

JUNG HARIM

소통과 협업을 중시하는 개발자

가장 중요한 시스템은 혼자서 잘 하는 것이 아니라
함께 이해하고 같이 개발할 수 있도록 만드는 것입니다.

Newcomer

giner0426@gmail.com

1997.04.26

질문 역량

모호한 요구사항이나 애매한 지점을
정확히 짚어내고 문제 정의를 명확하게

커뮤니케이션

다양한 직군과의 소통에서 의도를 분명히 전달,
상대의 관점을 이해하며 합의

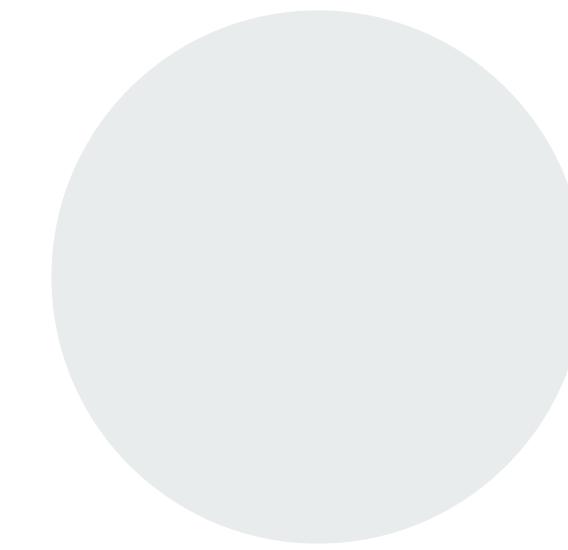
감각

디테일에 대한 감각을 바탕으로
사용성도 미감도 완성도 높게

Capability

Capability

Capability



정화예술대학교 미용학과
프론트엔드 지망생 정하림입니다.

하나,

Adaptability 적응력

▶ 다양한 아르바이트 활동

카페, 서비스직 등 성인이 됐을 때부터 다양한 아르바이트 활동을 통해 새로운 업무를 파악하고 익숙해지는 능력을 키웠습니다. 처음에는 메모하고 구조를 파악한 뒤, 스스로 움직일 수 있을 정도로 적응 속도가 빠른 편입니다.

▶ 홈페이지 구현, 첫 프론트엔드

웹 서비스 개발 프로젝트에서 처음에는 간단한 수정만 맡았지만, 프론트엔드 담당자가 없어서 제가 처음으로 프론트엔드를 담당하게 되었습니다.

짧은 시간 동안 공식 문서와 예제를 통해 기본기를 익히고 CSS 구현부터 시작해 점차 범위를 넓혀가며 프로젝트 마감 기한을 지킬 수 있었습니다.

둘,

Receptivity 수용성

▶ 지적을 피하지 않는 태도

웹 페이지를 만들 디자이너에게만 맞추려고 했었는데, 사용자의 행동 흐름을 우선해야 한다는 지적을 받고 인정하여 곧바로 개선 작업을 했던 경험이 있습니다. 버튼 위치와 문구 등을 팀 피드백을 반영해 더 직관적으로 수정했습니다.

▶ 서비스 중심의 아르바이트 활동

매장에서 고객의 컴플레인이나 불만을 직접 듣는 상황이 많은 서비스직 아르바이트를 해왔습니다. 하지만 늘 감정적으로 반응하기보다 우선 상대의 말을 끝까지 듣고 필요한 부분을 인정한 뒤, 가능한 해결책을 제시하는 태도를 자연스럽게 익히게 되었습니다.

또한, 점장님으로부터 지적을 들을 때도 제 행동과 업무 방식을 되돌아보고 수정하여 같은 실수를 하지 않으려 노력했습니다.

셋,

Volition 학습 의지

▶ 직접 찾아 나선 학원

처음에 이 직종을 선택했을 때는 혼자 공부를 하려고 했습니다. 그러나 혼자 공부하기에는 모르는 부분이 너무 많았고 질문하고 싶은 것은 늘어만 갔습니다.

