

# 이 력 서

( 희망연봉 : 면접시 협의/회사 내규에 따름 )

( 지원 부문 : 퍼블리셔 )

	성 명	주리아	한 자	朱利娥
	생년월일	1992년 03월 08일	연 령	만 29세
	E-mail	<a href="mailto:jrjuria92@naver.com">jrjuria92@naver.com</a>		
	휴 대 폰	010-3648-2948	비상연락처	-
	주 소	김포한강 11로 287 206동 602호		

## 1. 학력사항

년 / 월	학 교 명	학 과	졸 업 구 분
2014년 03월 ~ 2016년 02월	덕성여자대학교	패션디자인학과	(편입) 졸업
2011년 03월 ~ 2014년 02월	상명대학교(천안)	프랑스어문학과	수료
2008년 03월 ~ 2011년 02월	계산여자고등학교	문과계열	졸업

## 2. 교육사항

년 / 월	교 육 과 정	교 육 기 관	비 고
2021년 09월 ~ 2021년 10월	프론트엔드 개발과정	강남IT 아카데미	수료
2019년 08월 ~ 2020년 01월	스마트기기UI/UX디자인(반응 형웹&앱디자인)	그린컴퓨터 아카데미	수료

## 3. 프로젝트

주제	내용(URL)
공차 리뉴얼 사이트	<a href="https://riahjoo.github.io/JRA_PJ/gongcha/">https://riahjoo.github.io/JRA_PJ/gongcha/</a>
포트폴리오	<a href="https://riahjoo.github.io/JRA_PJ/profile/">https://riahjoo.github.io/JRA_PJ/profile/</a>

## 4. 직무능력사항

프 로 그 램(사용 언어)	활 용 능 력
Photoshop	• 기본적인 툴 사용과 브러시, 합성기술 및 사진 활용 가능
Illustrator	• 타이포그래피, 그래픽 및 로고, 심볼, 캐릭터 디자인 가능
HTML5	• 사이트 코딩 및 슬라이드 다양한 배너작업 가능 • 웹 반응형 사이트 제작가능
CSS3	• 마크업 언어를 통해 원하는 화면구현가능
Javascript	• script를 이용하여 이미지 슬라이드 배너 제작 가능 • 네비게이션, 아코디언 메뉴 제작 가능
jQuery	• 함수 사용하여 인터랙션 효과 적용 가능

## 5. 경력사항

근 무 기 간	회 사 명	직 무
2020년 05월 ~ 2021년 03월	플랫폼	온라인MD(주임)
2018년 03월 ~ 2019년 02월	이랜드리테일 슈펜	온라인AMD(사원)
2016년 07월 ~ 2017년 07월	STYLE IN USA(미국 LA)	온라인AMD(인턴)

## 6. 자격 및 면허취득 사항

취 득 일	자 격 증 명	발 행 기 관
2016년 01월 27일	보통운전면허 2종	경찰청(운전면허시험관리단)

## 7. 어학연수 및 봉사활동

활 동 기 간	소 속 조 직(국가명)	주 요 역 할	주 요 활 동 내 용
2015년 01월 ~ 2015년 02월	UCR EXTENTION CENTER(미국)	영어 연수 학생	어학연수,홈스테이 현지문화 체험

