

조민혁

경력

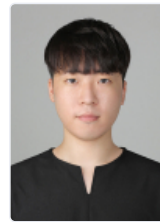
남, 1995 (28세)

✉ whalsgur0000@naver.com

☎ 010-9927-3400

☎ 010-9927-3400

🏠 (03318) 서울 은평구 갈현로



경력

총 3년 7개월 (재직중)
와일리

학력

대학교(4년) 졸업
수원대학교

희망연봉

회사내규에 따름

포트폴리오

-

나의 스킬

JavaScript

jQuery

CSS3

HTML5

GitHub

Figma

Adobe Photoshop

Adobe XD

React.js

경력

총 3년 7개월

와일리

2021.08 ~ 재직중

구축 퍼블리싱팀 사원 3년차

- SK렌터카 고도화 및 운영
- 이디야 커피 멤버십 구축 프로젝트
- 종근당 건강물 구축 프로젝트
- CU 편의점 모바일 APP 구축
- 현대자동차 관리자 페이지 구축

근무지역 | 서울

퓨쳐누리

2020.08 ~ 2021.08 · 1년 1개월

정보기술연구소 사원 1년차

- 태국 타마삿 대학교 도서관 구축 프로젝트
- 퓨쳐누리 내부 도서관 검색 솔루션 제작
- 국방전자도서관[육/해/공군] 구축 프로젝트
- 전북대 장애 학습권 보장을 위한 웹 기반 전자도서관시스템 재구축
- 한국해양대학교 학술정보시스템(SW)고도화
- 계명대학교 도서관 빅데이터 기반 서비스 구축
- 충남대학교 도서관 홈페이지 리뉴얼
- 가천대학교 스마트도서관 통합관리시스템 구축

근무지역 | 서울

학력

대학교(4년) 졸업

수원대학교(4년제) (주간)

2014.03 ~ 2021.02 (졸업)

정보보호학과

학점 | 3.4/4.5

지역 | 경기

자격/어학/수상

GTQ포토샵1급 (최종합격)

2019.12

한국생산성본부(KPC)

웹디자인기능사 (최종합격)

2020.12

한국산업인력공단

경력기술서

주요 업무 내용

- 커머스 및 대학도서관 홈페이지 구축작업
- PL 및 단독 프로젝트 경험 有
- 웹 접근성 마크 획득 경험 有
- 크로스 브라우징 테스트 거쳐 반응형 퍼블리싱
- 시멘틱 태그 활용 등 웹 접근성 준수하여 작업

=====

회사 : 와일리

소속 : 구축 퍼블리싱팀

직급 : 사원

=====

1.

프로젝트명 : SK렌터카 온라인 플랫폼 고도화 및 운영

기간 : 2023.04 ~ 진행중

작업 내용 : PC/모바일 적응형 퍼블리싱 고도화 및 운영 진행중

디자인 툴 : Figma

URL : <https://www.skcarrental.com/rent/index.do>

2.

프로젝트명 : 법무법인 에스 리뉴얼

기간 : 2023.03 ~ 2023.04 (약 2개월)

작업 내용

- PC/모바일 반응형 퍼블리싱

- PL로 참여

기여도 : 70% [퍼블리싱 가이드 작성 / 소개, 상담신청, 오시는길 등]

진행 인원 : 2명

디자인 툴 : Adobe XD

URL : <http://www.lawthes.com/>

3.

프로젝트명 : 이디야 멤버스 앱 재구축 프로젝트

기간 : 2022.10 ~ 2023.03 (약 5개월)

작업 내용

- PC Web , 모바일 네이티브 일부 구축
- PL로 참여
기여도 : 60% [퍼블리싱 가이드 작성 / 메인, 매장찾기, 회원 등]
진행 인원 : 3명
디자인 툴 : Figma
URL : <https://members.ediya.com/>

4.
프로젝트명 : 종근당케어몰 리뉴얼 UI/UX 구축 프로젝트
기간 : 2022.03 ~ 2022.09 (약 7개월)
작업 내용
- PC / Mobile 적응형 작업
- PA로 참여
기여도 : 30% [마이페이지, 회원, 이벤트, 고객센터 등]
진행 인원 : 4명
디자인 툴 : Figma
URL : <https://www.ckdhcmall.co.kr/>

