

이 력 서

(희망연봉 : 회사 내규에 따름)

(지원 부문 : 프론트엔드 개발)

| | | | | |
|---|--------|--------------------|-------|------------------|
|  | 성 명 | 박선후 | 한 자 | 朴宣厚 |
| | 생년월일 | 1993년 9월 3일 | 연 령 | 만 28세 |
| | E-mail | seonhu93@naver.com | | |
| | 휴 대 폰 | 010 6676 3460 | 비상연락처 | (집) 031 781 3460 |
| | 주 소 | 경기도 성남시 분당구 | | |

1. 학력사항

| 년 / 월 | 학 교 명 | 학 과 | 졸 업 구 분 |
|-----------------------|--------|------|---------|
| 2012년 03월 ~ 2017년 08월 | 평택대학교 | 일본학과 | 졸업 |
| 2009년 03월 ~ 2012년 02월 | 수내고등학교 | 문과 | 졸업 |

2. 교육사항


| 년 / 월 | 교 육 과 정 | 교 육 기 관 | 비 고 |
|-----------------------|---|--------------|-----|
| 2021년 05월 ~ 2021년 11월 | UI/UX 디자인 웹퍼블리셔 & 프론트엔드 개발자 양성 과정 | 그린컴퓨터아카데미 | |
| 2021년 08월 ~ 2021년 09월 | 노마드코더 바닐라JS 2주 완성반 | 노마드코더 | |
| 2015년 05월 ~ 2016년 04월 | 연구과제 <일본인 결혼이주자의 자녀양육을 둘러싼 사회문화적 갈등에 관한 질적 연구> 보조연구원 참여 | 평택대학교 산학협력단 | |
| 2015년 07월 ~ 2015년 07월 | 일본 도쿄 해운 항만 물류 현장견학 | 평택대학교 무역물류학과 | |

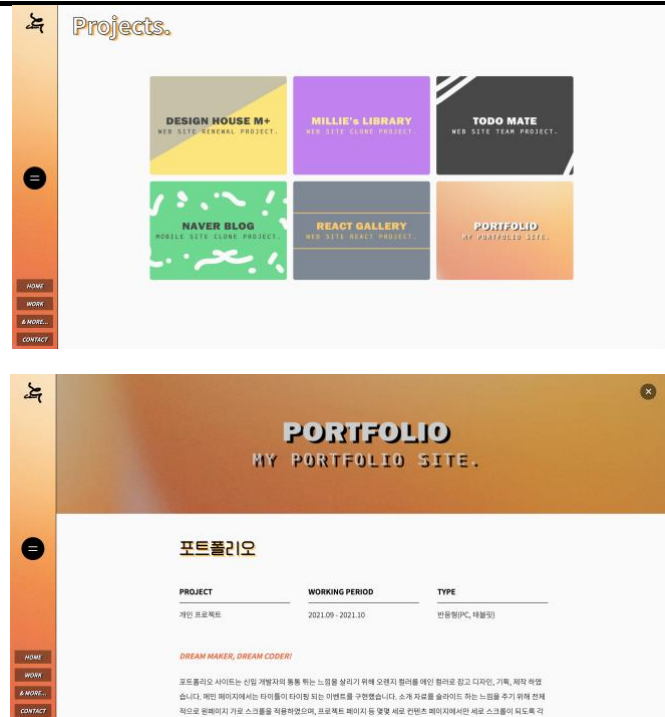
3. 직무능력사항

| 프로그램(사용언어) | 활 용 능 력 |
|------------|--|
| HTML5 | - 웹 표준을 준수하고 UI와 UX를 고려하여 웹페이지 구현 가능. |
| CSS3 | - Keyframe을 활용한 애니메이션 기업 활용 가능. - Media Query를 이용하여 반응형웹 구현 가능. |
| Javascript | - 기본적인 구문과 DOM 조작방법 학습. - 슬라이드, 아코디언, 탭, 모달, 팝업 등 웹 페이지를 구성하는 기본적인 기능을 구현 가능. - webpack 등 번들러 사용 경험. |
| jQuery | - 오픈소스를 활용할 수 있으며 웹 페이지를 구성하는 기본적인 기능을 구현 가 |

