

1강 웹 퍼블리셔 포트폴리오 어떻게 만들어야 하나?

1 포트폴리오의 목적부터 파악

포트폴리오의 목적은 취업 담당자가 내 능력을 가늠하게 하는 데에 있습니다.
따라서 나 혼자 만족하는 포트폴리오는 실패한 포트폴리오가 될 것입니다.

웹 퍼블리셔 포트폴리오의 목적은 무엇일까요?

웹 퍼블리셔로서 어느 정도의 스킬과 디자인 능력을 가지고 있는가를 보여주는 것이 웹 퍼블리셔 포트폴리오일 것입니다.

2 포트폴리오 설계가 먼저

포트폴리오를 만들기 전에 해야 할 것이 바로 설계입니다.

포트폴리오에서 내가 무엇을 어떻게 보여줄 것인가를 기획하는 것입니다.

웹 퍼블리셔가 포트폴리오로 보여줄 것은 당연히 작업물의 결과 즉, 코드입니다.
내가 무엇을 할 줄 알고, 나의 무엇을 강점으로 내세울지 등을 명확하게 정해야 합니다.

사이트 URL을 만들어서 취업 담당자에게 어필하려고 한다면 포트폴리오 사이트를 준비해야 할 것이고, 단순히 작업 결과물을 파일로 전달하려고 한다면 파일만 준비하면 될 것입니다.

하지만 가급적 포트폴리오 사이트를 만들기를 권합니다.
이유는 포트폴리오 사이트를 통해 좀 더 많은 것들을 일목요연하게 보여줄 수 있기 때문입니다.
채용 담당자의 경우 이메일로 보내진 많은 내용을 확인하는 경우는 거의 없을 것입니다.
또한 문서 파일로 만들어진 것들은 원하는 내용만 찾아보기가 상당히 불편합니다.

반면, 웹을 통해 상대방이 찾고 싶어 하는 내용들을 주 콘텐츠로 잡아 적절한 메뉴화와 링크를 이용한다면 상대방은 손쉽게 나에 대해 알고 싶어 하는 내용을 바로바로 확인할 수 있습니다.
이는 분명히 좋은 효과를 가지고 올 것입니다.

3 포트폴리오 사이트 기획

포트폴리오를 단순 파일로 전달하려고 한다면 이 내용을 볼 필요는 없습니다.

포트폴리오 사이트를 만들어서 포트폴리오를 볼 수 있도록 제공하겠다면, 우선 필요한 것은 사이트 기획입니다.

기획 없이 만들어지는 사이트는 없습니다. 당연히 기획이 필요하고 어떤 식으로 상대방이 내 사이트를 둘러보고 포트폴리오를 찾아 볼 수 있게 만들지를 고민해야 하는 것이 당연합니다.

물론 시간이 오래 걸리는 작업입니다. 하지만, 상대방의 눈을 조금이라도 더 머무르게 하고 싶다면 머물고 싶은 사이트로 만들어야 할 것입니다.

1) 무엇을 담을 것인가?

포트폴리오 사이트를 기획할 때 가장 먼저 필요한 것이 역시 콘텐츠에 대한 기획입니다. '포트폴리오 사이트를 통해 무엇을 보여줄 것인가?' 이것이 가장 우선적으로 결정되어야 할 사항들입니다.

이 단계에는 내가 보여줄 수 있는 '꺼리'가 무엇이 있는지부터 수집을 해야 하고 수집한 것들을 어떻게 보여줄 것인가에 대한 기획이 필요합니다.

자, 다시 한 번 생각을 해 봅시다. 상대방이 내 포트폴리오 사이트에서 알기 원하는 것은 무엇일까요?

해답이 정해지면, 자연스럽게 무엇을 보여주어야 할지를 찾아낼 수 있게 될 것입니다.

2) 어떻게 보여줄 것인가?

보여줄 '꺼리' 즉 콘텐츠가 결정이 되었다면 이것들을 어떻게 보여줄 것인가에 대한 기획이 또한 필요합니다.

필요한 것은 단지 '스케치'입니다. 내 포트폴리오 사이트를 어떤 레이아웃, 어떤 구성으로 보여줄 것인가 정도를 대략 스케치 하는 것만으로도 충분합니다.

단, 머리 속에서 막연하게 생각을 하지 말고 노트에 직접 그리는 것이 좋습니다. 눈에 보이는 것이 있어야 구체화가 가능하고 수정이 가능합니다.

할 수 있다면 목업(mockup) 툴을 사용해보는 것도 좋습니다. 하지만 개인적으로는 펜과 종이만큼 좋은 것이 없다고 생각합니다.

꼭 당부 드리고 싶은 내용이 있다면, 디자인을 절대 무시하지 마세요.