# 자 기 소 개 서

<p><b>지 원 동 기</b></p>	<p><b>“소비자의 입장에서 화면을 구축하는 퍼블리셔”</b></p> <p>전문성을 가지고 소비자의 입장에서 페이지를 구축하는데 영향력을 끼치는 퍼블리셔가 되고자 합니다. 그동안 개발자가 아닌 MD로써 e-commerce 직무를 경험하면서 소비자의 입장에서 항상 생각했기 때문에 이러한 경험을 가지고 웹 직무 쪽에서 전문성을 가지고 소비자의 입장에서 페이지를 구축하는데 영향력을 끼칠 수 있다고 생각했습니다.</p> <p>전문적인 실력을 갖추고자 NCS 스마트 기기 UI/UX 디자인 과정과 프론트엔드 개발 과정을 수강함으로써 NCS(국가직무능력)을 기반으로 웹 사이트의 기획부터 시안 제작, 하드코딩까지 웹사이트 제작의 전 과정을 이해하고 직접 작업할 수 있었습니다. 수업을 들으면서 적극적으로 수업에 참여하였고 코딩에 재미를 느꼈으며 많은 연습을 통해 제가 원하는 방향으로 사이트를 구현할 수 있게 되었습니다.</p> <p>결석 없이 꾸준하고 열정적인 자세로 임한 결과 'html, css, javascript, jquery' 등을 습득할 수 있었습니다. 사이트 구축을 위한 과정을 처음부터 끝까지 수행해 본 경험을 바탕으로 나무가 아닌 숲을 볼 수 있는 퍼블리셔가 되도록 하겠습니다.</p>
<p><b>성 장 과 정</b></p>	<p><b>“도전할 수 있는 힘 : 편입 공부”</b></p> <p>대학교 2학년 때 원하는 것을 공부하고자 편입 공부를 결심하였고 학과 공부와 편입 영어 공부를 병행하였습니다. 그 이후 1년간의 휴학 기간 동안 편입 성공을 목표로 열심히 노력하였고 편입에 성공할 수 있었습니다. 포기하고 싶을 때도 있었지만 목표를 위해 끝까지 포기하지 않았습니다. 이 일을 계기로 어떠한 것이든 주체적으로 도전할 수 있는 힘과 자신감을 얻었습니다. 그 이후로 미국 인턴 도전, 새로운 공부인 개발자에 대한 도전까지 두려움 없이 많은 도전을 할 수 있었고 이 경험들은 살아가는 데 있어서 큰 밑거름이 되고 있습니다.</p>
<p><b>경 험 사 항</b></p>	<p><b>“e-commerce 직무를 통한 UI/UX경험 - 온라인 MD 경험”</b></p> <p>그동안의 온라인 MD 직무를 수행하면서 상품의 판매율을 높이기 위한 고민을 항상 하였습니다. 그러한 고민의 시간들을 통하여 상품의 매출 증진을 꾀할 수 있었고 소비자의 시각, 혹은 사이트를 구축하기 원하는 고객의 시각에서 볼 수 있는 힘이 생겼다고 생각합니다. 이러한 시각을 가지고 사이트의 어떠한 점이 부족한지, 어떠한 목표를 가지고 구축할 것인지를 고민하며 또한 소비자의 필요에 바로바로 응답할 수 있는 사이트를 구축하는 퍼블리셔가 되도록 노력하겠습니다.</p>
<p><b>성 격 장 점 및 단 점</b></p>	<p><b>“장점 : 원활한 소통능력과 문제해결능력”</b></p> <p>그동안 제가 경험했던 MD라는 직무의 필요한 능력을 두 가지 꼽자면 협업을 위한 소통 능력과 다양한 예기치 못한 상황들을 해결할 수 있는 문제 해결 능력입니다.</p> <p>첫 번째, 퍼블리셔는 업무를 수행하는 데 있어서 협업 능력이 중요하다고 생각하는데 MD</p>

	<p>직무를 하면서 다수의 외부 회사의 MD들, 회사 내부 MD, 디자인 팀원들과 항상 소통하는 과정을 거쳤습니다. 이러한 과정을 통해 상대방의 입장에서 생각할 수 있는 힘을 기르게 되었고 적절한 소통 방법을 터득할 수 있었습니다.</p> <p>두 번째, 퍼블리셔로서 어려운 문제의 상황에 직면하게 되었을 때 주체적으로 해결할 수 있는 능력을 갖춰야 한다고 생각합니다. MD 일을 하면서 MD의 단어 그대로 소위 “뭉든지 다한다”를 경험하였습니다. 그렇기 때문에 예기치 못한 상황들이 자주 나타났고 이를 해결하기 위해 노력했었습니다.</p> <p>예를 들어 CJ 온라인몰 행사를 진행했을 때의 일입니다. 행사가 열리기 전에 재고를 미리 세팅해놓고 행사가 시작되면 주문을 받는 시스템이었는데 다른 직원의 행사에서 세팅된 재고보다 과주문이 발생하는 사고가 있었습니다. 저는 제 행사를 사고 없이 해내기 위해 재고 세팅 과정을 고민하였고 행사 기간 동안 주문이 들어오는 양을 매일 확인하여 재고 세팅을 수정하였습니다. 그 결과 과주문 사고 없이 행사를 끝마칠 수 있었습니다. 이렇게 주체적으로 고민을 하고 문제를 풀기 위해 노력했던 이런 경험들이 일을 함에 있어서 도움이 될 것이라고 생각합니다.</p> <p><b>“ 단점을 장점으로! ”</b></p> <p>단점은 집중력이 강해서 하나에 집중하면 다른 곳에서 사소한 실수가 생기곤 합니다. 하지만 업무에 집중하는 만큼 불필요한 활동에 시간을 단축시킬 수 있었습니다. 이러한 단점을 보완하기 위해 해야 할 항목들을 그때마다 메모하였고 항목들을 하나씩 해결하였습니다. 그 결과 실수를 줄일 수 있었고 저의 장점인 집중력은 더 키울 수 있었습니다.</p>
<p><b>입 사 후 포 부</b></p>	<p><b>“차별화된 퍼블리셔”</b></p> <p>목적이 무엇인지 알고 일에 임하는 숲을 볼 수 있는 퍼블리셔가 되겠습니다.</p> <p>입사 후 초기에는 회사 적응과 구성원과의 원활한 관계를 위해 노력하겠습니다. 퍼블리셔는 협업이 중요시되는 직무인 만큼 회사의 구성원과의 관계가 가장 중요하다고 생각했기 때문입니다. 적극적인 자세로 먼저 다가가는 사원이 되도록 하겠습니다.</p> <p>또한 업무적으로는 제가 습득했던 기술들이 도태되지 않도록 여러 사이트를 벤치마킹하고 연습하도록 하겠습니다. HTML에 능숙, CSS 마스터, 웹 표준에 대한 이해에 힘쓰겠습니다. 최신 웹 기술과 반응형 웹 경험, 자바스크립트에 대한 지식을 강화하겠습니다.</p> <p>장기적으로는 그 간의 실무 경력을 살려 좀 더 경쟁력 있는 방안을 만들도록 노력하겠습니다. 그러기 위해서는 트렌드와 소비자들의 정보를 빠르게 읽을 수 있어야 한다고 생각합니다. 정보 습득에 게을리하지 않겠습니다. 새로운 기술들이 나오고 계속 생겨나는 만큼 트렌드에 뒤처지지 않기 위해 IT 뉴스를 찾아보거나 최신 기술들을 제 것으로 습득하여 차별화된 퍼블리셔가 되겠습니다.</p>