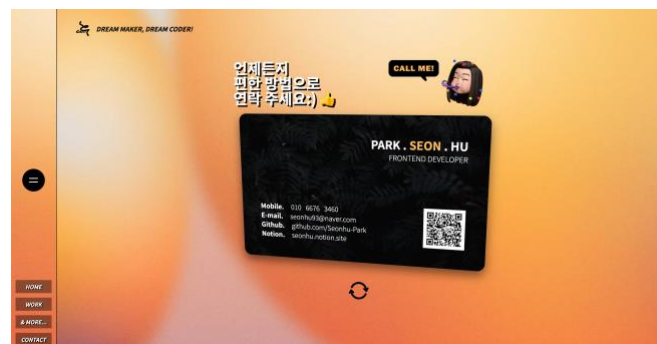
| | |
|------------------------|---|
| | 능. |
| React | - 리액트를 활용하여 웹 페이지 배포를 경험. |
| Photoshop, Illustrator | - 간단한 디자인 및 시안 제작 가능. |
| PHP, MYSQL | - DB 생성 및 편집 가능. - 로그인, 로그아웃 기능 구현 가능. |
| MS Office | - 업무에 필요한 자료를 깔끔하고 빠르게 작성 가능. |
| 한글 | - 업무에 필요한 자료를 깔끔하고 빠르게 작성 가능. |

4. 포트폴리오

| 주 제 | URL(총 페이지 수) |
|---------------------------|---|
| DREAM MAKER, DREAM CODER! | https://seonhu-park.github.io/PORTFOLIO/ |
| PORTFOLIO | <p>[DREAM MAKER, DREAM CODER!]</p> <p>개발자를 꿈꾸는 신입의 통통 튀는 느낌을 살리기 위해 오렌지톤을 메인 컬러로 잡고 화면을 구상, 디자인했습니다.</p> <p>저에 대해서 소개자료처럼 설명하고 싶었고, 그러한 느낌을 구현하기 위해 웹 페이지에 원페이지 가로 스크롤을 적용하였습니다.</p> <p>한 페이지의 콘텐츠 내용이 많은 프로젝트 상세 페이지의 경우 가로 스크롤을 멈추고 세로 스크롤이 되도록 기능을 구현했습니다.</p>  <p>메인 페이지에서는 타이틀이 타이핑 되는 이벤트를 구현해 동적이고 활발한 움직임을 표현했습니다.</p> |



Work 페이지는 갤러리 스타일로 저의 작업물을 화면에
 나열했습니다. 썸네일을 클릭하면 해당 상세페이지가 나타나며, 그
 즉시 가로 스크롤이 멈추고 세로 스크롤이 되도록 화면을
 구현했습니다.



Contact 페이지에서는 특별한 인상을 남기기 위해 재미요소를
 주었습니다. 연락처를 명함으로 표현해 3D 움직임 효과를
 주었습니다. 마우스 이벤트에 따라 움직이고 회전하는 저의 명함을
 재미있게 즐겨주세요.

지금까지 작업한 웹사이트를 볼 수 있으며, 리액트를 활용하여
 제작했습니다.

