

Resume 개발자

Jihyun Jo - Frontend Developer

안녕하세요. 프론트엔드 개발자 조지현입니다.

안녕하세요. 데이터를 기반한 사용자 경험을 설계하는 개발자 조지현입니다.

데이터를 기반으로 사용자 경험을 설계합니다.

그리고 데이터를 어떻게 시각적으로 잘 보여줄 것인가를 고민합니다.

개발자에게 중요한 스킬은, 데이터를 보는 중요성을 아는 점이라고 생각합니다.

그리고 데이터로 쌓인 지표를 기반으로 사용자 경험을 설계하고 프로젝트를 완성하는 게 중요하다고 생각합니다.

소프트웨어 제품을 출시한 후 쌓인 후기와 피드백을 바탕으로 "사용성 테스트"라는 프로젝트 진행한 경험이 있습니다. 진행 팀원들과 제품 수요도에 대한 초기 설문 조사를 진행하였고, 이는 팀의 퍼포먼스와 제품의 기획 방향에 큰 영향을 주었습니다. 실제 유저 테스트를 대상으로 유저 액션 depth를 줄인 UX 개선하여 손쉬운 초대와 다양한 온보딩을 통해 협업툴의 기능을 각인시키고 리텐션율을 높이며 월별 리텐션율이 37%에서 70%로 2022년 하반기 사용 빈도를 2배 증가시키기에 성공하였습니다.

진행한 프로젝트 Index

1. 공동구매 시스템 "공구룸"

2. Clovine Usability Testing

1. 공동구매 시스템 "공구룸"

Overview

함께 모아 공구룸

공구룸의 핵심 가치는 함께 모여 시너지를 일으키는 선한 영향력을 사용자에게 경험할 수 있도록 돋는 것입니다.

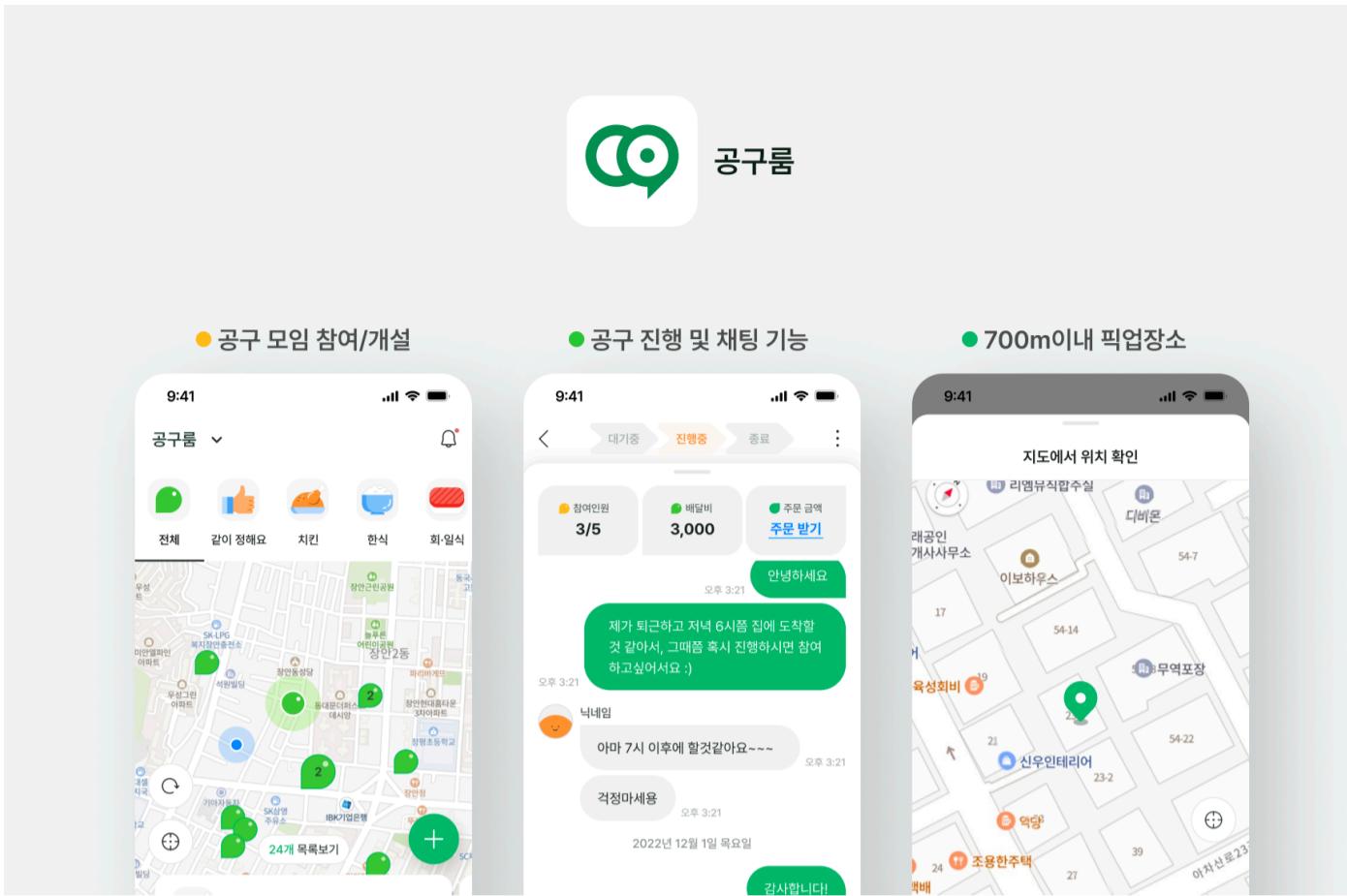
고물가 시대에 무분별한 물가 상승으로 나타난 경제적인 사회 이슈들을 해결하기 위한 공구 앱서비스입니다. 코로나 사태 이후 나타난 소극적 소비 동향으로 인해 위축된 상권에 공동 구매를 통한 소비를 활성화시킵니다.

