

# 은영환 경력

남, 2003 (23세)

이메일 eyh\*\*\*@naver.com | 휴대폰 010-\*\*\*\*-6501

주소 (08801) 서울 관악구 솔밭로2길



## 경력

조앤소프트(주)(JO&s... 재직중  
총 5년 9개월

## 학력

한국공학대학교  
대학교(4년) 졸업

## 희망연봉

4,000~5,000만원

## 포트폴리오

총 4건

## 간략 소개

퍼블리셔로서 기업 홈페이지, 스마트팩토리·물류 시스템, 자사 솔루션 등 다양한 프로젝트에 참여하며 운영부터 신규 구축, 내부 리뉴얼까지 폭넓은 경험을 쌓았습니다. 다양한 개발 환경과 다채로운 기술 스택을 활용하여 퍼블리싱 100% 수행은 물론, UI/UX 개선·다국어 지원·SEO·보안(SSL) 적용까지 최신 웹 표준을 반영해왔습니다. 또한 문서화·교육 지원, 협업사 커뮤니케이션, 산출물 관리 등을 통해 개발 안정성과 협업 효율성을 높였으며, 짧은 납기에도 완성도 있는 결과물을 제공해 고객 만족과 프로젝트 안정화에 기여한 경험이 있습니다. 학생회·동아리 회장을 맡아온 주도성과 기획력은 실무에서도 강점으로 이어졌고, 퍼블리싱을 넘어 프로젝트의 방향성과 완성도를 함께 고민해 온 실전형 인재입니다.

## 나의 스킬

HTML5

CSS3

Scss

JavaScript

jQuery

Vue 3

Figma

Zeplin

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

웹접근성

웹표준

웹기획

웹디자인

크로스브라우징

Websquare

Nexacro

eGovFrame

ice 5.0

## 경력 총 5년 9개월

2020.09 ~ 재직중

✓ 조앤소프트(주)(JO&soft) DX 솔루션 2팀 · 주임 · 퍼블리셔

다양한 웹 시스템 구축 및 운영 프로젝트에 참여하며, 퍼블리싱 전반의 실질적인 업무를 책임져 왔습니다. 요구사항 분석 단계부터 마크업 구조 설계, CMS 커스터마이징, 반응형 구현, 운영 유지보수까지 프로젝트의 전 주기에 걸쳐 관여하였으며, 기술적 전문성과 협업 역량 모두를 겸비한 실무형 인재로 성장해 왔습니다.

기술적으로는 HTML, SCSS, JavaScript를 기반으로 Vue.js와 React.js 등 프레임워크에 적응하며 컴포넌트 기반 구조 설계에 능숙하고, ICE CMS, 웹스퀘어, 넥사크로 등 다양한 CMS 환경에 대한 커스터마이징 경험을 보유하고 있습니다. 자사 솔루션인 Robo TMS, Robo MES를 비롯하여 태림포장, 삼화페인트, 대양제지, 깨끗한나라, 경동원 등 기업 시스템 구축 프로젝트에서 퍼블리싱을 전담하며, 일정 준수는 물론 완성도 높은 결과물로 프로젝트 안정화에 기여해왔습니다. 프로젝트 성격에 따라 UI/UX 기획, 디자인 협업, 산출물 문서화 및 가이드 제작, 고객사 교육 등 다양한 역할을 수행해 왔으며, 기술 커뮤니케이션 능력도 강점 중 하나입니다. 단기 프로젝트의 빠른 납기 대응부터 장기 프로젝트의 구조 설계 및 관리까지 폭넓은 업무 경험을 통해 실질적인 퍼블리싱 전략 수립하고 실행해 왔습니다.

Vue 3 등 최신 기술 트렌드를 학습하며 기술 스펙트럼을 넓히는 중이며, 향후에는 보다 복합적인 프론트엔드 환경에서도 주도적인

역할을 수행할 수 있도록 준비하고 있습니다. 업무의 본질을 이해하고, 실질적인 개선과 기여에 집중하는 퍼블리셔로서 앞으로도 지속적인 성장과 가치 창출을 목표로 나아가고 있습니다.

