

1px의 가치를 아는 퍼블리셔 노유진입니다.



노유진 여 1999년 (만 26세)

휴대폰 | 010-5662-6191

Email | yujinee111@gmail.com

주소 | 경기 부천시 범박동

학력

학점은행제

대학교(4년)

재학중

경력

투어민

재직 중

총 2년 9개월

인턴·대외활동 / 해외경험

유럽(일주) 해외경험

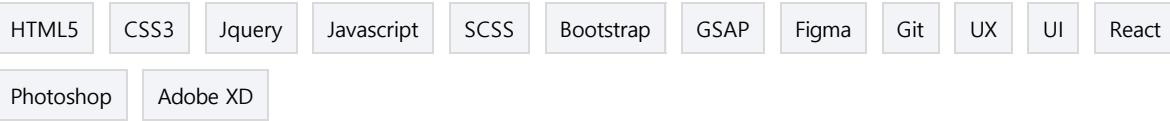
외 1

자격증 / 어학

전산회계 2급

영어·회화가능

외 1



학력

2025. 11 ~ 2027. 02 **학점은행제** 컴퓨터공학과

재학중

2018. 03 ~ 2022. 02 **동양미래대학교** 관광컨벤션학과

졸업

학점 | 4.3 / 4.5

경력 총 2년 9개월

2025. 10 ~ 재직중 **투어민** 웹서비스팀 사원 팀원

투어민 - 웹 퍼블리셔

React 기반의 admin페이지 및 서비스 페이지 빌드

기존 서비스 페이지 유지/보수

연봉 | 3,200만원

주요직무 | 반응형웹, 웹마스터, 웹표준·웹접근성, GUI

2025. 08 ~ 2025. 09 **주식회사 챔퍼블릭** 기획디자인실 사원 팀원

2개월

- 챔퍼블릭 - 웹/앱 퍼블리셔

React 기반의 게임 어플리케이션 유지, 보수

자사 홈페이지 제작 및 유지,보수

연봉 | 3,200만원

주요직무 | 반응형웹, 웹마스터, 웹표준·웹접근성, GUI

2022. 07 ~ 2024. 07 **삼신테크(주)** 삼성전자(개발운영그룹)

2년 1개월

- 삼성전자(수원 본사)

D2C 개발운영그룹(eCommerce Infra팀)

DTI, Invoice 외 SAP/ERP운용 전표 처리 업무

예산 확보 및 정산 관련 회계 업무

인사, 근태, 복지 및 전반적인 행정업무

연봉 | 5,416만원

주요직무 | 전표입력, ERP운용

2022. 02 ~ 2022. 04

3개월

(주)초이스맨파워 사원 팀원

현대제철 - 영어의전

홍보팀(상생소통팀)

국내외 내방객 및 투자자 기업 소개 및 사업장 견학 진행

연봉 | 3,250만원

주요직무 | 영어

교육

2025. 02 ~ 2025. 07

UIUX 프론트엔드 개발/react.js & 웹디자인(figma) 이젠아카데미

- HTML5, CSS3, JavaScript, jQuery, SCSS

- git, githubDesktop

- bootstrap, sass, GSAP, swiper, slick, WOW, AOS

- Reactjs (Vite, TypeScript)

- figma, photoshop

- 화면정의서, 와이어프레임

- 워드프레스 그누보드

자격증

2018. 06

전산회계 2급 한국세무사회

2018. 05

MOS PowerPoint Microsoft

해외경험

2024. 10 ~ 2025. 01

유럽(일주)

4개월

다양한 문화와 사용 패턴을 관찰하며 사용자 관점의 폭넓은 인사이트를 얻었습니다.

2020. 03 ~ 2021. 10

호주

1년 8개월

다양한 환경에서 영어로 소통하며 실무에서도 활용 가능한 언어 감각을 키웠습니다.

어학

자기소개서

성장배경

"도전을 마주할 때마다 한 단계 성장해왔습니다."

저는 변화와 낯선 환경을 두려워하지 않고, 새로운 경험 속에서 배움의 즐거움을 발견하며 성장해 왔습니다. 이러한 태도는 자연스럽게 저의 가치관이 되었고, 지금의 UI/UX 퍼블리셔로 나아가는 기반이 되었습니다.

