

정주호

신입

여, 1999 (25세)

이메일 wngygodqhr@naver.com | 휴대폰 010-6791-5652 | 전화번호 010-****-5652

주소 (07776) 서울 강서구 강서로7길



학력

중부대학교

대학교(4년) 졸업



전공

실용음악학과



경력

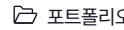
puritech

총 2년 9개월



희망연봉

회사내규에 따름



포트폴리오

<https://joohyo...>

간략 소개

사용자의 욕구를 채워주기 위해 끊임없이 고민하는 디자이너&퍼블리셔, 웹 디자인은 디자이너의 시선이 아닌 사용자의 시선으로 디자인과 구현을 하는 능력이 필요하다고 생각합니다. 사용자의 니즈와 문제점을 파악하고, 그에 맞는 디자인을 도출해내는 것. 이를 위해서 디자인 및 구현 능력 뿐만 아니라, 공감 및 소통 능력을 쌓으며 실력을 발전해 나가고 있습니다.

나의 스킬

UI/UX디자인

퍼블리싱

jQuery

JavaScript

웹표준

마크업

반응형웹

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Figma

HTML5

CSS3

스케줄 관리

크로스브라우징

최적화

VSCode

Git

학력

대학교(4년) 졸업

2018.02 ~ 2022.02

중부대학교(4년제) 실용음악학과

졸업

지역 경기 | 학점 3.87/4.5 | 주/야간 주간

2015.02 ~ 2018.02

창원중앙여자고등학교 문과계열

졸업

경력

총 2년 9개월

2025.01 ~ 2025.04

puritech UIUX 팀 · 인턴/수습 · 퍼블리셔

4개월

- 다양한 클라이언트 웹사이트 및 웹진 퍼블리싱 담당 (공공기관·기업·비영리 등)
- CMS 콘텐츠 관리 및 유지보수, 자체 플랫폼 퍼블리싱 참여
- 디자인 기여 및 웹사이트 리뉴얼 기획 등 협업 업무

2021.08 ~ 2023.12
2년 5개월

이랜드그룹 이랜드월드 스파오 영업팀 · 주임/팀원 3년차 · 영업

판매 및 고객 응대 / 매장 디스플레이(VMD) 및 매장 관리 / 매출 분석 및 고객 분석 / 재고관리 및 인력관리(인력 채용)

경력기술서

*연계/소속회사 : Puritech

1) 프로젝트명: 한국가스공사 입찰 제안용 메인페이지 시안 퍼블리싱

- 주요 업무 : 퍼블리싱 담당

- 담당 역할

- Figma로 제작된 메인 시안을 기반으로 HTML/CSS 구조 설계 및 페이지 퍼블리싱
- 웹 접근성과 가독성을 고려한 코드 구성 및 화면 설계 보완

- 업무성과

- 웹사이트 메인페이지 4종 및 서브페이지 5종 시안 퍼블리싱 구현
- 클라이언트의 긍정적인 평가 및 최종 입찰 수주에 기여

- 기술 스택 : HTML5, CSS3, Visual Studio Code, GitHub, Figma

- 업무 기간 : 2025. 01. 06 ~ 2025. 01 .10

- 개발 인원 : 2명 (퍼블리셔 2)

2) 프로젝트명: 온누리선교재단 Acts29비전빌리지 홈페이지 구축 (<https://acts29visionvillage.org/>)

- 주요 업무 : 웹디자인 및 퍼블리싱 담당

- 담당 역할

- 디자인 기여 (메인 구조 및 서브 레이아웃 일부)
- HTML/CSS 기반 페이지 퍼블리싱 100% 담당
- 반응형 대응 및 크로스브라우징 최적화
- 클라이언트와의 피드백 대응 및 유지보수

- 업무성과

- 사용자 접근성과 정보 전달력을 고려한 구조 설계로 UX 개선 기여
- 일정 내 고품질 산출물 완성으로 프로젝트 완수율 및 신뢰도 향상
- 라이브 사이트 구축을 통해 실제 운영 가능한 결과물 제공

