

2023-2026

퍼블리싱의 견고함에 데이터 로직을 더해, 사용자 경험을 완성하는
김민중입니다.

2026 PORTFOLIO

프론트엔드 직무 지원자
김민중

010-3412-2137

f1minn2r@naver.com

안녕하세요.
퍼블리싱 경험을 바탕으로
구조적 프론트엔드 개발자로 성장 중인
김민중입니다.

생년월일	휴대폰	이메일
2000.01.30	010-3412-2137	f1minn2r@naver.com

깃허브

<https://github.com/f1m1nn2r>

학력

2018 신길고등학교 (졸업)

교육

- kt cloud - 프론트엔드 과정 2025. 10 - 2026. 04
 - 사이버보안, AI, 기획, 디자인 등 7개 직군 통합 프로젝트 수행 및 렌더링 방식(SSR/CSR) 선택 등 프론트엔드 기술 검토에 참여
 - 컴포넌트 기반 설계 및 TypeScript를 활용한 코드 안정성 확보, 렌더링 최적화 역량 습득
 - 스크럼 및 스프린트 기반의 프로젝트 관리, Git Flow를 활용한 코드 리뷰 및 공동 작업 수행
 - 라인컴퓨터아트학원 - 반응형UIUX웹퍼블리셔디자인 2021. 09 - 2022. 02
 - 디자인 시안을 바탕으로 UI를 구현하며, 다양한 디바이스 환경에서 일관된 사용자 경험을 제공하는 레이아웃 구현

경력

주식회사 아이스크림에듀 전략기획팀/사원

2023.09 -2025.10

- JSP 기반 자사 서비스 시스템 안정화 및 성능 최적화
 - 홈페이지 리뉴얼, 랜딩페이지, 제휴사 페이지 등 다양한 웹사이트 구축
 - 웹 퍼블리싱 및 UI/UX 개선 프로젝트 수행

주식회사 위즈클라쓰 개발파트/사원

2023.06 -2023.09

- React, Vue.js 프레임워크 기반 프론트엔드 개발 참여
 - 기존 프로젝트 유지보수 및 코드 리팩토링 경험
 - 컴포넌트 기반 개발 방법론 학습

주식회사 파이브센스 개발파트/사원

2022.02 -2023.04

- 고객사 웹사이트 서버 이전 프로젝트 대응 및 구조 최적화·운영 안정화 작업 수행
 - 그누보드 기반 PHP 프로젝트 퍼블리싱 및 UI/UX 개선 작업 진행
 - 도메인 연결, SSL 인증서 설치 등 서비스 운영을 위한 기술 지원 담당
 - 고객사 요구사항 기반 신규 기능 개발·기존 기능 확장 및 유지보수 대응

기술 스택

[프론트엔드]

- **Programming:** TypeScript, JavaScript, CSS3 (SCSS)
 - **Frameworks:** React, Next.js, Tailwind CSS, SWR
 - **Tools:** Git, GitHub, Jira, Figma, Vercel

[디자인 & 툴]

- Design: Figma
 - Collaboration/DevOps: GitHub, Jira, Vercel

— 프로젝트 목록

01 KTC 프론트엔드 과정 팀 프로젝트

Taskry

칸반보드 기반 프로젝트 관리 협업 환경을 제공하는 웹 기반 협업툴

02 KTC 프론트엔드 과정 팀 프로젝트

DANCADE

탭뷰 오락실을 돌아다니며 친구들과 미니게임을 즐기는 어린이 대상 멀티플레이 오락실 플랫폼

03 KTC 실무 통합 프로젝트

POPCON

추첨·경매 기반 Two-Track 구조를 통해 팝업스토어 입장 예약을 공정하고 안정적으로 처리하는 전용 플랫폼

04 홈런 초등 - 학습 콘텐츠

한눈에 보기

교육 콘텐츠를 학습 태그·학년·과목 기준으로 실시간 필터링하는 검색 시스템 페이지

05 홈런 중등 - 일부 리뉴얼 프로젝트

홈런 중등 웹사이트의 전체 네비게이션을 재설계해, 동적 인터랙션과 웹 접근성을 동시에 개선한 사용자 경험 중심 프로젝트

06 뉴스룸 - 리뉴얼/고도화 프로젝트

복잡해진 뉴스룸 구조를 데이터 중심으로 재설계하고, 공통 기능 통합과 UX 자동화를 통해 유지보수성과 사용자 경험을 개선한 리뉴얼 프로젝트

07 리틀홈런 - 리뉴얼/고도화 프로젝트

정적 HTML 기반 공지사항 관리 방식을 데이터 중심의 동적 템플릿 구조로 개선하고, 중복 코드 제거와 사용자 경험을 동시에 향상시킨 리뉴얼 프로젝트

01. KTC - Taskry

— 프로젝트 소개

프로젝트 개요

프로젝트 한 줄 요약

간단보드 기반 프로젝트 관리 협업 환경을 제공하는 웹 기반 협업툴

링크

[GitHub Repository](#) | [Figma](#)

[Mid-term Presentation](#) | [Final Presentation](#)

작업 기간

2025. 11. 01. - 2025. 12. 03.

역할과 책임

- 프론트엔드 개발

- 회의록 작성 및 관리, 와이어프레임/디자인 작업, 발표 자료 작업

사용 기술 스택

- Frontend: Next.js, React, TypeScript

- UI: Tailwind CSS, shadcn/ui

- Data/Auth: Supabase, NextAuth, REST API

- Libraries: dnd-kit, Lexical Editor

맡은 역할

담당 기능 및 책임 범위

- 공통 컴포넌트

컴포넌트명	역할	비고
Container.tsx	페이지 전체 레이아웃	
SectionHeader.tsx	페이지 공통 헤더 (타이틀, 디스크립션)	
Badge.tsx	일정, 상태 관련	
Button.tsx	버튼	관련 파일: ButtonVariants.ts
CommonPagination.tsx	페이지별 공통 페이지네이션	
CommonTable.tsx	관리자 페이지 테이블	
...Skeleton.tsx	로딩 상태	페이지별 스켈레톤: ProjectCardSkeleton.tsx UserTableSkeleton.tsx
Toaster.tsx	토스트 알림	

페이지명	역할	기능
공지사항	서비스 공지	권한에 따른 CRUD, 페이지네이션
공지사항 관리자	공지사항 관리	CRUD, 페이지네이션, 권한 처리

01. KTC - Taskry

– 구현 기능 설명 (1)

공지사항 리스트 페이지 (권한 기반 UI 분기 – admin)

관리자 권한에 따라 작성·수정·삭제 액션을 분리해 일반 사용자와 운영자의 화면 책임을 명확히 구분했습니다.

① 새 공지사항 버튼 영역

- admin 권한 사용자에게만 [새 공지사항] 작성 버튼 노출
- 버튼 클릭 시 공지사항 작성 페이지로 이동

② 테이블 관리 컬럼 영역

- admin 권한일 경우에만 관리 컬럼 노출
- 수정 아이콘 클릭 시 해당 공지사항 수정 페이지로 이동
- 삭제 아이콘 클릭 시 확인 알럿 노출 후 삭제 처리

공지사항				
공지사항을 안내합니다.				
NO	제목	작성일	관리	
▶ 중요 공지	중요 공지사항 게시글입니다.	2025-11-28		
▶ 중요 공지	중요 공지사항 게시글입니다.	2025-11-28		
▶ 중요 공지	중요 공지사항 게시글입니다.	2025-11-28		
▶ 중요 공지	중요 공지사항 게시글입니다.	2025-11-28		
8	중요 공지사항 게시글입니다.	2025-11-28		
7	중요 공지사항 게시글입니다.	2025-11-28		
6	중요 공지사항 게시글입니다.	2025-11-28		

01. KTC - Taskry

– 구현 기능 설명 (2)

공지사항 상세 페이지 (권한 기반 UI 분기 – admin)

상세 페이지에서도 권한에 따라 액션 버튼을 분기해
읽기 전용 사용자와 관리자의 역할을 명확히 했습니다.

① 게시글 영역

- 관리자가 작성한 공지사항의 상세 내용 확인

② 페이지네이션 영역 (이전글 / 다음글)

- 타이틀 클릭 시 이전 또는 다음 공지사항 상세 페이지로 이동

③ 버튼 인터랙션 영역

- admin 권한 사용자에게만 수정/삭제 버튼 노출
- 수정 버튼 클릭 시 해당 공지사항 작성(수정) 페이지로 이동
- 삭제 버튼 클릭 시 삭제 여부 확인 confirm 노출

공지사항

공지사항을 안내합니다.

공지사항 제목이 들어갑니다.

작성일 | 2025-11-28

서비스 이용약관이 개정되어 안내드립니다.

