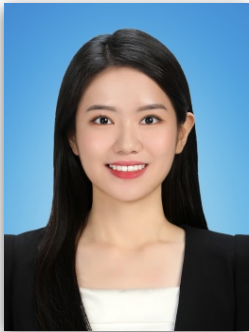

이채민



연락처

010-3170-8472

이메일

myonee96@naver.com

포트폴리오 주소

<https://sklove96.github.io/chaemin-portfolio/>

3년차 퍼블리셔 이채민입니다.

여러 신규 웹사이트 퍼블리싱 경험과, 미술품 경매 플랫폼 서울옥션의 초기 서비스인 블랙랏에서 프론트 개발 및 퍼블리싱에 합류하여 서비스 경험을 쌓았습니다.

직관적이며 일관성 있는 UI/UX에 관심이 많으며,
동료들과 협업하여 좋은 서비스를 만들어 가는 것을 좋아합니다.

경력

(주)서울옥션

블랙랏서비스개발팀/프론트개발자

2022.06 ~ 2023.07

(주)네오그래프

개발팀/웹퍼블리셔

2020.11 ~ 2022.06

학력

신한대학교

행정학과

2015.03 ~ 2019.02

교육사항

빅데이터 분석을 위한 자바개발자 교육 이수

- 데이터베이스 기초 및 SQL 문법 학습
- UI 화면 개발 및 기본적인 html, css, js 기술 학습

2020.04 ~ 2020.09

보유기술

JavaScript JQery HTML5 CSS5 Git Vue.js Nuxt.js Figma Zeplin

주요성과

(주)서울옥션

블랙랏서비스개발팀/프론트개발자

● 블랙랏 모바일 뒤로 가기 기능 개발

2023.06 ~ 2023.07

기존 모바일 상품 상세 화면에 뒤로 가기 버튼이 없어서 고객의 불편하다는 의견이 많아 뒤로가기 기능을 개발함

- 모바일 목록 화면에서 무한스크롤 기능 개발 및 목록을 유지한 상태로 뒤로 가기를 수행하였을 때 목록이 유지되도록 뒤로 가기 기능 구현
- 상품 리스트에서 해당 상품을 클릭했을 때 sessionStorage에 목록의 리스트, 해당 페이지, 스크롤 정보를 저장하고 뒤로 가기를 클릭하였을 때, api를 호출하지 않고 sessionStorage에 저장된 리스트와 스크롤 정보를 호출하여 리스트를 그려주고 스크롤 위치를 조정함
- localStorage를 사용하여 구현하였을 때, 브라우저를 종료시켜도 데이터가 남아있는 경우가 있어서 일회성 데이터를 처리하는데 주로 사용하는 sessionStorage를 사용하여 구현함

● 블랙랏 v2 api 개선 작업

2023.01 ~ 2023.06

블랙랏 초기에 필요 없는 api를 프론트에 많이 내려주고 있었으며, 카테고리 개념이 바뀔때 따라 api를 전면 수정하는 작업을 백엔드와 협업

- 기존에 모든 계산 로직을 프론트에서 처리하고 있던 문제와, 사용하지 않는 방대한 정보들을 내려주고 있던 문제 해결을 위해 프론트에 로직을 건어내고, 새로운 v2 api를 연동하여 프론트 로직 개편
- 사이트 v2 개선으로 디자인이 변경됨에 따라 사이트 전반적인 디자인이 수정되어 퍼블리싱 작업 수행

● 블랙랏 개인 셀러 기능

2023.01 ~ 2023.03

블랙랏 사이트 대형 프로젝트로 고객이 직접 상품을 업로드하여 팔 수 있는 기능을 추가 개발

- 고객이 상품을 직접 추가하고, 수정하고, 삭제할 수 있도록 api 연동하여 프론트 개발 수행
- 상품 생성 화면, 상품 목록 화면, 상품 상세 화면, 상품 수정 화면 퍼블리싱 및 프론트 개발 수행
- 해당 기능 개발 도중에 기획단에 차질이 생겨, 해당 기능이 운영 환경에 나가지는 못하였으나 대형 프로젝트로 오랜 기간 진행함

● 블랙랏 디자인 개편

2022.10 ~ 2023.04

블랙랏 사이트 전체적인 디자인 개편에 따른 퍼블리싱 및 프론트 로직 수정 작업

- 사이트 전체적인 디자인이 수정됨에 따라 전체적인 css를 수정하는 작업 수행
- 기존에 css에 레거시 코드가 많아 이를 전체적으로 수정하고, css 파일을 컴포넌트화 하는 작업 수행
- 운영 도중 ASAP건으로 중복되는 스타일 코드가 많아짐에 따라 컴포넌트화 작업을 통해 이를 해결

