알았고, 독학만으로는 깨우칠 수 없는 협업의 중요성을 배웠습니다.

○ 도전을 즐길 줄 아는 개발자가 되겠습니다.

두 번째 프로젝트에서는 다른 팀과 달리, 존재하는 서비스를 클론하는 것이 아닌 저희 팀만의 차별성이 있는 제품과 디자인을 기획하여 기존에 없던 서비스를 만들었습니다. 새로운 기술 스택을 응용해야 하는 상황에 추가로 발생하는 러닝커브를 파악하는 과정에서 순간 판단력과 도전정신이 발휘했고, 반면에 저의 부족함이 무엇인지 깨달을 수 있게 되었고 앞으로의 공부 방향성을 다시 정립하는데도 많은 도움이 되었습니다.

프로젝트를 거듭할수록 보완해야 할 점들이 명확히 보이고 있고, 문제점 재발을 방지하고자 기록을 남기고 꾸준히 기술 블로그에 작성해가며 글을 쓰는 시점의 '나'와 읽는 시점의 '나'의 차이를 발견하면서 성장하고 있습니다. 더 좋은 개발자이자 한 명의 팀원이 되고, 실패를 두려워하지 않고 적극적인 자세로 도전하는 엔지니어로 성장하고자 진정성과 꾸준함으로 그 목표를 실현해 내겠습니다.

링크

Github

<https://github.com/zunyange>

BLOG

<https://velog.io/@zunyange>

Portfolio

<https://giveyoung-portfolio.netlify.app/>