(URL : <https://seonhu-park.github.io/PORTFOLIO/>)

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

5. 경력사항

| 근 무 기 간 | 회 사 명 | 직 무 |
|-----------------------|-------------|----------------|
| 2020년 02월 ~ 2020년 08월 | 네트코스 | 해외영업 및 수출관리 |
| 2018년 01월 ~ 2019년 08월 | 비트윈브레인 | 해외영업 및 수출입관리 |
| 2016년 05월 ~ 2017년 01월 | 유니클로(일본 동경) | 고객응대 및 창고,매장관리 |

6. 자격 및 면허취득 사항

| 취 득 일 | 자 격 증 명 | 발 행 기 관 |
|---------------|-----------|------------|
| 2017년 08월 20일 | 新JLPT N1 | 일본국제교육지원협회 |
| 2008년 11월 00일 | 워드프로세서 1급 | 대한상공회의소 |

7. 어학연수 및 봉사활동

| 활 동 기 간 | 소 속 조 직(국가명) | 주 요 활 동 내 용 |
|-----------------------|--------------|-------------|
| 2016년 03월 ~ 2017년 02월 | 동경경제대학교 (일본) | 교환유학 |
| 2013년 06월 ~ 2013년 07월 | 동경경제대학교 (일본) | 어학연수 |

자 기 소 개 서

“위기를 기회로, 기회를 성장으로”

- 언택트 시대에 비로소 알게 된 것 -

지 원

동 기

처음 코딩을 접한 것은 8~9년 전, Tistory 라는 블로그 서비스를 알게 되었을 때입니다. 다른 블로그 사이트에 비해 자유도가 매우 높아 HTML, CSS, Javascript를 통해 웹 페이지를 사용자의 입맛대로 만들 수 있는 곳이었습니다. 저는 Tistory 블로그를 통해 블로그 화면을 구현하고, 더 나아가 도메인 주소를 받아 홈페이지를 만드는 것에 흥미를 가지게 되었고 구글 검색이나, 같은 블로그 사용자에게 질문하면서 코딩에 대한 흥미와 지식을 아주 조금씩 천천히 쌓아갔습니다.

그러나 전공을 살리는 것이 당연하다고 생각해서 해외영업, 무역 직무의 길을 걷게 되었고 현장에서 금방 실무에 적응하여 짧은 경력기간 동안 제법 좋은 성과를 많이 낼 수 있는 소중한 경험을 쌓았습니다.

본격적으로 커리어 전환을 꿈꾸게 된 계기는 전세계적인 코로나 바이러스 유행이었습니다. 당시 소비재 수출업계는 말그대로 전례 없는 타격을 입고 비상체제로 돌입하게 되었습니다. 제가 몸 담고 있던 팀도 와해 직전의 분위기였기 때문에 심적으로 굉장히 힘든 나날이었습니다. 성과가 사라지자 비로소 보람으로 여겼던 것이 사실은 보람이 아니라 그저 좋은 실적과 숫자에 안주하고 있었던 것임을 깨닫게 되었습니다. 결국 어려운 사정으로 회사를 그만 두게 되었고 일을 쉬면서 저 스스로를 돌아보는 시간을 가졌습니다. 비록 좋지 않은 상황이었지만 스스로를 탐색하고 진정 하고 싶은 일이 무엇인가를 알게 되었습니다.

지체없이 프론트엔드 개발자 양성과정에 지원, 합격하여 6개월 수강 끝에 HTML, CSS, Javascript, JQuery, PHP, React 등 프론트엔드 실무 역량을 갖추게 되었습니다.

훈련을 받으며 공부할 수록 제가 하고 있는 일에 자부심을 가질 수 있었습니다. 단순히 어릴 적 취미로 홈페이지를 만들고 꾸미던 경험이 이어져 기존에 쌓아온 경력과는 다른 분야인 프론트엔드 개발에 도전 하면서, 재미로 하던 때와는 다른 시각으로 여러 웹 사이트를 벤치마킹하고 직접 사이트를 기획, 디자인, 제작을 하면서 어떻게 하면 더 빠르고 지루하지 않게 적합한 콘텐츠를 사용자에게 보여줄 수 있을가에 대한 고민을 하기도 하고 직접 여러 기능을 고려해 화면을 구현해 나갈 때마다 코딩이 더욱 재미있어졌습니다. 그리고 제가 개발한 사이트가 웹이라는 것을 통해 물리적, 시간적 제약을 뛰어넘고 다양한 사람들이 접할 수 있다는 것이 너무나 매력적이었습니다.