공동 구매 모임 모바일 서비스 플랫폼 구축

사용자가 안전하게 공동 구매의 모임을 개설하고 참여하여 소비 비용절감 등의 긍정적인 효과를 경험할 수 있는 모바일 공동 구매 모임 플랫폼 서비스를 구축합니다.

신뢰성을 바탕으로 모임 개설 및 참여는 최소한의 참여가 가능한 조건으로 700m 이내의 거리 규정하였습니다.

지도 UI화면으로 실시간 모임이 개설된 픽업 장소 위치를 직관적으로 인지할 수 있도록 구성합니다.



Problem

최근 고물가 시대가 지속되면서 식료품에 대한 부담은 점점 더 커지고 있습니다. 이러한 현상이 지속되면서 정부나, 여러 플랫폼들이 여러 방법을 강구하고 있지만 현재 실효성이 없는 상태이며, 이를 위한 해결 방향으로 함께 모여 비용을 절감할 수 있는 '공동 구매' 시스템을 다른 공구 플랫폼과 차별화된 편의성과 신뢰성을 기반으로 기획하였습니다.

Solution

도보 10분 거리

공동 구매는 픽업 장소까지 도보 10분 거리(700m 이내) 조건의 참여자로 제약함으로써, 거래가 최소한의 성립될만한 조건을 갖추게 하기 위해 거리의 규정을 설정했습니다.

