



안녕하세요. 새로운 변화와 반응을 즐기는 프론트엔드 개발자 조윤희입니다.

INFO ¹

성명	조윤희
휴대전화	010-8918-0553
E-mail	rhcjrdbsgml@gmail.com

ABOUT ME ²

- 01** 지난 4년간의 편집 디자인 경력에서, 수만 명의 독자들이 '어떤 레이아웃'에 몰입하는지 배웠습니다. 그 노하우를 개발에 투영하여 사용자 경험에 특화된 개발자입니다.
- 02** 변화를 체득하고, 정보를 쌓아갑니다. 문제가 닥쳤을 때 해결방안을 찾아냈던 기록을 벨로그에 나만의 데이터베이스로 저장하고 있습니다. 현재 69개의 글을 게시했습니다.
- 03** 1일 1함수 스터디에 참여하여 그 과정을 영상으로 촬영해 유튜브에 업로드하여 사람들에게 공유하며 함께 학습하는 것을 좋아합니다.
- 04** 도전을 대하는 집요함과 끈기로 언제나 성취합니다.
디자이너에서 개발자로, 쉽지 않은 변화도 포기하지 않고 이뤄왔습니다.

WEB ³

github	https://github.com/unidagit
velog	https://velog.io/@uni
youtube	https://www.youtube.com/channel/UCgT3rDrqFgCgU759Ssf992A

STACK ⁴

Front-end	HTML, CSS, JavaScript, React
Design	Photoshop, Illustrator, InDesign, Figma
Etc	Git, Notion

사지마켓

1개월

2022.07 - 2022.08

React

JavaScript

Styled Component

프로젝트 소개

사지마켓은 전국의 지자체 유기 동물 보호센터와 연계하여 운영되는 유기묘 무료 분양 플랫폼입니다. 총 4명의 팀원과 협업하여 개발했습니다.

프로젝트를 통해 경험한 것

- React Hooks, Styled-Component 활용한 반응형 웹 페이지 제작.
- 사용자 UX를 고려한 여러 페이지 구현과 전반적인 프로젝트 UX 개선 해결 제안.
- axios 비동기 서버 통신으로 댓글 작성 기능, 게시물 작성 기능 구현.
- 이미지 스프라이트 기법을 사용한 인터랙션한 Splash 화면 구현.
- 프로젝트 디자인 총괄(피그마, 프로젝트 소개 썸네일 등 제작).
- GitHub Pull Request(이하 PR)을 사용하여 코드 리뷰 진행 후 Merge 진행.

*팀 코드 리뷰 규칙을 <https://www.notion.so/1-09935195769646e4a69b448618c43a47>에서 확인할 수 있습니다.

트러블슈팅 및 해결과정

트러블슈팅을 마주하고 해결하는 과정과 새롭게 알게 된 기술을 팀 기술 블로그에 작성했습니다.

- 스플래쉬 화면을 만들다 SVG 문제 발생.
- 댓글 컴포넌트 state 끌어올리기.
- 여러 개 이미지 화면에 미리보기 구현.
- 여러 개 이미지 화면에 미리보기 버그 수정 (비교연산자).

*<https://don-t-buy-macat.tistory.com>에서 확인할 수 있습니다.

Portfolio

1주

2022.08

HTML

CSS

JavaScript

프로젝트 소개

JavaScript로 스크롤 애니메이션 동작을 만들어 인터랙티브한 포트폴리오 웹사이트를 만들었습니다.

프로젝트를 통해 경험한 것

- JavaScript로 스크롤 애니메이션 구현.
- swiper 라이브러리를 사용하여 슬라이더 구현.
- Math 객체 내장함수를 이용하여 Intro 랜덤 문구 구현.

Vending Machine

1주

2022.05

HTML

CSS

프로젝트 소개

피그마 디자인을 토대로 HTML 마크업과 CSS로 반응형 웹페이지를 제작하였습니다.

프로젝트를 통해 경험한 것

- 디자이너와 협업하여 피그마 디자인과 똑같은 시안 구현.
- 시멘틱 한 마크업 사용으로 웹 접근성 최적화.
- 미디어쿼리를 사용하여 반응형 웹 페이지 제작.

EXPERIENCES ⁶

Flex & Grid 책 집필 & 오픈소스 사이트 개발

1개월

2022.05 - 2022.06

CSS 개발입문자를 위한 도서 <알잘딱깔센 Flex&Grid> 집필(공동 저자 참여).

해당 저서 출간과 함께 오픈한 오픈소스 홈페이지 내 버튼 컴포넌트 및 다크모드를 개발했습니다.

· 리디북스 : <https://ridibooks.com/books/2773000058>

· 사이트 : <https://flexngrid.com/>

· 노션 : <https://paullabworkspace.notion.site/flex-grid-e5bdea43ba4f427990ff8666ea53ec56>

모던 자바스크립트 오픈소스 기여

2022.05

모던 자바스크립트 튜토리얼 영한 번역[이벤트 위임] 오픈 소스에 기여한 경험이 있습니다.