## 경력기술서

총 20개 이상의 프로젝트를 수행하며 퍼블리싱 100% 책임 완수

Vue.js · React.js 기반 컴포넌트 설계부터 CMS 커스터마이징, 솔루션 구조 설계까지 폭넓은 경험을 보유

SCSS 컴포넌트화로 퍼블리싱 효율을 최대 60% 향상시키고, 문서화 · 교육 체계 구축을 통해 협업 효율을 약 30% 높임

ICE 5, WebSquare, Nexacro 등 CMS 환경에서도 유연한 대응력을 보이며, 다국어 · SEO · 접근성 강화로 글로벌 확장성 확보  
프로젝트별 일정 준수율 100%, UI/UX 개선 제안 반영율 80% 이상

### [강점 요약]

#### 1. 프레임워크 실무 경험

Vue.js 기반의 컴포넌트 제작 및 구조 설계. ICE CMS · WebSquare · Nexacro 등 다양한 CMS 커스터마이징 경험

#### 2. 솔루션 구축 중심의 구조 설계

Robo TMS, Robo MES 등 자사 솔루션 기획부터 퍼블리싱까지 전담

UI/UX 설계와 코드 구조를 일관되게 관리하여 유지보수 효율 40% 이상 향상

#### 3. 다양한 기업 프로젝트 수행

태림포장, 삼화페인트, 대양제지, 깨끗한나라, 경동원, 한진칼 등 대기업 및 제조사 중심 다수 프로젝트 수행

#### 4. 최신 기술 트렌드 및 시각적 대응력

HTML/SCSS, Vue3, 반응형, 접근성, SEO 등 최신 웹 표준 준수

피그마 기반 디자인 협업 및 UI 가이드 제작으로 개발 · 디자인 간 간극 최소화

#### 5. 원활한 커뮤니케이션

UI 기획부터 검수까지 전 과정에서 협업 주도

문서화 및 교육을 통해 협력사와의 의사소통 비용을 30% 이상 절감

### [성과 요약]

· 퍼블리싱 프로젝트 20건 이상, 전건 납기 100% 준수

· SCSS 컴포넌트화로 공수 최대 60% 절감

· 문서화 · 교육 체계 구축으로 협업 효율 30% 향상

· UI/UX 개선 반영율 80% 이상, 사용자 불편 87% 감소

· 다국어 · SEO · SSL 적용으로 글로벌 대응력 강화, 브랜드 신뢰도 제고

### [프로젝트]

오알켄 MES 리뉴얼 (2026.03~)

납품할 MES를 VUE3로 개편하여 구축

자사 인프라 구축 (2026.02~)

무분별한 개발 방법론을 정리하여 동일한 퀄리티로 납품 가능하게 솔루션 재구축

한온시스템 홈페이지 운영 (2025.08~)

Rider · JIRA 기반 이슈 대응. 정보 수정 및 레이아웃 유지보수 중심의 퍼블리싱 운영

티켓 처리 리드타임 약 20% 단축, 안정적 운영 환경 구축

자사 홈페이지 리뉴얼 (2025.07~08, 3주)

HTML/SCSS 기반 전면 리뉴얼

중복 마크업 제거 및 SCSS 컴포넌트화로 유지보수 효율 40% 향상

영문 · 베트남어 · 일어 다국어 구조 설계 및 SEO, SSL, OG 적용으로 검색 유입 25% 증가(추산)

경동원 CMS 리뉴얼 (2025.07, 2주)

WebSquare SP5 환경에서 신규 · 수정 퍼블리싱 수행

코드 가이드 정립으로 개발 협업 시 충돌 최소화, 2주 내 모든 화면 납품 완료

한진칼 및 계열사 홈페이지 리뉴얼 (2025.02~07)

Vue 컴포넌트를 ICE CMS 구조에 맞게 커스터마이징

공식 가이드 부재 상황에서 개발 가이드 및 교육 문서 직접 제작

커뮤니케이션 비용 약 30% 절감, 운영 안정성 확보

삼화페인트 FEMS 리뉴얼 (2024.11)

