**이 력 서**

희망연봉 : 3,000만원

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 성 명 | 양선희 | 생년월일 | 1990.10.22 |
| 연 락 처 | 010.7743.2178 | 지원분야 | 웹 퍼블리셔 |
| 이메일 | sunhee5839@naver.com | | |
| 개인 홈페이지 | https://zzallange.github.io/ | | |
| 주 소 | 서울시 노원구 상계동 | | |

**1) 학력사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 기간 | 학교명 | 학과 | 졸업구분 |
| 2009 - 2013 | 경상대학교 | 러시아학과 | 졸업 |
| 2006 - 2008 | 중앙여자고등학교 | - | 졸업 |

**2) 교육사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 기간 | 교육과정 | 교육기관 | 비고 |
| 2022.07 - 2022.08 | 피그마 웹퍼블리싱 | 그린 아카데미 | 수료 |
| 2022.05 - 2022.06 | 웹기획디자인 | 정글 아카데미 | 수료 |
| 2018.02 - 2018.12 | 웹 퍼블리싱 과정 | sbs 아카데미 | 수료 |

**3) 경력사항**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 근무기간 | 회사명 | 직무 |
| 2021.04 - 2021.12 | 이비즈 네트웍스 | 웹 퍼블리셔 |
| 2019.08 - 2020.10 | 아시아경제 | 웹 퍼블리셔 |

**4) 직무능력사항**

|  |  |
| --- | --- |
| 프 로 그 램 | 활 용 능 력 |
| HTML | 웹 표준과 웹 접근성을 고려한 마크업 제작을 합니다. |
| CSS | 크로스브라우징을 고려하며, 확장성 있는 퍼블리싱 작업을  위해 퍼블리싱 기능정의서 작성 후 제작합니다. |
| JQuery | 하드 코딩을 원칙으로, 기능성이 필요한 작업시  플러그인 활용하여 유연한 레이아웃 작업이 가능합니다. |

**자 기 소 개 서**

|  |  |
| --- | --- |
| **자 기**  **소 개** | **협업을 위해 기본을 중시하는 웹 퍼블리셔입니다.**  브라우저를 빛나게 만들어주는 퍼블리싱의 매력에 빠져, 일을 시작한 지 어느덧 2년 차가  되었습니다. 평소 제 성격이 다른 사람들의 의견을 귀담아듣는 데 노력을 기울이는 편이라,  직무를 진행할 때에도 늘 협업에 중점을 두었습니다.  실무를 경험하면서, 기획자와 디자이너 그리고 개발자와도 원활한 의사소통을 하기 위해  퍼블리싱 업무뿐만 아니라, 팀원들의 직무에 대한 이해도 필요하고, 그 가운데  퍼블리셔의 역할이 중요하다는 것을 깨달았습니다.  언제나 기꺼이 배우는 자세로 업무를 담당하고, 꼼꼼하고 효율적으로 업무를 진행하는데  적극성이 많은 편이라 신입이었을 당시에도 팀원들의 칭찬과 격려가 많았습니다.  업무를 잘 처리하고 싶다는 욕구가 생기자 주어진 퍼블리싱 업무뿐만 아니라 깊이 있게  퍼블리싱 공부를 시작하게 되었습니다.  그러다 어느새 점점 개발 공부 쪽으로 치우치게 되면서 어려움을 겪기 시작하였습니다.  프런트 개발자 없이 퍼블리셔 만으로 업무가 진행되는 회사에 들어가게 되면서,  퍼블리싱 업무보다 프런트 개발에 가까운 업무만을 진행하게 되었고,  점점 일에 대한 자신감을 잃어가게 되었습니다.  그즈음 집안일로 인해 잠시 일을 쉬게 되었을 때, 다시 자신감을 회복하고자, 기본기를  다시 잡고 더 나아가 기획, 디자인, 퍼블리싱 전반에 걸쳐 배울 수 있었습니다.  적성에 맞아서 그런지 빨리 배우는 편이라, 그때의 힘든 순간은 지금의 퍼블리싱에 대한  애착이 생길 수 있었던 과정이라 생각합니다.  고민했던 기간이 있었지만, 저는 제 직무를 너무 좋아합니다.  항상 긍정적인 마인드를 지니고 있어서, 어떤 문제가 생겼을 때 좌절하지 않고  해결하기 위해 끈기 있게 고민하고 노력하는 편입니다.  남들보다 습득도 빠르고, 적응도 잘하는 편이라 실무에서도 충분히 생산성을 낼 수 있는  능력 있는 직원이 될 수 있다고 생각합니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **직 무**  **능 력** | **기본은 충실하게 확장성도 고려하는 하드 코딩 능력자 입니다.**  실무를 경험하면서,퍼블리셔가가장 많이 맞닥뜨리는 상황은 변수가 잦다는것이었습니다.  다른 팀원들과 달리 특히나 조심스러웠던 점은,퍼블리셔가작업한 마크업으로 개발이 진행  되기 때문에 체계적이고일관성 있는퍼블리싱에항상 염두에두어야 한것입니다.  그래서 최선의 결과물을 만들기 위해,퍼블리싱작업 전에, UI 디자인을 기초로  HTML와이어 프레임구조를 준비합니다. 작업의 혼선을 줄이기 위해  적절한 클래스네임을정해두고,  구조를 상세하게 파악하여 웹 표준과 웹 접근성도 고려합니다.  작업을 진행하면서 브라우저 종류 및 버전에 따라 호환될 수 있도록  크로스브라우징도생각합니다.  필요시 플러그인을 활용하되, 모든 작업은 하드 코딩을 원칙으로퍼블리싱을 합니다.  퍼블리싱의 기본기를 충실히 지키면서, 추후 유지보수를 위해  소스 코드를깔끔하게 작성하고 주석을 적절하게 사용했습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **직 무**  **스 킬** | **깔끔하고 꼼꼼한 퍼블리싱 실력**  **HTML**  웹 표준을 위해 HTML5에서 권장하는 마크업 방식과 시맨틱 태그를 사용하여  레이아웃을 설계하기 위해 노력합니다.  웹 UI 디자인 작업을 받은 후 꼼꼼하게 구조를 살핀 다음 HTML 와이어프레임을 작성한 뒤  체계적으로 퍼블리싱 작업을 진행할 수 있게 진행합니다.  **CSS**  레이아웃 배치의 기존 방식인 float와 position을 활용하지만, 경우에 따라  반응형 웹에 적합한 Flex와 Grid를 사용하여 레이아웃을 배치합니다.  **JQuery**  기능성 플러그인은 활용하되 나머지 작업은 하드코딩으로 제작합니다.  추후 프론트엔드 개발 경험을 위해 프론트엔드 프레임워크에도 관심을 갖고 있습니다.  **SCSS**  SCSS를 활용하여 유지보수 작업을 진행한 경험이 있습니다.  전체 프로젝트를 SCSS로 진행한 경험은 없지만, 작업의 편리함으로 계속 공부하고 있습니다.  그렇기 때문에 SCSS로 진행되는 프로젝트인 경우 빠르게 적응할 수 있는  준비가 되어 있습니다.  **Visual Studio Code**  퍼블리셔 텍스트 에디터로 비쥬얼스튜디오코드를 사용합니다.  이전에 Brackets와 Sublime Text를 사용한 경험이 있어 경우에 따라 사용이 가능합니다. |

위에 기재한 사항은 사실과 다름이 없습니다.

**2023년 04월 07일**

**성 명 : 양 선 희 (인)**