



기본정보

이예은 Lee Ye Eun

1993.09.05

📞 010-5119-5745

🏡 경기도 군포시 당산로 7번길 10, 302

✉️ yellyo_o@naver.com

웹 사이트에 사람을 설득하는 글을 녹이고 싶은
경력 웹 퍼블리셔 이예은 입니다.

학력사항

2012.03 - 2016.02

(4년)

호서대학교 졸업 (3.95 / 4.5)
청소년문화상담학과 / 신학학과

2009.03 - 2012.02

(3년)

동안고등학교 졸업
문과

교육이수 · 자격

2023.09 - 진행 중

웹디자인기능사 필기 합격
실기 11월 응시 예정

2020.11 - 2021.05
(7개월)

하이미디어컴퓨터학원 수료
UI/UX 웹디자인&퍼블리셔 과정

경력사항

2023.08 - 재직중
(3개월 / 프리랜서)

(주)넥스트미션
웹 사이트 제작 에이전시

개발팀 퍼블리셔
웹 퍼블리셔 업무

2021.06 - 2023.06
(2년 / 정규직)

(주)미래비즈코리아
마케팅, 렌탈쇼핑몰, VR플랫폼개발, 전기차충전기 사업

플랫폼그룹 사원
UI/UX디자이너 / 웹 퍼블리셔 업무

2020.06 - 2020.12
(6개월 / 프리랜서)

디자인발전소
웹 사이트 제작 및 마케팅 콘텐츠 제작

디자인팀 퍼블리셔
HTML 마크업 및 CSS 스타일링 업무

2018.11 - 2020.11
(2년 / 창업)

에덴(eden)
여성의류 오프라인 · 온라인 쇼핑몰

창업 대표
카페24, 스마트스토어 쇼핑몰 운영·웹 디자인 업무

2016.10 - 2018.10
(2년 / 계약직)

만안청소년문화의집
청소년 정보 · 문화 · 예술 활동 지원 수련시설

청소년방과후아카데미 청소년지도사
청소년 프로그램 기획 및 공공기관 ERP 업무

보유기술

HTML5/CSS3

웹 표준 · 접근성을 지킵니다. 명명 규칙을 사용하여 일관적인 코드 작성으로 유지보수가 원활하게 합니다.
크로스 브라우징을 검토하며 반응형 웹으로 스타일을 적용하고 다양한 애니메이션 효과를 구현합니다.

Jquery JavaScript

이벤트를 사용하여 동적이고 인터랙티브한 웹을 제작합니다. 작성된 코드를 분석하고 응용합니다.

php

form 형식을 메일로 전송합니다. 공통 요소를 include하여 효율적인 코드를 작성합니다.

Node.js

Webpack을 사용하여 개발 환경을 효율적으로 세팅하고 개발을 시작합니다.

React

style component, props, useState 등 기본 지식을 보유하고 있습니다.

Git

Git을 활용하여 branch 전략을 세우고 협업하여 작업합니다.

Photoshop Illustrator Xd/Figma

다양한 이미지 툴을 활용합니다. 특히 Figma의 Component 기능을 사용하여 디자인 시스템을 먼저 정의 후 레이아웃을 컴포넌트화하여 디자인 일관성을 유지하며 작업합니다.