간혹 퍼블리셔의 포트폴리오를 만드는데 있어 '코드'가 가장 중요한 것이니 디자인은 그다지 신경 쓰지 않아도 된다고 하는 이들도 있습니다. 하지만 디자인은 내 포트폴리오에 대한 첫 인상을 부여해줍니다.

디자인이 어렵다면, 우선 다른 이들의 포트폴리오를 벤치마킹하세요.

다른 이들의 포트폴리오를 보면서 무엇을 어떻게 보여주고 있는지를 파악하고 내 경우에는 어떤 방식으로 보여주면 좋을지를 참고해 보라는 것입니다.

포트폴리오 사이트를 만들 때에 콘텐츠에 포함되어야 하는 내용은 아마 다음과 같은 것일 것입니다.

- 코드 품질을 보여주기 위한 것들
- 해당 작업에 대한 참여도
- 해당 작업을 하는데 걸린 기간

4 보여줄 꺼리

포트폴리오에서 가장 중요한 부분이 바로 이 부분입니다.

아무리 포트폴리오 사이트를 잘 만들어 두었다 하더라도 정작 '나는 무엇을 얼마나 잘합니다'라고 드러내야 할 것을 제대로 하지 못한다면 아무 의미 없는 것이 되어 버립니다.

1) 무얼 만들어야 하나?

포트폴리오에 관하여 가장 많이 올라오는 질문일 것입니다.

경력자의 경우는 그 동안 본인이 작업한 것들을 보여주면 될 것이므로 크게 고민하지 않아도 괜찮겠지만, 신입의 경우에는 실무 프로젝트를 해 본 것이 없으니 무얼 만들어야 할지를 고민하는 경우가 많을 것입니다.

만일 신입이라면, 보여줄 꺼리를 만드는 방법은 아래와 같을 수도 있습니다.

- 인터넷에 돌아다니는 무료 시안을 받아서 퍼블리싱
- 특정 사이트를 퍼블리싱

후자의 경우 많은 이들이 택하고 있기도 하고 많이들 원하는 방법이기도 한데 사실 저작권의 문제에 있어 해당 사이트의 이미지를 이용하는 것이 문제가 없는가를 먼저 따져봐야 할 것입니다.

2) 내 능력 안의 것을 제작

포트폴리오 목적은 앞서 말한바와 같이 내가 무엇을 얼마만큼 할 줄 안다라는 것을 상대방에게 보여주기 위함입니다. 그러자면 당연히 내가 할 수 있는 것을 만들어야 합니다.

'포트폴리오를 만드는데 이걸 어떻게 해야하는지 몰라요'라는 질문 글을 종종 보게 됩니다. 그 질문 글을 보면 한 가지 묻고 싶은 것이 왜 본인이 할 줄 모르는 걸 포트폴리오로 만들려고 하는지 입니다.

요새는 학원에서 포트폴리오 과정도 있는 것 같습니다. 그런데 글 내용을 보다보면 이 포트폴리오를 만드는 학원 과정이 수강생이 자신의 포트폴리오를 만든 다기 보다는 학원에서 '이걸 만들어보세요'라는 식으로 진행이 되고 막히는 것이 있으면 강사가 해결을 해서 '결과물을 만들어 내는'것에 집중하는 듯 보입니다.

실무에 있어 문제 해결 능력 역시 자기의 역량입니다. 그런데 이 문제 해결을 남에게 의존해야만 가능하다고 한다면 그건 이미 해당 문제를 해결할 능력이 없는 것과 같습니다. 그런데 그걸 포트폴리오에 넣어서 '나 이거 할 줄 알아요.'라고 하는 것은 안될 것입니다.

이 정도는 할 줄 아는구나 하고 회사가 채용을 했는데 정작 일을 시켜 보니 못합니다. 그렇다면 회사는 어떤 대응을 하게 될까요? 이것들에 대해 충분히 고민을 해 봐야 하는 것입니다.

내 힘으로 만들어 낸 것이 아니라 타인에게 의존하여 만들어 낸 포트폴리오가 과연 무슨 의미가 있을까요?

물론 고의로 그렇게 하는 경우는 거의 없습니다. 취업은 되고 싶고 이 정도는 만들어 놔야 채용될 것 같으니 그렇게 하는 것일 것입니다.

무조건적으로 취업을 최우선 목표로 하여 역지로 포트폴리오를 만들게 되면, 그 이후의 모든 문제는 내 몫이 됩니다. 내 실력 이상의 것을 만들었고 그걸로 취업을 했으면 회사는 그 실력을 요구할 것이고 그럼 그 실력에 준하는 결과물을 만들어 내야 하니 자칫 문제 해결을 위한 야근이 지속될 가능성도 충분히 있을 수 있고 어떤 경우에는 연봉이 낮추어지는 문제도 충분히 발생할 수 있는 것입니다.