1

시행일: 2025년 12월 15일

주요 개정 내용:

- 환불 정책 명확화
- 서비스 중단 시 보상 기준 신설
- 금지행위 항목 구체화

개정된 약관은 시행일부터 적용됩니다.

2

^ 다음글 [긴급] 보안 업데이트 권고

▼ 이전글 서비스 이용약관 개정 안내

3



01. KTC - Taskry

— 구현 기능 설명 (3)

공지사항 관리 페이지

운영자가 공지사항을 빠르게 추가·수정·관리할 수 있도록
핵심 액션을 상단에 집중 배치한 관리 전용 페이지입니다.

① 버튼 인터랙션 영역

- 새 공지사항 버튼 클릭 시 공지사항 작성 페이지로 이동
- 목록으로 이동 버튼 클릭 시 공지사항 리스트 페이지로 이동

② 공지사항 리스트 아이템 영역

- '중요 공지'로 설정된 게시글은 제목 내 [중요 공지] 텍스트로 구분 표기
- 수정 버튼 클릭 시 해당 공지사항 작성(수정) 페이지로 이동
- 삭제 버튼 클릭 시 삭제 여부 확인 confirm 노출

The screenshot shows the 'Manager Dashboard' with the title '관리자 대시보드' and the subtitle '사이트 운영을 관리합니다.' Below this, there are two tabs: '유저 관리' and '공지사항 관리', with '공지사항 관리' being active. A large button labeled '+ 새 공지사항' is at the top right. The main area is titled '공지사항 관리' and shows a list of notices with the following details:

제목	작성일	옵션
[중요 공지] 서비스 이용약관 개정 안내	2025-11-24	수정 삭제
[중요 공지] 서비스 이용약관 개정 안내	2025-11-24	수정 삭제
[중요 공지] 서비스 이용약관 개정 안내	2025-11-24	수정 삭제
[중요 공지] 서비스 이용약관 개정 안내	2025-11-24	수정 삭제
[중요 공지] 서비스 이용약관 개정 안내	2025-11-24	수정 삭제

01. KTC - Taskry

— 구현 기능 설명 (4)

공지사항 작성 페이지

공지사항 작성 시 필수 입력 누락을 즉시 안내하고,
미리보기를 통해 게시 결과를 사전에 확인할 수 있도록 설계했습니다.

① 기본 정보 입력 영역

- 제목 공란 시 input 테두리 강조 색상 활성화 및
“제목을 입력해주세요.” 안내 문구 노출
- ‘중요 공지로 설정’ 체크 시 공지사항 리스트 최상단 고정
- 미체크 시 중요 공지 하단에 최신순으로 노출

② 내용 입력 영역

- lexical 텍스트 에디터 기반 공지사항 내용 작성
- 편집 / 미리보기 토큰 버튼 제공
- 내용 공란 시 textarea 테두리 강조 및 안내 문구 노출
- 저장 버튼 클릭 시 필수 입력 필드 유효성 검사 후 작성 진행

기본 정보

제목*

공지사항 제목을 입력해주세요.

제목을 입력해주세요.

중요 공지로 설정(상단에 고정됩니다.)

내용 작성

B (굵게) / (기울임) H1 (제목) • (목록)

편집

내용을 입력해주세요.

내용을 입력해주세요.

7 8

01. KTC - Taskry

— 결과 및 회고

결과

아쉬운 점 및 개선 방향

배운 점

① 공통 UI 컴포넌트 구축

- 프로젝트 전반에 쓰이는 핵심 요소를 모듈화하여 개발 효율성을 높임

② 사용자 경험 최적화

- 로딩 시 이탈률을 줄이기 위해 스켈레톤 UI 도입, 프로젝트 카드나 테이블 등 상황에 맞는 전용 스켈레톤 구현

③ 일관된 디자인 시스템 적용

- Variants 파일을 별도로 관리하여 프로젝트 전체 버튼 스타일과 색상을 통일감 있게 유지

④ 실질적인 관리 기능 구현

- 공지사항 CRUD와 권한 처리 기능을 통해 데이터 흐름 및 사용자 권한에 따른 분기 처리 완료

- 시간적 제약으로 인해 모달과 테이블을 완전히 독립된 공통 컴포넌트로 분리하지 못함
- → 이로 인해 페이지마다 유사한 로직이 중복되어 코드의 유지보수성이 떨어지는 아쉬움이 남았음
- 추후 동일한 작업 시, 테이블의 경우 데이터 구조가 복잡해질 것을 대비해 스타일과 로직을 분리하는 컴파운드 컴포넌트 패턴을 적용해보고 싶음

① 컴포넌트 설계의 중요성

- 단순히 화면을 그리는 것을 넘어, 스켈레톤이나 토스트처럼 사용자 피드백을 위한 컴포넌트가 서비스의 완성도에 얼마나 큰 영향을 미치는지 깨달음

② 확장성을 고려한 코드 작성

- ButtonVariants 처럼 스타일 옵션을 분리해두면, 디자인 요구사항이 변경되어도 공통 파일 한 곳만 수정하면 되는 관심사 분리의 이점을 체감

02. KTC - DANCADE

— 프로젝트 소개

프로젝트 개요

프로젝트 한 줄 요약

탭뷰 오락실을 돌아다니며 친구들과 미니게임을 즐기는
어린이 대상 멀티플레이 오락실 플랫폼

링크

[GitHub Repository](#) | [Figma](#)

[Mid-term Presentation](#) | [Final Presentation](#)

작업 기간

2025. 12. 03. - 2026. 01. 08.

역할과 책임

- 프론트엔드 개발
- 와이어프레임/디자인 작업, 발표 자료 작업

사용 기술 스택

- Frontend: Next.js, React, TypeScript
- UI: Tailwind CSS, Phaser
- Data/Auth: Supabase, REST API
- Libraries: Socket.io, GSAP, Axios