프로젝트 경력 기술

2023.09 한국컴페션 이벤트 페이지 제작 (반응형) / 기여도 100%

(10일) 1. 이미지 편집 툴 : Figma

2. 프로그래밍 언어 및 플러그인 : HTML5 / CSS3 / GSAP

- 컴페션의 사업을 이해하고 요약하여 직접 디자인 및 제작

- GSAP를 활용하여 스크롤 이벤트 활용

🔗 <https://yenlovelism.github.io/grow-campaign/>

2023.08 사단법인 선우재 웹사이트 제작 (반응형) / 기여도 100%

(12일) 1. 프로그래밍 언어 및 플러그인 : HTML5 / CSS3 / Swiper / JavaScript / php

- 웹 접근성을 지켜 메인 사이트 • 관리자사이트 모두 반응형으로 제작

- 관리자 사이트 JavaScript를 활용하여 팝업 페이지 구현

🔗 <http://autogna.megafra.net/index.html>

2023.02 비디오박스 웹사이트 제작 (반응형) / 기여도 100%

(7일) 1. 이미지 편집 툴 : Figma

2. 프로그래밍 언어 및 플러그인 : HTML5 / CSS3 / AOS / phpmailer

- AOS를 활용하여 스크롤 시 콘텐츠가 나타나는 이벤트를 중심으로 제작

- phpmailer를 사용하여 form을 메일로 전송

- position: sticky를 활용하여 스크롤 시 해당 영역에서 좌측 콘텐츠가 고정되도록 제작하여 공백 부분을 허전하지 않도록 유도

🔗 <https://yenlovelism.github.io/LYE-portfolio/projects/video-box/index.html>

2022.12 VRro 웹사이트 리뉴얼 (반응형) / 기여도 70%

- 1. 이미지 편집 툴 : Figma

2023.01 2. 프로그래밍 언어 및 플러그인 : HTML5 / CSS3 / Swiper / JavaScript / AOS / phpmailer / iframe

(1개월)

- VR 정체성에 맞게 로고와 메인 컬러를 보라색으로 정하여 로고 제작 • 3D 이미지를 다수 활용

- 아래로 스크롤 시 header 숨김 처리하여 본문 콘텐츠에 집중할 수 있도록 유도하였고 위로 스크롤 시 다시 나타나도록 구현

- 디바이스 목업 이미지와 iframe 활용하여 사용자가 실제로 VR 홈페이지를 체험해 볼 수 있도록 구현

- 명명 규칙과 공통 클래스 명을 활용하여 효율적으로 코딩했고 실제로 작업 속도를 효과적으로 줄였다는 평가를 받음

🔗 <https://yenlovelism.github.io/LYE-portfolio/projects/business/index.html>

2022.11 VR렌탈쇼핑몰 메인 페이지 리뉴얼 (반응형) / 기여도 80%

(7일) 1. 이미지 편집 툴 : Figma

2. 프로그래밍 언어 및 플러그인 : HTML5 / CSS3 / Swiper / JavaScript

- 소비자에게 익숙하지 않은 VR사이트와 익숙한 쇼핑몰 사이트 형식을 적절히 결합한 느낌의 새 메인 페이지로 리뉴얼

- JavaScript로 두 개의 Swiper를 연결하고 인터랙티브한 효과를 주어 사용자에게 3D느낌을 경험하도록 유도

- 우측에는 제품 목록을 배치하여 마케팅적 목적으로 유지할 수 있도록 함

🔗 <https://yenlovelism.github.io/LYE-portfolio/projects/shoppingmall/index.html>

2022.05 VR개발교육진흥원 임시 페이지 제작 (반응형) / 기여도 100%

(2일) 1. 프로그래밍 언어 및 플러그인 : HTML5 / CSS3 / Three.js

- VR교육원의 정체성에 맞게 Three.js를 활용하여 가상현실의 은하의 별이 떠다니는 느낌으로 제작

- 마우스 움직임에 따라 배경이 움직이며 사용자에게 3D경험을 줄 수 있도록 유도

- 버튼에 이미지와 box-shadow, filter 효과를 사용하여 VR화면의 3D 버튼 느낌을 살려 작업함

- 사내 Three.js 플러그인을 처음 도입, 임시 페이지이지만 퀄리티가 높다는 평가를 받아 아직 사용 중

🔗 https://yenlovelism.github.io/LYE-portfolio/projects/vr_edu/index.html

프로젝트 경력 기술

2022.04 렌탈쇼핑몰 관리자 사이트 리뉴얼 (반응형) / 기여도 100%

(7일) 1. 프로그래밍 언어 및 플러그인 : HTML5 / CSS3 / Semantic-UI

- 기존 관리자 사이트는 PC 버전만 사용할 수 있었고 다소 정적이고 무채색의 딱딱한 느낌이었음
- 사내 Semantic-UI 라이브러리를 처음 도입
- 관리자들이 모바일에도 편리하게 접속할 수 있도록 반응형으로 작업
- 7일 안에 깔끔한 UI의 관리자 사이트를 완성하여 사내 쇼핑몰 관리자분들의 업무를 원활하도록 함