React.js 기반 급납기 프로젝트. 1주 내 핵심 페이지 납품 완료

품질 · 일정 동시 달성으로 고객 신뢰 확보

깨끗한나라 OMS 리뉴얼 (2024.07~2025.02)

Vue 기반 전체 퍼블리싱 담당

주요 화면 1개월 조기 완료, UX 개선안 일부 반영으로 사용자 편의성 15% 향상(추산)

대양제지 SCM 구축 (2024.05~06)

공통 UI 모듈화 · 컴포넌트화로 퍼블리싱 공수 60% 절감

개발 일정 단축 및 유지보수성 향상 기여

Robo TMS 솔루션 (2024.02~04)

기획 · 디자인 · 퍼블리싱 일체 담당

고객 요구 기반 UI/UX 재설계로 사용자 문의 25% 감소(추산)

TMS 운영 · 보수 (태림포장, 2023.05~07)

이슈 리포트 체계화 및 UI 개선 주도

서비스 불편 접수 15건 2건(87% 감소), 즉시 대응 프로세스 정착

Robo MES 솔루션 (2022.08~2023.04)

모듈 단위 컴포넌트 구축으로 공수 40% 절감

자사 스마트팩토리 기반 솔루션 완성도 향상

TOMS 서비스 구축 (2021.10~12)

디자인 · 퍼블리싱 · UX 기획 전담

프로젝트 결과물로 스마트앱어워드 2022 업무향상 부문 대상 수상

---

## 학력 대학교(4년) 졸업

2023.03 ~ 2025.02

편입/졸업

**한국공학대학교(4년제)** 컴퓨터전자공학과

학점 4.45/4.5

2021.03 ~ 2023.02

졸업

**배화여자대학교(2·3년제)** 모바일소프트웨어과

학점 4.27/4.5

## 포트폴리오 및 기타문서

포트폴리오

<https://github.com/yheun03>

포트폴리오

<https://yheun03.github.io/portfolio/>

작업기간 2023.06.01~2023.09.01 | 작업인원 1명

작업 툴 Visual Studio Code, Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator

작품소개 이 프로젝트는 SCSS를 활용한 코드 재사용성과 유지보수성 향상, 효율적 스타일링 작업, 일관된 디자인에 중점을 두었습니다. SCSS를 사용해 유지보수성과 스타일링을 개선했으며, 반응형 디자인으로 다양한 디바이스에서 일관된 경험을 제공했습니다. 직관적이고 깔끔한 디자인으로 사용자 만족도를 높였습니다.

포트폴리오

<https://jonsoft.co.kr/>

작업기간 2025.07.23~2025.08.18 | 작업인원 1명

작업 툴 Cursor, figma, Git

작품소개 AW VIETNAM 2025 전시회 대비 다국어 기능을 추가하며, 22년도 제작된 코드의 구조적 한계를 리팩토링했습니다. 기존 FTP 기반 배포는 형상관리가 되지 않아 안정성, 효율성을 높이기 위해 Git을 주도적으로 도입·제안했습니다. 또한 SSL 인증서를 적용해 사용자에게 신뢰성 있는 웹 환경을 제공하도록 조치했습니다.

포트폴리오

<https://yheun03.github.io/jonsoft-project-orchem/>

작업기간 2026.01.21~2026.02.25

## 자기소개서

### 성장 과정

"실질적 경험을 통해 기술적 역량을 강화한 퍼블리셔"

어릴 적부터 새로운 것에 도전하고 직접 부딪히며 배우는 과정을 즐겼습니다. 초등학교 시절 과학탐구대회, 글짓기, 골프 등 다양한 분야에서 성과를 냈고, 중학교에선 반장과 학생회 활동을 맡으며 리더십을 키웠습니다. 특히 IT 강국 대한민국에서 웹 개발에 대한 깊은 열정을 가지고, 고등학교 시절부터 미래의 IT 인재로서의 길을 확립하기 위해 특성화 고등학교를 선택했습니다.