그래서 ‘이걸 알게 되면 어디까지 할 수 있을까?’를 먼저 떠올리며 자발적으로 학원을 알아보고 등록해서 열심히 배웠습니다. 그 결과, 한 가지 영역에서만 머무르지 않고 다양한 언어와 방식을 익힐 수 있게 되었습니다.

이렇게 앞으로도 멈추지 않고 배워가며 이해하는 방향으로 성장하고자 합니다.

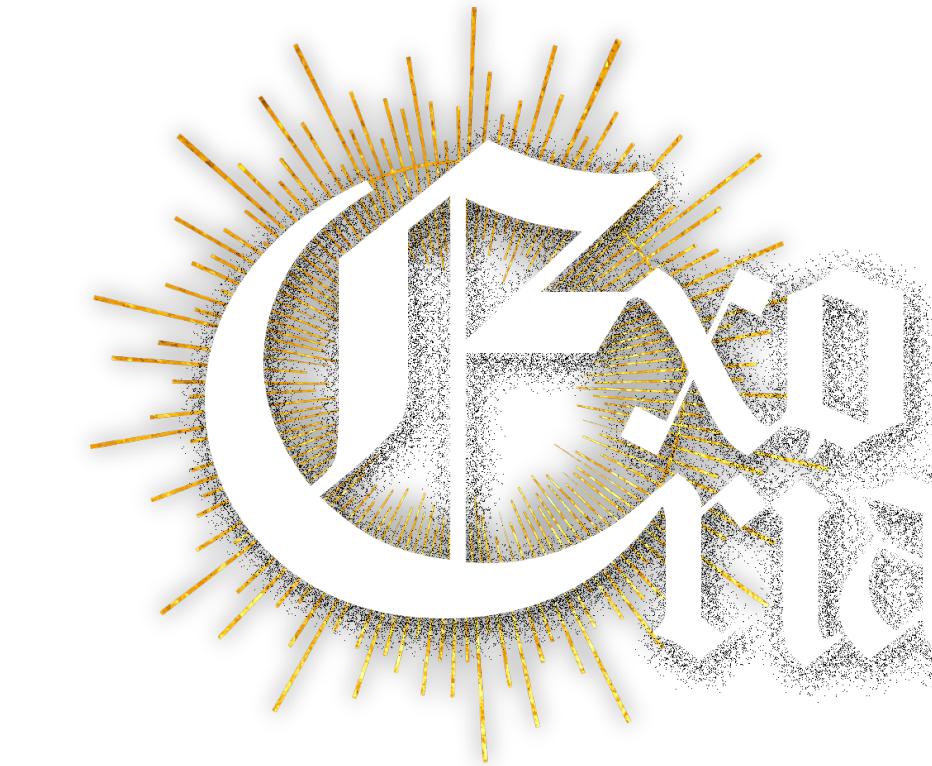
텍스트 기반 RPG • Community Web

디자이너, 백엔드 개발자와의 협업을 통해 개발한 텍스트 기반 RPG 커뮤니티 플랫폼입니다. PHP 기반 CMS(Avocado/그누보드)를 그대로 쓰지 않고, 캐릭터 시스템, 직군, 사이드, 인벤토리, 아이템 제작과 사용, 상점, 로그 등을 직접 설계하여 웹 서비스 형태로 구현했습니다.

Role 프론트엔드

Work 2025.10 - 2025.11 (1개월)





서비스 소개와 특징

2025

단순히 게시판 형태를 넘어, 게시판 시스템을 웹 환경에 녹여낸 것이 특징입니다.

직군/사이드 시스템을 중심으로 캐릭터를 만들고, 글과 로그를 기반으로 이야기를 확장해나가는 텍스트 RPG+커뮤니티형 서비스입니다.

PHP 기반 CMS를 커스터마이징하여 데이터 구조와 UI를 모두 손보고, 실제 서비스 운영이 가능한 하나의 작은 게임 플랫폼처럼 설계했습니다.