5.
프로젝트명 : SK렌터카 내륙 메인 리뉴얼 및 예약 프로세스
기간 : 2022.01 ~ 2022.03 (약 2개월)
작업 내용
- PC / Mobile 적응형 작업
- 예약 프로세스 퍼블리싱 (날짜/시간/지점/차량 선택)
- 단독 퍼블리싱 작업
기여도 : 100%
진행 인원 : 1명
디자인 툴 : Figma
URL : https://www.skcarrental.com/rent/main_2022.do

6.
프로젝트명 : BGF 리테일 포켓 CU 리뉴얼 구축 프로젝트
기간 : 2021.10 ~ 2022.02 (약 4개월)
작업 내용
- 모바일 APP 프로젝트
- PA로 참여
기여도 : 20% [이벤트, 고객센터, 회원, 마이페이지 등]
진행 인원 : 5명
디자인 툴 : Adobe XD

7.
프로젝트명 : 현대오토에버 관리자 페이지 구축
기간 : 2021.09 ~ 2021.10 (약 1개월)
작업 내용
- Vue.js 를 활용한 PC 퍼블리싱
기여도 : 70%
진행 인원 : 2명
디자인 툴 : Adobe XD
URL : 내부오픈

=====

회사 : 퓨쳐누리
소속 : 구축 퍼블리싱팀
직급 : 사원

=====

1.

프로젝트명 : 태국 타마삿대학교 도서관 구축 프로젝트

기간 : 2021.07 ~ 2021.08 (약 2개월)

작업 내용

- PC / Mobile 반응형 작업
- 도서검색 페이지 제외 모든 페이지 퍼블리싱
- 단독 퍼블리싱 작업

기여도 : 100%

진행 인원 : 1명

디자인 툴 : PSD

URL : <https://library.tu.ac.th/>

2.

프로젝트명 : 퓨쳐누리 내부 도서관 검색 솔루션 제작

기간 : 2021.01 ~ 2021.06 (약 6개월)

작업 내용

- PC / Mobile 반응형 작업
- 새로운 검색 솔루션, 게시판, 회원가입 등
- 단독 퍼블리싱 작업

기여도 : 100%

진행 인원 : 1명

디자인 툴 : PSD

3.

프로젝트명 : 국방전자도서관[육/해/공군] 구축 프로젝트

기간 : 2021.01 ~ 2021.05 (약 5개월)

작업 내용

- PC / Mobile 반응형 작업
- 서로 다른 기관 70여 곳의 웹페이지를 제작
- 공통 퍼블리싱 가이드 작성
- 단독 퍼블리싱 작업

기여도 : 100%

진행 인원 : 1명

디자인 툴 : PSD

URL :

<https://nddl.mil.kr/M1/index>

<https://nddl.mil.kr/AD/index>

<https://nddl.mil.kr/F2/index/>

<https://nddl.mil.kr/N8/index>

4.

프로젝트명 : 전북대학교 장애 학습권 보장을 위한 웹 기반 전자도서관시스템 재구축

기간 : 2020.12 ~ 2021.03 (약 3개월)

작업 내용

- PC / Mobile 반응형 작업
- 국문 79p / 영문 62p 제작
- 국/영문 페이지 모두 웹 접근성 마크를 획득
- 단독 퍼블리싱 작업

기여도 : 100%

진행 인원 : 1명

디자인 툴 : PSD

URL : <https://dljbnu.ac.kr/>

5.

프로젝트명 : 한국해양대학교 학술정보시스템(SW)고도화

기간 : 2020.11 ~ 2021.01 (약 3개월)

작업 내용

- PC / Mobile 반응형 작업
- 국문 63p / 영문 61p 제작
- 단독 퍼블리싱 작업

기여도 : 100%

진행 인원 : 1명

디자인 툴 : PSD

URL : <https://library.kmou.ac.kr/>

6.