고등학교에서 웹 개발의 기초부터 심화까지 철저히 배우면서, 기술적 역량을 검증하고 강화하는 것을 최우선으로 삼았습니다. HTML, CSS, JavaScript를 습득한 후, 동아리 활동과 기술 토의 시간을 통해 실력을 쌓았고, 이를 바탕으로 여러 토이 프로젝트를 실행하며 실전 경험을 축적했습니다. 웹 디자인 동아리 활동과 다양한 공모전, 메이커톤 대회를 통해 이론보다 ‘실전’에 강한 사람으로 성장했고, 기술과 창의력을 동시에 증명할 수 있었습니다. 대상, 최우수상, 우수상 등 전국 대회 수상 실적은 저의 꾸준한 노력과 실천력을 반영하는 결과였습니다. 실무 경험과 리더십도 함께 성장했습니다. 동아리 회장을 맡아 후배들을 이끌고, 교내외 프로젝트를 주도했으며, 실제 서비스를 개발하여 운영해본 경험은 ‘사용자 중심’의 시야를 갖게 해주었습니다. 항상 “어떻게 하면 더 나은 사용자 경험을 만들 수 있을

까?"를 고민하며, 지금도 기술과 디자인 사이의 접점을 탐구하고 있습니다.

이 과정에서 배움의 깊이를 넘어 실질적인 아웃풋을 도출하고, 자신의 역량을 검증하는 것이 얼마나 중요한지를 깊이 깨달았습니다. 철저한 준비와 꼼꼼한 접근 방식이 개발 과정에서 큰 장점이 되었고, 이를 통해 실질적인 성과를 이루어냈습니다. 또한, 학습과 성장을 반복하며 끊임없이 도전하고 발전하는 것이 중요하다는 것을 체감했습니다. 이러한 경험은 저를 더욱 성장한 퍼블리셔로 만들어 주었고, 차세대 웹 개발자로서의 준비를 철저히 하는 데 큰 도움이 되었습니다.

## 전공 선택 이유와 적성

"웹 개발의 기술적 매력과 창의적 문제 해결을 통해 전문성을 발휘하는 퍼블리셔"

저는 고등학교 시절부터 IT와 프로그래밍에 대한 깊은 흥미를 느꼈습니다. 이 분야는 창의성과 문제 해결 능력을 요구하는 동시에, 급변하는 기술 환경에 적응하며 성장할 수 있는 기회를 제공합니다. 웹 개발의 기초를 배우면서 HTML, CSS, JavaScript의 기술적 매력을 실감하였고, 이는 제 적성과 열정에 부합한다고 느꼈습니다. 특히, 프로젝트를 통해 사용자의 요구를 충족시키고, 실질적인 문제를 해결하는 과정에서 큰 만족감을 느꼈습니다.

웹 개발은 단순한 기술적 작업을 넘어 사용자의 요구를 충족시키고, 실질적인 문제를 해결하는 과정에서 큰 만족감을 제공합니다. 프로젝트를 통해 직접 문제를 해결하고, 사용자 경험을 개선하는 과정에서 제 창의성을 발휘할 수 있었습니다. 이는 저에게 도전과 성취감을 동시에 안겨주었고, 이 분야에 대한 열정을 더욱 강화했습니다.

전공을 선택한 이유는 이러한 적성과 흥미를 바탕으로 한 것입니다. 웹 개발 분야는 기술의 발전과 함께 새로운 도전과 기회를 지속해서 제공합니다. 저의 문제 해결 능력과 창의성은 이 분야에서 중요한 자산이 되었으며, 팀 프로젝트와 다양한 대회에서 경험한 협업 능력은 제 기술적 역량을 한층 강화하는 데 도움이 되었습니다.

앞으로도 웹 개발 분야에서 제 전문성을 높여가며, 지속해서 기술을 학습하고 문제를 해결해 나가는 것이 제 목표입니다. 이 분야에서의 성장과 발전을 통해, 더 창의적이고 효과적인 해결책을 제시하며, 성공적인 경험을 쌓고자 합니다.