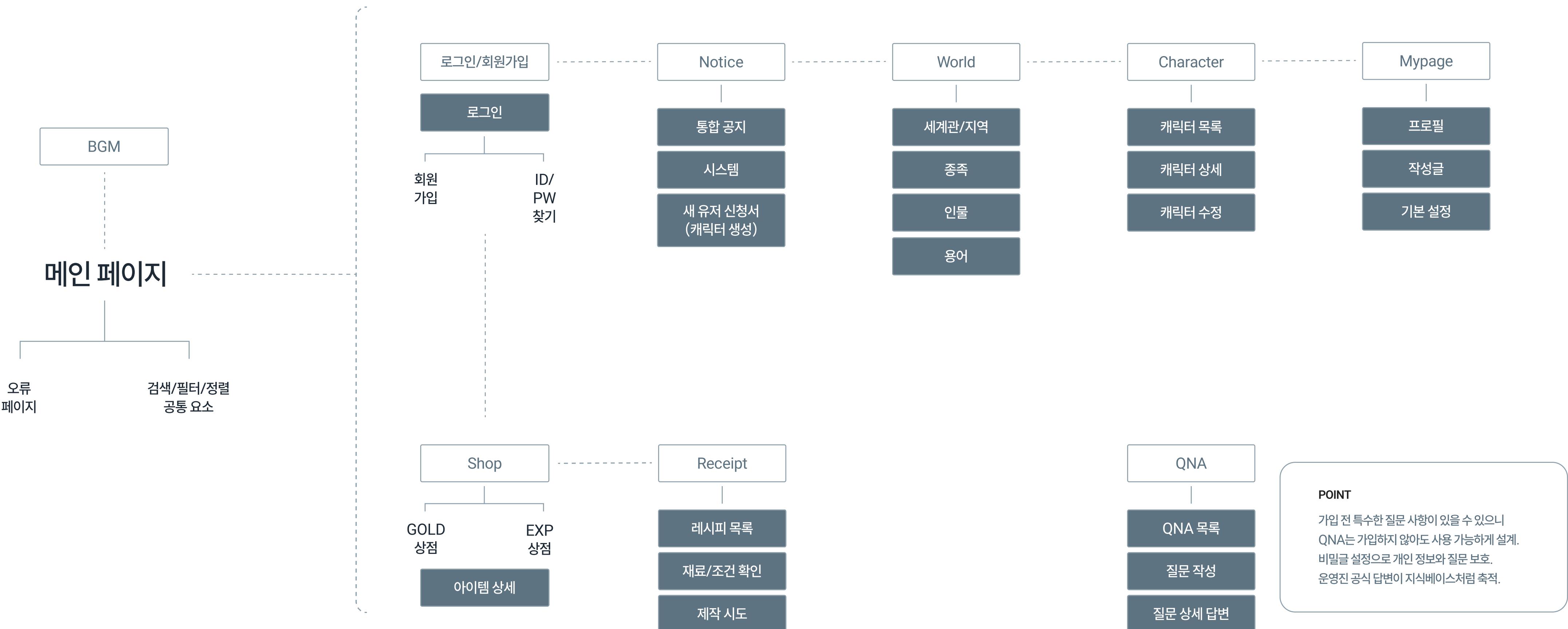
사용자는 사이트 내에서 캐릭터를 생성하고 능력치와 설정을 입력한 뒤 게시글과 로그를 사용할 수 있습니다.

이 과정에서 인벤토리, 아이템, 제작, 상점, 경험치 시스템 등이 모두 연동되어 실제 게임 캐릭터가 성장하도록 설계되어 있습니다.

픽셀 아트 감성, 커스텀 폰트, 세계관에 맞춘 배경과 UI 요소를 적용해 서비스 자체가 하나의 세계처럼 느껴지도록 시각적 완성도를 신경 썼고,

캐릭터 정보, 아이템 정보, 로그 데이터가 유기적으로 연결되도록 DB 설계와 PHP 로직을 직접 구현했습니다.