대학교 시절에는 스스로 학습 계획을 세우고 실행하는 방식을 통해 전공 성적 상위권을 유지했습니다. 목표를 명확히 설정하고 끝까지 완수하는 과정은 문제를 바라보는 관점과 집중력을 단단하게 만들어주었고, 이는 UX 리서치와 UI 설계 시 '왜 이렇게 설계해야 하는가'를 먼저 고민하는 사고로 이어졌습니다.

호주 워킹홀리데이 경험은 저에게 사용자 관점의 사고를 더욱 깊게 심어준 중요한 전환점이었습니다. 다양한 국적의 고객을 응대하며 복잡한 주문을 실시간으로 처리해야 했고, 고객의 의도를 빠르게 파악하는 능력이 필수였습니다. 단순한 영어 사용 능력을 넘어, 사용자의 상황과 니즈를 공감하고 이해하는 감각을 키웠던 시간이며, 이는 UX 설계에 자연스럽게 적용되는 기반이 되었습니다.

이후 600시간 이상 진행된 UI/UX 프론트엔드 & 웹디자인 부트캠프에서 Figma 기반 디자인 시스템, UX 리서치, IA 설계, HTML/CSS 퍼블리싱까지 실무 중심 커리큘럼을 이수하며 전문성을 확실하게 다렸습니다. 마지막 팀 프로젝트에서는 사용자 니즈 분석 → 와이어프레임 → UI 시안 → 프로토타입 → 사용자 피드백 반영까지 전 과정을 직접 주도하며 실전 감각과 협업 능력을 함께 키웠습니다.

저는 항상 "왜 그런지"를 묻고, 그 이유를 사용자 중심 관점에서 찾아 해결책으로 연결하는 디자이너로 성장하고자 합니다. 변화에 주저하지 않는 태도, 다양한 환경에서 쌓은 사용자 경험 이해, 실무형 프로젝트를 통해 다져온 퍼블리싱 역량은 UI/UX 퍼블리셔로서의 제 강력한 기반입니다. 앞으로도 사용자 경험을 실질적으로 변화시키는 디자인을 만들어갈 준비가 되어 있습니다.

성격의 장단점

"좋은 결과는 좋은 관계에서 나온다."

UI/UX 디자이너에게 디자인 역량만큼 중요한 것은 협업을 위한 소통 능력이라고 생각합니다. 저는 부트캠프 기간 동안 8주간 진행된 3건의 팀 프로젝트에서 원활한 커뮤니케이션을 통해 프로젝트를 안정적으로 이끌며 팀 시너지를 높이는 역할을 수행했습니다. 특히 반응형 웹사이트 제작 프로젝트에서는 UI 구현 범위를 두고 디자이너와 개발자 간 의견 차이가 발생했지만, 핵심 인터랙션에만 최소한의 애니메이션을 적용하는 절충안을 제시해 기획 의도와 성능을 모두 충족하는 결과물을 도출했습니다. 해당 프로젝트는 기한 내 100% 완수되었고, 내부 평가 상위 10% 우수작으로 선정되었습니다.

저는 사용자 관점에서 문제를 바라보고, 팀원의 다양한 의견을 수용하며 "더 나은 방향"을 함께 찾는 협업 태도를 중요하게 생각합니다. 디자인 기획, Figma 시안 제작, 프로토타입 구성, HTML/CSS 구현까지 전 과정에서 실질적인 협업 파트너로 참여해왔으며, 이러한 경험은 UI/UX 퍼블리셔로서의 직무 적합성을 강화하는 핵심 자산입니다.

한편, 높은 완성도를 위해 세부 디테일에 집착하는 편입니다. 실제 디자인 시스템 구축 과정에서 컴포넌트 간 미세한 간격과 정렬 문제를 반복 수정하며 시간을 소모한 경험도 있습니다. 이를 개선하기 위해 중요도와 마감 기한을 기준으로 작업 우선순위를 조정하고, Auto Layout과 컴포넌트 구조화를 적극 활용하며 작업 효율을 높였습니다. 그 결과 최근 프로젝트에서는 약 20% 이상의 작업 시간을 절감했고, 팀 내 역할 분담에도 더욱 효과적으로 기여할 수 있었습니다.