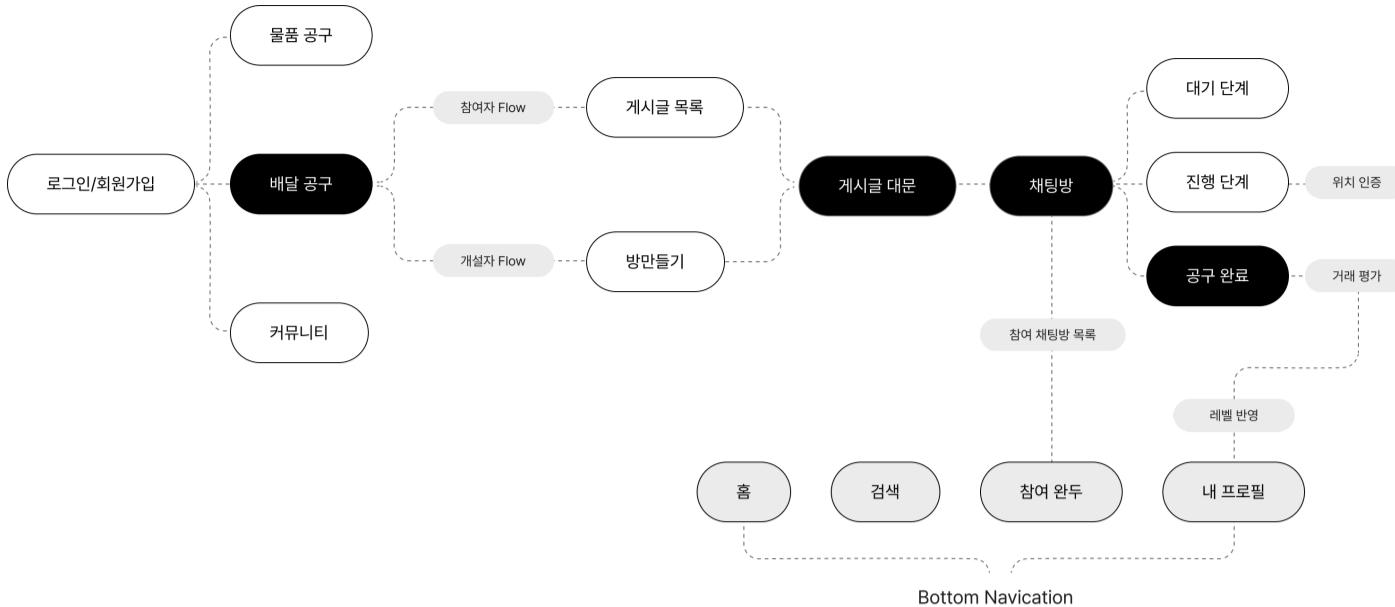
위치기반 지도 중심

지도 화면을 중심으로 한 UI 구성으로 모임의 위치를 직관적으로 확인할 수 있으며, 기존의 정적인 게시글 형식의 모임과는 다르게 좀 더 실시간적인 서비스를 이용하고 있는 경험을 제공하도록 차별성을 두었습니다.

레벨 등급

평가/거래 횟수/거래 인증과 같은 정보를 바탕으로 레벨 정책을 수립하여 신뢰할 만한 유저인가를 파악할 수 있게 프로필을 제공하고 무분별한 서비스 이용자를 강도 높게 모니터링하여 제제하므로 건강한 생태계를 구성합니다.

User Flow



구현 기능

<https://www.youtube.com/watch?v=AOTJkzu5wGs>

상태 관리

- Context API를 사용한 전역 상태 관리와 컴포넌트 간의 데이터 전달 편리화
- 페이지 이동 시 전역 데이터 공유를 통한 상태값 유지 기능으로 UX 사용성 개선

지도

- Kakao Map API 를 활용한 위치 기반의 서비스를 사용하여 공동구매 거래 위치를 파악하고 선택

데이터 업데이트

- Pocket Host 를 이용한 서버 통신과 Form 데이터 생성
- LocalStorage 와 Pocket Host 의 ID 를 비교하여 동명이인을 방지한 로그인 정보 출력

기술 스택

React

다양한 라이브러리나 프레임워크와의 높은 호환성, 컴포넌트 기반의 아키텍처 제공하는 리액트를 사용합니다.

Prop-types

Prop-types 를 통한 타입 확인을 통해 많은 버그를 방지합니다.

Tailwind CSS

컴포넌트 생성과 관리가 쉬우며, 유지보수하기 편한 Tailwind CSS 를 사용합니다.

React Router

앱이 서버에서 다른 문서를 다시 요청하지 않고도 링크 클릭으로 URL 업데이트 가능하도록하는 리액트 라우터를 합니다.

Pocketbase

여러 데이터들을 화면에 렌더링 하기에 편리한 PocketBase 를 사용하여 데이터를 관리합니다.

Kakao 지도 API

Kakao 지도 API를 활용한 위치 기반의 서비스를 사용하여 UI/UX에서 지도를 활용하고 위치를 파악합니다.

Context API

Context API 를 사용한 리액트 상태관리와 컴포넌트를 재사용하여 성능을 최적화합니다.

깃헙 주소

<https://github.com/jellyoji/ready-act>

<https://github.com/jellyoji/ready-act>

2. 2022 Clovine Usability Testing

Overview

눈에 띄게 저조한 리텐션율

클로바인 협업툴 프로그램의 2022년 **2월과 3월** 회원가입 페이지 방문자 데이터를 확인한 결과 월별 리텐션율이 **2월 2.81%, 3월 37.15%**로 눈에 띄게 저조한 성적을 보이고 있어 전환율 개선을 진행하였습니다.

접근성 향상을 목표로 설정

신규 사용자들이 가입을 하고, 동료를 초대 한 뒤 계정을 활성화하고 권한을 부여하는 단계까지의 데이터를 수집하여 회원가입 페이지뿐만 아니라 본격적인 사용 이전단계까지의 접근성 향상을 목표로 설정하였습니다.

사용자의 입장에서의 공감

사용성 테스트를 통해 보는 반응은 데이터로 보는 반응보다 훨씬 즉각적이고 공감각적이기 때문에 더욱 사용자의 입장에 이입해서 가장 필요한 것이 무언인지를 고민할 수 있습니다. 이를 통해 상대의 관점으로 전환해서 겪어보고 감정을 이입합니다. 사용성 테스트를 통해 사용자의 의견을 듣고 실제 사용자들이 겪는 문제를 더욱 복합적인 시각에서 이해하였습니다.