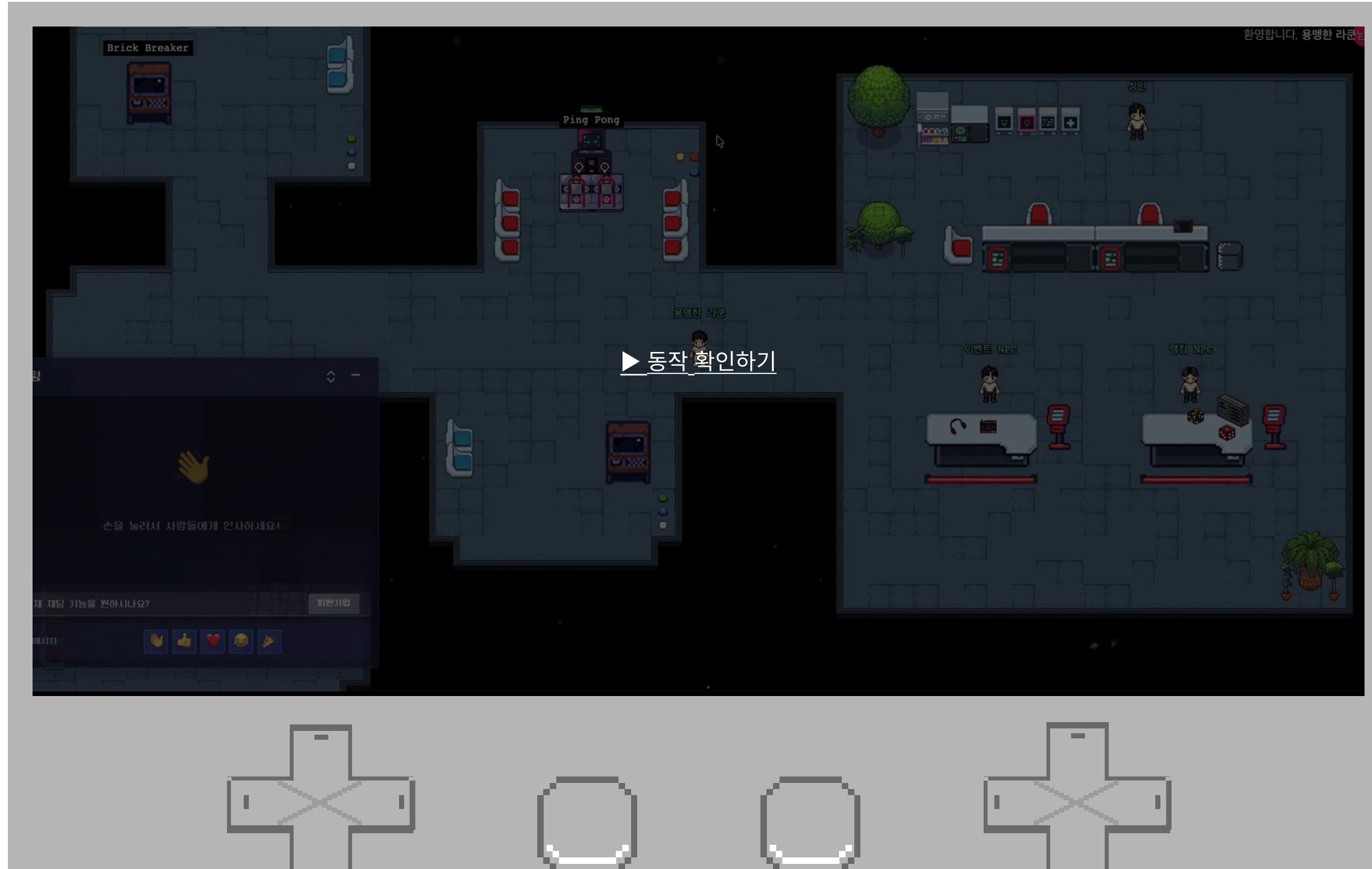
맡은 역할

담당 기능 및 책임 범위

항목	컴포넌트명	역할	비고
맵 기반 상호작용 (E키 진입)	MainScene.ts InteractionManager.ts 외 다수	- 맵 오브젝트(gameObject)에서 게임기 파싱 - 근접 게임기 탐지 - E 입력 감지 후 해당 게임 씬 전환	맵 오브젝트에 gameId 속성이 있어야 동작 (관련 파일: ArcadeMachineManager.ts)
캐릭터 선택창/아케이드 매니저 리팩토링	ArcadeMachineManager.ts CustomizationPanel.tsx 외 다수	- 캐릭터 선택 로직 흐름/컴포넌트로 분리 - 아케이드 매니저를 Base 상속 구조로 정리	이전 버전 백업 파일 존재 (관련 파일: ArcadeMachineManager.backup.ts)
오목 싱글 플레이 + GPT AI 연동	OmokScene.ts GptManager.ts 외 다수	- 싱글 모드에서 AI 턴 실행 - GPT 프롬프트 생성/호출 - 응답 파싱 후 착수	GPT 실패 시 로컬 폴백(위협/중앙 가중 랜덤) 있음 (관련 파일: OmokAIManager.ts)
오목 온라인(멀티) 구현 테스트	OmokScene.ts OmokRoomManager.ts 외 다수	- 온라인 메뉴/빠른매칭/방목록/수 송수신/ - 역할 할당/게임시작 처리	수동 테스트 흔적(로그/테스트 진입키) 존재 (관련 파일: MaiinScene.ts)
다중 탭 동시 접속 및 온라인 진입 검증	server.js validation.ts 외 다수	- 탭마다 별도 socket 접속/입장 처리 - 서버에서 socket 단위 플레이어 관리	중복 입장 체크가 socketId 기준이라 동일 계정 다중 탭은 구조적으로 허용 가능
멀티 공통 로직 DB 연동 테스트/데이터 유입 확인	RoomManager.ts gameResultService.ts 외 다수	방 생성/빠른매칭/게임종료 결과를 API 통해 Supabase(multi_rooms, 결과/통계 테이블)에 저장	

02. KTC - DANCADE

– 구현 기능 설명 (1)



맵 기반 상호작용 + 게임 진입

플레이어가 맵을 탐색하며 오브젝트와 상호작용하고, E 키 입력만으로 자연스럽게 게임 씬으로 진입하도록 핵심 흐름을 설계·구현했습니다.

① 근접 상호작용 시스템

- 맵 오브젝트 레이어 기반으로 상호작용 가능한 게임기 데이터를 파싱
- 플레이어-오브젝트 거리 계산으로 가장 가까운 대상만 하이라이트 및 안내 문구 노출
- E 키 입력 이벤트를 통해 단일 인터랙션 액션으로 진입 동작 처리

② 씬 전환 및 상태 연결

- 상호작용 시점에 캐릭터 상태(커스터마이징/유저 정보)를 저장해 씬 전환 간 데이터 유실 방지
- 메인 씬 → 게임 씬 전환 로직을 공통 흐름으로 구성해 다른 미니게임 확장 시 재사용 가능하게 설계



오목 싱글 플레이 (GPT AI 연동)

오목 규칙 기반의 싱글 플레이를 구현하고,
GPT 기반 AI 의사결정과 로컬 폴백 로직을 결합해
안정적인 AI 대전 흐름을 만들었습니다.

① 오목 코어 게임 로직 구현

- 15×15 보드 상태, 턴 전환, 착수/승리 판정, 금수(3-3/4-4/장목) 규칙 적용
- 입력 가능 조건과 게임 진행 상태를 분리 관리해 UI/로직 간 충돌 최소화
- 게임 종료 시 결과 처리 및 후속 액션(재시작/모드 선택)까지 단일 흐름으로 연결

② GPT AI 연동 및 안정성 보강

- 현재 보드/위협 좌표를 프롬프트로 구성해 AI 착수 좌표(JSON) 요청
- GPT 응답 파싱 실패·무효 수 대응을 위해 위협 우선/중앙 가중치 랜덤 폴백 로직 구현

02. KTC - DANCADE

— 구현 기능 설명 (3)



오목 온라인 모드

실시간 소켓 통신 기반으로 오목 멀티플레이를 구현하고,
방/매칭/게임 진행/종료까지 온라인 플레이 전 과정을 검증했습니다.

① 방/매칭 및 진입 흐름

- 빠른 매칭, 방 생성/입장/목록 조회, 비공개 방 비밀번호 검증 로직 구현
- 플레이어 역할(흑/백) 할당과 게임 시작 이벤트를 연동해 온라인 진입 절차 자동화
- 공통 룸 매니저 구조를 기반으로 게임별 특화 로직만 분리해 확장성 확보

② 실시간 동기화 및 게임 종료 처리

- 착수 이벤트 송수신, 상대 수 반영, 턴 검증으로 양측 보드 상태 동기화
- 게임오버 시나리오 처리 및 종료 UI 연동
- 방 정보·결과 데이터를 DB와 연동해 온라인 세션 데이터 유입까지 확인

02. KTC - DANCADE

— 결과 및 회고

결과

① 핵심 게임 루프 구현

- 맵 기반 상호작용(E 키 입력)을 통한 게임 진입, 캐릭터 선택 및 맵 노출 등 핵심 게임 흐름을 구현

② 싱글 모드 + AI 연동

- 오목 게임 싱글 플레이 구현 및 GPT AI 연동을 통해 게임 로직과 외부 API 연동 경험을 쌓음

③ 실시간 진입 검증

- 다중 탭 동시 접속 테스트를 통해 실시간 멀티 플레이 모드 진입을 검증

④ 확장형 멀티 구조 확보

- 멀티 플레이 공통 로직을 분리하고 DB 연동을 확인하여, 향후 다른 게임으로 확장 가능한 구조를 마련

아쉬운 점 및 개선 방향

① 초기 기술 부채 누적

- 팀원 전원이 Phaser 및 게임 개발 경험이 없는 상태에서 프로젝트를 시작했고, 짧은 기간 내 기능 구현을 우선하다 보니 LLM 기반 바이브 코딩에 의존한 부분이 많아 초기 코드에 기술 부채가 빠르게 쌓인 점이 아쉬움으로 남음

② 구조보다 기능 우선의 비용

- 초기 단계에서 씬 구조, 매니저 책임 범위, 공통 로직 분리 기준을 명확히 정의한 뒤 구현을 시작했더라면 리팩토링 비용을 줄일 수 있었을 것이라 판단

③ 선설계의 중요성

- 리팩토링은 나중에 한 번에 하는 작업이 아니라, 구조를 이해해 가는 과정에서 반복적으로 수행해야 하는 작업임을 배움

⑤ 최소 설계 후 개발 및 점진적 구조 점검

- 향후 유사 프로젝트에서는:
 - 핵심 도메인(게임 흐름, 상태 관리, 통신 구조)에 대한 최소한의 설계 후 구현
 - 기능 완성 이후가 아닌, 단위 기능 완성 시점마다 구조 점검을 병행할 계획

배운 점

① 게임 구조 설계의 본질

- 게임 개발 환경에서는 UI 개발과 달리 상태, 이벤트, 시간 흐름이 복합적으로 얹혀 있어 구조 설계의 중요성이 훨씬 크다는 것을 체감

② 생산성과 부채의 트레이드오프

- LLM을 활용한 빠른 구현은 초기 생산성을 높여주지만, 설계 없이 사용하면 기술 부채로 직결될 수 있다는 한계를 명확히 경험함

③ 리팩토링의 상시성

- 리팩토링은 나중에 한 번에 하는 작업이 아니라, 구조를 이해해 가는 과정에서 반복적으로 수행해야 하는 작업임을 배움

④ 유지보수성의 핵심 원칙

프론트엔드 개발에서도:

- 타입 안정성(TypeScript)
- 책임 분리(매니저/핸들러 구조)
- 공통 로직 추상화

→ 실제 유지보수성과 직결된다는 점을 실감함

03. KTC - POPCON

— 프로젝트 소개

프로젝트 개요

프로젝트 한 줄 요약

인기 팝업스토어의 입장 예약을 공정하고 안정적으로 처리하면서,
초과 수요를 합법적이고 투명한 방식으로 수익화하는
Two-Track(추첨/경매) 기반 팝업 전용 플랫폼

링크

[GitHub Repository](#)

작업 기간

2026. 01. 14. - 진행중

팀 구성

- 기획/디자인: 프로덕트 매니지먼트, 프로덕트 디자이너
- 개발: 백엔드, 풀스택, 프론트엔드
- 생성형 AI
- 클라우드/보안: 클라우드 네이티브, 인프라, 사이버 보안

역할과 책임

- 프론트엔드 개발
- 프론트엔드 작업 문서화, GitHub 레포지토리 및 이슈 관리

맡은 역할

담당 기능 및 책임 범위

① 공통 UI 컴포넌트 설계 및 구현

- 버튼, 입력폼, 모달 등 공통 UI 컴포넌트 설계 및 구현
- 다른 프론트엔드 개발자와 역할 분담하여 컴포넌트 단위로 개발 진행
- /sample 경로에 예시 페이지를 구성해 사용 예시 제공

② 공통 컴포넌트 작업 현황 및 사용 가이드 문서화

- 컴포넌트별 담당자, 작업 범위, 시작/종료일 정리
- props 및 사용 시 주의사항을 포함한 사용 가이드 작성

③ MSW(Mock Service Worker) 기반 모킹 서버 구축

- API 명세 확정 전 프론트엔드 개발을 위한 모킹 환경 구성
- 실제 API 연동 전 UI 및 인터랙션 검증에 활용

협업 구조 설계 및 개발 환경 구성

고민 및 설계 방향

- 공통 컴포넌트의 분리 기준과 관리 방식을 정의해 유지보수성을 고려
- GitHub PR 및 이슈 단위 작업 체계를 도입해 실무에 가까운 협업 방식 적용
- 컴포넌트별 담당자와 작업 범위를 명확히 정의

현재 진행 상태

- 공통 컴포넌트 작업 진행 중이며 Storybook 도입 병행
- 로그인/회원가입 플로우 공동 설계 예정
- 백엔드 API 준비 이전 단계에서 MSW 기반 Mock 환경 세팅 완료

사용 기술 스택

- Frontend: Next.js, React, TypeScript
- UI: Tailwind CSS, Storybook, SVGR
- Data/Auth: MSW(Mock API), PortOne Browser SDK, REST API
- Libraries: clsx, tailwind-merge

03. KTC - POPCON

— 설계 및 기여 설명 (1)

공통 UI 컴포넌트 설계 및 구현

공통 요소를 재사용 가능한 구조로 설계·구현하고, 팀원과 역할을 분담해 병렬 개발이 가능하도록 작업 기반을 만들었습니다.

- Modal, Radius, Shape 등 반복되는 UI를 공통 컴포넌트로 분리하여 디자인 시스템에 맞는 일관된 화면 구조 유지
- 상태 기반 설계로 기능 확장에 유연한 구조 구현
- /sample 경로에 예시 페이지를 구성해 실제 사용 예시와 조합 방식 빠른 확인 가능

Avatar

사용자를 시각적으로 나타내는 아바타 컴포넌트입니다.

기본 아바타

아이콘

사이즈	크기
XS	20x20
SM	24x24
MD	32x32
LG	40x40
XL	48x48
_2XL	72x72
_3XL	88x88

이미지

사이즈	크기
XS	20x20
SM	24x24
MD	32x32
LG	40x40
XL	48x48
_2XL	72x72
_3XL	88x88

사용 방법

```
import { Avatar } from '@/components/common/CommonAvatar';
import { AvatarEditable } from '@/components/common/CommonAvatarEditable';

// 1. 기본 아이콘 아바타
<Avatar size="MD" />

// 2. 커스텀 아이콘 아바타
<Avatar
  icon={{ name: 'PersonFill', size: 20 }}
  size="MD"
  className="text-white"
/>

// 3. 이미지 아바타
<Avatar
  src="/images/user.png"
  size="LG"
  alt="사용자 이름"
/>

// 4. 편집 가능한 아바타
<AvatarEditable
  src="/images/user.png"
  size="_2XL"
  onEdit={() => {
    // 편집 로직
  }}
/>
```

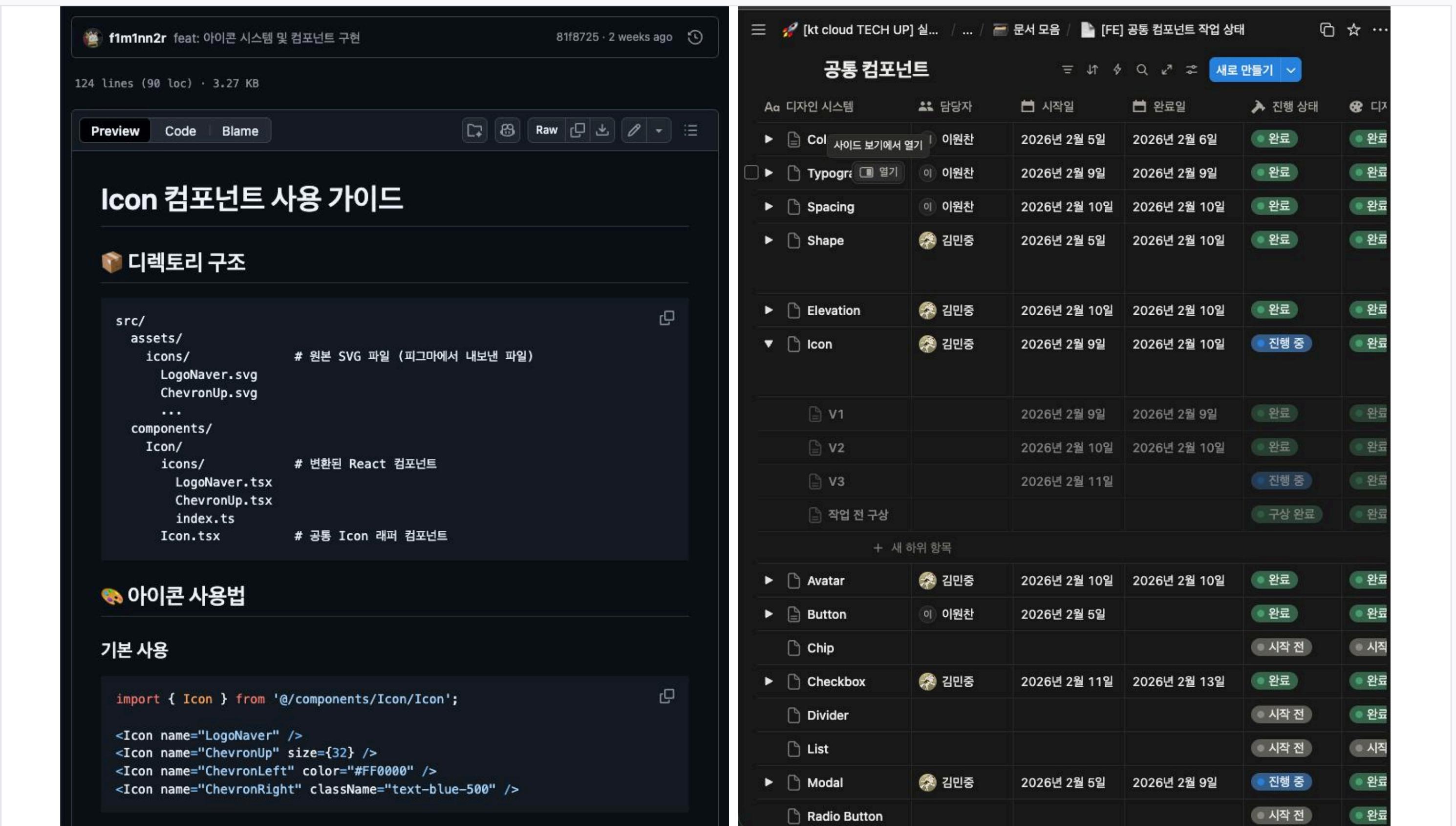
03. KTC - POPCON

— 설계 및 기여 설명 (2)

공통 컴포넌트 작업 현황 및 사용 가이드 문서화

컴포넌트 진행 현황과 사용법을 체계화하여 협업 효율을 향상시켰습니다.