최근 세계보건기구(WHO)는 신종 코로나 바이러스를 극복하는 방안으로 플레이 투게더 캠페인을 제시했습니다. 온라인 게임은 타인과 함께 놀면서도 물리적 거리를 유지할 수 있는 훌륭한 매체라는 의견입니다. 그러나 온라인 게임은 진입장벽이 높고 장소와 장비 및 시간의 제약이 있기 때문에 저는 언제 어디서든 접근할 수 있는 웹이나 모바일 플랫폼에서 즐기는 콘텐츠의 소비야말로 언택트 시대의 키 포인트가 될 수 있다고 생각합니다.

21 세기의 미디어는 형태의 의미와 범주가 변형, 확장되어 콘텐츠 라는 이름으로 재편되어 가고 있습니다. 특히 사회적 거리두기가 미디어 소비의 급증으로 이어지는 이 분위기 속에서 많은 요인과 환경으로 인해 빠르게 변화하는 비즈니스 환경에 발 맞추어 적합한 정보와 양질의 콘텐츠를 제공하는 웹 사이트를 만들어 이용자들 편의성과 즐거움을 선사하고, 나아가 사회에 좋은 문화를 만들어 가는 귀사의 움직임에 동행하고 싶습니다. 감사합니다.

| | |
|---|--|
| <p>성 장 과 정</p> | <p style="text-align: center;">“오늘의 일을 내일로 미루지 마라”</p> <p>싫은 일을 곧잘 미루는 성격이었습니다. 매일 해야 하는 양이 정해져 있는 학습지 과제를 미루거나 하지 않아서 선생님과 부모님의 속을 썩이곤 했는데, 그때마다 어머니께서 저를 따끔하게 혼내며 해 주신 말이 있습니다. 바로 저희 집 가훈이기도한 오늘의 일을 내일로 미루지 마라 입니다. 그러나 노는 것이 좋았던 저는 그러한 꾸중에도 해야 할 일을 미루는 버릇이 좀처럼 고칠 수 없었습니다.</p> <p>어머니께서는 그럴 때마다 미뤄둔 숙제를 차곡차곡 모아두셨고, 어느 날 몇 달 동안 모아둔 숙제를 한 번에 주시며, 그것을 다 끝내기 전까지 자유행동을 할 수 없다고 하셨습니다. 그때야 비로소 제때 하지 않으면 해야 할 일이 산더미처럼 불어난다는 것을 알게 되었고, 그 후로는 해야 할 일을 미리미리 하는 습관을 익히게 되었습니다. 그렇게 ‘오늘의 일을 내일로 미루지 마라’ 는 저의 좌우명이 되었고, 해야 할 일을 미루지 않고 미리미리 할 수 있게 되었습니다.</p> |
| <p>학 교 생 활 및 교 육 활 동 (경 험 사 항)</p> | <p style="text-align: center;">“용기와 열정을 성장동력으로”</p> <p>일본 교환유학 동안 도쿄에서 유니클로에서 판매 아르바이트를 했던 경험이 있습니다. 학교 생활을 통해서는 일정 수준 이상의 비즈니스 회화를 구사할 기회가 거의 없었기 때문에 비즈니스 표현을 몸에 익히고자 일본에서도 고난이도 아르바이트로 유명했던 유니클로에 지원하여 일하게 되었습니다. 하지만 당시 비슷한 나이의 학우들과 편하게 대화를 나누었던 경험밖에 없었기에 처음에는 잘못된 경어를 사용하는 등, 치명적인 말실수를 많이 하여 자신감을 잃었습니다.</p> <p>그러나 함께 일을 했던 동료 스태프, 직원들이 업무에 적응하고 잘 임할 수 있도록 저에게 많은 격려와 도움을 주었으며 그 덕분에 용기를 잃지 않을 수 있었습니다. 