프로젝트명 : 계명대학교 도서관 빅데이터 기반 서비스 구축

기간 : 2020.10 ~ 2020.11 (약 2개월)

작업 내용

- PC / Mobile 반응형 작업
- 단독 퍼블리싱 작업

기여도 : 100%

진행 인원 : 1명

디자인 툴 : PSD

URL : <https://library.kmu.ac.kr/>

7.

프로젝트명 : 충남대학교 도서관 홈페이지 리뉴얼

기간 : 2020.08 ~ 2020.11 (약 4개월)

작업 내용

- PC / Mobile 반응형 작업
- Fullpage Plugin을 사용하여 메인 페이지 퍼블리싱
- 단독 퍼블리싱 작업

기여도 : 100%

진행 인원 : 1명

디자인 툴 : PSD

URL : <https://library.cnu.ac.kr/>

자기소개서

자기소개

정확성과 탄력성을 갖춘 퍼블리셔

퍼블리셔로 연차가 쌓이면서 주변에서 자주 들었던 말은 '손이 빠르다'는 것입니다.

신입 시절, 단기간에 작업해야 하는 구축 프로젝트를 진행한 적이 있습니다. 1주일 간 5개의 서로 다른 서버 페이지를 반응형으로 작업해야 했는데, 마음이 앞서 무작정 마크업을 하다 보니 CSS와 JS를 작업하면서 HTML 파일을 계속 수정해야 했고 오히려 시간이 더 오래 걸렸습니다. 다행히 해당 프로젝트는 기한 내에 완성했지만 컴포넌트와의 관계, 반응형 레이아웃 등을 고려한 마크업의 필요성을 몸소 느낀 계기가 되었습니다. 이후 퍼블리싱 작업에서 세운 저만의 기준은 'CSS와 JS 작업 중 HTML 파일을 수정하지 않도록 정교하게 마크업 한다'는 것입니다. 개체의 위치, 컴포넌트 간 관계를 고려하며 마크업에 공을 들였습니다. 기초를 단단하게 쌓으니 마크업 수정에 들이는 시간이 줄어 작업에 속도가 붙었습니다. 코드의 효율성이 높아져 유연하고 탄력적인 유지보수가 가능해졌고 주변에서 '손이 빠르다'는 말을 자주 듣게 되었습니다.

퍼블리싱 업무의 핵심은 정확성과 탄력성이라고 생각합니다. 이를 위해선 마크업의 기본기가 탄탄해야 합니다. 잘 다져진 마크업을 토대로 안정적이고 신뢰감을 주는 홈페이지 제작에 기여하는 퍼블리셔가 되고 싶습니다.

업무에서 추구하는 세 가지, O.N.E Value

퍼블리셔로서 업무에 임할 때 중요하게 여기는 세 가지 가치가 있습니다. Ownership, Nevertheless, Experience으로, 저만의 'O.N.E Value'입니다.

[Ownership]

업무에서 중점을 두는 첫 번째는 '주인의식'입니다. 웹사이트를 제가 제작한 하나의 상품이라고 생각하고, 사용자가 사이트 이용에 불편함 없이 흥미를 느끼게 하는 것입니다. CU 편의점 앱의 이벤트 랜딩 페이지를 작업한 경험이 있습니다. 콘텐츠가 많아 모바일 디바이스에서 스크롤을 한참 내려야했고, 사용자의 집중도가 떨어질 것으로 판단했습니다. 이에 사용자의 입장에서 재미를 느낄 만한 Sticky 스크롤 이벤트, 스크롤에 따라 좌우 슬라이드 이동 애니메이션 등을 먼저 제안했습니다. 또한 입체적으로 보이도록 확대 이벤트 및 QR코드를 스캔하는 애니메이션이 작동하도록 작업했습니다. 앱이 오픈한 후 우연히 지하철에서 해당 앱의 사용자를 보았는데, 제가 삽입한 스크롤 효과를 재미있어하는 모습을 보고 뿌듯함을 느꼈습니다. 전달력 있는 웹사이트를 제작하기 위해 주인의식을 갖고 끊임없이 고민하며 더 좋은 방향을 제시하는 퍼블리셔가 되고자 노력하고 있습니다.