날짜	회원가입	재방문	리텐션율
2022년 2월	18671 명	3843 명	2.81%
2022년 3월	13118 명	453 명	37.15%

Problem

계정 활성화 기능에 대해 알지 못한다

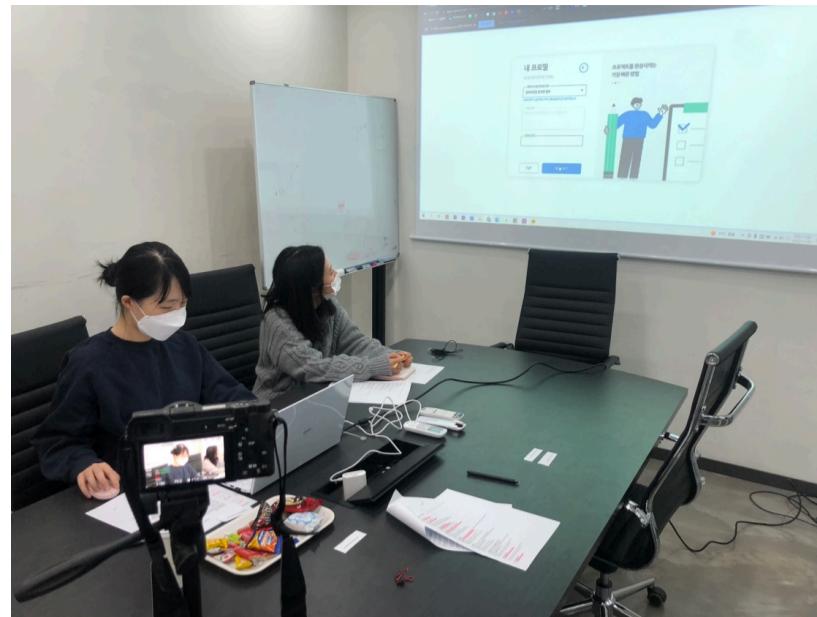
클로바인에서 초대받은 신규 사용자는 최고 관리자가 계정 활성화를 해주지 않으면 접근이 불가능합니다.

그러나 이에 대한 안내가 없어 사용자들이 해당 사실을 인지하지 못합니다. 이로 인해 새로운 구성원을 초대하는 단계와 계정 활성화 단계에서 많은 인원이 예상 경로와 다른 경로로 진입하거나 이탈을 하였습니다.

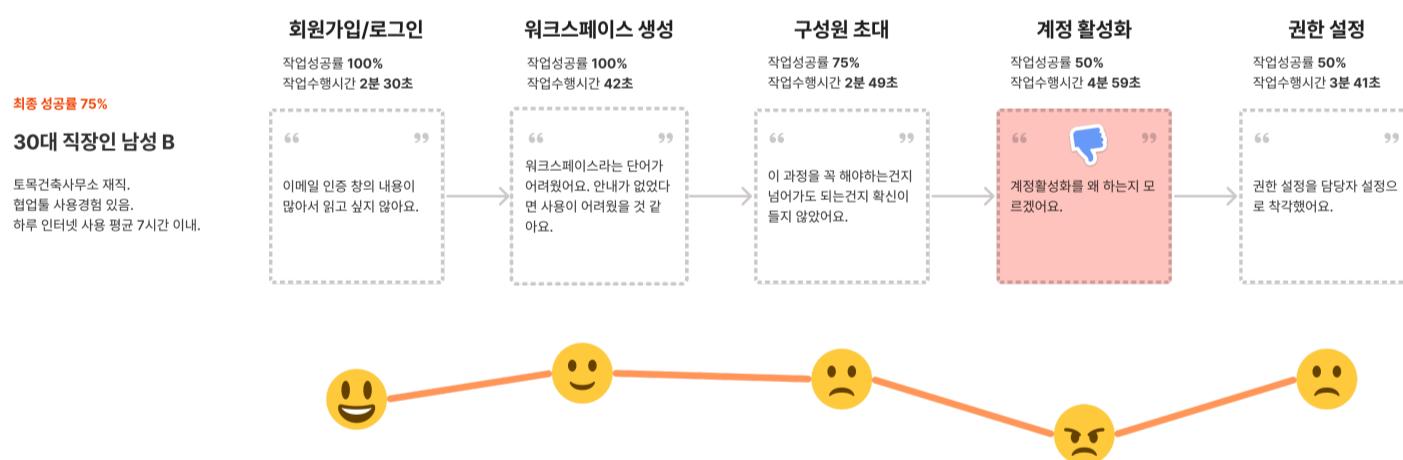
권한 개념이 낯설다

초대받은 사용자는 용도에 맞는 권한을 부여받아 프로젝트에 참여할 수 있습니다.