처음에는 주로 창고에서 물품 정리 업무를 하였으나, 매장을 잠깐 돌아다니게 될 때마다 용기를 내어 큰 목소리로接客을 시도한 결과 적극성을 긍정적으로 평가받아 한 달 후 창고 업무만 하던 외국인 노동자의 위치에서 매장 관리, 카운터 업무, 고객 응대 등 다른 현지 일본인과 다른 업무를 할 수 있게 되었습니다.</p> <p>해외에서의 아르바이트 경험을 통해서 시야를 확대할 수 있었던 것은 물론이고, 외국인의 한계를 깨고 성장할 수 있었던 것은 저에게 있어서 무엇보다도 값진 경험이었으며, 그때 느꼈던 큰 성취감이 앞으로의 성장동력이 될 것으로 생각합니다.</p> <p>2021년 5월부터 10월까지, 약 6개월간의 프론트엔드 개발자 양성 훈련을 받으며 전공했던 외국어를 처음 배우던 시절을 많이 떠올립니다. 어휘나 문법을 아무리 공부해도 이해되지 않을 때, 저는 책이 연필자국으로 너덜너덜해질 때까지 메모를 하며 모르는 것을 익혔고 아침마다 외국어 뉴스를 청취했으며 반복 또 반복하는 학습법으로 어느새 해당 언어 구사력이 상급 수준이 되어있었습니다. 그 모든 것이 학습에 대한 열정이라고 생각하며 그때의 경험이 큰 자부심이 되었습니다.</p> <p>코딩을 공부하면서 이해가 되지 않을 때도 많았고 다른 사람이 작성한 코드를 해석하는 것도 너무 어려워서 좌절도 많이 했습니다. 도전 해보고픈 열정 하나로 시작했지만 사실은 적성이 아닌 것이 아닐까 하는 의심이 스스로를 괴롭히고 부정적인 생각을 하면서 귀중한 시간을 낭비하기도 했습니다. 그러나 문득 외국어를 처음 배우던 시절이나, 해외유학 하던 시절이 떠올랐습니다. 이내 외국어를 비즈니스 레벨까지 숙달하기까지 5년은 걸렸고, 그때만큼 시간을 쏟지도, 그만큼 노력을 하지도 않았는데 6개월이라는 시간에만 쫓겨 큰 숲을 보지 못하고 당장 할 수 있는 일을 하지 못하고 있다는 것을 깨달았습니다.</p> <p>그때부터 강의가 끝난 후, 저만의 3단계 학습법으로 배웠던 내용을 복습했습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 첫 번째, 학습한 코드를 최대한 본인이 해석하면서 주석으로 코멘트를 달기. - 두 번째, 이해한 내용을 토대로 코드를 보면서 따라 치기. - 세 번째, 기록용 블로그에 코드를 보지 않고 그대로 구현해서 공부 노트를 작성하기. <p>이렇게 정해진 단계에 따라 복습을 하고, 기록도 하다 보니 코드를 해석하는 것이 재미있어졌고 나만의 공부 노트도 차곡차곡 쌓여가 뿌듯함을 느낄 수 있었습니다.</p> <p>또한 인터넷 강의를 들으며 챌린지에 도전하거나, 강의 학우들과 팀을 꾸려 자바스크립트를 공부하고 협업 프로젝트를 진행하는 등, 새로운 지식 탐구나 협동심을 기르는 훈련도 소홀히 하지 않았습니다.</p> |

'로마는 하루 아침에 이루어지지 않았다.'라는 말이 있습니다. 하루 이틀 만에 이룰 수 있는 일은 그리 많지 않겠지만 그 '하루'가 한 달이 되고, 또 한 달이 모여 일년이 되어 로마 제국이 발전 했음은 분명합니다.

