

# 윤지영 신입

여, 1989 (36세)

이메일 developer.jyyun@gmail.com | 휴대폰 010-5705-6142

주소 (01039) 서울 강북구 한천로161길



학력

대진대학교

대학교(4년) 졸업



전공

아동학과



경력

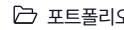
해커스어학원

총 1년 7개월



희망연봉

3,000~3,200만원



포트폴리오

<https://fe-vsc...>

## 간략 소개

빠른 주기의 프로모션 환경에서 다양한 랜딩 페이지를 안정적으로 제작·개편하며 공통 컴포넌트와 CSS 패턴을 정리해 재사용성과 작업 속도를 높여 왔습니다. 퍼블리셔로 쌓은 이벤트·랜딩 경험을 바탕으로 과장 없이 '보는 즉시 이해되는 화면'을 지향하고, 현재는 React·TypeScript 기반의 인터랙션도 함께 다루며 영역을 넓혀가고 있습니다. 정보처리기사 합격과 '패스트캠퍼스 X 아놀자 프론트엔드 개발 부트캠프' 수료로 기본기를 탄탄히 갖췄으며, 일정 준수와 결과물의 완성도를 끝까지 책임지겠습니다.

## 나의 스킬

GitHub

JavaScript

CSS3

HTML5

TypeScript

React

next.js

jQuery

SCSS

Bootstrap

## 학력 대학교(4년) 졸업

2007.03 ~ 2011.08

졸업

**대진대학교(4년제)** 아동학과

지역 경기 | 학점 3.57/4.5 | 주/야간 주간

논문/작품 어머니의 양육행동과 아동의 정서조절 능력이 공격성에 미치는 영향.

2004.03 ~ 2007.02

졸업

**석관고등학교** 문과계열

## 경력 총 1년 7개월

2021.08 ~ 2023.02

1년 7개월

**해커스어학원** 웹개발 · 퍼블리셔 · 웹개발

담당 사업군 : 해커스 어학원 / 해커스 편입 / 해커스 유학 / 고우 해커스 등

- 메인 페이지 리뉴얼 및 다수의 이벤트·랜딩 페이지 퍼블리싱

- 공통 템플릿(배너·헤더·CTA·카운트)으로 연/월 교체형 이벤트 대량 운영
- Lazy Load·이미지 압축·GIF 리소스 최적화
- 영상 자동재생 UX 개선(진입 시 재생·이탈 시 정지)
- 기획·디자인 협업으로 매출 요구와 사용자 경험 균형 조율

---

## 자격/어학/수상

2021.04	<b>웹디자인기능사</b> 최종합격   한국산업인력공단
2024.09	<b>정보처리기사</b> 최종합격   한국산업인력공단
2020.08	<b>한국사능력검정시험 1급</b> 최종합격   국사편찬위원회
2016.12	<b>보육교사1급</b> 최종합격   여성가족부
2020.01	<b>워드프로세서 단일등급</b> 최종합격   대한상공회의소

---

## 경험/활동/교육

2023.07 ~ 2024.01	<b>패스트캠퍼스</b> <small>교육이수내역</small>  패스트캠퍼스 X 야놀자 프론트엔드 개발 부트캠프 - 커리큘럼: Git/GitHub, HTML/CSS, JavaScript, React, TypeScript, Next.js - 프로젝트: 토이(개인) 미니(Fe/Be 팀 협업) 기업 연계 파이널(Fe/Be/디자이너/기획자 팀 협업)
2020.11 ~ 2021.04	<b>그린아카데미</b> <small>교육이수내역</small>  UI / UX 반응형 웹 디자인 코딩 실무 웹 기획·디자인·퍼블리싱 / 정보설계·UI설계·화면설계 웹 표준·접근성·크로스브라우징·반응형 고려 구현 사용 기술: HTML5, CSS3, jQuery, JavaScript, Photoshop, Illustrator, Adobe XD

---

## 포트폴리오 및 기타문서

**포트폴리오**      [↗ https://fe-vscode-portfolio.netlify.app/](https://fe-vscode-portfolio.netlify.app/)

---

## 자기소개서

---

### "아날로그 세대에서 밀레니엄 세대까지. 세대를 잇는 공감과 소통"

저녁이 되면 놀이터에서 친구들과 헤어져야 했던 아날로그 세대의 초등학생. 그런 저에게 90년대 후반의 'PC 통신'은 혜성처럼 등장한 새로운 세상이었습니다. 편성표대로 정해진 시간에만 볼 수 있던 TV와 달리, PC 통신은 언제나 접속해 방대한 정보와 사람들의 이야기를 만날 수 있는 창구였습니다. 덕분에 타인의 이야기에 관심을 가지고 자연스럽게 소통하는 태도를 키울 수 있었습니다.