메뉴 트리 (사용자 Web)



서비스 기능 및 화면 리스트

페이지	항목	상세 설명
서비스 시작	-	<p>기본 회원 정보 입력 및 계정 생성/가입 약관 동의 :아이디, 비밀번호, 닉네임, 생년 가입 필수 정보</p> <p>(필요 시) 이메일 인증</p>
Main (오른쪽 하단)	Shop	<ul style="list-style-type: none"> -GOLD 상점: 소비/장비 아이템 구매→인벤토리 지급 -EXP 상점: 랭크업, 특수 아이템, 칭호 등 교환 -아이템 상세 페이지: 효과/조건/ 가격 확인 후 구매 가능
	Receipt	<ul style="list-style-type: none"> -보유 재료/조건 확인(레시피)→ 제작 버튼으로 제작 → 성공 시에 결과 아이템 생성 + 로그 기록 → 대성공/실패 등 특수한 결과 종류별 연출 -(특수 직군 한정) 축성 기능: 아이템+성수 → 축성 버튼으로 축성 → 30% 확률로 축성 성공 연출 : 어떠한 경우에도 로그와 연동해서 제작 기록 조회 가능
Notice (화면 좌측)	통합 공지	새 유저를 위한 가이드 페이지, 홈페이지의 규칙 등 상세 설명
	시스템	시스템 룰, 판정 방식, 아이템/랭크 행동 규칙 안내
	신청서	새 유저 캐릭터 생성/Mypage와도 연동되어 현재 생성된 캐릭터 확인 가능
World (화면 좌측)	세계관/지역	RPG 커뮤니티의 배경이 되는 역사와 지역 소개
	종족	커뮤니티 내에 존재하는 종족 소개(유저는 이 중에서 종족 선택 가능)
	인물/단체	커뮤니티의 배경이 되는 인물과 단체 소개(유저는 이 단체에 속함)
	용어	유저가 플레이하게 될 직군과 용어에 대한 상세한 설명

서비스 기능 및 화면 리스트

페이지	항목	상세 설명
Member (화면 좌측)	캐릭터 목록	-현재 캐릭터를 생성한 유저들의 캐릭터 리스트 -헌터→사제→직공의 직급 순으로 깔끔하게 정렬 -캐릭터 클릭 시 캐릭터 상세 페이지로 이동
	캐릭터 상세	-해당 캐릭터의 기본 프로필 확인 가능: 이름, 직군, 랭크, 능력치 -해당 캐릭터가 전투 시 걸린 디버프 확인 가능(해제될 시엔 홈페이지에서도 지원됨) -캐릭터의 인벤토리 요약/보유 경험치와 화폐 확인 가능 -참여 세션 로그 확인 가능
	캐릭터 상세	캐릭터의 잘못된 정보 혹은 필요한 부분, 외관 등 수정 가능
Mypage (화면 좌측)	계정 정보/캐릭터	-현재 계정 정보(이메일, 가입 일자) 확인 가능/보유 중인 캐릭터 정리된 화면으로 확인 -계정 정보 수정/계정 탈퇴 버튼
	로그내역	등록한 로그, 관심글로 등록한 로그 페이지에서 바로 확인 가능
	화폐관리	-현재 보유 중인 화폐 확인 가능 -화폐 전달 기능 -화폐 지급/소비 내역 확인 가능
QNA(화면 좌측)	QNA 목록	-게시글 리스트(No, 작성자/익명, 제목, 날짜, 비밀글 여부) 확인 -상단 검색 영역: 키워드로 이미 들어온 질문 검색 가능
	질문 작성	첨부 파일 업로드, 비밀글 체크 옵션(비밀글은 경우 작성자와 운영진만 열람 가능)
	질문 답변	상단에 운영진의 답변이 먼저 노출, 필요 시 링크 첨부 가능
BGM(화면 하단)	Playlist	BGM ON/OFF 기능, 사용자가 직접 플레이리스트에서 음악 선택 가능

화면 내 영역 설명

세계관이 중시되는 커뮤니티이므로 사용자가 처음 들어왔을 때,
세계관/게시판/가이드 등 **핵심 메뉴를 한 번에 인지할 수 있도록** 구성했습니다.