- 기술 스택 : HTML5, CSS3, jQuery, Javascript, Visual Studio Code, GitHub, Figma

- 업무 기간 : 2025. 02. 10 ~ 2025. 03 .04

- 개발 인원 : 4명 (기획 1, 퍼블리셔 1, 프론트엔드 1, 백엔드 1)

3) 프로젝트명: 국립중앙박물관 박물관신문 웹진(2025년 1~3월호) 퍼블리싱
(<https://webzine.museum.go.kr/>)

- 주요 업무 : 콘텐츠 웹진 퍼블리싱 담당

- 담당 역할

- 월간 박물관신문 콘텐츠 기반 웹진 페이지 퍼블리싱
- 디자인 가이드에 따른 기사 페이지 구성 및 섹션별 정렬 구조 적용
- 이미지 및 텍스트 요소 배치 최적화 및 콘텐츠 접근성 고려
- 이전 호와의 통일성 유지 및 수정 피드백 대응

- 업무성과

- 콘텐츠 성격에 맞춘 레이아웃 구성으로 시각적 완성도 및 가독성 향상
- 정기 간행물의 일정 내 정확한 납품으로 신뢰도 및 작업 효율성 확보
- 디자이너와의 협업을 통해 콘텐츠 제작 및 수정 대응 역량 강화
- 이미지 편집 및 시각 보완 작업을 통해 콘텐츠 전달력 향상

- 기술 스택 : HTML5, CSS3, Visual Studio Code, GitHub, Figma, Photoshop, Illustrator

- 업무 기간 : 2025. 01 / 2025. 02 / 2025. 03 (매월 약 5~6일 진행)

- 개발 인원 : 2명 (퍼블리셔 2)

4) 프로젝트명: 월드비전 공식 웹진(2025년 봄호) 퍼블리싱
(<https://www.worldvision.or.kr/webzine/254/index>)

- 주요 업무 : 콘텐츠 웹진 퍼블리싱 담당

- 담당 역할

- 웹진 콘텐츠 전체 페이지 퍼블리싱
- 시즌(봄호) 특성에 맞는 레이아웃 구성 및 시각 흐름 구현
- 담당 디자이너와 협업하여 콘텐츠 스타일 및 구성 방향 조율
- 이미지 보정, 웹 최적화 및 텍스트 정렬 등 시각적 완성도 확보

- 업무성과

- Animate.css를 활용한 모션 효과 구현으로 콘텐츠의 시각적 완성도 향상
- 이미지 최적화 및 텍스트 정렬 작업을 통해 가독성과 전달력 강화
- 디자이너와의 협업을 통해 계절감과 감성을 반영한 비주얼 스타일 구현
- 빠른 피드백 대응과 정확한 마크업으로 웹진 제작 전 과정을 안정적으로 수행

- 기술 스택 : HTML5, CSS3, jQuery, Javascript, Animate.css, W3C, Visual Studio Code, GitHub, Photoshop, Illustrator, Lottie

- 업무 기간 : 2025.03.13 ~ 2025.03.16

- 개발 인원 : 2명 (퍼블리셔 2)

5) 프로젝트명: 한국콜마 공식 웹진 콘텐츠 정기 업로드 및 CMS 유지보수
(https://webzine.kolmar.co.kr:8080/v2_pc/)

- 주요 업무 : 클라이언트사 CMS 웹진 콘텐츠 정기 업로드 및 유지보수

- 담당 역할

- 한국콜마 공식 웹진 페이지 콘텐츠 관리
- CMS 관리자 시스템을 활용한 정기 콘텐츠 등록 및 이미지 삽입
- 각 기사 내용 업로드, 썸네일 이미지 등록 및 레이아웃 정렬
- 고객사 요청 기반의 수정사항 반영 및 마크업 보완

