

안녕하세요, 오늘보다 내일 더 나아가는 웹 퍼블리셔 홍연화 입니다



홍연화 / Hong YeonHwa

Web Publisher

1998.12.01 (만 24세)



010 - 4911 - 6089



yhearth98@gmail.com



<https://yhearth.github.io/YHa/>



<https://github.com/yhearth>

학력

2022 . 02

계원예술대학교 디지털미디어디자인과 프로그래밍 전공

2017 . 02

충남예술 고등학교 디자인과 졸업

활동

2020 . 07

CDAK 커뮤니케이션 디자인 국제 공모전 입선

2022 . 04

소나기 엔터테이먼트 want 인트로 영상 제작

2022 . 07

소나기 엔터테이먼트 일러스트 작업

기술

HTML

웹 접근성을 높이기 위해 웹표준을 준수하고 시멘틱 태그를 사용합니다

CSS

CSS3을 활용한 애니메이션 만들 수 있습니다

크로스 브라우징 가능한 퍼블리싱 학습 작업을 할 수 있습니다

css전처리기(scss)를 활용한 프로젝트 구성 및 컴파일 작업을 합니다

미디어 쿼리를 이용하여 여러 디바이스에서도 반응하는 디자인 구현 할 수 있습니다

Javascript

다양한 인터렉션을 구현하고 시도할 수 있습니다

UI 컴포넌트 제작 및 구현합니다

자바스크립트 기반 플러그인/ 라이브러리(GSAP, Swiper) 사용법 학습 및 구현합니다

JavaScript를 실제 프로젝트에 사용하여 진행 합니다

jQuery

다양한 인터렉션을 구현하고 시도할 수 있습니다

jquery 라이브러리인 getJSON을 이용해 비동기 통신을 통한 프로젝트 제작 할 수 있습니다

JQuery를 실제 프로젝트에 사용하여 진행합니다

경험

프리트 한센 웹 리뉴얼

2022.12 - 2023.01

📁 <https://yhearth.github.io/fritzhanzen-project/>

프리트 한센 사이트를 리뉴얼하여 작업했습니다 .

Html / scss / javascript 를 사용하여 총 다섯 페이지를 제작하고 반응형으로 제작했습니다

- 기획 및 웹 디자인
- 반응형 웹
- 자동 슬라이드 ,무한 슬라이드 기능 개발
- 제품 필터 기능 / 제품 커스텀 / 제품 저장 삭제 ui 구현
- 스크롤 인터렉션 구현

템버린즈 웹 리뉴얼

2022.11

📁 <https://yhearth.github.io/tamburins-project/>

템버린즈 향수 프로모션 사이트를 리뉴얼하여 작업했습니다

Html / scss / jQuery 를 이용하여 만들고 반응형으로 제작했습니다

- 기획 및 웹 디자인
- 반응형 웹
- swiper를 이용한 다양한 슬라이드 구현
- gsap를 사용한 키프레임 애니메이션 구현

스포티파이 모바일 웹

2022.10

📁 <https://yhearth.github.io/spotify-project/>

스포티파이 모바일 사이트를 클론 코딩 했습니다

Html / scss / jQuery 를 이용하여 세개의 페이지를 제작 했습니다

- getJSON를 활용한 데이터 비동기 처리로 제작
- 모바일 웹

현대자동차 HMG 웹

2022.09

📁 <https://yhearth.github.io/hmg-project/>

HMG 사이트를 클론 코딩 했습니다

Html / scss / jQuery 를 이용하여 만들고 반응형으로 제작했습니다

- 반응형 웹
- swiper를 이용한 가로 슬라이드 구현
- gsap를 사용한 키프레임 애니메이션 구현

repick 웹 사이트

2021.11

📁 <https://yhearth.github.io/repick-project/>

기획자와 디자이너랑 같이 협업하여 만든 졸업작품입니다. 업사이클 소재 펀딩 플랫폼을 소개하는 페이지입니다. Html / css / jQuery 를 이용하여 작업했습니다

- 기획 및 웹/앱 디자인 참여
- 스크롤 이벤트와 가로 슬라이드 구현

어제보다 오늘, 오늘보다 내일 더 나아가는 웹 퍼블리셔 흥연화입니다!

성장과정 [오늘을 향해 나아갔던 한 걸음]

그림 그리는 것이 좋아 예술고등학교 디자인과를 졸업했습니다. 종이에서 넘어가 디지털로 그래픽을 표현하는 것에 흥미를 느껴 디자이너라는 목표를 가지고 계원예술대학교 디지털미디어디자인과에 진학하게 되었습니다. 대학교에서는 디자인뿐만이 아닌 기획과 프로그래밍 등 웹에 대해 배울 수 있었고 전공수업으로 들었던 웹 프로그래밍 수업은 첫 웹 사이트를 만든 후에 웹 퍼블리셔라는 목표로 바꾸기 충분했습니다.