🔗 <https://yenlovelism.github.io/LYE-portfolio/projects/admin/index.html>

2021.12 기업 공식사이트 / 마케팅 비즈니스 공식사이트 리뉴얼 (반응형) / 기여도 60%

- 1. 이미지 편집 툴 : Adobe XD

2022.03 (4개월) 2. 프로그래밍 언어 및 플러그인 : HTML5 / CSS3 / Fullpage.js / GSAP / Swiper / masonry

- 기업의 공식 통합사이트와 주요 비즈니스인 마케팅 사이트 리뉴얼
- 회사를 소개하는 사이트로 영업담당자의 프레젠테이션에 활용할 목적을 위해 Fullpage.js를 활용하여 페이지를 넘기는 느낌을 살림
- 넘길 때마다 다양한 애니메이션을 적용하여 관람자에게 집중력과 흥미를 느낄 수 있도록 유도
- mouse custom을 통해 홈페이지의 퀄리티를 높임
- 기업 VR 플랫폼 개발 및 삼성 본사의 '삼성 공식 판매'자격획득 등 성과를 거둠
- 사이트 리뉴얼 후 사이트가 예쁘고 눈에 띈다는 이유로 타지역 마케팅 매출이 30% 이상 증가

🔗 기업소개 : <https://yenlovelism.github.io/LYE-portfolio/projects/company/index.html>

🔗 마케팅비즈니스 : <https://yenlovelism.github.io/LYE-portfolio/projects/marketing/index.html>

수시 웹 사이트 제작 및 유지보수 / 기여도 80%

• HTML5 / CSS3 / 기타 라이브러리 및 플러그인 사용

- 전자제품 렌탈쇼핑몰 사이트 제작 및 유지보수 / 기타 이벤트 페이지 제작
- 전기차충전기 렌탈쇼핑몰 사이트 유지보수 / 기타 이벤트 페이지 제작
- 전기차 충전기 무상설치 이벤트 사이트 제작
- 웹 사이트 제작 및 분양 전용 영업페이지 제작
- 의료기기 판매 사이트 제작 및 유지보수
- Ktis 통신판매 관련 영업자 관리자 사이트 제작 및 유지보수 / 기타 관리자 사이트 제작 및 유지보수
- 기타 사내 이벤트 페이지 수시 제작 및 유지보수

자기소개서

성장 과정 : 한 번 더 생각하고, 한 번 더 배려하고, 한 번 더 행하는 사람

타인으로부터 '너는 좀 특별하다'라는 인정과 평가를 받는 방법은 어렵지 않았습니다.

어린 시절, 유난히 내성적이고 숫자가 없었습니다. 그런 제가 자연스럽게 습득한 삶을 살아내는 방법은 타인이 하는 말을 더 잘 듣고, 상황을 섬세하게 더 관찰하며, 제 할 일이 있다면 집중해서 행하고 한 번 더 확인하는 것이었습니다.

대학교 때 한 프랜차이즈 카페에서 일한 적이 있습니다. 기존 직원들은 모두 이미 1년 정도 근무한 장기 근무자였습니다. 사장님의 원하시는 것을 잘 듣고 한 번 더 생각하며 일했고, 장기 근무자들의 노하우들을 자세히 관찰하고 한 번 더 따라 해 보고, 손님들이 필요한 것을 잘 캐치하고 한 번 더 배려 했더니 근무한 지 2달 만에 '매니저' 직책을 맡게 되었습니다. 또한 제가 일하는 1년 동안 고객 컴플레인이 없었으며 이직하는 직원 없이 모두 오래 일했습니다.

의류매장에서 아르바이트할 때 매장에 먼저 출근하여 재고를 정리하며 옷 종류를 외웠고 손님들이 원하는 옷을 빠르게 캐치하여 '주말 판매 우수사원'이 되기도 했습니다. 퍼블리셔로 회사에서 정규직으로 일하게 되었을 때도 2주 만에 쇼핑몰 비교하기 페이지 퍼블리싱을 맡게 되어 부담스러웠지만 타 쇼핑몰들의 기능을 상세하게 조사하고 사수님과 적극적으로 소통한 결과 치명적인 기획 오류를 발견하게 되었고 프로젝트 진행 전 오류를 예방하여 큰 역할을 해내게 되었습니다.