[Nevertheless]

업무에 임할 때 추구하는 두 번째는 긍정적인 마인드를 갖는 것입니다. 어렵거나 힘든 상황에 처했을 때 '그럼에도 불구하고' 긍정적인 면을 찾으려 노력합니다. 신입 시절, 일산에 있는 법원 도서관으로 파견을 간 경험이 있습니다. 첫 파견이고 퍼블리셔로는 혼자여서 두려움이 있었습니다. 게다가 보안 문제로 인해 에디터 프로그램을 사용할 수 없었고 코드를 메모장에 전부 하드코딩 해서 개발팀에 전달하는 방식으로 작업해야 했습니다. 작업 환경은 좋지 않았으나 오히려 개발팀과 대면 소통하며 가까워질 수 있는 기회라고 생각했습니다. 개발 담당자와의 커뮤니케이션을 통해 작업 환경을 개발자의 입장에서 바라볼 수 있었고, 이를 계기로 개발 환경을 고려하며 퍼블리싱 작업에 임하게 되었습니다. 어떠한 상황에서도 배울 점을 찾고 긍정적으로 생각하는 면모는 중심이 단단한 지금의 저를 만든 원동력입니다. 스스로 배우며 유연하게 대처하고 성장하는 퍼블리셔가 되겠습니다.

[Experience]

퍼블리싱 업무에서 중요시하는 마지막 요소는 '경험'입니다. 그중 가장 값진 경험은 입사 3개월 차였던 신입 시절 웹 접근성 마크를 획득한 것입니다. 동기들 중 자원해 웹 접근성 프로젝트를 단독으로 맡게 되었습니다. 사내 솔루션을 활용하는 프로젝트였는데, 몇 년 간 지속적으로 사용하며 규격화 된 솔루션을 웹 접근성에 알맞게 수정하는 작업이 까다로웠습니다. 웹페이지의 모든 기능을 키보드만으로 사용 가능하도록 해야 했고, 자동으로 변경되는 슬라이드나 동영상도 제어할 수 있도록 마크업 및 자바스크립트를 수정해야 했습니다. WA의 가이드를 인쇄해 공부했고 여러 공공기관 사이트를 레퍼런스로 찾아보며 작업했습니다. 생각지 못한 부분에서 WA의 피드백을 받기도 해 총 작업 시간이 예상보다 오래 걸렸지만, 신입 시절 접근성 마크 획득의 경험은 항상 개발 환경과 접근성을 고려하는 퍼블리셔로 발전하는 밑거름이 되었습니다. 어렵고 새로운 기술에 더욱 도전 정신이 생기는 성향을 바탕으로, 다양한 경험을 쌓으며 깊이 있는 퍼블리셔로 성장하고 싶습니다.

역량기술

0년차 신입, 사내 솔루션을 개발하다

퍼블리셔로서 첫 발자국을 디딘 곳은 대학교 및 기관의 도서관 홈페이지 프로젝트를 주로 진행하는 에이전시 '퓨처누리'였습니다. 한국해양대, 충남대, 전북대, 계명대, 가천대, 태국 타마삿대학교 등의 도서관 프로젝트를 진행했으며 국회도서관, 국방부의 육해공군 도서관 등 국가사업을 진행하며 웹 접근성 마크를 획득하기도 했습니다.

업무 중 가장 기억에 남는 것은 새로운 사내 솔루션을 개발한 것입니다. 기존 솔루션을 수정해 웹 접근성 마크를 획득하는 프로젝트를 단독 진행한 경험을 바탕으로, 새로운 솔루션과 퍼블리싱 가이드를 구축하는 업무도 단독으로 진행했습니다. 기존 솔루션으로 작업을 해오면서 비효율적이거나 재사용이 어려웠던 코드 등을 떠올려 개선했습니다. 또 불필요한 폴더 및 파일을 제거하고 플러그인, CDN 등을 최신화하며 폴더 구조를 구성했습니다. UI에 인터랙션 효과를 넣는 등 사용자에게 재미를 주는 요소도 추가해 솔루션 작업을 완료했습니다.