처음 만든 웹 사이트는 HTML과 CSS 으로만 사용한 작업이었지만 웹을 디자인만 하는 것을 넘어 웹 페이지를 웹 브라우저에 동작할 수 있도록 하고 사용자 경험을 고려한 다양한 기능을 구현하는 것에 큰 성취감을 얻었습니다. 새로운 언어를 이해하고 기술을 익히면서 지식을 확장해 나가는 것을 경험했습니다. 이 경험으로 프로그래밍 과목 성적에서 A라는 결과를 받을 수 있었고 웹 퍼블리셔라는 새로운 도전에 첫 발을 내디딜 수 있었습니다.

직무경험 [기본기가 탄탄해야 하는 이유]

기본기가 탄탄한 퍼블리싱을 합니다!

첫 웹사이트 만들면서 지도 교수님께 코드 피드백을 받은 적이 있습니다. 기본 구조가 약한 탓에 코드 가독성이 떨어지고 장애인이나 고령자가 웹 페이지를 이용하는 데 불편함을 겪는 코드라는 피드백을 받았습니다. 생각하지 못했던 사용자가 있었다는 사실과 제가 만든 웹 페이지가 누구에게는 불편하게 다가올 수 있는 있다는 것에 웹 퍼블리셔로서 부끄러웠던 기억이 있습니다. 피드백을 받은 후 시맨틱 태그를 사용하여 구조를 명확하게 하였고 모든 이미지와 동영상에 alt 속성을 추가했습니다. CSS에서는 고정 단위인 px 대신 상대적인 단위인 rem, em을 적용 하면서 해결해 나갔습니다. 또한 W3C를 사용하여 웹 표준을 준수했는지 검사하는 습관이 생겼습니다. 이 경험으로 웹 페이지가 모든 사용자에게 접근 가능하고,원활한 이용이 가능한지 확인하는 것이 웹을 만드는 첫 순위로 생각해야 되는 부분이라고 다짐하게 되었습니다.

[소통에서 나오는 가치 있던 경험]

디자이너, 기획자와 커뮤니케이션으로 프로젝트를 성공적으로 이끈 경험이 있습니다! 저의 졸업 작품에서는 5명과 협업 하여 만드는 팀 프로젝트였습니다. 첫 팀 작업이다 보니 일정관리나 역할분담에 있어 문제가 있었지만 지속적인 소통으로 여러 문제를 해결해 나아갔습니다. 팀원과의 커뮤니케이션으로 서로의 역할과 책임을 명확하게 하여 불필요한 작업들을 줄였고 협업 툴인 Notion을 이용해 일정과 우선순위를 관리하여 하나하나 문제를 해결했습니다. 또한 코드를 리뷰 받고 의견을 수렴하는 과정이 더 나은 코드를 작성할 수 있게 만들었고 개발자로서 더욱 성장하게 된 팀 프로젝트였습니다. 프로그래밍뿐 만이 아니라 기획과 디자인도 배웠던 경험이 있었기에 UI/UX에 적합한 웹 기술을 개발하거나 디자이너의 의도에 맞는 방향성을 제시할 수 있는 원활한 커뮤니케이션을 할 수 있었습니다. 이 결과 학과 우수작이 선정되는 값진 경험을 얻었고 개발은 단독으로 하는 것이 아닌 협업과 소통으로 좋은 결과를 얻을 수 있다는 걸 배웠습니다. 저의 커뮤니케이션 기술은 협업을 하는 과정에서 좋은 시너지를 낼 수 있다고 자신 있게 말할 수 있습니다.

[새로운 경험을 위한 고민의 과정]

졸업 후에는 웹 퍼블리셔의 목표에서 더 나아가 프론트 엔드로 목표로 넓혔습니다! 성장하기 위해 계속해서 codePen이나 awwwards를 참고하면서 여러 기술을 찾아보고 더 나은 웹을 위해 배움을 이어 나갔습니다. 다양한 디자인과 레이아웃을 구현하기 위해 swiper와 gsap 같은 라이브러리를 공부했습니다. 라이브러리를 이용한 프로젝트는 기존 작업보다 다양한 슬라이드 효과를 제공할 수 있었고 스크롤 애니메이션으로 사용자가 웹 경험이 더욱 흥미롭도록 만들기 위해 노력했습니다. 라이브러리 없이도 작업할 수 있도록 Javascript 사용해 다양한 슬라이드 기능, 제품 필터링 기능, 커스텀 기능 등 구현했습니다. 프로젝트들을 작업하면서 중복되는 ui 컴포넌트들은 scss의 mixin 기능으로 재사용해 디자인과 기능을 일관성 있게 유지하려 했고 효율적을 개발하도록 노력했습니다. 새로운 경험을 구현하기 위해 하나하나 분석하고 해결하는 과정 속에서 유연한 사고를 학습할 수 있었습니다. 지금까지 작업했던 프로젝트 경험을 통해 다양한 기술과 경험, 창의적인 해결책을 떠올리는 데 도움이 되었고 계속해서 새로운 기술에 대한 호기심과 열정을 가지고 역량을 계속 축적해 나아갈 것입니다.