이 밖에도 전 삶에서 '한 번 더'라는 큰 무기를 자주 발견하게 되었습니다. 업무에서도 관계와 소통에서도 직무를 연구함에 있어서도 한 번 더 생각하고, 한 번 더 배려하고, 한 번 더 행하여 '차이점'과 '더 나음'을 만들어내는 지원자입니다.

직무역량 : 웹 사이트에 사람을 설득하는 글을 녹이고 싶은 웹 퍼블리셔

퍼블리싱을 하기 전 먼저 '이야기'를 떠올립니다.

퍼블리셔로 회사에서 근무했을 때 VR 쇼핑몰 시작 페이지를 기획하게 되었습니다. 기획을 시작하기 전 먼저 쇼핑몰을 주로 이용하는 사람들의 특징(연령대, 성별 등)을 떠올렸고 생소한 VR 쇼핑몰이라는 특징을 고려하여 게임을 처음 할 때 나오는 튜토리얼을 생각해냈고 접합했습니다. 지루하지 않도록 귀여운 AI가 나타나 말을 걸어오는 듯한 VR 느낌을 살린 인트로 튜토리얼 페이지를 기획했습니다. 젊은 연령대를 위해 'skip 버튼' 또한 추가하였습니다. 이 기획으로 사내 PT를 직접 진행했고 한 번에 전 직원 동의를 얻어 2주 만에 적용했습니다. VR 쇼핑몰 출시 후 두 달 만에 튜토리얼 페이지로 홍보하여 협력사를 50% 달성했고 기존 고객들께 새로운 웹페이지에 적응하는데 도움이 됐다는 설문 평가를 받았습니다.

마케팅, VR, 쇼핑몰, 홈페이지 제작 등 여러 가지 분야에 도전하는 스타트업 회사에 웹 퍼블리셔로 근무하며 입사 후 6개월 만에 회사 종합 소개사이트를 리뉴얼하게 되었습니다. 먼저 쓰임새를 상상해봤을 때 대표님께서 회사 프레젠테이션을 할 때 자주 사용될 것임으로 Fullpage.js 플러그인을 찾고 적용하여 PPT를 넘기는 듯한 느낌의 홈페이지로 리뉴얼 하였습니다. 리뉴얼된 홈페이지를 통해 삼성 본사의 '삼성 공식 판매점' 인증받아 B2B, 마케팅팀에 도움이 되었습니다. 그뿐만 아니라 50~60대를 대상으로 하는 '타지역 마케팅' 팀의 홈페이지 리뉴얼을 맡게 되었습니다. 대상에 맞도록 메인 컬러를 '주황색과 보라색'으로 설정하여 디자인과 퍼블리싱을 진행했고 '홈페이지가 화사해서 선택했다'라는 이유로 매출이 30% 성장하여 성과 급을 받은 경험도 있습니다.

웹 사이트도 사람들을 설득하는 힘이 있는 일종의 책이나, 기사문이라고 생각합니다. 특히 귀사의 웹 퍼블리셔 직무 수행을 위해 웹 사이트를 주로 이용하는 대상을 고려하고 회사가 말하고자 하는 바를 어떠한 새롭고 흥미로운 경험으로 일관성 있게 표현할 것인지 고민하는 풍부한 실무 경험을 보유한 지원자입니다.

성격의 장단점 : 게으른 완벽주의자가 아닌 여유로운 완성 주의자

제게 맡겨진 일은 처음부터 끝까지 실수 없이 해내야 직성이 풀리는 완벽주의자 성격입니다. 고등학교 때 판화를 하는 미술 과제가 있었는데 조금이라도 선이 어긋나면 새 판을 다시 받아 처음부터 다시 시작하고 다른 친구들보다 더 많은 시간을 들여 밤새 과제를 했던 기억이 있습니다. 모든 수행평가를 할 때 스스로가 완벽하다고 만족할 때까지 시간을 들여 노력했기 때문에 수행평가 점수에는 항상 좋은 결과가 있었습니다. 그러나 때로는 완벽해야 한다는 생각이 저를 압박하곤 했습니다. 그 압박은 과제를 트늦게 제출하는 등의 비효율적인 결과로 만들곤 했습니다.