인터넷의 급속한 발달과 함께 다양한 검색엔진과 메신저가 등장하며, 제 청소년기는 지루할 틈 없이 채워졌습니다. 자연스럽게 웹페이지 속 다양한 UI 요소들에 호기심을 갖게 되었고, 포토샵을 만지작거리거나 단순한 HTML 태그를 따라 해보는 수준이었지만 화면이 바뀌고 요소들이 움직이는 순간들은 큰 즐거움으로 다가왔습니다. 또한 시간의 흐름에 따라 달라지는 온라인 플랫폼의 흐름을 지켜보는 것도 흥미로웠습니다. 그 관심과 경험은 지금까지 웹을 바라보는 저의 시선과 태도를 형성하는 밑바탕이 되었습니다.

### 퍼블리셔에서 프론트엔드로 이어진 성장

퍼블리셔로 근무하며 단순한 디자인 구현을 넘어, 성능 최적화와 사용자 경험 개선을 중점적으로 고민했습니다. 실제로 담당 사업군 랜딩 페이지의 성능 향상을 위해 Lazy Load, 이미지 압축, GIF 대체 등을 적용하여 리소스를 경량화했고, 일부 콘텐츠는 약 90% 절감하는 성과를 거두었습니다. 또한 영상 자동 재생 방식을 개선해 영역 진입 시 재생·이탈 시 정지되는 로직을 구현하며 사용자의 몰입도를 높였습니다.

특히 육군본부 계약으로 진행된 '이러닝 콘텐츠 퍼블리싱 프로젝트'에서는 폐쇄망 환경이라는 제약 속에서 HTML, CSS, JavaScript만으로 로컬 기반 구조를 설계하고 하드코딩으로 문제를 해결해야 했습니다. 서버 연동이 불가능하고, 개발 이해도가 낮은 현장 담당자와의 협의도 쉽지 않았지만, 꾸준한 소통과 실행력을 통해 안정적인 결과물을 납품할 수 있었습니다. 이 과정은 저에게 제약 속에서도 문제 해결 방안을 찾아내는 힘을 길러주었습니다.

퍼블리싱 업무에서 가장 인상 깊었던 경험은 웹 접근성이었습니다. 처음에는 눈에 보이는 디자인이 전부라 생각했지만, 장애인과 비장애인 모두가 동등하게 웹을 이용할 수 있도록 배려하는 과정에서 퍼블리싱의 진짜 가치를 깨달았습니다. 이후 시맨틱 태그를 습관적으로 사용하며, 누구나 편리하게 이용할 수 있는 웹페이지를 만들고자 노력했습니다.

협업 또한 중요한 배움의 영역이었습니다. 디자이너·기획자와는 주로 메신저나 인트라넷 게시판을 통해 소통했는데, 비대면 환경에서도 원활히 의견 차이를 조율하고 합의점을 찾아가는 경험을 통해 협업 역량을 키울 수 있었습니다.

그러나 퍼블리싱만으로는 구현의 한계를 체감했고, 더욱더 동적이고 실질적인 서비스를 만들고 싶다는 욕심이 생겼습니다. 그 결심으로 패스트캠퍼스 X 야놀자 프론트엔드 부트캠프에 참여해 React, TypeScript, Next.js 기반의 프로젝트를 진행하며 컴포넌트 재사용성, 서버사이드 렌더링, 클린 코드 작성 등 프론트엔드 핵심 역량을 체계적으로 학습했습니다. 또한 기획자, 디자이너, 백엔드 개발자와 협업하며 실제 현업과 유사한 개발 프로세스를 경험했고, 그 과정에서 문제 해결력과 커뮤니케이션 역량을 한층 더 성장시킬 수 있었습니다.

앞으로는 퍼블리싱에서 다져온 기본에 충실한 웹 구현력과 세심한 배려, 그리고 프론트엔드 개발에서 쌓은 인터랙티브 UI 구현 능력을 결합해, 사용자에게 따뜻하면서도 매력적인 웹 경험을 제공하는 인재로 성장하고자 합니다.