주요성과

(주)서울옥션

블랙랏서비스개발팀/프론트개발자

● 이미지 줌 기능 추가

2022.06 ~ 2022.07

블랙랏 사이트 제품 상세페이지에 이미지 줌 모달창 추가 작업

- 제품 상세페이지에 이미지 줌 기능을 추가함으로써 사용자가 더욱 편리하게 사이트를 이용할 수 있도록 기능 구현
- 외부 플러그인을 사용하지 않고 스크립트 내장 함수로 해당 기능 구현
- watch를 통해 실시간으로 더블클릭 이벤트, 스크롤 이벤트를 감지하여 scale값 조절함

● 블랙랏 사이트 각종 버그 및 장애 해결

2022.06 ~ 2023.07

블랙랏 사이트에서 발생한 각종 프론트 버그 및 장애 등을 ASAP건으로 처리하여 해결

- 사이트 팝업이 이중으로 떼을 때, IOS에서만 맨 위에 떠있는 팝업의 스크롤이 작동하지 않는 버그가 발생하였는데 이중 팝업이 떼을 때 부모 요소에 있는 fixed를 해제시켜주어 이를 해결함
- 메인 화면 및 각종 화면에서 이미지의 크기 때문에 사이트가 느려지고, 과부하 걸리는 현상이 발견되어 vue에서 canvas에 이미지 객체를 리사이징하여 담아 서버에 저장하도록 개발함
- 마이페이지에서 배송지 관리나 프로필 수정 버그 등 자잘한 프론트 이슈로 디버깅 과정을 거쳐 문제를 해결함
- 실시간 경매 사이트인만큼 시간이 중요한데, 실시간 남은 시간 버그가 자주 발생하여 이를 프론트 로직 수정 및 백엔드 개발자와 협업으로 해결함

● 블랙랏 사이트 운영 업무

2022.06 ~ 2023.07

블랙랏 사이트 유지보수 및 다양한 기능 추가에 따른 신규 페이지 퍼블리싱 및 프론트 개발을 수행하였으며, pc와 모바일 각각 개발 후 주기적으로 git을 이용하여 작업 내용 운영 배포

- 사이트 회원가입 및 탈퇴 프론트 개발, 기존 마이페이지 고도화 작업 수행
- 각종 이벤트성 랜딩 페이지를 제작하여 이벤트 기간에 애니메이션을 활성화시키고, 이벤트가 끝났을 때 비활성화 되도록 작업
- 실시간 라이브 방송으로 경매가 이루어지는 라이브옥션 페이지 퍼블리싱 및 프론트 개발 유지보수 작업
- 블랙랏 공지사항 및 QnA 페이지 퍼블리싱 및 프론트 개발
- PS(Private Sale) 기능 추가로 특정 상품을 응찰할 때 사용자가 직접 가격을 제시하여 1:1 문의 화면으로 랜딩되도록 작업
- 사이트 초기 진입시 오늘 하루 보지 않기 팝업창 퍼블리싱 및 프론트 개발
- 사이트 메인화면 및 제품 상세페이지에서 슬라이드 기능 구현 및 고도화
- 사이트 개인정보보호정책 및 이용약관 퍼블리싱 유지보수
- 사이트 소개 페이지인 About 페이지 퍼블리싱 및 프론트 개발
- 상품 판매자가 사용하는 사이트인 파트너 사이트에 상품 업로드 로직 수정 및 추가
- 사이트 목록 페이지에서 상품에 따라 분기 태워서 노출 및 애니메이션 여부 프론트 개발
- 상품 경매 실시간으로 남은 시간 표시 로직 프론트 개발

