

박철련

경력

남, 1991 (34세)



이메일 frontendtt@gmail.com | 휴대폰 010-2024-7490 | 전화번호 010-2024-7490

주소 (08773) 서울 관악구 남부순환로168길

경력

(주) 아이스크림아트 재직중

총 1년 11개월

학력

우송대학교

대학교(4년) 중퇴

희망연봉

회사내규에 따름

포트폴리오

☞ 박철련_포트폴리오.pdf

☞ pcr.me.kr

나의 스킬

ReactJS

Next.js

TypeScript

Styled-Components

Emotion

Tailwind CSS

Zustand

React Query

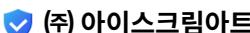
Express.js

MySQL

Amazon EC2

경력 총 1년 11개월

2024.01 ~ 재직중



(주) 아이스크림아트

프론트엔드팀 · 사원 · 프론트엔드

[Art-BonBon]

- art-bonbon.com 전반적인 웹사이트 퍼블리싱
- 학생 MBTI 검사 구현
- AI-Report pdf 발행 구현
- 결제 시 콘텐츠 장바구니 화면 ui 및 필터 검색 로직 구현
- 프로모션 쿠폰 등록 화면 ui 및 로직 구현
- 보유 쿠폰별 추천 커리큘럼 제한 로직 구현

[Ecole-admin]

- 가맹점 관리 화면 Ui 및 로직 구현
- 수강생 관리 화면 Ui 및 CSV 벌크 등록 구현
- 콘텐츠 등록 및 콘텐츠 태그 모달 구현

[Tool-Manager]

- 기존 Vue2 코드 React로 마이그레이션
- 툴매니저 내부 Drag-and-Drop 관련 컴포넌트 구현
- 컬러피커 팔레트 및 색상환 구현
- 브러시 추가 및 프리셋 설정 기능 구현
- 배경지 등록 구현

[School-Student]

- 색채검사 중간 챕터 카드 애니메이션 구현
- 중간 챕터 결과 및 최종 결과 저장 로직 구현
- 검사 결과 화면 UI 구현

[School-Teacher]

- 학급 관리 페이지 CSV 벌크 등록, SelectBox 스크롤 UX 개선
- 공지사항, FAQ 페이지 searchParam 검색 및 페이지네이션으로 UX 개선
- 아이디어 제안 페이지 퍼블리싱 및 submit 로직 구현

근무지역 서울

학력 대학교(4년) 종퇴

2011.03 ~ 2013.03 **우송대학교** 컴퓨터정보학과
종퇴
인정학력 4년제 | 지역 대전

2007.03 ~ 2010.02 **늘푸른고등학교** 이과계열
졸업

자격/어학/수상

2021.09 컴퓨터활용능력1급 최종합격 | 대한상공회의소

2022.12 **SQL개발자(SQLD자격)** 최종합격 | 한국데이터베이스진흥센터

포트폴리오 및 기타문서

포트폴리오 ↗ [박철현_포트폴리오.pdf](#)

포트폴리오 ↗ [pqr.me.kr](#)

경력기술서 ↗ [박철현_경력기술서.pdf](#)

증명서 ↗ [박철현_수료증.pdf](#)

자기소개서

문제를 끝까지 해결하는 개발자

저는 문제를 정확히 이해하고 끝까지 해결하는 개발자입니다.

입사 후 2년 동안 B2C·B2B·내부 백오피스·교육 분야 외주 서비스까지 총 6개의 프로젝트를 경험하며, 다양한 제약과 환경 속에서 기술적인 판단과 실질적인 운영 관점의 시야를 동시에 넓혀 왔습니다.

프로젝트마다 요구사항은 달랐지만 공통적으로 중요한 것은 명확한 소통과 합의된 기준이라는 것을 배웠습니다.

기획자·디자이너·운영자와 함께 문제를 정의하고, 서로가 이해할 수 있는 구조로 합의를 만드는 과정에서

코드의 스타일보다 팀이 유지할 수 있는 일관성이 훨씬 큰 가치를 가진다는 걸 경험했습니다.

이 과정은 PR 리뷰에서도 큰 도움이 되었고, 의견을 조율하며 더 나은 실행 방향을 만드는 능력을 길렀습니다.

기술의 이유를 고민하며 성장한 경험

여러 프로젝트를 개발하며 저는 기술 선택을 단순히 "무엇을 쓸 것인가"가 아니라

"왜 이 기술을 선택해야 하는가"라는 관점에서 바라보게 되었습니다.

례거시 마이그레이션에서는 과거의 맥락을 존중하면서 미래의 유지보수를 설계하는 사고를 배웠고,

사용자 경험 중심 프로젝트에서는 자연스러운 흐름과 미세한 인터랙션이 서비스의 품질을 결정한다는 사실을 체감했습니다.

기술은 결국 사용자를 위한 도구라는 점을 잊지 않으려 합니다.

특히 외주 프로젝트 양치킹은 기획·개발·배포·운영까지 전 과정을 제가 단독으로 실행한 경험이었습니다.

운영 비용, 장애 대응, 배포 구조, 학교 단말 환경까지 고려해야 했기에

"기술적 자유도"보다 현실적 제약 속에서 유지 가능한 구조를 선택하는 능력을 배우는 중요한 계기가 되었습니다.

현재 실제 학교 10곳 이상에서 사용되며, 6,000명 이상 학생이 활용하는 서비스로 자리 잡았습니다.

이 경험은 개발자로서의 제 시야를 넓히고, 기술이 실제 현장에서 어떻게 사용되는가를 깊이 이해하게 해주었습니다.

기준에서 시작하는 문제 해결의 태도

이러한 경험들을 통해 얻은 결론은 명확합니다.

문제 해결은 코드를 쓰는 순간이 아니라, 기준을 세우는 순간부터 시작됩니다.

그리고 그 기준은 맥락과 상황을 충분히 이해할 때 비로소 올바르게 세워진다고 믿습니다.

앞으로도 기술과 비즈니스의 접점을 이해하며,

사용자 경험·팀워크·안정성을 모두 고려하는 개발자로 성장하고자 합니다.

단순히 기능을 구현하는 사람이 아니라, 문제를 끝까지 책임지고 해결하는 개발자,

그리고 함께 일하는 팀이 신뢰할 수 있는 동료가 되고 싶습니다.