디자인은 '보이는 것'을 만드는 일이 아니라 '경험을 설계하는 일'이라고 믿습니다. 저는 사용자 중심 사고와 협업 역량을 기반으로, 단순한 화면 제작을 넘어 프로젝트의 흐름과 결과물의 품질을 함께 높이는 디자이너로 성장해 나가겠습니다.

지원동기 및 입사 후 포부

"작은 여백 하나에도 이유가 있어야 한다는 것."

삼성전자에서 회계·행정 업무를 담당하며 숫자의 정확성과 문서의 논리성을 다져온 제게 UI/UX는 우연이 아닌 필연이었습니다. 보조업무로 시작했던 테스트·피드백 경험을 통해, 버튼의 위치와 폰트 크기, 작은 여백 하나까지 사용자 관점에서 설계된 의도라는 사실을 깨달으며 UI/UX와 웹 퍼블리싱에 깊이 매료되었습니다.

사용자의 보이지 않는 경험을 설계하고, 이를 실제 화면으로 구현하는 웹 퍼블리싱이야말로 제가 가장 잘할 수 있는 일이라는 확신을 갖게 되었습니다.

이후 실무형 프로젝트를 통해 Figma 기반 디자인 시스템 설계부터 HTML/CSS/JavaScript를 활용한 화면 개발까지 전 과정을 직접 경험하며 실전 역량을 체득했습니다. 특히 반응형 웹 프로젝트에서는 기획?디자인?코딩?테스트?배포의 전 단계를 단독으로 수행하며, 비즈니스 목표와 접근성을 모두 고려한 화면 구현 능력을 검증받았습니다.

제가 집중하는 것은 '기능의 완성'이 아니라 '경험의 완성'입니다. 실제 사용자 테스트를 기반으로 버튼 배치와 마이크로 인터랙션을 개선했던 경험은, 보이지 않는 디테일이 결국 사용자 만족을 만든다는 것을 다시 한 번 깨닫게 해주었습니다.

입사 후에는 사용자 중심의 UI 설계와 퍼블리싱을 주도적으로 수행하겠습니다. 기획-디자인-개발 간의 허브 역할을 통해 매끄러운 커뮤니케이션과 일정 조율을 리드하고, 최신 트렌드와 기술 변화에 능동적으로 대응하며 React, Vue 등 프레임워크 기반 퍼블리싱 역량도 확장해 나가겠습니다.

숫자를 다루며 쌓아온 분석적 사고, 작은 오류도 놓치지 않는 꼼꼼함, 사용자 경험에 대한 이해를 바탕으로 귀사의 문제를 해결하는 웹 퍼블리셔로 기여하겠습니다. 사용자 경험을 가장 깊이 이해하고 구현하는 퍼블리셔로 귀사와 함께 성장하고 싶습니다.

포트폴리오

이력서	https://bulky.kr/9XMOUcV	포트폴리오	https://github.com/yujinnn2
포트폴리오	https://yujinsportfolio.vercel.app/		

희망근무조건

고용형태	정규직, 계약직, 파견대행
희망근무지	전국
희망연봉	면접 후 결정
지원분야	직무 프론트엔드개발자 웹퍼블리셔 웹디자이너 > UI/UX기획 UI/UX디자이너

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 노유진

이 이력서는 2025년 12월 11일(목)에 최종 수정된 이력서입니다.

위조된 문서를 등록하여 취업활동에 이용 시 법적 책임을 지게 될 수 있습니다.

잡코리아(유)는 구직자가 등록 한 문서에 대해 보증하거나 별도의 책임을 지지 않으며

첨부된 문서를 신뢰하여 발생한 법적 분쟁에 책임을 지지 않습니다.

또한 구인/구직 목적 외 다른 목적으로 이용시 이력서 삭제 혹은 비공개 조치가 될 수 있습니다.