

2강 퍼블리셔는 무슨 일을 하는가?

아마도 웹 퍼블리싱 일을 하지 않는 사람이나 퍼블리셔 업무를 하고 있는 이들은 단순히 시안으로 나온 PSD를 HTML과 CSS로 작성하는 정도로만 생각할지 모르겠습니다. 그러니 마냥 쉬운 줄로만 알고 누구나 금방 할 수 있는 직종이라고 생각을 할 수도 있습니다.

'Why can't we find Front End developers?'라는 글에서는 프론트엔드 개발자에 대해 디자이너와 엔지니어 간의 시각적 언어 확립을 하는 일을 한다고 기재하였지만 저는 조금 다르게 생각합니다.

시각적 언어의 확립은 사실 상 CSS (Cascading Style Sheets)에 적용되는 부분입니다.

기본적으로 웹 퍼블리셔가 다루는 언어는 HTML, CSS, JavaScript입니다. JavaScript가 왜 기본이나 라고 반론을 드는 이들도 있겠지만 이 부분에 대해서는 잠시 미뤄놓도록 하겠습니다.

웹 퍼블리셔가 다루는 이 언어들을 가지고 웹 퍼블리셔가 어떤 일을 해야 하는지 알아보려고 합니다.

1 구조적 언어의 확립

첫째로는 구조적 언어의 확립입니다.

HTML (Hyper Text Markup Language)는 우선 Markup Language입니다. Markup Language라는 것은 태그 (tag)등을 이용하여 문서나 데이터의 구조를 명기하는 언어입니다. (Wiki 참고)

문서를 구조화시키는데 있어 이는 매우 중요한 요소입니다. 어떤 요소 (element)를 사용하느냐 어떤 속성 (attribute)을 사용하느냐는 곧 그 문서가 가지는 구조, 골격을 만들게 됩니다.

구조화가 잘 되어 있을수록 User Agent가 해석하기 좋고 문서가 전달하고자 하는 의미를 정확하게 인지할 수 있으며 이는 곧 접근성이나 SEO (Search Engine Optimization)을 향상시키는 효과 역시 가져다주게 됩니다.

그러나 단지 PSD를 웹 브라우저에서 표현시키는 수준에서 태그를 나열하면 되는 줄 아는 이들이 너무 많습니다.

웹 퍼블리셔의 마크업은 문서의 해석 능력에서부터 시작됩니다.

기획서를 보고, 디자인을 보고 그 문서가 전체적으로 무엇을 전달하고자 하는 문서이고 각 문서의 구성 요소들이 어떤 의미를 가지고 어떤 맥락에서 쓰인 것인지를 해석하고 판단하여 그에 맞도록 문서를 구조화하여 HTML로 markup을 하는 것이 마크업의 기초다라고 하고 싶습니다.

HTML은 대강 눈에 잘 보이게만 만들면 끝이 아닙니다.

2 시각적 언어의 확립

둘째로는 시각적 언어의 확립입니다.

웹 브라우저들에는 기본적으로 HTML elements에 대한 기본 스타일이 존재합니다. 하지만 이는 어디까지나 기본적인 것이고 이는 심미적인 표현을 가미해주지 못합니다. 그렇기 때문에 좀 더 아름답게 보일 수 있도록 시각적 효과를 주어야 할 필요가 있고 이를 위해 CSS (Cascading Style Sheets)라는 언어를 사용하게 됩니다.

웹 표준에서는 문서의 구조와 표현은 분리되어질 것을 권고합니다. 시각적 표현은 분명히 시각적 언어로 수립해 주어야 합니다.

제발 CSS로 처리해야 할 것들을 div나 p 요소 같은 것들로 wrapping해서 불필요한 markup을 만들어내지 맙시다.

3 기능 부여를 위한 언어의 확립

적절히 쓸 용어가 없어 그냥 기능 부여를 위한 언어라고 썼습니다.

어쨌든, 셋째로는 기능 부여를 위한 언어의 확립입니다.

웹 문서에서 Markup과 CSS만으로는 User Interaction을 구현하기에는 부족합니다. 때문에 사용자와의 Interaction을 부여해 줄 수 있는 언어가 필요하고 이것이 JavaScript를 통해 이루어집니다.

앞서 이야기 했던 바와 같이 이것이 왜 웹 퍼블리셔가 해야 할 기본이냐라고 반론을 펼치는 이도 있을 것입니다. 하지만 웹 문서를 놓고 볼 때 HTML, CSS, JavaScript 는 서로 떼 놓고 할 수가 없습니다.

더구나 현재와 같이 진보된 UI가 요구되는 시점에서 JavaScript는 필수적인 부분들입니다.

웹 퍼블리셔는 사용자와 맞닿는 Front-End를 개발하는 사람입니다. 결국 Front-End에 관한 부분들은 모두 이들의 업무 영역에 속한다고 봐야 합니다.

JavaScript로 기능을 부여하는 것 역시 단순하지 않습니다.

웹 브라우저라는 표준화되지 않는 플랫폼 위에서 동작해야 하는 언어이다 보니 지원되는 범위가 다른 브라우저들 혹은 버전 사이에서의 Cross Browsing을 고려해야 합니다. 자칫 최적화를 시켜놓지 않게 되면 사용자에게 엄청 버벅대는 화면을 보여줄 수 있게 되기도 하기 때문에 퍼포먼스까지 고려해야 하기도 합니다.

4 마냥 쉬운 직종?