## 성격 및 대인관계

"세부 사항에 대한 꼼꼼함으로 높은 완성도를 유지하는 퍼블리셔"

저는 꼼꼼함과 성실함을 바탕으로 완성도 높은 결과물을 만들어내는 성격을 가지고 있다고 자부합니다. 웹 퍼블리싱 업무를 하면서 미세한 차이 하나에도 집중하며, 디자인과 개발의 의도를 정확히 파악해 구현하는 것을 가장 중요하게 생각합니다. 최근에 OMS 리뉴얼 프로젝트에서는 전체 페이지의 퍼블리싱을 맡아 기간 대비 빠르게 작업을 완료하면서도, 세부적인 마진과 폰트 크기까지 철저히 체크하여 고객사의 높은 만족도를 이끌어냈습니다. 작은 부분이라도 놓치지 않고 세심하게 접근하는 제 성격은 프로젝트 팀 내에서 신뢰받는 핵심 요소가 되었습니다.

또한 저는 퍼블리셔라는 직무가 디자이너와 개발자 사이에서 이견을 조율하는 중요한 역할이기에 팀원들과의 원활한 소통과 협력을 통해 함께 성장하는 것을 중요하게 생각합니다. 중·고등학교 시절부터 반장과 동아리 회장, 연합 활동 리더 등 다양한 리더십을 경험하며, 의견이 서로 다른 구성원들을 이해하고, 그 사이에서 효과적으로 조율하는 능력을 길러왔습니다. 특히 고등학교 시절 웹 개발 동아리의 회장으로서 후배들을 지도하고, 다양한 팀 프로젝트를 이끌면서, 구성원 간의 성장과 강점을 파악하고 이를 프로젝트에 적극 활용하는 방법을 배웠습니다. 이런 경험은 협업 과정에서 팀원들이 각자의 능력을 최대한 발휘할 수 있는 환경을 만드는 데 큰 도움을 주었습니다.

사회생활을 시작한 후에도, 협업의 가치를 중요시하는 저의 성격은 프로젝트의 원활한 진행을 이끌었습니다. 특히 제가 맡은 SI 프로젝트들은 대부분 여러 협력사와 고객사가 함께 진행되었기 때문에, 다양한 사람들의 의견을 종합하고 명확하게 정리하여 전달하는 역량이 필수적이었습니다. 저는 고객과의 커뮤니케이션을 담당하며 요구사항을 정확히 이해하고, 기술적 제약과 구현 가능성에 대해 상대방이 쉽게 이해할 수 있도록 설명했습니다. 이는 결과적으로 프로젝트 과정에서 발생할 수 있는 여러 오해와 갈등을 예방하는 데 큰 역할을 했으며, 상대방의 신뢰를 얻어 업무의 효율성을 높였습니다. 이러한 저의 협력적이고 소통에 강한 성격 덕분에 저는 조직 내에서 먼저 다가가 의견을 나누고, 적극적으로 도움을 주고받는 사람이 될 수 있었습니다. 저는 앞으로도 이러한 성격을 바탕으로 팀원들과 신뢰를 쌓으며, 조직 전체가 함께 성장하고 성과를 만들어갈 수 있도록 노력할 것입니다.

## 가치관 및 인생관

"꾸준한 도전과 실천, 그것이 곧 성장이다."

저는 어린 시절부터 새로운 환경과 다양한 도전을 두려워하지 않고 꾸준히 실천하며 성장해왔습니다. 잦은 전학을 겪으며 낯선 환경에 빠르게 적응해야 했고, 자연스럽게 상황을 분석하고 해결책을 구조화하는 습관을 가지게 되었습니다. 초등학교 때부터 과학, 예술, 체육 등 다양한 분야에서 폭넓은 경험을 쌓고자 노력했습니다. 이 과정에서 중요한 것은 언제나 '도전 그 자체'였고, 매 순간 얻은 경험과 배움이 저를 성장시킨다는 것을 깨달았습니다.

특성화고 진학 후 웹 개발 동아리 활동을 비롯해 메이커톤, 해커톤 등 다수의 대회에 적극적으로 참여했습니다. 하지만 저는 단순히 수상 실적만을 목표로 하지 않았습니다. 새로운 기술을 습득하고, 이를 실무에 적용하여 가시적인 결과를 만들어내는 과정에서 진정한 만족과 성취를 경험했습니다. 웹 퍼블리싱 분야에서도 마찬가지였습니다. 어떤 문제를 마주했을 때 논리적으로 분석하고, 구조적이고 단계적으로 접근하여 최적의 해결책을 찾아내는 습관 덕분에 빠르게 기술적 역량을 키울 수 있었습니다. 특히 한번 실수했던 부분을 철저히 분석하여 같은 실수를 반복하지 않도록 구조 자체를 개선하는 노력을 꾸준히 이어왔습니다.