주요성과

(주)네오그래프

개발팀/웹퍼블리셔

- 카카오페이 챗봇 유지보수 2022.01 ~ 2022.03
 - 카카오페이 페이봇 유지보수 업무로 전체적인 css 수정 및 간단한 스크립트를 작성하였으며, 제플린을 통해 디자이너와 협업함
- 충남 비대면 실습훈련 센터 퍼블리싱 및 유지보수 2021.10 ~ 2021.10
 - 웹사이트 전체 페이지 퍼블리싱 및 유지보수 작업
 - 링크: <http://www.uptec.or.kr/home.edu>
- 대동공영 퍼블리싱 및 유지보수 2021.07 ~ 2021.07
 - 웹사이트 전체 페이지 홈페이지/모바일 반응형 퍼블리싱
 - 링크: <http://www.daedong-urethane.com/main/main.html>
- 국방기술진흥연구소 퍼블리싱 및 유지보수 2021.04 ~ 2021.07
 - 웹사이트 전체 페이지 홈페이지/모바일 반응형 퍼블리싱 및 웹접근성 작업 수행 및 사이트 유지보수
 - 링크: <https://www.krit.re.kr/krit/main/main.do>
- 메디파이 앱 제작 및 유지보수 2021.01 ~ 2021.05
 - 신규 웹앱 페이지 퍼블리싱 작업 진행
 - 퍼블리싱 후에 앱메이커를 통해 안드로이드와 애플에 앱 출시
- 환경공단 유지보수 및 접근성 작업 2020.12 ~ 2021.01
 - 환경공단 웹사이트 유지보수 및 접근성 심사에 따른 웹접근성 작업 수행
 - 링크: <https://www.keco.or.kr/web/index.do;jsessionid=C376D91259432C24067EF036C63C3328.JVM1>
- HF 미래인재원 퍼블리싱 2020.12 ~ 2020.12
 - 메인 화면 개편 및 디자인 변경에 따라 미래인재원 홈페이지/모바일 반응형 퍼블리싱 수행
 - 링크: <https://futureacademy.hf.go.kr/hf/main/main.do>
- 신규 웹사이트 반응형 퍼블리싱 및 웹 접근성 작업 2021.01 ~ 2022.06
 - 신규 웹사이트를 반응형으로 퍼블리싱 하였으며, 웹 접근성 작업을 수행
 - 사용 기술: HTML5, CSS, JavaScript, JQuery, Github, PhotoShop

자기소개서

지원 동기

개발자라는 꿈을 가지고 고민 끝에 학원을 선택하여 자바 개발자 프로그래밍 과정을 수강하게 되었습니다. 전공과는 다른 길을 선택하였기에 불안함을 가지고 시작하게 된 프로그래밍 과정에서, 긴 고민의 시간이 아까울 정도로 큰 만족감과 자신감을 얻게 되었습니다. 프로그램을 진행하며 새로운 기술을 배우고, 제가 직접 짠 코드로 결과물을 도출하는 과정에서 보람을 느끼게 된 것입니다. 제가 선택한 과정이 자바 개발자 과정이었기 때문에 백엔드 개발 쪽에 치중되어 있었지만, 프론트 개발 수업 과정에서 특히 흥미를 느끼고 프론트 개발자로 나아가기로 결심하였습니다.

프로그래밍 과정이 끝난 후 프론트 개발자로 첫 회사에 입사하여 퍼블리셔 업무를 맡게 되었습니다. 실무에서 디자이너와 백엔드 개발자와의 협업을 통해 함께 서비스를 발전시키는 일이 보람차고 뿌듯했습니다. 처음에 새로운 회사와 적응하는 시간이 낯설었지만 익숙해지고 난 후에는 더욱 퍼블리싱과 개발에 흥미를 느꼈습니다. 이때에는 개인 시간도 아끼지 않고 새로운 프로젝트에 전념하는 스스로의 모습을 보고 앞으로 퍼블리셔 혹은 프론트 개발자의 길로 나아가고 싶다는 확신이 생겼습니다.

두 번째 회사에서는 신규 서비스에 프론트 개발자로 투입되어 퍼블리싱과 프론트 개발 업무를 하게 되었습니다. 아무래도 퍼블리싱 경력이 있다 보니 프론트 개발자로서 금방 적응할 수 있었습니다. 하지만 초기 서비스 개발팀에 투입되었던 만큼 개발 팀원도 적고, 프론트 개발자 사수가 없어서 처음에는 잠을 줄여가며 뒤쳐지지 않기 위해 많은 노력을 했습니다. 퇴근 후에 무조건 공부와 개인 프로젝트를 병행하여 저 혼자서도 프론트 개발 업무를 원활히 진행할 수 있도록 했습니다. 힘든 시간도 있었지만 그만큼 얻는 것도 많았기에 프론트 개발자로서 많은 성장을 이루었다고 자신할 수 있습니다.

간단하게 제 경력에 대하여 소개 드렸는데, 저는 퍼블리셔로서의 경력과 프론트 개발 경험을 갖고 있기에 새로운 회사에 이직하더라도 금방 적응하여 업무를 수행할 자신이 있습니다. 그리고 이제는 저의 경험을 토대로 더 발전된 모습으로 좋은 서비스를 만들어가며 회사와 함께 성장하고 싶습니다.