되도록이면 가급적 본인 실력의 120%를 끌어올려서 이를 충분히 보여줄 수 있도록 포트폴리오를 만들라고 권합니다.

문제 해결 능력도 내 능력입니다.

어떤 것을 구현하려고보니 딱 만들어 낼 자신은 없습니다. 하지만 좀 검색도 하고 시간을 좀 투자하면 힘들지만 만들어 볼 수는 있을 것 같은 정도의 수준으로 만들라는 것입니다.

20%의 능력은 사실 일하다보면 자연스럽게 늘 수 있는 정도의 역량입니다.

남에게 '만들어주세요!'가 아니라 내가 여차저차 노력해서 타인에게 작은 힌트만 얻으면 만들 수 있는 것이라면 조금 무리해서라도 만들어 두면 그 정도는 자연스럽게 실력이 될 것입니다. 이는 남이 해결을 해 주어야만 할 수 있는 것과는 매우 다릅니다. 이는 조금이라도 연봉을 높여 볼 수 있는 거리로 써먹을 수도 있지 않을까요?

또한 간혹 보면 다른 사람의 포트폴리오를 참고한다고 참고하다가 타인의 것이 멋있어 보여서 그렇게 화려하게 혹은 그럴 듯하게 하려고 하는 케이스가 종종 있습니다.

한 가지 크게 착각하고 있는 것이 있는데, 그것은 그 사람의 것이고 그걸 구현할 수 있는 것은 그 사람의 능력이지 내 것이 아니라는 것입니다. 그 사람이 그 만큼의 것을 구현하는 데에는 그 만큼의 노력과 시간이 투자가 된 것입니다. 그러나 대다수의 이들이 그 투자된 시간과 노력을 전혀 생각하지 않고 지금 현재 결과만을 놓고 절대적으로 비교하는 경향이 있습니다.

타인의 것이 멋있어 보인다고 그걸 그대로 따라하려고 하지 마세요. 차라리 그걸 내가 할 수 있는 수준의 것으로 바꾸어 만들어 보는 것이 오히려 더 나을 수 있습니다.

3) 하나를 만들어도 내 실력의 모든 것을 보여줄 수 있는 것을 제작

간간히 보는 질문 중의 또 한 가지가 '포트폴리오는 몇 개를 만들어야 하나요?'라는 것입니다. 사실 몇 개를 만들어야 한대라고 정해져 있는 것은 없습니다. 개수는 사실 상 중요하지 않습니다. 중요한 것은 얼마만큼 할 줄 안다를 '충분히 보여줄 수 있느냐'라는 것입니다.

포트폴리오의 목적은 채용 담당자로 하여금 내 실력을 판단하게 하기 위함이며 또한 나를 채용하고 싶게 만들기 위함입니다.

남들과 똑같은 수준의 마크업만을 보여준다거나 내 실력을 판단하기에 애매한 분량을 상대방에게 보여준다면 그 만큼 나를 채용할 확률을 낮추는 일이 됩니다.

결국 포트폴리오에는 내 실력을 빠짐없이 여실히 드러낼 수 있을 만큼을 담아야 합니다. 이는 페이지의 수량과 전혀 무관합니다. 필요하다면 여러 개의 페이지를 통해 보여 줄 수도 있고 혹은 한 페이지 안에서 충분히 보여 줄 수도 있습니다.

4) 완성도 있게 제작

포트폴리오에 중요한 또 한 가지가 바로 '완성도'입니다.

4-1) 오류 정도는 확인

어떤 포트폴리오를 보면 W3C Markup Validation 조차도 통과하지 못하는 케이스가 있습니다. 웹 퍼블리셔로 지원을 하는데 본인이 만든 포트폴리오가 웹 표준을 준수하는지 조차도 모르고 있다면 문제가 될 것입니다.

아니 아예 자기 작업물에 대한 검증을 거치지도 않는다면 어느 회사가 그 사람을 채용하려 할까요?

또 어떤 경우는 크로스 브라우징 환경을 전혀 고려하지 않아 특정 브라우저나 특정한 IE 버전에서는 제대로 나오지 않는대거나, 혹은 어떤 경우는 스크립트 오류가 발생되어지고 있음에도 불구하고 그것을 해결하지도 않은 채 포트폴리오로 제출하는 케이스도 본 적이 있습니다.

오류가 눈으로 보이는 포트폴리오를 제출하고서는 채용되기는 어려울 것입니다.

5) 디자인에도 완성도가 필요

만일 제가 채용 담당자라면 만들다만 듯한 디자인의 포트폴리오를 자세히 살펴볼 마음이 과연 생길까요? 아니, 채용 담당자더러 '저는 퍼블리셔로 지원하는 거니까 디자인은 신경 안 썼습니다. 디자인은 보지 마시구요 코드만 봐주세요'라고 할 것입니까?