- 노션을 활용해 컴포넌트별 담당자, 작업 범위, 시작일/종료일을 정리해 진행 상황 관리
 - props, 사용 예시, 주의사항을 포함한 가이드 MD 문서 작성



MSW 모킹 서버 구축

API 명세 확정 이전에도 프론트엔드 개발과 검증을 진행할 수 있도록 모킹 서버를 구축했습니다.

- 백엔드 API 명세서를 기반으로 MSW 핸들러를 구성하여 개발 단계에서 테스트 응답 환경 구축
- 테스트 페이지를 제작해 버튼 클릭 시 응답 데이터를 <code> 영역에 출력함으로써 상태별 응답 검증
- 백엔드 개발 일정과 독립적인 개발을 가능하게 하여 작업 공백 최소화

MSW 인증 테스트

신규 회원 테스트 기존 회원 테스트 미성년자 애러 테스트

API 응답 결과:

```
{
  "code": "SUCCESS",
  "message": "본인인증이 완료되었습니다. 약관에 동의해주세요.",
  "data": {
    "isNewUser": true,
    "registerToken": "eyJhbGciOiJIUzI1NiIsInR5cCI6IkpXVCJ9.eyJ0eXAiOiicmVna
    "nextStep": "TERMS",
    "expiresAt": "2026-02-23T04:18:29.563Z"
  }
}
```

04. 홈런 초등 - 한눈에 보기 서비스

— 프로젝트 소개

프로젝트 개요

프로젝트 한 줄 요약

교육 콘텐츠를 학습 태그·학년·과목 기준으로
실시간 필터링하는 검색 시스템 페이지

링크

[실서비스 페이지](#)

작업 기간

2025. 07 - 2025. 08 [1개월 소요]

역할과 책임

- 웹 퍼블리싱 및 프론트엔드 인터랙션 구현

사용 기술 스택

- Frontend: JavaScript, jQuery, HTML5, CSS3
- UI: Slick Slider
- Data: JSON API 통신, 실시간 데이터 필터링

맡은 역할

담당 기능 및 책임 범위

- 필터 기반 학습 콘텐츠 렌더링 시스템 구현
- 개인화 테스트 결과 연동한 맞춤형 UI 개발

프리뷰

한눈에 보기.

초등 공부, 어떻게 시작해야 할지 고민될 때

홈런의 모든 학습 콘텐츠를 한눈에 살펴보세요.

인기 학습 콘텐츠 TOP 5



04. 홈런 초등 - 한눈에 보기 서비스

– 구조 설계



04. 홈런 초등 - 한눈에 보기 서비스

— 구현 기능 설명 (1)

총 55개의 학습 콘텐츠를 발견했어요

수와 연산 코니월드 수행평가 과학

실험의달인 영어 수학 방학사회

학습 과목 선택 국어 수학 영어 사회 과학 학교공부 특별학습 에듀게임 my홈런

총 0개의 학습 콘텐츠를 발견했어요

발견된 학습 콘텐츠가 없습니다.
다른 콘텐츠로 변경해보세요.

필터 기반 동적 콘텐츠 렌더링 구현

사용자 필터 선택에 따라 서버와 실시간으로 데이터를 통신하고, 조건에 맞는 콘텐츠를 동적으로 렌더링하는 기능을 구현했습니다.

① 실시간 데이터 통신

- 사용자가 필터를 변경하면 서버에 새로운 조건으로 데이터 요청

② 동적 콘텐츠 렌더링

- 필터 조건이 바뀔 때마다 새로운 콘텐츠 목록이 화면에 표시됨
- 콘텐츠 개수를 실시간으로 계산하여 화면 상단에 표시
- 각 콘텐츠마다 고유 ID를 부여해 클릭 시 ID 값과 동일한 상세 정보 팝업 형태로 표시

③ 예외 상황 처리

- 검색 결과가 없을 때 안내 메시지 표시
- 빈 화면 대신 "다른 콘텐츠를 발견해보세요." 유도 메시지

04. 홈런 초등 - 한눈에 보기 서비스

— 구현 기능 설명 (2)

The screenshot displays two main views of the service. On the left, a summary page shows a user profile with 392 coins, a timeline of recent activity, and a sidebar for '학습 동기 부여' (Learning Motivation) featuring '코니월드' (ConeWorld). On the right, a detailed content page for '코니월드' shows a slide with three hashtags: '#게임처럼 재밌게', '#초등입학준비', and '#중등 준비'. Below the slide, there's a section titled '학습 동기 부여' with the heading '코니월드'. A horizontal navigation bar at the bottom includes tabs for '예비초', '예비중', '초1-초6', 'MY홈런', and '#자기주도 시스템'. The right side also contains a '콘텐츠 소개' (Content Introduction) section with text about the service.

콘텐츠 상세 팝업 및 미디어 제어 기능 구현

콘텐츠 클릭 시 상세 정보를 팝업 형태로 노출하고, 이미지·비디오 슬라이더와 재생 상태를 제어하여 사용자 경험을 최적화했습니다.

① 미디어 슬라이더 구성

- 콘텐츠별 동영상 포함 여부에 따른 슬라이더 자동 구성
- 동영상과 이미지를 하나의 슬라이더로 통합 표시

② 비디오 제어

- 비디오 재생 중에는 슬라이더 자동 넘김 기능 일시정지
- 슬라이드가 변경되면 모든 비디오를 자동으로 정지하고 처음으로 되돌림
- 사용자가 비디오에 집중할 수 있도록 방해 요소 제거

③ 효율적인 DOM 조작

- 여러 DOM 업데이트를 한 번에 처리하여 화면 깜빡임 최소화
- 텍스트와 태그 필드를 분리하여 각각 최적화된 방식으로 처리

④ 사용자 경험 최적화

- 팝업창이 오픈 돼있을 경우 백그라운드 슬라이더를 자동으로 정지시켜 성능 최적화

05. 홈런 중등 - 일부 리뉴얼

— 프로젝트 소개

프로젝트 개요

프로젝트 한 줄 요약

홈런 중등 웹사이트의 전체 네비게이션을 재설계해,
동적 인터랙션과 웹 접근성을 동시에 개선한
사용자 경험 중심 프로젝트

링크

실서비스 페이지

작업 기간

2025. 06 [2주 소요]

역할과 책임

- 웹 퍼블리싱
- 사이트 전반 UI 구조 개선 및 인터랙션 구현

사용 기술 스택

- Frontend: JavaScript, jQuery, HTML5, CSS3
- UI: Slick Slider, Body-scroll-lock

맡은 역할

담당 기능 및 책임 범위

- 전체 사이트 네비게이션 시스템 설계 및 구현
- 복잡한 다중 depth 메뉴 구조와 반응형 인터랙션 처리
- 레거시 마크업 구조 개선 및 웹 접근성 표준 적용
- 신규 페이지(무료체험 신청) UI 및 인터랙션 구현

프리뷰

vLearn	홈런 중등	학습 콘텐츠	1등급 내신완성	전과목 무제한 수강	학습자료실	고객센터
	홈런 중등 소개	EBS 특별관	내신학습	무료체험신청	학습자료	공지사항
	학습기 소개	미라클 7일	영어전문관		수행평가	자주 묻는
	학습관리 시스템	하루 5분	수학전문관		에듀테크	1:1 문의
	홈런 마스터링	특별학습			학습동영상	원격 지원
		고1내신			홈런창작관	홈런좋은
						전용 학습

무료체험신청.

130만 명 이상이 선택한 홈런 무료체험으로
아이의 학습을 먼저 경험해보세요!

학부모 이름 *

학부모 성함 입력

05. 홈런 중등 - 일부 리뉴얼

— 문제점 개선 & 결과 (1)

서브메뉴 추가 시 반복되던 수동 높이 계산과 이중 HTML 구조 문제를 개선하기 위해, 동적 높이 계산 시스템과 반응형 통합 구조를 구현했습니다.

문제 파악 및 분석

해결 방안 고안

정량적 성과

개발 효율성 저하

서브메뉴 추가/변경 시 CSS 높이값을 매번
수동 계산 및 수정

동적 높이 계산 시스템 구축

- JavaScript로 서브메뉴 개수 감지하여 높이 자동 계산
- 각 서브메뉴 높이를 순회하며 최대값 적용

중복 코드 관리 부담

PC용/모바일용 메뉴 HTML 구조 분리로 이중 관리



반응형 통합 메뉴 구조 설계

- 하나의 HTML 구조에서 CSS/JS로 기기별 스타일 분기
- breakpoint 기반 자동 전환 로직 구현

- 메뉴 수정 작업 시간 약 80% 단축
(수동 계산 → 자동 적용)

- HTML 코드량 약 40% 감소 (PC/모바일 통합)

05. 홈런 중등 - 일부 리뉴얼

— 문제점 개선 & 결과 (2)

비시맨틱 구조와 추상적 클래스 네이밍 문제를 개선하기 위해 HTML5 시맨틱 태그와 접근성 속성을 적용하여 코드 품질과 유지보수성을 향상시켰습니다.