A 헤더 영역

상단에 로고를 배치하여 어느 페이지에서도 로고를 누르면 메인 화면으로 이동할 수 있게 설계.

B 메인 슬라이드 영역

메인 화면에 유저들에게 필요한 주요 정보를 슬라이드 형식으로 넣어 필요한 부분은 슬라이드를 넘기는 것만으로도 확인 가능.
(자동으로 넘어가는 기능 첨부)

C 메인 슬라이드 영역 상세

D 메인 카테고리

메인 카테고리를 세계관/기능별로 묶어서 배치하여 빠르게 이동 가능.

E SNS 공지 계정 연결

관리자가 공지용으로 사용하는 SNS 계정과 홈페이지를 연동하여 홈페이지에서도 최신 공지를 즉시 확인 가능하도록 설계. 원문 보기 활용 시 SNS 계정으로 바로 이동 가능.

F SHOP

캐릭터가 지닌 화폐/경험치 등으로 아이템 구매 기능 구현.
아이템 구매 전, 아이템 특징과 효과 등 확인 가능.

G Receipt

캐릭터가 지닌 아이템으로 특수한 아이템을 제작하고 성공/실패를 로그로 남기는 기능 구현.

H BGM

홈페이지에 Youtube 플레이리스트를 넣어 재생 기능 구현. 사용자가 직접 볼륨 조절, 플레이리스트에서 음악 지정 가능.

화면 내 영역 설명



화면 내 영역 설명

Member/Mypage 페이지 상세

A 캐릭터 설명

직군/직급/종족 등을 표시하고 경험치에 따라 직급 자동으로 상승 가능하게 설계. 전투 중 상태이상에 걸리면 바로 멤버란 상태이상에 표기.

B 캐릭터 능력치

캐릭터가 지닌 기본 능력치 설정 가능. 홈페이지와 DB를 연결하여 전투 중 HP나 SP를 사용했을 경우, 바로 줄어들도록 설계.

C 캐릭터 인벤토리 현황

현재 보유 중인 아이템/골드 확인 가능. 선물 받은 아이템일 경우, 선물 상자 표기가 되도록 구현.

D MyPage 카테고리

캐릭터/로그내역/화폐관리/주고 받은 우편 등 한 번에 확인 가능하도록 구현. 유저의 정보수정도 자유롭게 가능.

E 화폐 관리 상세

화폐를 전달할 수 있으며, 받은 로그와 획득 금액, 사용 금액을 한 번에 파악 가능하도록 설계.

F 탈퇴

탈퇴 시엔 유저 정보를 자동으로 삭제하도록 설계.

항목	설명
직급	견습
직군	직공
종족	가고일 혼혈
경험치	0 exp
이름(국문)	
상태이상	

STATUS 3 / 11

항목	현재량	최대량
HP	1	10
SP	1	10
힘	3	10
스탯	2	10
지혜	1	10

INVENTORY 1G

INVENTORY SECTION

Thank you

소통과 협업을 중시하는 개발자, 정하림

개발자로서 공부하는 시간 동안, 혼자 만들어가는 것이 아닌, 팀과 함께 만드는 것의 중요성을 깨달았습니다.

코드를 모르는 사람도 사용하기 편한 UI를, 개발자도 운영하기 편한 시스템을 만들고 싶습니다.

[지원하는 회사명]과 함께 [회사에서 진행하는 업무의 목표]를 함께 만들어 가고 싶습니다.(나중에 고쳐라)

giner0426@gmail.com

010 • 2369 • 5406