권한을 사용하기 위해서는 사용자가 스스로 부여할 권한들을 검토한 후 생성하여야만 사용할 수 있습니다. 하지만 권한에 대한 안내가 없어 그 기능과 역할에 대해 인지하지 못하였습니다.



사용성 테스트 관찰 및 기록과 인터뷰

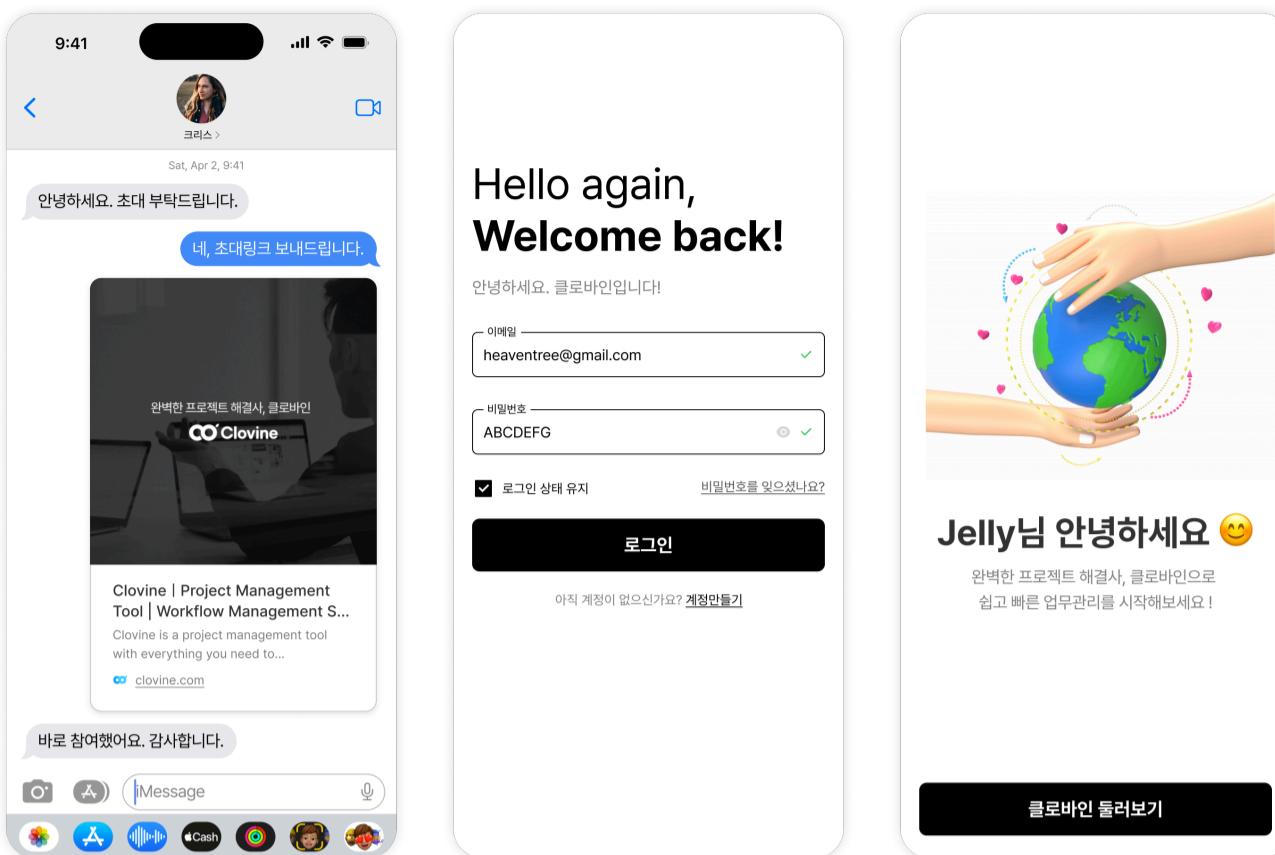


Solution

초대 시 바로 활성화

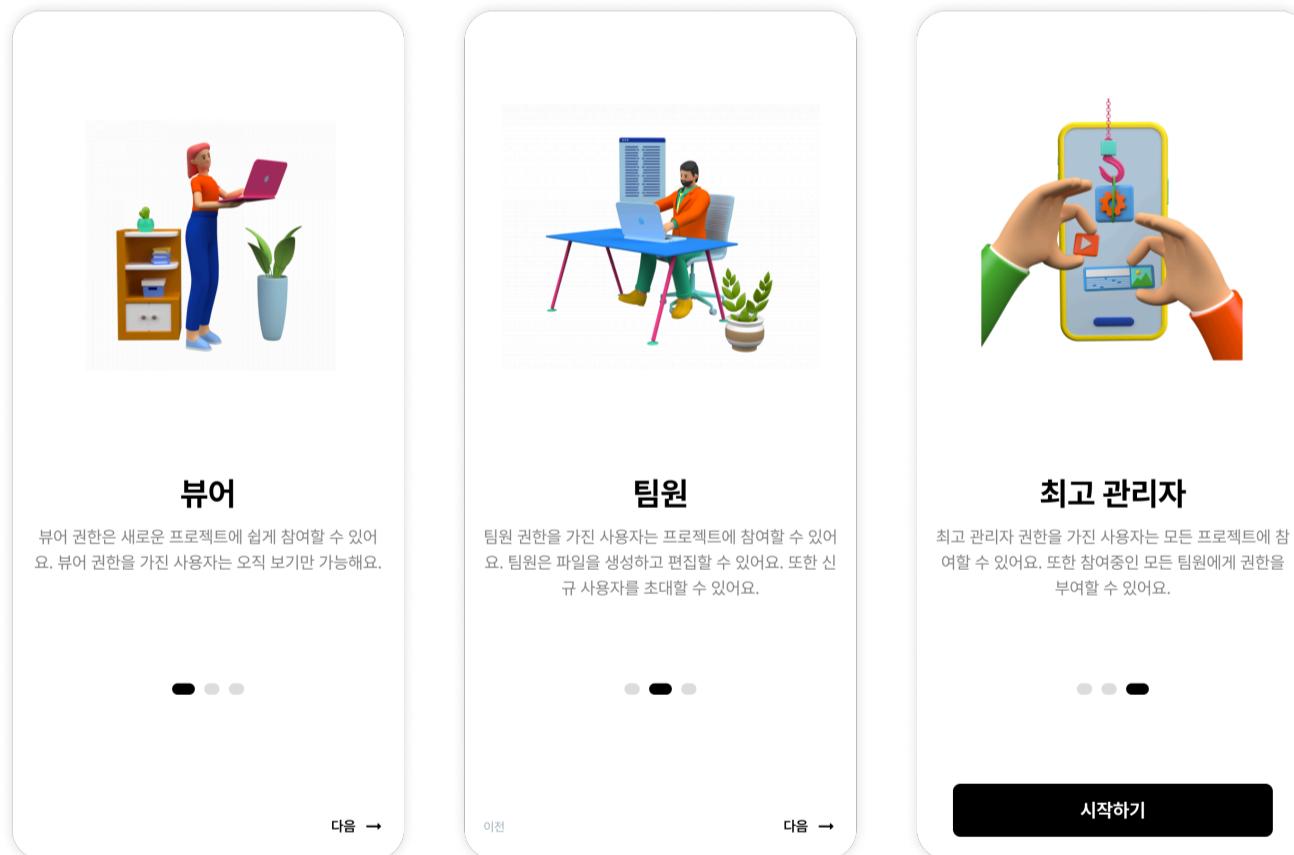
URL 링크 전달로 초대를 가능하게 하여 손쉽고 빠른 초대가 가능합니다.

또한 사용자가 초대를 보내고 신규 사용자가 진입하는 순간 계정이 활성화되어 별도의 절차 없이 바로 프로젝트에 참여하도록 합니다.



권한 온보딩 제공

권한을 총 뷰어와 팀원 그리고 최고 관리자 세 가지로 분류합니다. 그리고 권한의 역할에 대한 친절한 설명을 온보딩으로 제공합니다. 첫 진입부터 사용자의 용도에 맞게 미리 지정된 권한을 추천하여 사용자들이 길을 잃지 않도록 합니다.