많은 학원들이 그렇고 많은 업계 사람들이 그렇고 많은 현재 종사하는 이들도 그렇고 이 분야를 진입장벽이 낮고 쉬운 직종으로 치부하는 경향이 많습니다.

물론 다른 프로그래밍 언어에 비해 HTML, CSS, JavaScript가 배우기 쉬운 언어임에는 틀림이 없습니다. 그러나 그것은 언어가 배우기 쉽다는 것이지 이를 활용해서 웹을 만드는 것 자체가 쉽다는 말은 아닐 것입니다.

언어가 쉽다고 전문성이 필요하지 않다라는 얘기 역시 아닙니다. 안타깝게도 쉬운 언어를 다루니 전문성은 높지 않다라는 평가를 내리는 이들도 너무 많고 이 언어들을 다루는 이들조차도 (특히나 HTML, CSS) 눈에 보이는 결과만을 가지고 쉽다고 여기는 것인지 모르겠으나 금방 배울 수 있고 금방 할 수 있는 것으로 여기는 경향이 크다고 느껴집니다.

하지만, 개인적으로 그것은 웹 퍼블리셔의 업무 자체를 제대로 알지 못하고 '결과'만 나오면 된다는 식의 관행으로 인함이 아닌가 싶습니다.

웹 퍼블리셔의 업무는 생각보다 어렵습니다. 물론 그렇다고 앞서 이야기 한 것들을 다 갖추어야만 웹 퍼블리싱을 할 수 있다는 이야기는 아닙니다. 이는 웹 퍼블리셔가 어떤 방향성을 가지고 있어야 하는지에 대한 이야기를 풀어 놓은 것입니다.

다만, 마냥 쉽게 접근해도 괜찮은 그런 분야가 아니라는 것입니다.

웹 퍼블리셔 스스로가 자기 직군에 대한 전문성을 가져야 합니다. 스스로가 우리는 그냥 HTML, CSS로 시안과 똑같이 화면을 구현하는 일이다로 그쳐버린다면 누구도 그 직군에 대해서 전문성을 인정해 줄리가 만무합니다. 스스로 전문성을 가지려고도, 인정하지도 않는 직군을 누가 전문성이 있다고 인정해 주겠느냐는 말입니다.

5 이제 막 웹 퍼블리셔로 취업하려는 분들에게

위 글로 인해 지레 겁부터 먹지 않았으면 좋겠습니다. 앞서 말한 바와 같이 이는 방향성을 말한 것이지 미리 갖추어야 하는 것이 아닙니다.

당장에는 부족할 수 있습니다. 하지만 방향성을 가지고 꾸준히 노력해가며 전문성을 갖추어 가면 되는 일입니다.

다만 이 분야로 오려고 하는 이유가 단순히 남들이 쉽다고 해서, 조금 배우면 금방 취업이 된다고 해서라면 생각을 다시 하시는 것이 좋습니다. 그런 생각을 가진 이들이 많으면 많을수록 떨어지는 것은 몸값입니다.

적어도 이 분야에서 일하기로 마음을 먹고 몸을 담았다면, 이 분야에서의 전문성을 인지하고 전문가적 소양을 키우기 위한 노력을 해 주시기를 바랍니다.

6 디자이너에게 영감을 주는 사이트

디자이너에게 영감을 줄 만한 사이트 모음입니다. 머릿속이 꽉 막혀서 도무지 진도가 나가지 않을 때, 잠시 한숨 돌리며 가볍게 둘러보기 좋습니다.

1) [Mobile] Mobile Patterns

<http://www.mobile-patterns.com/>

모바일 관련 UI를 콘텐츠스 패턴 별로 분류하여 벤치마킹할 수 있는 사이트입니다.

모바일 웹이나 앱의 화면설계 시 참고하면 좋을 만한 데이터가 풍부합니다.

2) [Mobile] U:MOBY

<http://www.umoby.co.kr/>

국내외 다양한 모바일 웹을 소개하는 사이트입니다.

특히 국내 모바일 웹의 경우에는 분야별로 사이트를 모아볼 수 있어 더욱 편리합니다.

3) [RWD] Media Queries

<http://mediaqueri.es/>

다양한 반응형 웹을 한 눈에 볼 수 있는 사이트입니다.

대표적인 스크린 사이즈 별로 사이트를 캡처하여 레이아웃이 어떻게 변화하는지 살펴보기에 매우 편리합니다.

4) [Visual] Behance

<http://www.behance.net/>

전 세계 다양한 분야의 작가들이 자신의 포트폴리오를 공개하고 서로 의견을 공유하는 커뮤니티입니다.

브랜딩, 패션, 건축, 사진, 타이포그래피, UI, UX, 웹디자인 등 각 분야별로 퀄리티 높은 비주얼이 가득합니다. 또한 세분화되어 있는 카테고리 별로 포트폴리오를 모아서 볼 수도 있고, 각종 구인구직 정보들도 제공하고 있습니다.

5) [Visual] Dribbble

<https://dribbble.com/>

Dribbble은 Behance와 마찬가지로 대표적인 디자이너들의 커뮤니티입니다.

다양한 분야의 디자이너들이 자신의 포트폴리오를 공개하여 서로 의견을 공유할 수도 있고, 디자인 관련 구인구직 정보도 얻을 수 있습니다. 특히 Screenshots을 농구의 Shots에 비유하여 사이트명과 내부 메뉴 명에 통일감을 준 것이 인상적입니다. 그리고 Explore 메뉴에 색상 혹은 태그 별로 포트폴리오를 모아서 보는 기능을 적절히 활용하면 매우 편리하게 콘텐츠를 탐색할 수 있습니다.