코딩도 마찬가지라고 생각했습니다. 6개월 내로 숙달 해야지, 종강까지 해내야지, 하는 다짐보다는 오늘의 일을 내일로 미루지 않고 주어진 하루를 허투루 보내지 않으며 충실하게 채워나가면 1년 후의 "나"는 지금의 "나"보다 훨씬 더 성장한 인간이 되어 있을 것을 믿습니다. 입사의 기회가 주어진다면 어제보다 오늘 더 성장하는 사람, 오늘보다 내일 더 성장하는 개발자가 되겠습니다.

"솔선수범과 커뮤니케이션의 힘"

저의 강점은 언제나 솔선수범하는 성격입니다.

회사의 일원으로서, 본인에게 주어진 업무를 잘 이행하는 것도 무척 중요하지만, 모두가 하고 싶어 하지 않는 일이나 새로운 것에 대한 도전을 남에게 미루거나 피하지 않고 기꺼이 이행하는 솔선수범의 정신이 팀 협업이나 이익 달성에서 시너지 효과를 내는 핵심이라고 생각합니다.

재직 시절 신규 아이템 생산 및 수출을 성사시켜 제품군 확장에 기여한 경험이 있습니다. 소형 액세서리를 전문적으로 다루는 회사였는데 의뢰가 들어온 아이템이 그 전까지는 진행해본 적 없던 핸드백류 잡화였기 때문에 거래실적이 있는 공장도, 해당 아이템에 대해 경험해본 직원도 없어서 해당 수주 건은 포기한다는 분위기였습니다. 그래도 일단 도전 해보고 싶다고 대표님께 자진해서 업무를 맡게 되었습니다. 패기는 넘쳤지만 과정은 결코 순탄치 않았습니다. 단가를 맞추기 위해 결국 국내가 아닌 해외 공장까지 컨택 하면서 뛰어 다닌 결과, 약 반년 후 무사히 아이템을 생산완료하여 선적할 수 있었습니다. 해당 아이템은 매우 호평이었고 덕분에 제품군을 확장할 수 있었습니다. 지금도 꾸준히 해당 아이템을 수출하고 있다는 소식을 전해 들었을 때의 기분은 말로 표현할 수 없는 짜릿함이었습니다.

누군가는 이런 것을 손해를 보는 일이라고 생각할 수도 있지만 먼저 나서서 도전한 것이 좋은 결과로 이어졌을 때 얻을 수 있는 큰 성취감은 삶의 원동력이라고 할 수 있을 만큼 이루 말할 수 없는 뿌듯함을 느끼게 합니다.

반면 저의 성격 중 가장 바꾸고 싶었던 부분은 모든 걸 스스로 완벽하게 해내고 싶어하는 점입니다.

처음 회사에 입사해 일하게 되었을 무렵, 업무에 말썽이 생기면 어떻게든 스스로의 힘으로 해결하고 싶어 최선을 다했지만 오히려 잘 풀리지 않는 경우가 종종 있었습니다. 업무를 하다 보면 예기치 못한 순간들이 수도 없이 발생하고, 스스로 제어 할 수 있는 범위 밖의 말썽들이 종종 생기고는 합니다. 하지만 혼자 고민 하다 일을 키우는 것보다는 적절한 시기에 동료들 그리고 멘토들의 도움을 받아 일을 해결할 줄 아는 것도 업무능력이자 좋은 판단력이라는 것을 알게 되었습니다. 저는 이러한 경험을 바탕으로 소통하고 협업하는 힘을 기르기 위해 전 직장에서는 매일 자발적으로 비공식 업무 일지를 기록하여 사수에게 피드백을 받는 식으로 실시간 진행상황을 공유했습니다. 프론트엔드 웹 개발자 훈련 기간 동안 학우들과 스터디를 하면서 어려운 부분이 있으면 메신저로 편하게 질문하면서 단점을 보완하기 위해 노력하고 있습니다.