Result

기간대비 사용 빈도 증가

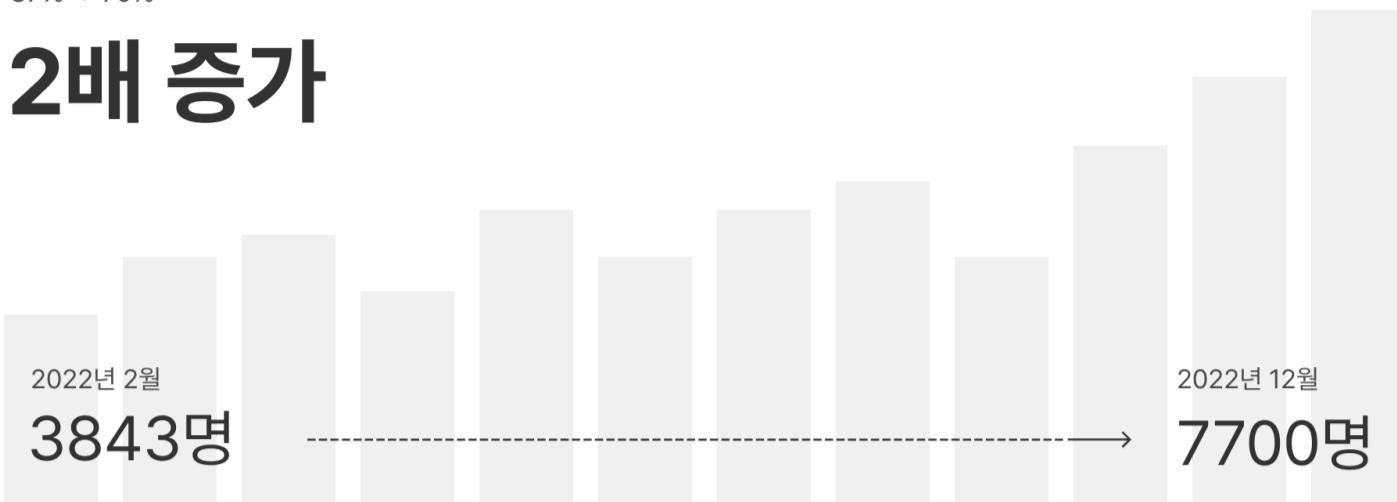
손쉬운 초대와 다양한 온보딩을 통해 클로바인의 기능을 각인시키고 리텐션율을 높이는 데 성공했습니다.

숫자로 보는 리텐션율 상승

월별 리텐션율이 **37%**에서 **70%**로 2022년 하반기 클로바인 사용 빈도가 2배 증가하였습니다.

2022년 기간대비 리텐션율
37% → 70%

2배 증가



저를 소개합니다

제가 가진 중요한 개발자의 역량 세 가지를 소개합니다.

데이터를 기반한 사용자 경험을 설계

첫 번째로 개발자에게 중요한 역량은, 데이터를 보는 중요성을 아는 점이라고 생각합니다.

그리고 데이터로 쌓인 지표를 기반으로 사용자 경험을 설계하고 프로젝트를 완성하는 게 중요하다고 생각합니다.

소프트웨어 제품을 출시한 후 쌓인 후기와 피드백을 바탕으로 "사용성 테스트"라는 프로젝트 진행한 경험이 있습니다. 진행 팀원들과 제품 수요도에 대한 초기 설문 조사를 진행하였고, 이는 팀의 퍼포먼스와 제품의 기획 방향에 큰 영향을 주었습니다. 실제 유저 테스트를 대상으로 유저 액션 depth를 줄인 UX 개선하여 손쉬운 초대와 다양한 온보딩을 통해 협업툴의 기능을 각인시키고 리텐션율을 높이며 월별 리텐션율이 37%에서 70%로 2022년 하반기 사용 빈도를 2배 증가시키기에 성공하였습니다.

컨벤션과 코드 품질 - HTML, CSS, Javascript, React

두 번째로 개발자에게 중요한 역량은, 서로 간의 규칙을 정하는 컨벤션이라고 생각합니다. 프로젝트에서는 초기에 컨벤션을 팀원들과 확실히 정하고, 그 틀을 유지하며 프로젝트를 완성하는 게 중요하다고 생각합니다. 그래서 공동 구매 플랫폼 "공구룸"이라는 프로젝트를 진행할 때 팀원들과 git commit 컨벤션에서부터 code 컨벤션을 세세하게 정하여 진행하였고, 이는 팀의 퍼포먼스와 코드 품질에 큰 영향을 주었습니다.

또한 모든 사용자들이 아무런 제한 없이 접근할 수 있도록 만들어 주는 웹 접근성에 대한 중요성을 깨닫고, 이 웹 접근성을 더 잘 준수하기 위해 실제 보이스오버로 핵심 기능을 동작시켜 보는 규칙과 컨벤션을 정했고 이를 통해 제가 만든 서비스의 중요 기능들은 웹 접근성을 더 잘 지키기 위한 경험을 만들어 나갔습니다. 이 과정을 통해서 함께 규칙을 정하고 컨벤션을 만드는 과정은 다른 사람들과 함께 더 좋은 코드 품질에 대해서 고민하는 시간이 되었고, 규칙이라는 게 제한하는 게 아니라 더 좋은 개선을 위한 소통 과정이라는 것을 알 수 있었습니다.