솔루션 구축 작업을 통해 CSS분리, 이미지 및 폰트 최적화를 배울 수 있었습니다. 또 이후에는 웹 렌더링 속도 개선에 좀 더 중점을 두고 작업하게 되었습니다.

Vue.js부터 퍼블리싱 PL까지

종합 웹 에이전시 '와일리'에서는 자바스크립트 프레임워크를 활용하거나 PL로 프로젝트를 이끄는 등 보다 다양한 경험을 쌓았습니다.

[Vue.js로 달리다, 현대자동차]

'현대자동차 관리자 페이지 구축' 프로젝트는 Vue.js 환경에서 퍼블리싱을 진행했습니다. 프레임워크 환경에서의 경험이 없어 이미지 삽입, CSS 작성 등 퍼블리싱의 기본 단계부터 어려움이 있었습니다. 틈틈이 관련 서적과 인터넷 강의를 보며 독학했고, 공부한 내용을 토대로 직무에 곧바로 활용할 수 있던 값진 경험이었습니

[노치를 알려준 CU]

'CU 편의점 앱 구축'에서는 퍼블리싱 가이드 작성, 대형 프로젝트의 파일 관리, 타 부서와 이슈 해결 방법 등을 터득했습니다. 처음 맡은 앱 프로젝트라 겪어보지 못한 이슈가 많았는데, 특히 아이폰 노치 영역의 개념을 다질 수 있었습니다. iOS의 모바일 기종마다 노치 영역이 달라 아이폰 노치 전용 CSS 파일을 따로 만들어서 파일을 관리했습니다.

[커머스를 경험한 종근당]

'종근당 건강물 구축'은 커머스 홈페이지의 전반적인 프로세스를 배울 수 있었던 프로젝트입니다. 주문 및 결제부터 취소, 교환, 반품, 배송조회까지 다양한 케이스를 작업했습니다. 또 최근 화두가 된 애플페이를 비롯해 카드 결제, 모바일 결제 등 여러 형태의 결제 수단 및 영수증 폼 등 커머스 홈페이지의 구축 및 운영을 다채롭게 경험했습니다.

[PL로 이끈 이디야]

'이디야 커피 멤버십 구축'에서는 퍼블리싱 PL로서 프로젝트를 이끌며 폴더 구조 설정, 가이드 작성, 타 부서와 커뮤니케이션 등을 진행했습니다. 가장 어려웠던 것은 팀원들에게 업무를 배분하고 일정을 산정하는 것이었습니다. 팀원들의 업무 능력을 파악해야 했기에 일 단위로 업무 진행 상황을 보고받았고, 부서 간 커뮤니케이션을 통해 기간을 충분히 확보하면서 일정이 지체되지 않도록 했습니다.

장단점

#시간 약속은 칼같이

주변 사람들에게 '시간 약속을 잘 지킨다'는 말을 자주 듣습니다. 업무 마감 기한을 중요시하며, 기간이 촉박한 프로젝트를 진행할 때에도 압박감을 느끼기보단 시간을 쪼개 사용하는 것을 즐기는 편입니다. 이전 직장 과 대학 시절에도 왕복 3시간 이상의 거리를 통근, 통학하며 지각한 적이 없었습니다. 서로 다른 파트 간의 협업이 많은 IT 업계에서는 정해진 시간 안에 업무를 진행하는 능력이 중요하기 때문에 큰 장점으로 작용할 것으로 생각합니다.

반면, 머릿속에 있는 정보를 타인에게 전달하는 것을 어려워하는 편입니다. 처음 신입 직원들을 맞아 인수인계를 했을 때 신입들이 이해를 하지 못한 경우가 있었습니다. 상대방의 배경지식을 고려하지 않고 전달한 것이 이유였습니다. 이를 보완하고자 인수인계를 단계별로 문서화 했고, 구두 전달 사항이 있을 때는 머릿속으로 한 번 더 정리한 뒤 전달했습니다. 이러한 과정을 통해 누군가를 가르치는 것을 두려워하지 않게 되었으며, 당연하게 생각했던 것들을 한 번 더 짚어가며 스스로 정리할 수 있는 좋은 경험이 되었습니다.