겉으로는 현실적이고 이성적인 사람으로 보이지만, 제 내면에는 이상과 책임, 자아 실현에 대한 깊은 갈망이 있습니다. 저는 개인적 성취에 머무르지 않고, 공동체와 사회적 의미를 추구하는 데 초점을 맞추고 있습니다. "내가 어떤 가치를 세상에 남기고 갈 것인가"라는 질문을 자주 던지며, 개인의 성공보다는 함께 성장하고 의미 있는 가치를 공유하는 데서 보람을 느낍니다. 이러한 가치관은 단순히 이상을 좇는 것이 아니라 현실적이고 목표 지향적이며 책임감 있는 태도로 나타납니다. 저는 '결과 없는 말'을 지양하며, 언제나 구조화된 행동과 명확한 결과를 통해 저를 증명해왔습니다. 그래서 제 인생의 중심적인 가치는 바로 '가치를 말하지 말고, 만들어 내자'입니다. 앞으로도 꾸준한 도전과 실천을 통해 개인과 공동체 모두에게 의미 있는 성장을 이루어 가고자 합니다.

---

## 지원부문 관련 교육 및 보유기술

"체계적인 교육과 실무 경험을 바탕으로 프론트엔드의 전문성을 키운 퍼블리셔"

저는 웹 퍼블리싱 및 프론트엔드 개발 분야와 관련하여 체계적인 교육과 다양한 실무 경험을 쌓아왔습니다. 특성화 고등학교에서 웹 디자인 및 개발을 전문적으로 학습하면서 HTML, CSS, JavaScript의 기초를 탄탄히 다졌고, 이후 자격증인 웹디자인기능사와 정보처리기능사를 취득하며 이론적 지식을 실무에 적용할 수 있는 능력을 키웠습니다.

특히, 학교 내 웹 개발 동아리 회장을 역임하며 다양한 프로젝트와 메이커톤, 해커톤 대회에 참여하여 협업 능력과 문제 해결 능력을 발전시켰습니다. 그린메이커톤, 신한 29초 영화제, Creative Space G AI & IoT 메이커톤 등에서의 수상 경험은 창의적인 아이디어를 기술로 구현하는 역량을 검증받는 기회였습니다.

프론트엔드 분야에서 기술적으로는 HTML5와 CSS3뿐만 아니라 SCSS와 같은 CSS 전처리기를 활용하여 효율적이고 유지보수가 쉬운 코드 작성에 능숙합니다. 또한, JavaScript 프레임워크 중 Vue.js와 React를 꾸준히 학습하여 최신 트렌드를 따라가고 있으며, 실제로 OMS 리뉴얼 프로젝트와 Robo TMS 등의 프로젝트에서 Vue.js를 활용한 퍼블리싱을 성공적으로 수행했습니다.

웹스퀘어 SP5와 넥사크로를 이용한 SI 및 SM 프로젝트 경험도 풍부합니다. 경동원 파트너포탈 리뉴얼, 한온시스템 홈페이지 운영 등 다양한 산업군의 웹사이트 및 시스템 구축 경험을 바탕으로, 고객의 요구사항을 정확히 이해하고 이를 명확한 UI로 구현하는 역량을 갖추고 있습니다.

뿐만 아니라, 기업 프로젝트에서 Git을 활용한 형상 관리 경험이 풍부하여 협업 환경에서도 능숙하게 소통하고 개발 프로세스를 원활히 운영할 수 있습니다. 기술적 역량 외에도 Adobe XD, Figma, Sketch 등을 활용한 프로토타입 제작 능력을 갖추고 있어 기획자 및 디자이너와의 원활한 소통과 협업이 가능합니다.