[한 번 두 번 세 번 검토하는 꼼꼼함]

일관된 사용자 경험이 제공되도록 브라우저 호환성과 다양한 디바이스의 화면 크기에 대응하여 검토하는 퍼블리싱 작업을 합니다! 많은 프로젝트를 작업하면서 브라우저 호환성 문제나 다양한 디바이스 사이즈를 고려하지 않아 생기던 문제들이 있었습니다. 이런 문제들은 여러 번 검토하는 습관을 통해 해결해 나아갔습니다. 예를 들어 브라우저 호환성 문제는 웹 표준을 준수하며 마크업하고 W3C 검사를 진행해 다시 확인합니다. 또한 개발자 도구와 브라우저 호환성을 테스트하는 사이트를 이용해서 한 번 두 번 더 검사하는 과정으로 일관된 동작을 구현하도록 했습니다.

CSS에서는 미디어 쿼리를 통해 폰트 사이즈나 레이아웃을 조절하고 사이즈별로 이미지를 최적화하여 웹 페이지의 로딩 속도 개선했습니다. Javascript에서는 window.onresize 이벤트 핸들러와 window.matchMedia를 사용해 사이즈에 따른 함수를 다르게 하여 적절한 움직임을 제공하도록 했습니다. 이런 꼼꼼한 과정으로 통해 많은 브라우저 환경에서도 일관된 경험을 제공하도록 노력했고 다양한 디바이스에서 편하게 볼 수 있도록 이미지 최적화와 반응형을 구현하도록 했습니다. 제 포트폴리오 사이트 포함 5개의 프로젝트 모두 반응형 제작했습니다. 사용자들이 편리하게 웹 사이트를 이용할 수 있도록 한 번 두 번 세 번 더 검토하는 과정을 통해 빠르게 문제를 진단하고 꼼꼼하게 해결하는 경험을 가질 수 있었습니다.

[저는 꾸준함을 그리는 사람입니다]

저의 꾸준함은 수많은 오류와 시행착오를 이겨냅니다. 해결하기 위한 해매는 시간들과 고민들은 결코 고통스럽지만은 않습니다. 코드 하나의 오류로 원하는 결과가 나오지 않아 "왜 안될까?" 의문을 던지는 시간들은 결국 나를 발전시키는 경험이고 나를 성장시키는 기회와 같다고 생각하기 때문입니다. 이런 생각과 태도는 지금까지 꾸준히 나아갈 수 있었던 원동력이 되었습니다. 앞으로 개발자로서 항상 새로운 기술과 개념을 배우고 계속해서 지식을 확장해 나아갈 것입니다. 더 나아가 업무 해결뿐 아니라 업무 적응 과정에서 하나하나 놓치지 않는 적극적인 자세를 보여드려서 생산성 있는 팀원으로써 팀의 목표에 기여하고 싶습니다.

장단점

[욕심은 배움의 기회]

저는 사용자의 쾌적한 경험을 위해 덜어내는 법을 배웠습니다. 비어있는 웹 페이지를 보면 상상에 상상이 더해져 웹 페이지를 꽉 차게 만드는 욕구가 많았습니다. 하지만 제 생각과가 달리 웹에서는 득이 아닌 독이 되었습니다. 여러 기능이 섞여 사용자가 기능을 찾아내는 어려움이 있었으며 웹 성능을 떨어지게 하는 요소가 욕심이라는 것을 깨달았습니다. 후에는 제 욕심보다는 사용자의 시선에서 바라보며 작업을 했고 사용자가 실제로 필요로 하는 기능을 우선적으로 고려해야 하는 것을 다시 한번 생각하게 되었습니다. Gsap 이용한 애니메이션, 트랜지션과 같은 **UX 라이브러리 구현하는 욕구가 많아서 다양한 기능을 빠르게 습득했던 이점도 있었지만 덜어냄으로 사용자에게 쾌적한 경험을 만들어 내는 것이 중요한 점이라는 것을 배웠습니다**

입사포부

종이에서 그려나가고 디지털로 그래픽을 표현하고 지금은 프로그래밍으로 웹을 구현해 나아갑니다. 지금까지 그래왔듯 앞으로도 끊임없이 고민하고 성장해서 역량에 부응하고 싶고 저의 열정을 쏟으며 새로운 가치를 만들어 나가고 싶습니다. 지금은 경험이 많지 않은 웹 퍼블리셔이지만 React.js , vue.js 등 기술을 키워나가며 프론트엔드 개발자가 되게 위해 꾸준히 배움을 이어나갑니다

현재에 머무르지 않는, 성장하는 사람이 되고자 하는 홍연화 입니다. 읽어주셔서 감사합니다.
