

안녕하세요, 오늘보다 내일 더 나아가는 웹 퍼블리셔 홍연화 입니다



이름                      홍연화 / Hong YeonHwa  
                              Web Publisher

나이                      1998.12.01 ( 만 24세 )

연락처                    010 - 4911 - 6089

이메일                    yhearth98@gmail.com

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

스킬	언어	HTML , CSS , Scss, Javascript , jQuery - swiper, gsap 자바스크립트 라이브러리 활용 가능 - 반응형 웹 코딩( 웹 표준 준수 )
	디자인 툴	PhotoShop , Illustration , AfterEffect , Premiere , 3dMax , C4D - Web/App 웹디자인 경험 - 반응형 웹 고려한 디자인 작업 가능
	협업 툴	GitHub ,Notion
학력	2022 . 02	계원예술 대학교 디지털미디어디자인과 졸업 - 세부전공 프로그래밍전공
	2017 . 02	충남예술 고등학교 디자인과 졸업
활동	2020 . 07	CDAK 커뮤니케이션 디자인 국제 공모전 입선
	2021 . 11	졸업작품 심사 학과 우수작 선정
	2022 . 04	소나기 엔터테인먼트 want 예능 로고 / 인트로 영상 제작
	2022 . 07	소나기 엔터테인먼트 일러스트 작업

# 어제보다 오늘 , 오늘보다 내일 더 나아가는 웹 퍼블리셔 흥연화입니다!

<p>성장배경</p>	<p>오늘을 향해 나아갔던 한 걸음</p> <p>그림 그리는 것이 좋아 예술고등학교 디자인과를 졸업했습니다. 종이에서 넘어가 디지털로 그래픽을 표현하는것에 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.</p> <p>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.</p>
<p>직무경험</p>	<p>소통에서 나오는 가치있는 경험</p> <p>디자이너 , 기획자와 커뮤니케이션으로 프로젝트를 성공적으로 이끈 경험이 있습니다! 저의 졸업 작품 에서는 5명과 협업하여 만드는 팀 프로젝트였습니다. 첫 팀 작업이다 보니 일정관리나 역할분담에 있어 문제가 있었지만 지속적인 커뮤니케이션으로 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 더 성장하게 된 프로젝트였습니다. 프로그래밍뿐 만이 아니라 기획과 디자인도 배웠던 경험이 있었기에 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</p> <p>새로운 경험을 위해 고민의 과정</p> <p>졸업 후에는 웹 퍼블리셔의 목표에서 더 나아가 프론트 엔드로 목표로 넓혔습니다. 성장하기 위해 계속해서 여러 기술을 찾아보고 더 나은 웹을 위해 배움을 이어 나갔습니다. 다양한 웹과 레이아웃을 구현하기 위해 swiper 와 gsap같은 라이브러리를 공부했습니다.라이브러리를 이용한 프로젝트는 기존 작업보다 다양한 슬라이드 효과를 제공할 수 있었고 스크롤 애니메이션으로 사용자가 웹 경험이 더욱 흥미롭도록 만들기 위해 노력했습니다. 라이브러리 없이 Javascript 으로만 작업한 프로젝트는 다양한 슬라이드 기능, 필터링 기능과 커스텀 기능들을 구현 했습니다. 구현하기 위해 하나 하나 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 성장해 나아갈 것입니다.</p>

## 한 번 두 번 세 번 검토하는 습관

일관된 사용자 경험이 제공되도록 브라우저 호환성과 다양한 디바이스의 화면 크기에 대응하여 두 번 세 번 검토하여 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 WSC 검사를 진행해 다시 확인합니다. 또한 개발자 도구와 브라우저 호환성을 테스트하는 웹 사이트를 이용해서 한 번 두 번 더 검사하는 과정으로 일관된 동작을 구현하도록 했습니다. 다양한 디바이스 화면 크기에도 균일한 동작과 일관된 사용자 경험을 제공하기 위해 몇 번의 과정을 이어나갔습니다. CSS 에서는 미디어 쿼리를 통해 폰트 사이즈나 레이아웃을 조절하고 사이즈별로 이미지를 최적화하여 웹 페이지의 로딩 속도 개선했습니다. Javascript 에서는 window.onresize 이벤트 핸들러와 window.matchMedia를 사용해 사이즈에 따른 함수를 다르게 하여 적절한 움직임을 제공하도록 했습니다. 제 프로젝트 중 하나인 포트폴리오 사이트도 반응형 작업했습니다. **사용자들이 편리하게 웹 사이트를 이용할 수 있도록 한 번 두 번 세 번 더 검토하는 과정을 통해 빠르게 문제를 진단하고 해결하는 경험을 가질 수 있었습니다.**

## 입사포부

### 꾸준하게 나아가는 원동력

작업의 50% 이상은 오류는 해결해 나가는 일인 것 같습니다. 그러나 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.

종이에서 그려나가고 디지털로 그래픽을 표현하고 지금은 프로그래밍으로 웹을 구현해 나아갑니다. 지금까지 그래왔듯 앞으로도 더 나아갈 수 있도록 언어를 이해하고 활용함으로써 다양한 기술을 익히는 과정을 반복해 더 나은 세상으로 변하게 할 수 있는 개발자가 되는 것이 목표입니다.

지금은 경험이 많지 않은 웹 퍼블리셔이지만 프론트 엔드 개발자가 되게 위해 꾸준히 배움을 이어 나가며 현재에 머무르지 않는, 성장하는 사람이 되고자 합니다. 읽어주셔서 감사합니다.