· Github : <https://github.com/javascript-tutorial/ko.javascript.info/pull/1385>

1일 1함수 외우기 스터디

2개월

2022.05 - 2022.07

자바스크립트 기초를 다지기 위해 매일 함수를 외우고 유튜브, 노션에 기록하며 교육생들과 같이 학습하고 성장하는 법을 배웠습니다.

· 유튜브 : <https://www.youtube.com/channel/UCgT3rDrqFgCgU759Ssf992A>

· 노션 : <https://friendly-lifeboat-038.notion.site/b6bbce27150744a1a5671c8170e4bdce?v=e491e15bc7674ad0bdc5f3010f5e33b3>

알고리즘 챌린지 스터디

2개월

2022.05 - 2022.07

자바스크립트 알고리즘 챌린지 운영진으로 활동하며 30명 넘는 교육생들과 함께 문제를 해결하고

Github 브랜치 관리와 pull request, merge를 진행했습니다.

· Github : <https://github.com/jsk3342/JavaScript-Algorithm-Challenge>

AWARDS ⁷

우수상

2022.05

천하제일 WEB 캐릭터 경진대회

· Github : https://github.com/unidagit/character_tiger

(주)대통기획

2년 4개월

2019.06 - 2021.09

편집디자인팀

- 기업 매거진 디자인, SNS 홍보 디자인, 입찰 시안 디자인, 클라이언트 응대 업무.
- 파라다이스매거진 디자인 담당 후 임직원 열독률 7% 증가, SNS '좋아요' 수 10% 증가.
- 에코프로 매거진 담당 후 1,400부에서 1,600부로 인쇄 부수 증가.
- 오투기 지속가능경영 보고서 입찰 수주.(기여도 100%)
- KCC 매거진 입찰 수주.(기여도 100%)
- 국가보훈처 어린이나라 사랑 등 입찰 수주.(기여도 50%)

(주)비파

1년 4개월

2017.09 - 2018.12

EDUCATION ⁹**멋쟁이사자처럼
프론트엔드 스쿨 2기**

4개월

2022.03 - 2022.08

- React, JavaScript, HTML, CSS 프론트엔드 개발자로서 갖춰야 할 기본지식을 공부했습니다.
- 팀 프로젝트를 통해 git 브랜치와 React를 중점적으로 실력을 키울 수 있었습니다.
- Flex & Grid 책 집필 & 오픈소스 사이트 개발 프로젝트를 통해 협업하고 소통하는 법을 배웠습니다.

동료피드백 ⁹**팀 프로젝트를 진행하며 느꼈던 동료의 강점은 무엇인가요?**

김시아: 동료들과 많은 문제를 나누고 함께 해결하려는 분위기를 만들어주십니다. 덕분에 저도 솔직하게 공유하고 물어보는 데에 주저함이 없어졌습니다!!

최수빈: 빠른 학습 능력 - 디자인은 이전에 해보셨지만, 피그마는 사용경험이 없으셨음에도 불구하고 빠른 시간 안에 피그마에 적응하여 팀 프로젝트를 진행하는 초반에 도움을 많이 주셨습니다!

디자인 능력 - 프론트엔드 개발자에게 윤희 님의 디자인 능력도 굉장히 도움이 많이 될 것 같습니다. 덕분에 소통에 문제가 정말 없었습니다!

허지현: 디자인 일을 하셔서 그런지 그전까지는 한 번도 다뤄본 적이 없으셨음에도 불구하고 피그마를 사용해서 전체 프로젝트의 색감이나 디자인을 잡아주셨습니다. 그 외에도 경험을 살려 UX 부분에서도 두각을 나타낼 수 있을 것 같고 지금 이 순간까지 자꾸 부족한 점이 보인다면 무한 수정을 하고 계시는데 이런 섬세함이 강점입니다. 또 아무래도 첫 프로젝트이다 보니 답답한 순간이 많았는데 포기하지 않고 어떻게든 물어보고 해결하는 모습이 정말 멋있었습니다.

자기소개서

프론트엔드 개발을 시작한 이유

저는 매거진 편집 디자이너였습니다. 수천 명의 독자가 즐겁게 읽을 수 있게끔 책 전반의 구성을 기획·구축하면서, 그 결과물을 스스로 평가하며 한 달 후에는 더 업그레이드된 구성을 선보이는 직업이었습니다. 바꿔 말하자면 편집 디자이너는 '지면 매거진의 프론트엔드 개발자'였다고 자부할 수 있습니다.

구독층이 한정돼 있고 일정 기간을 주기로 결과물을 선보여야 하는 매거진의 편집 디자인에 비해, 프론트엔드 개발은 더 보편적인 타깃을 고려하면서도 언제나 사용자들과 밀접하게 소통하며 에러와 버그를 해결하여 실시간으로 결과를 내야 한다는 점에서 차이가 있습니다. 단순히 보았을 땐 심 없이 시간과 노력을 쏟아야 하는 고단한 작업이지만, 제게 이 작업의 차이는 고단함이 아니라 계속 성장을 해 나갈 수 있는 매력으로 다가와 개발 공부를 시작하게 되었습니다.