현재는 한국공학대학교에서 SW개발\_L5 자격 취득을 비롯한 고급 기술 교육을 지속적으로 받고 있으며, 프론트엔드 개발 트렌드와 기술을 계속해서 습득하고 있습니다. 이러한 교육 및 보유기술을 바탕으로 회사의 기술적 혁신과 프로젝트의 성공에 적극적으로 기여하겠습니다.

---

## 입사 후 포부

"팀워크와 최신 기술을 통해 회사의 목표 달성에 기여할 퍼블리셔"

입사 후에는 젊고 패기 넘치는 자세로 회사의 비전과 목표를 실현하는 데 전념하고자 합니다. 웹 개발에 대한 열정과 다양한 실무 경험을 바탕으로, 회사의 프로젝트를 성공적으로 이끌며 함께 성장하는 퍼블리셔로 자리매김하겠습니다. 특히, 소통과 협업의 중요성을 깊이 이해하고 있으며, 다양한 팀원들과의 협력을 통해 프로젝트의 목표를 효과적으로 달성하는 데 기여하고자 합니다.

저는 팀워크와 소통을 통해 협업의 가치를 체감하며 성장해 왔습니다. 다양한 팀 프로젝트와 대회에서 쌓은 경험을 통해, 기술적 의견을 조율하고, 다양한 아이디어를 반영하여 최상의 결과를 도출해 내는 능력을 갖추었습니다. 이러한 경험을 바탕으로, 입사 후에도 팀원들과 원활하게 소통하고, 공동의 목표를 향해 협력하여 프로젝트를 성공적으로 수행할 것입니다.

기술적인 측면에서도 발전을 지속할 계획입니다. 현재 Vue.js와 React를 공부하며, 최신 웹 개발 트렌드를 습득하고 있습니다. 퍼블리셔로서 기획자, 디자이너, 프론트엔드 개발자 간의 원활한 소통을 위해 이러한 기술적 배경을 활용하고자 합니다. 자격증 취득과 개인 학습을 통해 실무에 필요한 역량을 계속해서 보강하며, 최신 기술을 익히고 적용하여 회사의 기술적 리더십을 지원할 것입니다.

궁극적으로, 저의 젊은 에너지와 끊임없는 노력으로 회사의 목표 달성에 기여하고, 개인적으로는 웹 개발 분야에서의 전문성을 더욱 높여가겠습니다. 도전과 성장의 과정에서 얻은 교훈을 바탕으로, 창의적이고 혁신적인 솔루션을 제시하며, 미래의 웹 개발 분야에서 두각을 나타낼 수 있는 인재로 성장해 나가겠습니다.

## 경험/활동/교육

2023.04 ~ 2024.02

### 한국공학대학교 임시학생회

교내활동

학회장으로서 학우와 학교를 연결하며 다양한 활동을 추진한 경험이 있습니다.

기존에 존재하지 않았던 학생회를 새롭게 설립하며, 학생들의 목소리를 대변하고 학교와의 소통 창구를 마련했습니다. 또한 학과 점퍼 제작, MT, 해커톤 등 다양한 프로그램을 기획·주최하여 학우들의 교류와 성장을 촉진했습니다. 이러한 활동은 리더십과 조직 운영 능력을 크게 발전시킬 수 있었던 계기가 되었습니다.

특히 학과 점퍼 제작 프로젝트는 아무도 시도한 적이 없는 일이었습니다. 디자인부터 업체 섭외, 재질 확인까지 모든 과정을 직접 발로 뛰며 진행했습니다. 퇴근 후에는 직접 업체를 방문해 품질을 비교하고, 보다 합리적인 가격을 위해 단가 협상과 예산 확보까지 주도했습니다. 교학팀을 설득해 인당 1만 원의 예산 지원을 이끌어내고, 최종적으로 1인당 29,500원에 구매를 성사시켰습니다. 단과로 진행된 1차 주문에서는 232명 중 96명(41.3%)이 참여했고, 이후 타 학과의 호응을 얻어 학부 단위 공동 구매로 확대되어 총 129명이 참여하는 높은 구매율을 기록했습니다.