- 업무성과

- CMS를 활용한 콘텐츠 등록 및 스타일 조정으로 안정적인 웹진 운영 기여
- 썸네일 편집, 링크 점검 등 세부 유지보수 수행으로 콘텐츠 품질 관리 강화
- 클라이언트 요청에 대한 신속한 대응으로 커뮤니케이션 역량 및 운영 효율성 향상

- 기술 스택 : HTML5, CSS3, Photoshop

- 업무 기간 : 매주 2~3회 업로드

- 개발 인원 : 1명 (퍼블리셔 1)

6) 프로젝트명: 솫폼 자동 생성 AI 웹페이지 1차 오픈 퍼블리싱 및 기획

- 주요 업무 : 웹페이지 퍼블리싱, UI/UX 설계 및 기획

- 담당 역할

- 솫폼 생성 AI 웹페이지의 1차 오픈 퍼블리싱 담당
- 웹 페이지 UI/UX 설계 및 구현
- 기획 단계에서부터 기능 설계 및 사용자 흐름 구성 참여 (50%)
- AI 결과 데이터의 웹페이지 동적 표시 구현
- 초기 버전 페이지의 최적화 및 반응형 디자인 적용
- 사용자가 직관적으로 솫폼을 생성할 수 있는 UI 설계

- 업무성과

- 솫폼 생성 AI 웹페이지의 기획(50%) 참여로 UI/UX 설계로 사용자 흐름 개선
- 모바일 지원 페이지 경우 반응형 퍼블리싱을 통해 다양한 디바이스에서의 사용성 확보

- 기술 스택 : HTML5, CSS3, JavaScript, jQuery, GitHub, Photoshop, Lottie, Figma,

- 업무 기간 : 2025.03 (약 1개월간 상시 진행)

- 개발 인원 : 5명 (기획 1, 디자이너 1, 퍼블리셔 1, 프론트엔드 1, 백엔드 1)

2024.12	웹디자인기능사	최종합격	한국산업인력공단
2024.02	GTQ포토샵1급	최종합격	한국생산성본부(KPC)
2020.12	2종보통운전면허	최종합격	경찰청(운전면허시험관리단)
2024.11	UXUI 반응형 웹디자인/퍼블리셔 실무양성 성적우수상	SBS아카데미컴퓨터아트학원	

경험/활동/교육

2024.05 ~ 2024.12	SBS아카데미컴퓨터아트학원	교육이수내역
HTML5, CSS3, 웹 표준 및 웹 접근성을 고려한 시멘틱 마크업 jQuery, JQuery UI 플러그인, 라이브러리 활용/ Javascript 크로스 브라우징, 미디어 쿼리를 이용한 반응형 제작 Adobe Photoshop, Illustrator, Figma를 이용한 디자인 작업		

2020.03 ~ 2021.02	중부대학교	교내활동
학과 학생회 대의원으로 총무 및 부자재 관리 / 학과홍보 담당		

포트폴리오 및 기타문서

포트폴리오	https://joohyo-hub.github.io/portfolio/
작업기간	2025.04.19~2025.04.21 작업인원 1명
작업 툴	HTML, CSS, JS(jQuery), Figma, slick, AOS.js

기타	https://github.com/JooHyo-hub
----	---

자기소개서

끊임없이 고민하고 발전하는, 웹 디자이너&퍼블리셔 '정주효'입니다.

01. 지원동기가 무엇인가요?

"사용자의 관점에서 문제를 해결하는 퍼블리셔가 되고 싶습니다."