성
격

장
점


및

단
점

| | |
|-----------|---|
| 입 사 후 포 부 | <p style="text-align: center;">“ 어제보다 오늘 더, 오늘보다 내일 더 성장하는 사람 ”</p> <p>웹 페이지를 개발하면서 적절한 태그의 사용과 간결하고 합리적인 코드 사용을 위해 늘 생각하고 노력합니다. 이를 위해 스스로 작성한 코드도 완성했다고 끝내는 것이 아니라 다시 한 번 리뷰하면서 중복된 부분은 없는지, 좀 더 간결하게 만들 수 있는지를 다시 한 번 검토하고 평가하는 시간을 가지고 있습니다.</p> <p>입사 후에도 입사에 안주하는 것이 아니라 늘 돌아보며 성장하고 또 그 성장을 바탕으로 회사에 이바지하겠습니다. 이를 위해,</p> <p>첫 번째, 자기개발을 게을리 하지 않겠습니다. 개인시간이나 주말에 스터디 모임을 통해 직무역량을 강화하고 협업하는 힘을 기르겠습니다. 또한 강의 등을 통해 개인 공부도 틈틈이 하여 직무에 대한 지식을 탄탄히 다져가겠습니다.</p> <p>두 번째, 소통하는 사람이 되겠습니다. 조직에 잘 스며들어 융화하는 것도 업무 스킬 중 하나라고 생각합니다. 양질의 소통을 통해 구성원과 신뢰관계를 다지고 업무에 시너지 효과를 낼 수 있는 인재가 되겠습니다.</p> <p>세 번째, 업무를 믿고 맡길 수 있는 사람이 되겠습니다. 입사 후 1년은 ‘이 정도는 가르쳐주면 충분히 하겠는데?’ 라는 생각이 들 수 있게끔 모르는 것을 두려워하지 않고 배우려고 늘 노력하겠습니다. 그렇게 스스로 발전하고 성장해서 어떤 업무도 믿고 맡길 수 있는 든든한 인재가 되겠습니다.</p> |
|-----------|---|

위에 기재한 사항은 사실과 다름이 없습니다.

2021 년 9월 30일

성 명 : 박 선 후 

경 력 및 경 험 기 술 서

네트코스

회 사 명 | 네트코스

회 사 소 개 | 네트코스사는 서울시 서초구에 위치하였으며 자체브랜드 로하시스 화장품 및 상품을 공급하는 수출입 무역 전문회사입니다. 주 사업 분야는 자체브랜드 화장품, 화장품 용기 수입 및 수출, 화장품 OEM,ODM 입니다.

부 서 및 직책 | 상품기획개발부 해외영업팀, 사원

근 무 기 간 | 총 6개월(2020.02.08 ~ 2020.08.14.)

퇴 직 사 유 | 개인사정

수 행 업 무 |

- 일본 클라이언트 관리, 신규 고객사 발굴, 시장조사, 아이템 기획 등
- 해외영업, 마케팅
- 신제품 제안서 작성 및 번역, 선적 스케줄 관리 등
- 생산감리 및 출고입회
- 선적서류 작성, 수출입 신고 등 수출입 무역 실무

업 무 성 과 |

- 살균 아이템 품목 확대, 자사 브랜드 개발하여 매출증대에 기여 (20만개 수출실적 달성)

비트윈브레인

회 사 명 | 비트윈브레인

회 사 소 개 | 비트윈브레인은 서울시 용산구에 위치하였으며 자체브랜드 Marvin Park 액세서리 및 상품을 공급하는 수출입 무역 전문회사입니다. 주 사업 분야는 자체브랜드 액세서리, 액세서리 수출, 액세서리 OEM,ODM 입니다.