# 보유기술서

보 유 기 술 서	보유기술 / 수준 / 상세내용
	<b>HTML &amp; CSS / 상</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- 웹 환경에 대한 이해</li><li>- HTML5 마크업을 사용해서 웹페이지 구현가능</li><li>- 사용자 입력 요소 활용 및 서버 전송가능</li><li>- CSS 기본 구문 활용 및 개별 요소에 스타일 적용가능</li><li>- 선택자를 활용해서 스타일시트 그룹화 및 일괄 제어가능</li><li>- CSS 애니메이션 구현 가능</li></ul>
	<b>JavaScript / 중상</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- 동적 콘텐츠 제어가능</li><li>- script 를 이용하여 이미지 슬라이드 배너 제작 가능</li><li>- 네비게이션, 아코디언 메뉴 제작 가능</li></ul>
	<b>jQuery / 중상</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- 함수 사용하여 인터렉션 효과 적용 가능</li></ul>
	<b>PHOTOSHOP/상</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- 주요 툴 사용, 사진편집, 배너 제작 가능</li></ul>
	<b>Illustrator 중</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- 타이포그래피, 그래픽 및 로고, 심볼, 캐릭터 디자인 가능</li></ul>

# 프로젝트기술서

- 주제 : 공차 사이트 리뉴얼
- 사용 프로그램 : HTML, CSS, JavaScript, jQuery
- URL : [https://riahjoo.github.io/JRA\\_PJ/gongcha/](https://riahjoo.github.io/JRA_PJ/gongcha/)
- 제작기간 및 참여도 : 4주/기획 / 코딩 본인 100%
- 기획의도 : 평소 좋아하던 공차를 소재로 선택했고 기존 사이트는 많은 콘텐츠들이 구분 없이 나열된 것처럼 보여졌기 때문에 더 큰 레이아웃에 콘텐츠를 배치하여 구분이 되게 리뉴얼 하였습니다.
- 주요사항 :
  - 1) 메인페이지 1page를 반응형으로 제작하였습니다.
  - 2) 레이아웃을 총 8개 영역으로 나누었습니다. ( top, visual, best, topp, sns, event, tea, footer )
  - 3) 메인메뉴 슬라이드 ( top )
    - 상단 전체 영역인 'top'에 'hover'시 'css'로 서브메뉴의 뒷배경이 내려오도록 'top'에 가상요소를 넣어주었고 높이 값을 늘려 애니메이션 주었습니다.
    - 메인메뉴에 hover시 컬러변화와 'border-bottom'효과를 주었습니다.
  - 4) 메인 비주얼 슬라이드 ( visual )
    - 윈도우 'width'값이 1200px보다 클 때는 'js'로 슬라이드의 영역을 잡아 배치해주고 각각의 슬라이드를 감싸고 있는 박스의 좌표를 움직이며 애니메이션 주었습니다.
    - 윈도우 'width'값이 750px미만 일 때는 'for'문을 사용하여 이미지의 파일명에 변수를 사용하여 모바일 전용 이미지(세로형 이미지)로 변경해주었습니다.
  - 5) 베스트 영역 ( best )
    - 'js'로 변수에 초기값과 한계값을 주어 콘텐츠가 슬라이드 애니메이션이 될 때마다 변수 값을 증가시키거나 감소시켜 해당하는 정보의 이미지와 텍스트를 변경해주었습니다.
  - 6) 토픽 종류 영역 ( topp )
    - 'html'에서 토픽의 콘텐츠 4개를 'flex'를 사용하여 배치해주고 각 콘텐츠의 'width'값을 조정하면서 반응형에 맞도록 레이아웃을 변경하였습니다.
  - 7) sns 영역 ( sns )
    - 동영상의 종류 4개의 콘텐츠를 각각 누르면 'click'이벤트를 사용하여 동영상 파일명에 변수를 할당하여 변경하면서 해당하는 영상이 재생될 수 있도록 하였습니다.
  - 8) 이벤트영역 ( event )
    - '스왑이퍼'를 사용하여 슬라이드 애니메이션을 적용하였습니다.
  - 9) 티 레시피 영역 ( tea )
    - 콘텐츠를 'flex'로 배치하였고 'flex-wrap'을 조정하여 줄바꿈 되도록 설정하면서 반응형에 맞게 레이아웃을 변경하였습니다.
    - 폰트는 'rem'을 사용하여 'html'의 폰트 크기를 조정하여 반응형에 맞게 줄였습니다.