완성도가 떨어지는 디자인은 당연히 성의 없어 보일 것이며, 당연히 감점 요인이 됩니다.

간혹 아르바이트 등으로 구축한 사이트를 실제 운영 URL로 연결시켜 포트폴리오로 사용하는 경우가 있는데 이 방법은 피하는 편이 좋습니다. 이유는, 실제 운영되고 있는 페이지의 경우에는 개발이 불거나 해당 사이트 관리자의 수정 등으로 인해 내가 만든 마크업이나 CSS가 파괴 (?)되는 경우가

종종 있기 때문입니다.

이는 곧 나는 잘 만들어 두었는데 실제 사이트 운영 쪽에서 만지는 바람에 내 실력이 저평가 되는 경우가 발생할 수 있는 요인이 되기도 합니다.

가급적이면 퍼블리싱 원본 작업물로 포트폴리오에 사용하는 편이 상대방이 내 실력을 정확하게 판단할 수 있게 합니다.

6) 맺으며

포트폴리오를 만드는 것은 결코 쉬운 일이 아닙니다. 나만 만족하면 그만인 포트폴리오를 만들 거라면 차라리 만들지 않는 것이 낫습니다.

나 혼자 만족할 걸 굳이 시간을 들여가면서 만들 필요가 무엇이 있을까요?

포트폴리오에 충분히 공을 들이세요. 웹 퍼블리셔가 되기를 희망한다면, 포트폴리오는 최후의 무기가 될 것입니다.

남들보다 눈에 띄고 싶다면 충분한 시간과 노력을 투자해야 하는 것이 당연합니다. 부디 자기의 능력을 백분 드러낼 수 있는 포트폴리오를 잘 만들어내기를 바랍니다.

5 디자이너에게 영감을 주는 사이트

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

1) [Web] Awwwards

<http://www.awwwards.com/>

웹과 관련된 직종에 종사하는 분들이라면 이미 대부분 아시겠지만 그만큼 빼놓을 수 없는 사이트이기도 하기에 가장 처음으로 소개합니다.

전세계 전문가들이 매일, 매월을 기준으로 완성도 높은 웹 사이트를 수상작으로 선정하여 소개하고 있습니다. Awwwards는 플래시로 제작된 사이트보다는 웹표준을 준수하면서도 HTML5, CSS3, jQuery, WebGL 등 최신 기술 동향에 맞추어 제작된 사이트를 중심으로 수상작을 선정하고 있습니다. 카테고리, 태그, 색상 별로 사이트를 탐색할 수 있어 더욱 편리합니다.

2) [Web] The FWA

<http://www.thefwa.com/>

Awwwards와 더불어 가장 유명한 웹 사이트 어워드입니다.

이 두 사이트는 즐겨찾기에 추가해두고 거의 매일 체크해도 시간이 아깝지 않을 정도로 좋은 사이트를 많이 소개하고 있습니다. 다만, The FWA는 Awwwards와는 달리 최신 기술 동향을 따르는 사이트 뿐만 아니라 플래시, 영상을 중심으로 제작된 사이트도 고르게 수상작으로 선정하고 있습니다. 매일, 매월, 매년, 그리고 모바일에 이르기까지 각 기준 별로 사이트를 탐색할 수 있습니다.

3) [Web] CSS Design Awards

<http://www.cssdesignawards.com/>

CSS Design Awards는 Awwwards와 마찬가지로 플래시로 제작된 사이트 보다는 최신 기술 동향에 맞추어 만들어진 사이트를 중심으로 수상작을 선정하는 대표적인 웹 사이트 어워드입니다.

Winner 목록에 국가별로 사이트를 구분지어 놓은 것이 인상적이며 Awwwards와 The FWA에서 볼 수 없었던 사이트도 많아서 벤치마킹하기에 좋은 사이트입니다.

4) [Web] DBCUT

<http://www.dbcut.com/>

DBCUT은 너무나도 유명해서 별도의 설명이 굳이 필요하지 않겠지만, 혹시라도 웹디자인에 입문하는 분들이 이 포스팅을 보신다면 도움이 될 것 같아 함께 소개합니다.

국내외 다양한 신규 웹 사이트를 볼 수 있는 사이트입니다. 특히 '오픈/리뉴얼'에 소개된 신규 웹 사이트들을 둘러보다 보면 국내 웹디자인 트렌드를 파악하기에 많은 도움이 됩니다.

5) [Web] GDWEB 2013

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

국내외 웹 사이트 및 모바일 웹과 앱, 그리고 국내 아트웍 작품을 볼 수 있는 사이트입니다.

업데이트가 빈번하고 국내 모바일 웹과 앱을 벤치마킹하기에 좋은 사이트입니다. 그리고 'Korea Artwork' 페이지에서는 타이포그래피, 일러스트, 그래픽 등 다양한 분야의 작품들을 둘러볼 수 있습니다.