물론 처음엔 많은 시행착오가 있었습니다. 사지마켓 프로젝트 당시 댓글을 입력하고도 업로드를 위해서는 강제로 새로고침을 해야 하는 에러에 마주했을 때, 시간이 걸렸지만 스스로 코드를 분석하고 'state 상태 끌어올리기' 개념을 활용해 이 문제를 완벽하게 해결하면서 '나는 배움으로써 해결해 냈을 때 쾌감을 느끼는 사람이다'라는 점을 알게 되었습니다.

그래서 저는 프론트엔드 개발자로서 걸음을 내디디며 큰 목표를 세웠습니다.

1. 수천, 수만, 수백만 명의 사용자가 계속 머물고 싶은, 다시 찾고 싶은 온라인 공간을 만들고 싶다.
2. 그리고 그 결과에 안주하지 않고 계속 성장하며 더 좋은 사용자경험을 위해 배우고 개선해 나갈 것이다.

점점 더 발전해 나가는 '개발자' 조윤희의 성장력이 OOO 사의 잠재력과 만나 함께 이룩해 나갈 시너지라면 이 목표는 곧 현실이 되리라 믿고 있습니다.

저는 이렇게 개발하고 공부합니다.

첫 번째, 문제가 닳했을 때 해결방안을 찾아냈던 기록을 티스토리, 블로그에 저만의 데이터베이스로 저장하고 있습니다.

문제를 해결하는 것에서 만족하고 종결한다면, 다음에 또 같은 문제를 마주했을 때 같은 고민을 반복하고 시간은 똑같이 소요되는 일이 반복된다고 생각합니다. 그래서 저는 지금의 내가 미래의 나를 위해 주는 선물로써 '솔루션 데이터베이스'를 구축하고 있습니다. 이는 곧 베테랑 개발자로 나아가기 위한 자산이 될 것입니다.

두 번째, 모르는 것을 이해할 때까지 반복 학습합니다.

자바스크립트 공부를 시작했을 때 강의를 들어도, 책을 봐도 생소한 코드가 잘 외워지지 않았습니다. 이때 1일 1함수 스터디 활동을 시작했고, 함수를 단순히 외우기보다는 '이해'하는 방식으로 공부를 시작했습니다. '남들을 가르쳐 보면 이해가 쉽다'는 학창 시절 선생님들의 조언에 따라, 유튜브에 제가 이해한 코드를 게시하고 스터디원들에게 공유하면서 내가 정확히 이해한 것이 맞는지에 대해 검증까지 하며 더 완벽히 숙지해 나가고 있습니다.

세 번째, 인터랙티브 데이터를 만들며 성장합니다.

'개발자는 고독하다'는 편견이 있지만, 홀로 고군분투하는 것에는 성장에 한계가 있다고 생각합니다. 나 혼자만의 시각에 갇혀 있다면 도리어 틀에 박힌 생각밖에 할 수 없는 까닭이지요.

그래서 저는 사지마켓 프로젝트 초반, 코드 리뷰를 팀 내 문화로 정착시켰습니다. 어프루브 70% 이상일 때만 머지시키는 규칙을 세우고, 적극적으로 코드 리뷰를 진행하면서 팀원들 모두 담담이 아닌 코드를 살펴볼 기회를 제공했습니다. 이를 통해 팀원들은 프로젝트의 목표를 더 잘 이해하는 것은 물론, 유기적인 협조를 통해 코드의 완성도를 높여 순조롭게 프로젝트를 완수할 수 있었습니다.

디자이너의 관점과 기획자에 대한 이해를 갖춘 개발자

제 장점은 크게 구분하면 세 가지입니다. ①디자이너의 관점 ②기획자에 대한 이해 ③이를 개발에 투영할 수 있는 개발력.

저는 지난 4년간의 편집 디자인 경력을 통해 수많은 독자가 '어떤 레이아웃'에 더 잘 몰입하는지, 또 어떻게 구성하고 어떻게 표현해야 일시적 즐거움을 장기적 취향으로 치환하는지를 배웠습니다. 저는 그 노하우를 개발에 투영하여 사용자 경험을 극대화하는 데 특화된 개발자입니다.

또한 매거진 편집 과정에서 기획자, 사진작가, 클라이언트, 그리고 독자들과도 끊임없이 소통하며 프로젝트를 진행한 바 있습니다. 원활히 소통하며 완벽 그 이상의 성과를 내는 데 자신이 있으며 기획 목적에 따라 결과물을 변주하는 것을 선호합니다.

사지마켓 팀 프로젝트에서 기획&디자인 총괄을 맡아 피그마 커스터마이징, 리드미 썸네일 디자인 작업을 했으며 사용자 경험 개선을 위해 보완해야 할 점을 정리하여 팀원들과 공유하였고 UX 관련하여 문제점이었던 부분이 개선된 경험이 있습니다.

기능, 기획, 디자인 이 삼박자가 조화롭게 되었을 때 모두가 만족하는 결과물과 사용자에게 좋은 경험을 선사할 것입니다. 이를 조화롭게 융화시키기 위해서는 세 가지의 관점과 이해를 모두 갖추고 있는 저와 같은 개발자가 필요하다고 당당히 자부합니다.