처음, 웹과 온라인 서비스에 흥미를 느끼게 된 계기는 고객들의 소비 패턴을 관찰하면서였습니다. 이전 패션 브랜드 매장에서 고객 분석과 매출 관리 업무를 맡으며, 많은 고객이 오프라인보다 온라인 채널을 더 많이 활용한다는 것을 체감하였고, 자연스럽게 웹 서비스와 그 기반이 되는 디자인 및 퍼블리싱 영역에 관심을 가지게 되었습니다. 이후 약 6개월간 Photoshop, Illustrator, Figma, HTML, CSS, JavaScript 등 웹 퍼블리셔의 기본기를 집중적으로 학습한 후, 웹에이전시

에 입사하여 다양한 프로젝트에 참여하며 실무 역량을 쌓았습니다. 공공기업부터 비영리단체 등 웹 서비스를 제작하고 구축하며 짧은 시간이지만 빠르게 실무 감각을 익힐 수 있었습니다. 저는 단순히 보기 좋은 페이지 구현에 그치지 않고, 사용자의 흐름과 목적을 고려한 인터페이스와 경험을 함께 고민하는 퍼블리셔가 되고자 합니다. 작은 부분까지 세심하고 꼼꼼하게 살피며, 사용자 중심의 웹 환경을 구현하는 데 기여하고 싶습니다.

02. 웹 퍼블리셔 직무 중 가장 중요하다고 생각하는 것은?

"사용자에 대한 배려를 최우선으로 합니다."

저는 한때 예쁘고, 트렌드 한 웹 페이지가 좋은 웹 페이지라고 생각했습니다. 그러나 웹 퍼블리셔가 되기 위한 학습과정 및 실무 프로젝트를 진행하기 위해 여러 웹 페이지를 사용자의 입장이 되어 방문을 해보았습니다. 사용자의 요구를 충족시키기 위해 많은 과정이 필요한 페이지나, 정보를 찾기 어려운 페이지 등을 직접 경험하면서 단순히 보기 좋은 페이지가 좋은 페이지가 아닌 것을 깨달았습니다. 웹 퍼블리셔는 시각적인 미의 기준도 분명히 중요하지만, 그보다 먼저 생각해야 하는 것은 '사용자의 요구사항'이라고 생각합니다. 가독성이 좋은 페이지, 주 사용자에 맞춘 페이지 즉, 배려가 담긴 페이지를 만들어 내는 것이 가장 중요하다고 생각합니다. 이를 위해 저는 끊임없이 고민하고, 단순한 고민에 그치지 않고 실제로 사용자의 요구를 해결할 수 있는 웹 페이지를 도출하기 위해 꾸준히 노력하겠습니다.

03. 어려움을 해결한 경험이 있다면?

"유연한 소통을 바탕으로 하는 인재"

웹에이전시에서 근무하던 당시, 짧은 기간 안에 여러 프로젝트를 동시에 맡게 되면서 일정 조율과 커뮤니케이션에 어려움을 겪은 적이 있습니다. 특히 각 프로젝트마다 클라이언트의 피드백 일정이 겹치거나, 디자인 및 퍼블리싱 작업 요청이 동시에 몰리면서 업무의 우선순위를 정하기가 쉽지 않았습니다. 이러한 상황을 극복하기 위해 우선 각 프로젝트의 마감 일정과 클라이언트 요구사항을 리스트업한 후, 팀원과 함께 매일 짧은 공유 시간을 가지며 작업 진척도를 시각화해 공유했습니다. 또한 디자이너, 기획자, 퍼블리셔 간의 커뮤니케이션을 명확하게 하기 위해 각자의 작업 범위와 책임 영역을 문서로 정리해 공유하였고, 피드백 사항은 메신저 및 회의 내용을 수시로 기록하고 정리해 팀원들과 빠르게 공유했습니다. 그 결과, 일정에 쫓기던 프로젝트들이 점차 체계를 잡기 시작했고, 특히 마감 기한이 매우 촉박했던 프로젝트는 팀원들과의 유연한 소통 및 협업을 통해 기한 내에 성공적으로 마무리할 수 있었습니다. 이 경험을 통해 저는 "문제의 본질은 기술력보다도 소통과 우선순위 결정에 있다"는 점을 체감했으며, 빠르게 변화하는 환경에서도 유연하게 대응하고 팀원들과 협력할 수 있는 태도를 기르게 되었습니다. 앞으로도 팀원 또는 여러 관계자들과 적극적으로 협력하며 문제를 함께 풀어가는 퍼블리셔가 되도록 노력하겠습니다.

