

Minju Park | WEB PUBLISHER

박민주 / 1997.12.03 / 서울특별시 구로구

010-8475-7515

mandumandum@naver.com

[포트폴리오 바로가기] <https://mzzuya.github.io/>

예술적 감각과 기술적 역량을 겸비한 웹 퍼블리셔입니다.

사용자의 흐름을 고려한 직관적이고 감성적인 웹 경험을 지향합니다.

🏅 CERTIFICATIONS

웹디자인기능사 (2023.09)

ACA Illustrator (2022.07)

ACA Photoshop (2022.06)

🎓 EDUCATION

◆ 서울시&KORFIN(더인에듀) / 수료

웹퍼블리셔 & UI개발 전문가 과정
(2025.05 – 2025.07)

◆ SBS 아카데미 컴퓨터아트학원 / 수료

UX/UI 웹 퍼블리셔 과정 이수
(2022.04 – 2024.04)

◆ 강릉원주대학교 / 조소전공

미술학과 졸업 / 창작 및 조형 수업 중심
(2016.03 – 2020.02)

◆ 강원예술고등학교 / 서양화전공

기초 회화, 드로잉, 입시 중심 예술 교육
(2013.03 – 2016.02)

💼 WORK EXPERIENCE

배스킨라빈스 / 아르바이트 (2022.06 – 2025.06)

- ◆ 고객 응대 및 계산, 매장 운영 보조
- ◆ 시즌별 메뉴 및 프로모션 안내
- ◆ 디저트 진열과 위생·청결 유지
- ◆ 장기 근무를 통해 서비스 마인드와 책임감을 체득

Palette / 대표 (2020.03 – 2022.04)

- ◆ 카페 브랜딩 및 공간 디자인 주도
- ◆ SNS 마케팅 콘텐츠 기획 및 운영
- ◆ 체험형 콘텐츠 기획 및 제안

강릉아트센터 / 사원 (2018.01 – 2019.04)

- ◆ 전시 및 공연 운영 보조
- ◆ 관람객 응대 및 티켓 발권 업무
- ◆ 홍보물 배포 및 일정 안내 등 현장 운영 지원

영원한 미소 미술학원 / 강사 (2016. 04 – 2017. 10)

- ◆ 입시 미술 수업 참여 및 학습 환경 지원
- ◆ 학생별 수준에 맞춘 실기 지도
- ◆ 강의 운영 보조 및 자료 정리 업무 수행

🔧 SKILLS & TOOLS

[💻 CODE] Html ●●●●○ · Css ●●●●● · Js ●●●●○○

[⚙ FRAMEWORK] React ●●○○○

[🎨 DESIGN] Figma ●●●●● · PS ●●●●●○ · Ai ●●●●○○



— 디자인은 정보를 이해하기 쉽게 만드는 도구입니다. —

🎤 INTERVIEW VOL.1 - “과정과 감각”

Q1. 디자인 이전에, 당신은 어떤 경험을 해왔나요?

저는 드로잉카페 ‘Palette’를 직접 운영하며, 감성을 담은 공간을 기획하고 구성했습니다. 메뉴 카드, 엽서 디자인, 고객 응대까지 전 과정을 주도하며 ‘감각’뿐 아니라 ‘구조’의 중요성을 체감했습니다. 예고 진학부터 미술대학 졸업, 미술 강사 경험까지 다양한 예술적 배경은 시각적 표현력과 소통 능력을 키우는 밑거름이 되었습니다.



Q2. 혼자서도 프로젝트를 진행할 수 있나요?

카페 메뉴 기획부터 포장 디자인까지, 하나의 브랜드를 손으로 완성해본 경험은 크리에이티브 디렉션과 실행력 모두를 길러준 시간이었습니다. 단순한 작업이 아닌 ‘브랜딩’이라는 관점에서 사용자의 경험을 설계하며, 작은 부분까지 완성도 있게 다듬는 훈련이 되었습니다.



Q3. 카페 운영 경험은 당신에게 어떤 영향을 주었나요?

디자인은 단순한 시각 결과물이 아니라, ‘사용자의 경험을 설계하는 일’이라는 것을 체감했습니다. 드로잉카페에서 손님과 나누던 교감처럼, 웹사이트도 사용자의 반응과 흐름을 고려해야 한다는 점에서 공통점이 많았습니다. 이 감각은 지금 제가 퍼블리싱을 공부하며 정보 구조와 사용자 동선을 함께 고민하는 이유이기도 합니다.



INTERVIEW VOL.2 - “디자인과 사람 사이”

Q4. 당신의 디자인은 어떤 방향을 지향하나요?

저는 “정보를 감성적으로 전달할 수 있을까?”라는 질문을 자주 던집니다. 사람들이 콘텐츠를 읽고 이해하며, 경험으로 기억할 수 있도록 흐름과 분위기를 함께 설계하는 퍼블리싱을 지향합니다. 기능성과 감성을 조화롭게 녹이는 디자인이 가장 완성도 있다고 믿습니다.



Q5. 협업과 실무 경험이 있나요?

교내 벽화 봉사활동에서 팀워크의 중요성을 배웠고, 프로젝트 진행 중 다양한 의견을 조율하며 협업 능력을 키웠습니다. 특히 퍼블리싱 수업 실습 프로젝트에서는 디자이너, 개발자와 역할을 나눠 협력하며 실무에 가까운 과정을 직접 경험했습니다.



Q6. 웹퍼블리셔로서 어떤 역량을 보여주고 싶나요?

예술 전공을 통해 표현력과 몰입력을 키웠고, 퍼블리싱 과정에서는 정보 구조화와 사용자 중심 사고를 함께 훈련했습니다. 저는 단순한 마크업을 넘어서 사용자의 시선을 설계하고, 접근성과 반응성까지 고려한 퍼블리싱을 구현하고자 합니다.





INTERVIEW VOL.3 - “퍼블리셔로서의 실전 역량”

Q7. 어떤 실무 역량을 갖추고 있나요?

퍼블리셔는 감성과 기술을 연결하는 사람이라고 생각합니다.

HTML/CSS의 구조적 마크업과 웹 표준 기반의 레이아웃 설계를 중심으로, 시맨틱 태그와 접근성까지 고려한 실무형 코드를 연습하고 있습니다.

반응형 웹, 사용자 흐름, 시각적 명확성을 기준으로 콘텐츠를 구성하며 퍼블리싱 완성도를 높여가고 있습니다.

Q8. 앞으로 어떤 분야에서 일하고 싶나요?

특정 분야에 국한되지 않고, 다양한 산업에서 사용자의 정보 이해를 돋는 퍼블리싱을 해보고 싶습니다.

복잡한 정보를 시각적으로 구조화하고, 누구나 편리하게 사용할 수 있는 환경을 설계하는 일이 저의 강점입니다.

감성과 구조의 균형을 고려해, 어떤 콘텐츠든 ‘명확하게 전달하는’ 퍼블리셔가 되고자 합니다.

💡 앞으로도 감각과 구조 사이의 균형을 고려한 퍼블리싱을 지향하며, 다양한 산업 분야에서 신뢰받는 퍼블리셔로 성장해 나가겠습니다.



포트폴리오

프로젝트 실습, 퍼블리싱 결과물, 디자인 결과물을 아래 링크에 정리해두었습니다.

[포트폴리오 보기] <https://mzzuya.github.io/>