문제 파악 및 분석

비시맨틱 마크업 구조

div 태그 남발로 문서 구조 의미 전달 불가

코드 품질 저하

- 추상적 클래스명(sC1, sc2)으로 유지보수 어려움
- 접근성 속성 누락으로 웹 표준 미준수

해결 방안 고안

HTML5 시맨틱 태그로 전면 재구성

section, header, figure 등 의미있는 요소 적용

반응형 통합 메뉴 구조 설계

- aria-label, role 속성 체계적 적용
- 기능 중심의 명확한 클래스명 도입

정량적 성과

- div 태그 사용률 약 70% 감소 (의미있는 태그로 대체)

- 접근성 속성 0개 15개 섹션에 aria 속성 적용

- 클래스명 가독성 향상으로 코드 리뷰 시간 단축

05. 홈런 중등 - 일부 리뉴얼

— 구현 기능 설명 (1)

GNB 동적 높이 계산 및 반응형 구조 통합 개선

서브메뉴 구조를 자동 계산 방식으로 개선하고, 반응형 통합 구조를 적용해 유지보수성과 사용자 편의성을 강화했습니다.

① 서브 메뉴 높이 자동 계산

- 서브메뉴 개수에 따라 배경 영역 높이를 동적으로 계산하도록 구현
- 각 서브메뉴 높이를 순회하여 최대값을 적용하는 방식으로
레이아웃 안정성 확보
→ 메뉴 추가/변경 시 수동 CSS 수정 작업 제거

Home Learn 중등	홈런 중등	학습 콘텐츠	1등급 내신완성	전과목 무제한 수강	학습자료실	고객센터
	홈런 중등 소개	EBS 특별관	내신학습	무료체험신청	학습자료	공지사항
	학습기 소개	미라클 7일	영어전문관		수행평가	자주 묻는 질문
EBS 교재 구매	학습관리 시스템	하루 5분	수학전문관		에듀테크	1:1 문의하기
		홈런 마스터링	특별학습		학습동영상	원격 지원 상담
			고1내신		홈런창작관	홈런좋은부모 앱
						전용 학습기 매뉴얼

② 현재 페이지 자동 활성화 처리

- URL 경로를 분석해 현재 페이지에 해당하는 메뉴에 active 상태 자동 적용
- hash 값(#aiAnchor 등)까지 고려한 정밀 경로 매칭 로직 구현
→ 사용자 위치 인지성 향상

③ 스크롤 고정 메뉴

- 스크롤 시 헤더를 상단에 고정하여 사용자 편의성 향상
- PC 환경에서만 동작하도록 조건 분기 처리
→ 콘텐츠 탐색 편의성 개선

130만 명 이상이 선택한 홈런 무료체험 으로 아이의 학습을 먼저 경험해보세요! ⓘ	로그인 X
홈런 중등	학습 콘텐츠
홈런 중등 소개	EBS 특별관
학습기 소개	미라클 7일
학습관리 시스템	하루 5분
	홈런 마스터링
1등급 내신완성	전과목 무제한 수강
내신학습	
수행평가	자주 묻는 질문
에듀테크	1:1 문의하기
학습동영상	원격 지원 상담
홈런창작관	홈런좋은부모 앱
	전용 학습기 매뉴얼
뉴스룸	↗
아이스크림 홈런의 패밀리채널을 만나보세요!	

05. 홈런 중등 - 일부 리뉴얼

– 구현 기능 설명 (2)

시맨틱 마크업 및 접근성 구조 개선

비시멘틱 구조를 HTML5 기반 시맨틱 마크업으로 재구성하고, 접근성 속성을 체계적으로 적용해 웹 표준을 준수하는 구조로 개선했습니다.

① 시맨틱 마크업 구조 개편

- div 중심의 비구조적 마크업을 section, header, figure 등 의미 기반 태그로 재구성
→ SEO 및 접근성 기반 강화

② 접근성 준수 및 보완

- aria-label, role 속성을 기능에 맞게 체계적으로 적용
- 스크린 리더 대응을 위한 visually-hidden 클래스 도입
→ 키보드 및 보조기기 사용자 접근성 개선

③ 프로젝트 환경 통합

- 초등 프로젝트 기반 코드 구조를 중등 프로젝트 환경에 맞게 재구성
- 프로젝트 환경 차이로 인한 의존성 및 스타일 충돌 문제 해결

The screenshot displays the Homer Master website's homepage and a detailed view of its 'Math Tutoring' section. The homepage features a large banner with the text '홈런 매스터링' (Homer Master) and 'MATH + TUTORING'. It includes a circular badge for '전국 토익 시험' (National TOEIC Test), a video player showing a tutor, and a math problem diagram involving a circle and a triangle. Below the banner are two buttons: '홈런 회원이라면?' (If you are a Homer member?) and '아직 홈런 회원이 아니라면?' (If you are not a Homer member?). A central call-to-action button says '홈런 학습 신청하기' (Apply for Homer learning). The detailed view shows a math problem: '문제: 반지름의 길이가 3cm인 원에서 한弦과 내접 수선의 절률이 1:1인 할 데, 그의 길이를 구하시오.' (Problem: Given a circle with a radius of 3cm, find the length of a chord that is tangent to a inscribed angle with a ratio of 1:1). To the right, there is a section titled '03 홈런 매스터링 회원 단독 수학 특별 콘텐츠' (Homer Master Member Exclusive Math Special Content) which highlights '수학 전문 집필진의 심혈을 기울인 고퀄리티 문항' (High-quality math questions from professional writers). It also shows icons for '초등' (Elementary) and '중등' (Middle School) levels, each with a brief description: '필수, 응용, 도전! 다양한 난이도의 문항 제공' (Providing various difficulty level questions from basic to challenge) and '완벽 시험대비! 내신 만점을 위한 최다번출문제 제공' (Providing the most frequently asked exam questions for perfect exam preparation). At the bottom, there is a section titled 'Point FOUR' with the heading '2명의 전문 선생님이 함께하는 수학 학습 맞춤 컨설팅' (Two professional teachers providing customized math learning consulting) and a description of '수학 티칭 & 학습 코칭이 결합된 수학 학습 종합 관리' (Comprehensive management of integrated math teaching and learning). It shows icons for '수학 선생님' (Math Teacher) and '관리 선생님' (Teacher Manager).

05. 홈런 중등 - 일부 리뉴얼

— 구현 기능 설명 (3)

무료체험 신청 페이지 신규 제작

학년 선택, 개인정보 동의 처리, FAQ 아코디언 기능을 포함한 사용자 중심 인터랙션 로직을 설계·구현했습니다.

① 다단계 학년 선택

- 학년 그룹에 따라 선택 옵션이 동적으로 변경되도록 구현
- 사용자 선택에 맞는 학년별 세부 옵션 노출

② 개인정보 동의 상태 동기화

- “모두 동의” 선택 시 개별 항목 자동 체크 처리
- 개별 항목 해제 시 전체 동의 상태 자동 해제
→ 체크박스 상태 간 양방향 동기화 로직 구현

③ FAQ 아코디언 인터랙션

- 질문 클릭 시 해당 답변 영역 토글 처리
- CSS 트랜지션을 활용한 부드러운 애니메이션 적용
→ 정보 탐색 가독성 및 UX 개선

The screenshot shows the 'Free Trial Application' page. At the top, there's a promotional message: '130만 명 이상이 선택한 홈런 무료체험으로 아이의 학습을 먼저 경험해보세요!' Below this, there are fields for '학부모 이름*' (Parent Name*) and '휴대폰 번호*' (Mobile Number*). A note says '* 휴대폰 번호로 인증번호가 발송됩니다.' (An authentication code will be sent to your mobile phone number). There's a '인증' (Auth) button. Underneath, there's a '자녀 학년 선택*' (Child Grade Selection) section with tabs for '초등' (Elementary School), '중등' (Middle School), and '유치원' (Preschool). The '중등' tab is selected, showing '중1', '중2', and '중3' options. A note below says '체험 기간 10일 동안 모든 콘텐츠를 자유롭게 이용해보세요!'. Below this, there's a '개인정보동의*' (Personal Information Consent*) section with a checked checkbox for '개인정보 수집 및 이용에 모두 동의' (Consent to the collection and use of all personal information) and two unchecked checkboxes for '(필수) 개인정보 수집 및 이용동의' (Required: Consent to the collection and use of personal information) and '(필수) 학습서비스 제공에 대한 동의' (Required: Consent for service provision). At the bottom, there's a large blue '무료체험 신청' (Apply for Free Trial) button. Below the button, there's a '이용안내' (Usage Instructions) section with a note: '• 무료체험은 1회만 진행 가능합니다.
• 미취학 학부모님께는 '리틀홈런', 초등 학부모님께는 '아이스크림 홈런'에서 안내드립니다.' To the right of the main form, there's a sidebar titled '무료체험 혜택' (Benefits of Free Trial) featuring six icons: '중등 1학년 전학년, 전과목 무제한 수강' (Unlimited study for all subjects from 1st year to 3rd year), '학습 심리상태 심층분석 9종 위캐닝 종합 학습검사' (9 types of learning analysis using the Wicanning method), '학습 유해요소 원격 차단 홈런북 제공' (Provide Home Run Book to block harmful factors), '홈페이지 비용 제공 무료 배송/반납' (Free shipping and return), '홈페이지 내 학습자료 무한 다운로드' (Infinite download of learning materials), and '맞춤 학습 분석 서비스 홈런좋은부모 앱' (Home Run Good Parent App).