04. 지원자 성격의 장단점은?

"끈질긴 지구력과 성실함"

저는 여러 프로젝트를 병행하며 빠듯한 일정 속에서도 제가 가진 끈질긴 지구력과 성실함을 통해 어려운 상황에서도 끝까지 목표를 달성할 수 있었습니다. 단기간에 다양한 프로젝트를 맡아야 했던 업무 환경에서, 처음 접하는 작업도 빠르게 익히고 꼼꼼하게 수행해야 했기에, 누구보다 꾸준하고 성실하게 임하는 자세가 중요했습니다. 반복적인 유지보수 작업이나 세부 마크업 조정 등 눈에 띄지 않지만 꼭 필요한 업무들을 성실히 수행하며 팀원들에게 신뢰를 얻을 수 있었습니다. 또한, 일정이 촉박했던 프로젝트에서도 지치지 않고 집중력을 유지하며 마감을 지켜냈고, 작은 일도 놓치지 않고 완수하려는 태도가 팀 전체의 업무 흐름을 원활하게 만드는 데 도움이 되었습니다. 앞으로도 맡은 바를 끝까지 책임지는 성실함과 어떤 상황에서도 포기하지 않는 지구력으로 팀과 회사에 기여하는 퍼블리셔가 되겠습니다.

05. 어필하고 싶은 경험이 있다면?

"함께 일하고 싶은 인재"

저는 이전 프로젝트에서 프로젝트를 끝낸 후, 해당 클라이언트가 결과에 매우 만족하여 앞으로의 모든 웹 관련 업무를 맡기겠다고 제안해주신 경험이 있습니다. 이러한 경험을 통해, 저는 고객의 니즈를 정확하게 이해하고, 그에 맞는 해결책을 제시하는 것이 얼마나 중요한지 깨달았습니다. 물론 그 과정에서 많은 피드백과 반복적인 수정 작업이 있었지만, 그 덕분에 결과적으로 훨씬 완성도 높은 작업물을 만들어낼 수 있었습니다. 저는 앞으로도 이러한 경험을 바탕으로, 웹 퍼블리셔

로서 더 많은 도전을 이어가며, 항상 겸손한 자세로 팀과 협력하여 사람들과의 신뢰를 쌓고 싶습니다. 함께 일하는 모든 분들과 좋은 결과를 만들어가는 데 기여할 수 있기를 바랍니다.

06. 입사 후 포부가 있다면?

"현재에 국한되어 있지 않은, 넓은 시각을 가진 퍼블리셔"

입사 후, 저는 회사와 팀의 목표에 부합하는 웹 퍼블리셔로서의 역량을 키우기 위해 끊임없이 학습하고 성장할 것입니다. 특히 다양한 실무 경험을 바탕으로 팀원들과 협업하면서, 더 넓은 시각에서 웹 페이지 제작의 전반적인 흐름을 이해하고, 문제 해결 능력을 키워가고 싶습니다. 웹 퍼블리셔로서 궁극적인 목표는, 단순히 기술적인 구현을 넘어서 사용자 경험과 디자인, 콘텐츠가 조화롭게 어우러지는 웹 페이지를 만드는 것입니다. 특히 다양한 프로젝트를 진행하며, 기술과 트렌드에 대한 깊은 이해를 쌓고, 그에 맞는 창의적인 솔루션을 제공하는 역할을 맡고 싶습니다. 또한, 프로젝트의 기획 단계부터 최종 퍼블리싱까지, 종합적인 웹 경험을 쌓아가는 것이 제 목표입니다. 지속적인 자기 계발을 통해 전문성을 키워나가며, 개인적인 성장뿐만 아니라 회사의 발전에도 기여할 수 있도록 최선을 다하겠습니다. 감사합니다.