리더십과 소통능력 그리고 작은 단위의 협업

저는 멋쟁이사자처럼 프론트엔드스쿨 교육기관에서 회고 조장과 프로젝트 스크럼 마스터 경험이 있어, 팀원들과 갈등 없이 소통하고 나아가야 할 방향이나 계획을 제시하는 역할을 주로 했습니다. 개발자에게 중요한 소프트 스킬은, 효과적으로 작은 단위의 협업을 만들어 낼 수 있는 것이라 생각합니다. 저는 혼자만의 성장이 아니라, 동료들과 함께 성장할 수 있는 방향을 고민했습니다. 특히 성장을 목적으로 운영하던 스터디에서는 매회고 때마다, 더 효과적으로 스터디의 목표를 달성할 수 있도록 오늘 하루 배운 것 정리해서 발표하는 회고를 제안했고, 매회고에서는 복습과 토론을 진행하여 작은 단위의 협업의 퍼포먼스를 늘리는 스터디의 목적을 달성할 수 있었습니다.

역량

1. 디자인시스템 구축, 관리, 개선 및 확장 경험
2. 빠르고 효율적인 UX 플로우, 프로토타입 제작 역량
3. 팀의 목적과 유저 특성을 고려한 사용성 테스트 설계, 지표 개선 경험
4. 목적 중심 TF 팀과의 협업을 통한 서비스 플로우 설계, 와이어프레임 제작 능력
5. HTML, CSS, Javascript, ES6 표준 스펙을 활용한 UI 개발 경험
6. REST API를 활용한 Web 개발 경험
7. Node JS에 대해 알고 Node JS API 사용 경험

8. HTML, CSS, Javascript, React 활용

- 모바일 쇼핑 플랫폼 "마켓컬리" 팀 프로젝트 : 사용자 접근성을 고려한 웹 메인 페이지 제작.
- 중고거래 플랫폼 "엔터이듬" 프로젝트 : 데이터 스키마를 활용한 앱 메인 페이지 제작.
- 공동 구매 플랫폼 "공구룸" 프로젝트 : pocketHost 데이터 통신을 이용한 create 페이지 제작.

9. 실제 유저 테스트를 대상으로 유저 액션 depth를 줄인 UX 개선 역량

- 클로바인 사용성 프로젝트를 통해 월별 리텐션율이 **37%**에서 **70%**로 2022년 하반기 클로바인 사용 빈도가 2배 증가시켰으며 손쉬운 초대와 다양한 온보딩을 통해 클로바인의 기능을 각인시키고 리텐션율을 높이는데 성공.

10. 커뮤니케이션을 위한 '문서화 역량'

- 동료들과의 커뮤니케이션 과정을 더 효율적으로 하기 위해 기능 명세에서부터 회의 기록을 템플릿화하여 기록.

11. 피그마와 디자인시스템을 활용한 디자이너와의 협업 역량

- 디자인시스템 구축, 관리, 개선 및 확장 경험
- 빠르고 효율적인 UX 플로우, 프로토타입 제작 역량
- 피그마 토큰을 활용한 업무 과정으로 디자이너와 개발자간의 시간을 단축하였고 업무효율을 높임.

12. 원활한 영어 의사소통 가능

- 각 기술들의 번역되지 않은 공식 영문 문서를 번역.
- 원어민과 유연한 의사소통 가능.

13. 스크럼마스터 깃헙 역량

- 깃헙 브랜치 분산 전략을 사용한 스크럼 마스터 경험.

경력

- 2023-2024 아크데이터 개발팀
- 2023 멋쟁이사자처럼 프론트엔드 스쿨 6기
- 2022 멋쟁이사자처럼 대학 10기 / 10th anniversary Hackathon
- 2020-2022 Heaven Tree / UXUI Designer
- 2018-2019 Incremento.inc / Graphic Designer

Contact

이메일 : oji.the.jungle@gmail.com

전화번호 : 010-3244-9777

jellyoji - Overview
Jelly Jo. jellyoji has 55 repositories available. Follow their code on GitHub.

A small profile picture of a young woman with short dark hair, wearing a green and yellow patterned top, smiling slightly. She is positioned on the right side of the card.

 <https://github.com/jellyoji>