06. 뉴스룸 - 리뉴얼/고도화

— 프로젝트 소개

프로젝트 개요

프로젝트 한 줄 요약

복잡해진 뉴스룸 구조를 데이터 중심으로 재설계하고,
공통 기능 통합과 UX 자동화를 통해 유지보수성과 사용자
경험을 개선한 리뉴얼 프로젝트

링크

실서비스 페이지

작업 기간

2025. 02 - 2025. 04 [2개월 소요]

역할과 책임

- 웹 퍼블리싱 및 프론트엔드 기능 개선 전반 담당

사용 기술 스택

- Frontend: JavaScript, jQuery, CSS3
- UI: Slick Slider

맡은 역할

담당 기능 및 책임 범위

- 뉴스룸 메인/리스트/상세 페이지 공통 구조 리팩토링
- 페이지별로 중복 구현된 공유 기능 통합 시스템 설계 및 구현
- 카테고리별 뉴스 렌더링 로직을 동적 데이터 맵핑 구조로 개선
- 썸네일 유무, 해시태그 개수 등에 따른 적응형 레이아웃 UX 구현
- 검색 결과 문구의 한국어 조사 자동 처리 로직 자발적 개발

프리뷰

학습정보

view more >

초등 2025.08.14

수학도 문해력이 중요합니다 - 수학 문해력 향상 방법

#수학문해력 #수학사고력 #자기주도학습 ... #수학공부...

수학도 문해력이 중요합니다.

초등 2025.08.14

책 읽기의 완성은 대화에 있습니다 - 사고력을 위한 독서활동 가이드

#책읽기 #독서활동 #독서대화 ... #초등독서

책 읽기의 완성은 대화에 있습니다.

초등 2025.08.14

지금, 2학기를 준비할 골든타임

#자기주도학습 #학습습관 #방학마무리 ... #새학기준비

2학기, 잘 시작하면 끝까지 편합니다.

아이스크림 홈런이 가장 잘하는 것
스스로 공부하는 습관을 만들어주는 것!

자세히 보기

06. 뉴스룸 - 리뉴얼/고도화

— 문제점 개선 & 결과

페이지마다 개별적으로 구현되어 있던 공유 스크립트와 복잡한 뉴스 렌더링 로직을 통합하고 단순화하여, 코드 중복을 제거하고 확장 가능한 구조로 개선했습니다.

문제 파악 및 분석

공유 기능 중복 구현

- 각 페이지마다 개별 공유 스크립트 존재
→ 신규 SNS 추가 시 모든 페이지 수정 필요

해결 방안 고안

통합 공유 시스템 구축

- HTML data 속성으로 메타데이터 전달하여 로직 분리

정량적 성과

- 공유 관련 코드량 약 60% 감소 (중복 함수 1개 통합 함수)

- 메인 페이지 뉴스 렌더링 코드 블록 길이 약 50% 단축

- 신규 카테고리 추가 시 조건문 1줄 추가만으로 완료 가능

뉴스 렌더링 로직 복잡성

- 복잡한 아이콘 표시 로직과 배너 삽입 로직이 뉴스 렌더링과 혼재
- 사용하지 않는 주석 처리된 코드 대량 존재로 가독성 저하



카테고리별 데이터 매팅

- 관리자 페이지에서 직접 게시글을 등록하며 데이터 구조 파악
- 카테고리별 데이터를 하나의 변수에 담아 통일된 반복문으로 처리하는 구조로 개선
- 주석 처리된 불필요 코드 제거 및 조건문 단순화



06. 뉴스룸 - 리뉴얼/고도화

– 구현 기능 설명

The screenshot displays the HomeLearn newsroom interface. It includes a header with navigation links for 기업뉴스, 서비스뉴스, 교육정보, and 학습정보. Below the header, there's a banner for the '2025 올해의 브랜드 대상 스마트러닝 부문 7년 연속 수상' (2025 Best Brand Award in the Smart Learning Category, 7 consecutive years). The main content area is divided into sections: 기업뉴스 (Business News) featuring articles about the award and a 'Home Learning' event; 서비스뉴스 (Service News) featuring articles about channel statistics and a new book; and 교육정보 (Education Information) featuring a 'Child Development Routine' article and a 'Child Development Event' section.

This screenshot shows a search results page for the keyword '초등' (Elementary School). The results indicate 1768 items found. The interface includes a search bar with the term '초등' and an orange '검색' (Search) button. Below the search bar, there are several search result cards, each with a thumbnail image, title, and a brief description.

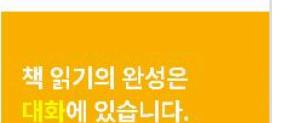
This screenshot shows a search results page for the keyword '초등' (Elementary School). The results indicate 1768 items found. The interface includes a search bar with the term '초등' and an orange '검색' (Search) button. Below the search bar, there are several search result cards, each with a thumbnail image, title, and a brief description.

사용자 경험 개선 및 기능 통합 최적화

사용자 경험을 고려한 세부 기능을 보완하고, 분산된 기능 로직을 통합하여 코드 효율성과 유지보수성을 동시에 개선했습니다.

① 사용자 경험 개선

- 셈네일이 없는 기사에 대해 텍스트 중심 레이아웃으로 자동 전환되도록 조건부 렌더링 구현
- 해시태그 5개 초과 시 말줄임표(•••) 처리로 레이아웃 균형 유지
- 검색 결과 페이지에서 한국어 조사(이/가)를 검색어에 맞게 자동 처리하는 기능 구현
→ “검색어 [이/가] N건 검색되었습니다” 문구를 동적으로 생성



② 코드 효율성 개선

- 신규 프로모션 배너를 footer 영역에서 조건부로 중앙 관리하도록 구조 개선
→ 배너 수정 시 1개 파일만 변경으로 작업 효율성 향상
- 3개 페이지에 분산되어 있던 공유 함수를 1개의 공통 함수로 통합 리팩토링

07. 리틀홈런 - 리뉴얼/고도화

— 프로젝트 소개

프로젝트 개요

프로젝트 한 줄 요약

정적 HTML 기반의 비효율적인 공지사항 관리 구조를
동적 템플릿 시스템으로 전환하고, 사용자 빈 상태 UX와
회원 관련 인터랙션을 개선한 리뉴얼 프로젝트

링크

[실서비스 페이지](#)

작업 기간

2024. 03 - 2024. 06 [3개월 소요]

역할과 책임

- 웹 퍼블리싱
- 프론트엔드 로직 개선 및 유지보수 구조 재설계

사용 기술 스택

- Frontend: JavaScript, jQuery, CSS3
- UI: Slick Slider

맡은 역할

담당 기능 및 책임 범위

- 서버 이전에 따른 기존 코드 구조 분석 및 리팩토링
- 공지사항 관리 기능 전면 개선 (정적 → 동적 구조 전환)
- 관리자 백오피스 부재 환경에서 운영 효율을 높이기 위한 대체 스크립트 설계
- 회원가입 / 회원정보 수정 UI 인터랙션 개선

프리뷰

The screenshot shows the Little Home Learn website's user interface. At the top, there is a navigation bar with links for '리틀홈런', '콘텐츠소개', '리얼후기', and '무료체험'. Below the navigation, there is a yellow banner with the text '리틀홈런' and '놀이처럼 재미있게! 초등 준비까지 편안하게!' followed by an illustration of three cartoon characters. On the left, there is a sidebar titled '마이페이지' containing links for '회원정보 수정', '결제 내역', '학습 현황', '학습 분석', and '회원 탈퇴'. The main content area is titled '기본 정보' and contains fields for '학부모 이름*' (with '인태연' entered), '학부모 아이디*' (with 'ahntaeyon01' entered), '비밀번호*' (with '현재 비밀번호' and '새 비밀번호' fields), and '새 비밀번호 확인' (with a '변경하기' button). At the bottom of the form, there are three small explanatory notes about password requirements.