경험사항

처음 국비 지원 학원을 소개받아 빅데이터 수업 과정을 듣는 것으로 개발자로서 새로운 인생이 시작되었습니다. 고등학생 때 대학교를 선택하는 과정에서 하고 싶은 것을 택할 것인가, 안정적인 길을 택할 것인가에 기로에 놓였을 때 저는 어머니가 원하는 안정적인 과에 넣게 되었고 컴퓨터 공학 쪽으로 배우고 싶었지만 다른 길을 택하게 되었습니다. 하지만 대학교 졸업 후 제가 배우고 싶은 분야를 배워보자는 생각으로 국비 지원 학원을 찾아갔습니다. 빅데이터와 개발자 과정 수업을 들으며 처음엔 낯설고 어렵다는 생각을 하였지만, 이는 곧 흥미로 바뀌게 되었습니다. 새로운 언어를 배울 때마다 각각의 언어가 가지고 있는 특징에 매력을 느끼게 되었고, 제가 짠 코드로 결과물을 확인할 수 있었기에 이에 흥미를 느끼게 되었고 개발자의 길로 나아가기로 결심하게 됩니다.

첫 회사에서 프론트 개발자로 입사하여 퍼블리셔 업무를 수행하게 되었습니다. 실무를 경험하고 난 후 가장 먼저 느낀 점은 그동안 제가 학원에서 해왔던 작은 프로젝트들과 회사의 방대한 프로젝트와는 너무 많이 다르다고 느끼게 된 것입니다. 솔직히 처음엔 겁이 났습니다. 제가 이 일을 할 수 있을까 많은 고민이 들었던 것 같습니다. 그래도 회사에 팀장 급의 퍼블리셔 사수 분이 계셨고, 많은 것들을 배워나갔기에 용기를 얻고 회사에서 신뢰받는 퍼블리셔로 일할 수 있게 되었습니다. 이렇게 차근차근 경험을 쌓던 도중 사수분이 퇴사를 하게 되어 혼자 퍼블리셔로 남게 되었고, 아직 신입인 저에게는 힘든 상황이 많이 생겼습니다. 중요한 회의나 의사 결정을 제가 도맡아 하게 되어 그만큼 책임감을 가지고 임해야 했던 것입니다. 당시에는 많이 힘들고, 개발자나 디자이너와 부딪히는 일도 있었으나 지금에 와서는 많은 것들을 배운 소중한 경험이 되었습니다. 협업하는 방법과 의사소통의 중요성에 대해 많이 배운 것입니다. 이러한 경험을 토대로 더욱 많이 성장할 수 있는 발판이 되었습니다.

두 번째 회사에서는 초기 서비스의 프론트 개발자로 입사하여 프론트 개발 업무를 수행하였습니다. 개발자로서 신입으로 입사한 것이지만 퍼블리셔 경력이 있었기 때문에 빨리 적응할 수 있었습니다. 다만 첫 회사에서와는 달리 사수가 없어 혼자 모든 것을 결정하고, 개발해야 하는 어려움이 있었습니다. 이를 극복하기 위해 제 개인 시간을 줄여가며 개발 공부에 몰두하였습니다. 개발자로서는 신입이었기에 어려운 점도 많고, 혼자 이 악물고 공부하다가 울기도 하며 독하게 공부하였습니다. 입사 초반에는 이렇게 노력하며 개발자로서도 적응하였고, 힘든 시간을 보냈지만 또 그만큼 값진 경험과 지식을 얻게 되어 후회 없는 선택이었다고 다시 한번 느끼게 되었습니다.

첫 회사에서는 의사소통과 협업의 중요성을 배웠으며, 두 번째 회사에서는 개발 실력과 노력하여 얻는 것들에 대하여 배웠습니다. 힘든 시간을 이겨낸 만큼 얻어낸 것이 많기에 앞으로도 꼭 노력하여 발전해나가는 개발자로 성장하고 싶습니다.

성격의 장단점

‘언제나 긍정적으로 살아가자’라는 제 좌우명대로 어릴 적부터 뭐든 긍정적으로 생각하며 살아왔습니다. 어떤 상황에서도 긍정적인 사고를 지니고 있으면 좋은 영향을 미칠 것이라고 믿기에 제 성격의 가장 큰 장점이 아닐까 싶습니다.