그런데 대학교에서 조별 과제와 단체 생활을 하며 사람들과 함께 문제를 해결하는 과정을 반복했습니다. 주어진 과제를 해결하기 위해 각자 맡은 역할을 다하고 주기적으로 만나 협의하는 과정을 통해 '내가 할 수 있는 것에 최선을 다하고 막히는 부분은 시간을 두고 해결해 보거나 도움을 구하는 자세'를 배우게 되었습니다. 그렇게 했을 때 훨씬 효율적이고 창의적인 결과가 도출된다는 것을 깨달았습니다.

실제로 3년 간 퍼블리셔로 일하며 여러가지 프로젝트에 임할 때 약속된 시간 안에 제게 주어진 일을 효율적으로 해내기 위해 먼저 일의 우선순위를 세웠습니다. 우선순위에 따라 업무를 처리하는 과정 중 해결되지 않는 부분이 생겼을 때 무작정 시간을 쓴는 것이 아닌 잠시 미뤄 놓고 우선순위에 따라 제가 할 수 있는 다른 일을 먼저 해결했습니다. 시차를 두고 추후에 다시 코드를 보았을 때 오히려 생각이 전환되어 생각보다 쉽게 해결되기도 하고 해결되지 않는 문제는 추후에 강의나 자료를 찾아보거나 동료들과 협력하여 훨씬 효율적으로 해결할 수 있었습니다. 제게 주어진 업무를 완벽하게 하는 것도 중요하지만 유연한 사고와 융통성 있는 자세로 문제를 해결하고 동료들과 협력하고 배울 줄 아는 지원자입니다. 함께 일하는 사람들과의 소통을 즐길 줄 알며 클라이언트와의 시간 약속도 중요시 여겨 책임감을 가지고 효율적으로 프로젝트를 완성하는 경험을 가진 퍼블리셔입니다.

자기소개서

입사 후 포부 : 나의 직무는 무한함 그 자체

웹 퍼블리셔로 귀사에 입사하게 되겠지만 실제로 회사 내에는 함께 고민하고 해결해야 할 일이 아주 많을 것입니다.

2년간 웹 퍼블리셔로 근무할 때 회사의 1년 목표가 정해지고 그 목표에 따라 개인의 1년의 계획을 세우고 그에 따른 월, 주간, 일간 단위로 업무 및 연구계획을 세우고 실제로 행했습니다. 해야 할 업무를 먼저 끝낸 후 항상 회사의 목표에 도움이 되는 개인 연구계획에 맞춰 자신을 발전시키는 시간을 가졌습니다. 특히 React, TypeScript 공부를 통해 다양한 코딩 언어를 수시로 연구 및 실습하여 사내 프로젝트에 적용할 수 있도록 노력했습니다.

또한 팀장님과 함께 사내의 많은 사이트를 어떻게 효율적으로 관리할 수 있을까 고민했습니다. 그 결과 HTML 명명 규칙을 세우고자 했고 사내 모든 개발자가 함께 사용하는 명명 규칙을 제가 직접 세우고 관리하게 되었습니다. 그 결과 신입직원 교육에도 외주 업체와 협업할 때도 명명 규칙을 함께 전달하게 되었고 사내 사이트 유지보수가 훨씬 쉽고 원활하게 되었습니다. 그리고 개발자들과 협업 또한 원활하게 되었습니다.

내가 하지 않아도 되는 업무는 없습니다. 팀이 하는 업무와 나아가 회사의 큰 비전을 함께 고민하며 그에 필요한 참고자료를 조사하고 관련 역량을 키워 나가는 퍼블리셔가 되겠습니다. 계획적으로 시간을 활용하여 다양한 퍼블리싱 방법을 연구하고 항상 발전하는 귀사의 웹 퍼블리셔가 되겠습니다.