07. 리틀홈런 - 리뉴얼/고도화

— 문제점 개선 & 결과

공지사항을 개별 HTML 파일로 관리하던 비효율적인 구조를 데이터 기반 템플릿 시스템으로 전환하고, 빈 상태 화면을 개선하여 유지보수성과 사용자 경험을 동시에 향상시켰습니다.

문제 파악 및 분석

공지사항 관리 시스템의 비효율성

관리자 시스템이 없어 공지사항 등록을 위해 직접 파일 생성 필요
→ 공지사항마다 개별 HTML 페이지를 일일이 제작해야 하는 구조

해결 방안 고안

데이터 중심의 공지사항 시스템 구축

- 공지사항 내용을 하나의 배열에 모아서 관리하고, 하나의 HTML 템플릿으로 모든 공지사항 표시
- notice.html?p=1, notice.html?p=2 형태로 같은 페이지에서 다른 내용을 보여주는 방식

정량적 성과

- 공지사항 관리 시간 90% 단축
→ 신규 공지사항 추가 시 HTML 파일 생성 불필요
- 공지사항 템플릿 코드 블록 길이 60% 단축
- 메뉴 관련 중복 코드 80% 감소

사용자 경험 미흡한 빈 상태 처리

신규 가입자나 체험 사용자의 경우 결제 내역이 없는데도
빈 화면만 노출
→ 결제내역 없는 사용자 고려 부족

직관적인 빈 상태 처리

결제 내역이 없을 때 적절한 안내 메시지와 시각적
요소 제공

07. 리틀홈런 - 리뉴얼/고도화

– 구현 기능 설명 (1)

동적 공지사항 템플릿 시스템 구축

JSON 기반 데이터 관리와 URL 파라미터를 활용해 단일 템플릿으로
공지사항을 동적으로 렌더링하는 구조를 설계했습니다.

- notice.js를 활용한 JSON 배열 기반 데이터 관리
- 단일 notice.html 템플릿으로 모든 공지사항 처리
- URL 파라미터(?p=1) 기반 콘텐츠 분기 렌더링 구현
 - 신규 공지사항 추가 시 HTML 파일 생성 없이 데이터만 추가하도록 구조 개선
 - 하나의 템플릿 기반으로 유지보수성 및 디자인 일관성 확보

The screenshot displays the Little Home Learn website's homepage and a detailed view of its announcement system.

Homepage: The top navigation bar includes '리틀홈런', '콘텐츠소개', '리얼후기', and '무료체험'. The main banner features the '리틀홈런' logo and the text '놀이처럼 재미있게! 초등 준비까지 탄탄하게!' Below the banner is a sidebar with '고객센터' (Customer Service) buttons for '공지사항' and 'FAQ'. The main content area shows a table of announcements (공지사항) with columns for NO, 제목 (Title), and 작성일 (Created Date). The table lists three items:

NO	제목	작성일
1	[공지] (주)아이스크림에듀 서비스 통합이용약관 개정 안내	2024.04.05
2	[공지] 리틀홈런 서비스 점검 안내 4/8(월)	2024.03.05
3	[공지] [설 연휴 기간 고객감동센터/배송 휴무일 안내]	2024.03.05

Announcement Detail View: This view shows a single announcement titled '[공지] (주)아이스크림에듀 서비스 통합이용약관 개정 안내'. It includes a QR code, a contact number (1544-0910), and social media links. The bottom of the page contains a footer with company information and legal disclaimers.

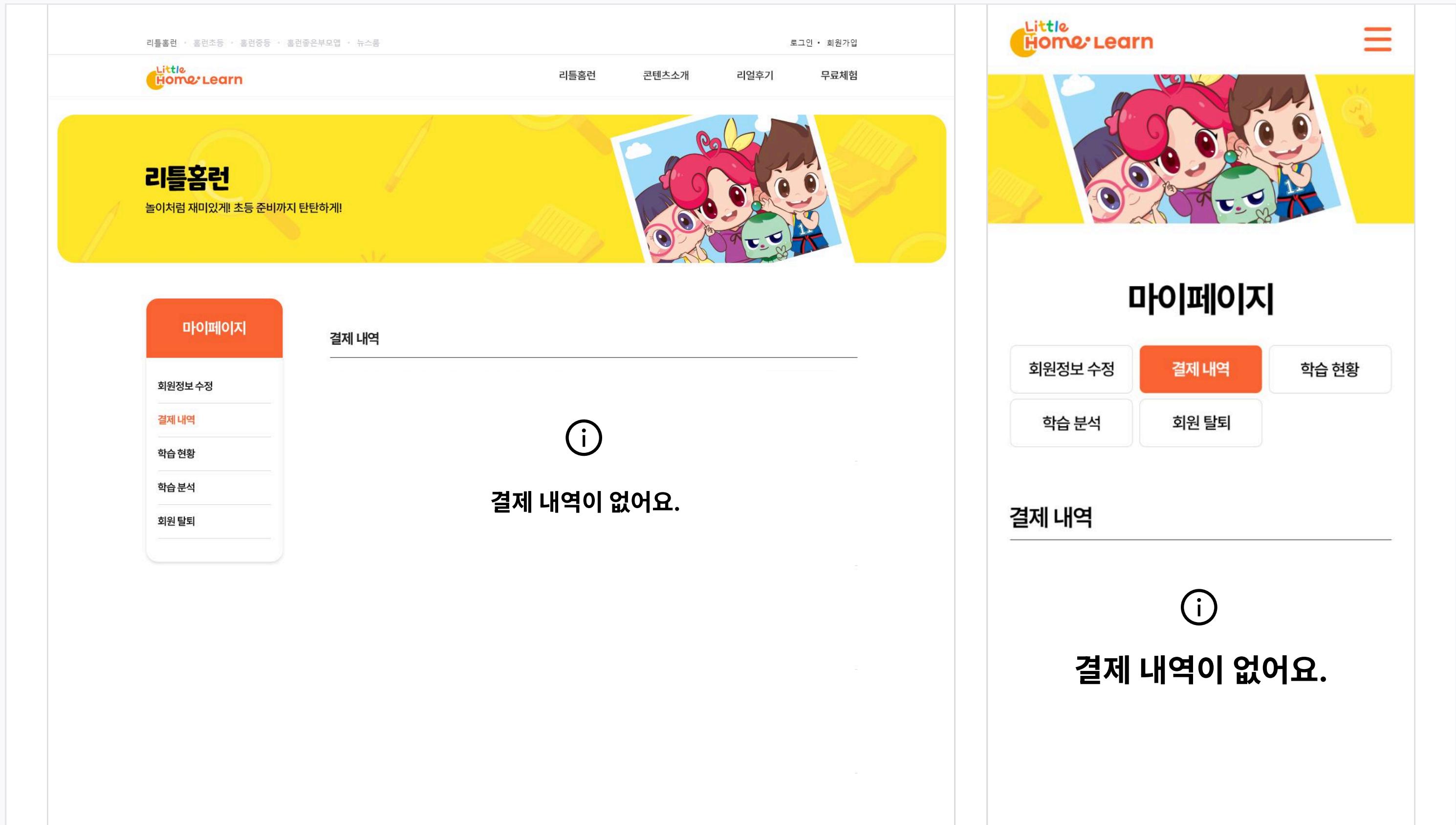
07. 리틀홈런 - 리뉴얼/고도화

– 구현 기능 설명 (2)

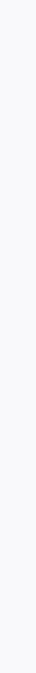
빈 상태(Empty State) 처리 로직 구현

결제 내역이 없는 사용자에게 빈 화면 대신 안내 메시지를 제공하도록 조건부 렌더링 로직을 적용해 사용자 경험을 개선했습니다.

- 조건문을 활용해 결제 데이터 존재 여부에 따라 화면 분기 처리
- 결제 내역이 없을 경우 안내 문구와 시각적 요소를 포함한 전용 UI 노출
- 데이터가 존재할 경우에만 결제 리스트 영역 렌더링
→ 신규 가입자 및 체험 사용자에게 발생하던 빈 화면 문제 해결
→ 사용자 혼란 감소 및 서비스 신뢰도 개선



함께 더 나은 구조와 경험을 만들고 싶습니다.
읽어주셔서 감사합니다.



프론트엔드 직무 지원자
김민중

010-3412-2137

f1minn2r@naver.com