중요하게 생각하는 것들 중 하나가 사람 사이의 관계이며, 저는 늘 사회성이 좋다는 평가를 받습니다. 세상은 혼자 살아가는 것이 아니기에 유대관계가 꼭 필요하다고 생각하며, 회사를 다니는 것도 단순히 돈을 벌거나 커리어를 쌓는 목적뿐만이 아니라 사회생활을 하기 위한 목적도 있다고 생각합니다. 좋은 사람들과 함께 정보를 공유하고, 혼자서는 배울 수 없는 값진 경험이나 조언을 배워가는 과정이 즐겁습니다.

또한 꾸준히 맡은 일을 포기하지 않고 해나가는 것이 제 장점입니다. 우스갯소리로 엉덩이가 무거워야 개발자를 할 수 있다는 말이 있습니다. 그 말대로 저 또한 어떠한 일을 시작하였으면 끝을 보아야 하는 성격이기에 쉽게 포기하지 않고 끈기 있게 해 나가는 것은 개발자로서 좋은 자질이라고 생각합니다.

단점으로는 거절을 하지 못하는 성격인 것 같습니다. 실무에서 타 팀과 회의를 하는 과정이나 타 팀에서 일을 받아오는 과정에서 거절을 하지 못해서 제가 한 번 더 일을 해야 하는 경우가 있었습니다. 물론 무조건적인 거절은 좋지 않은 것이지만, 어느 정도의 회유와 거절은 필요하다고 생각하기에 이를 극복하기 위해 개발자 관점이 아니라 개발을 아예 모르는 사람의 관점으로 타 팀과 소통하여 거절하는 연습을 하기도 했습니다. 아직 부족한 점이 많지만 앞으로 실무를 해나가며 이러한 문제점을 극복할 수 있을 것입니다.

입사 후 포부

개발자에게는 문제 해결 능력과 그에 따른 기술력 및 매일매일 끊임없이 쏟아져 나오는 새로운 기술을 수용할 수 있는 노력이 필요합니다. 개발자라는 직업을 선택한 순간, 아무리 바쁘더라도 매일 조금씩이라도 공부를 손에서 놓지 말아야 할 것입니다. 분명 쉽지 않은 일이지만 개발자로서 도태되지 않고, 스스로 성장하려면 어쩔 수 없이 해야 하는 것이라고 생각합니다.

전 아직 개발자로서는 신입 단계이기에 부족한 부분도 있고, 경험도 더 쌓아야 합니다. 개발자로서 시작 단계에 들어섰을 때, 뒤처지지 않기 위해 매일 깃허브에 커밋 내역을 남기고 기술 블로그도 작성하였습니다. 물론 새로운 언어를 독학하기 시작하고 나서부터는 블로그 포스팅을 잠시 중단하고, 인프런이나 유데미에서 강의를 듣고 스터디를 진행하였습니다. 이렇게 개발자로서 항상 발전하려는 노력을 게을리하지 않고, 시간이 없다면 자기 전 5분이라도 프론트 개발과 관련된 지식을 습득하는 것이 습관화되어 있습니다. 추후에 프론트 개발자 혹은 퍼블리셔로 입사한다면, 앞으로도 지금까지와 같이 멈춰있는 개발자가 되지 않을 것입니다. 매일 성장하고 부족한 점을 채우기 위한 노력을 멈추지 않을 것입니다.

첫 회사에서는 위와 같이 혼자 독학하는 것이 습관화되어 있었는데, 두 번째 회사를 다니기 시작했을 때에 스스로 큰 변화가 왔다고 느꼈습니다. 두 번째 회사에서 소규모로 스터디를 진행하였고, 3명에서 간단한 사이드 프로젝트도 진행하였습니다. 이 과정에서 독학하는 것도 물론 중요하지만 기획자나 디자이너, 백엔드 개발자와 협업하는 것의 중요성을 느꼈으며 함께 스터디를 진행하면서 제가 얼마나 이해하고 있는가를 알 수 있는 좋은 기회를 가지게 되었습니다. 이러한 경험을 했던 두 번째 회사는 미술품 경매 서비스 회사였는데, 제가 직접 서비스를 만들어가고 배포하는 과정을 거치며 보람을 느끼게 되었습니다. 어떻게 하면 고객이 더 편리하게 서비스를 이용할 수 있을까 하는 고민을 많이 했던 것입니다. 직접 서비스를 운영하며 개선해갔고, 서비스에 애정을 가지고 업무를 하였습니다. 이제 이러한 경험을 토대로 제가 운영하고 있는 서비스에 책임감을 가지고 회사와 함께 발전해나가는 개발자가 되고 싶습니다.