부 서 및 직책 | 수출관리부 해외영업팀, 사원

근 무 기 간 | 총 1년 8개월(2018.01 ~ 2019.08)

퇴 직 사 유 | 개인사정

수 행 업 무 |

- 클라이언트 관리, 시장조사, 아이템 기획, 단가 협상, 스케줄 관리 등
- 해외영업, 마케팅
- 생산관리 및 검품 관리
- 수출무역 관리

업 무 성 과 |

- 잡화 제품군 확대로 매출 증대와 사업 확장에 기여

상
세
내
용

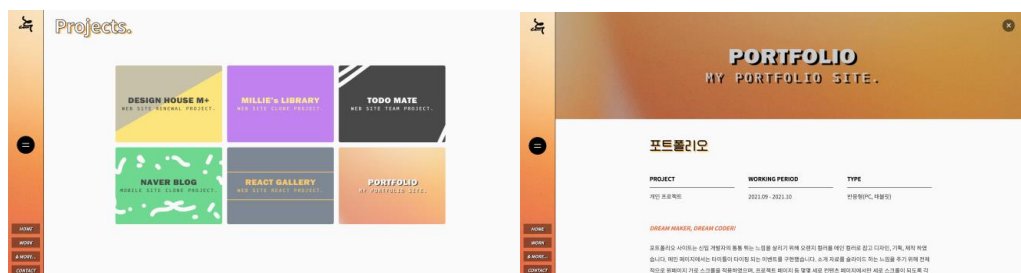
포트폴리오

포트폴리오

- 주제 : DREAM MAKER, DREAM CODER!
- 사용 프로그램 및 언어 : VS Code, Photoshop, HTML5, CSS3, JavaScript, jQuery, React
- URL : <https://seonhu-park.github.io/PORTFOLIO/>
- 제작시기 : 21.09.14 ~ 21.10.15 (1달)
- 참여도 : 디자인(100%), 개발(100%) → HTML5/CSS3/jQuery/Javascript/React
- 기획의도 :



개발자를 꿈꾸는 신입의 통통 튀는 느낌을 살리기 위해 오렌지톤을 메인 컬러로 잡고 화면을 구상, 디자인했습니다. 저에 대해서 소개자료처럼 설명하고 싶었고, 그러한 느낌을 구현하기 위해 웹 페이지에 원페이지 가로 스크롤을 적용하였습니다. 한 페이지의 콘텐츠 내용이 많은 프로젝트 상세 페이지의 경우 가로 스크롤을 멈추고 세로 스크롤이 되도록 기능을 구현했습니다.



Work 페이지는 갤러리 스타일로 저의 작업물을 화면에 나열했습니다. 썸네일을 클릭하면 해당 상세 페이지가 나타나며, 그 즉시 가로 스크롤이 멈추고 세로 스크롤이 되도록 화면을 구현했습니다.



Contact 페이지에서는 특별한 인상을 남기기 위해 재미요소를 주었습니다. 연락처를 명함으로 표현해 3D 움직임 효과를 주었습니다. 마우스 이벤트에 따라 움직이고 회전하는 저의 명함을 재미있게 즐겨주세요.

■ 기능

a. 원페이지 가로스크롤 :

body에 overflow:hidden;을 주어 스크롤바를 숨기고 mousewheel, originalEvent.wheelDelta, scrollLeft를 통해 원페이지 가로스크롤을 구현하였습니다. 콘텐츠가 많이 들어가는 작품 상세페이지의 경우 if문을 통해 해당 페이지가 등장하는 즉시 가로스크롤을 제한하고 세로 스크롤이 가능하도록 최적화 하였습니다.

b. 타이핑 :

charAt()과 setInterval을 이용하여 메인 페이지의 타이틀이 마치 실시간으로 타이핑 되는 것처럼 화면을 구현했습니다.

c. 3D Card :

보는 사람이 지루하지 않고, 동시에 자기 어필을 하기 위해 도입한 3D 효과 페이지입니다. 연락처 정보가 담긴 명함이 마우스가 가는 방향을 따라 움직이거나 앞으로 튀어나오고, 회전 버튼을 눌러 명함 뒷면을 볼 수 있습니다.