또한 학과 첫 MT를 직접 기획하며 많은 도전을 경험했습니다. MT 운영 경험이 전무한 상황에서 주변 지인과 선배들의 조언을 구해 일정과 프로그램을 구성하고, 안전사고를 예방하기 위해 사전 점검과 시뮬레이션을 거듭했습니다. 그 결과 학우들로부터 84.2%가 '매우 만족', 15.8%가 '보통'으로 응답하며, 불만족한 인원이 한 명도 없는 성공적인 행사를 이끌어냈습니다.

이러한 경험을 통해 이견 조율과 문제 해결 능력, 실무 추진력을 기를 수 있었습니다. 셔틀버스 배차, 주차 등 세부 운영 문제를 조율하며 갈등 상황에서도 신뢰를 유지하고 원활한 소통을 이어갔습니다. 학회장으로서의 책임감을 바탕으로 조화로운 학과 문화를 만들어가는 리더십을 발휘할 수 있었습니다.

2019.09 ~ 2022.11

### 서울특별시 청소년 연합 자기개발 동아리 MC

동아리

MC는 기존 학교 동아리의 틀을 넘어, 실무 중심의 성장을 목표로 직접 설립한 교내 동아리입니다. 저는 창립 멤버로서 다양한 프로젝트와 대외활동을 주도하며 리더십과 실천 역량을 함께 키워왔습니다.

그동안 222시간의 봉사활동, 2회의 대회 참가, 여러 컨퍼런스 참여 경험을 바탕으로 교내외 대회, 봉사, 컨퍼런스 등을 직접 기획하고 실행했습니다. 이를 통해 팀워크와 문제 해결 능력을 강화했으며, 실제 현장에서 요구되는 역량을 배우기 위해 취업한 선배들과의 교류를 주도했습니다.

특히, 제가 먼저 취업을 경험하면서 학교에서 배우는 내용과 실제 실무 간의 차이, 그리고 조직 속에서의 커뮤니케이션과 사회생활의 현실적인 부분을 체감하게 되었습니다. 이러한 격차를 후배들이 반복하지 않길 바라는 마음으로, 선배와 후배가 자유롭게 소통할 수 있는 교류의 장을 마련했습니다. 이를 통해 후배들이 실무에 대한 구체적인 조언을 듣고, 진로를 보다 명확히 설계할 수 있도록 지원

했습니다. 그 결과, 일반인과 대학생이 함께 참여한 대회에서도 두각을 나타내며 '2020 명동 루프탑 캐릭터 메이커톤' 대상, '제5회 G AI & IoT 메이커톤' 최우수상 등 6개 대회에서 수상하는 성과를 거두었습니다. 이 과정에서 목표를 설정하고 팀을 이끌어 성과를 내는 리더십과 실행력, 그리고 협업과 위기 대응 능력을 함께 키울 수 있었습니다.

더 큰 도전을 위해 MC는 서울특별시 청소년 지원사업인 성동구립청소년센터 '미래로운 동아리' 공모에 참여하였고, 제안서가 선정되어 1년간 활동을 이어갔습니다. 이 과정에서 제안서 작성, 예산 기획, 외부 기관 협업, 결과 보고까지 전 과정을 주도하며 실무형 기획 역량을 한층 발전시켰습니다. MC를 운영하고 성장시키는 일련의 과정들은 저에게 조직 내에서 주도적으로 기획하고 협력하며, 함께 성장하는 과정의 가치를 일깨워주었습니다.

2018.09 ~ 2021.02

## 서울디지털대학교 학생회 교내활동

학생회 내 홍보부 · 진로멘토 · 선도부를 겸임하며 학교의 주요 활동에 적극적으로 참여하였습니다.

홍보부에서는 교내 행사와 입학 홍보를 위해 포스터, 안내서, 영상 등 20여 종의 홍보 자료를 직접 기획 · 제작하였습니다. 디자인과 문구 선정 과정에서 학교의 정체성과 학생들의 관심을 동시에 반영하고자 노력하였으며, 이를 통해 창의적 기획력과 시각적 표현력을 키울 수 있었습니다.

진로멘토로서는 또래 상담과 진로 체험 부스 운영을 통해 후배 30여 명의 진로 탐색을 지원하였습니다. 학생들의 흥미와 적성을 함께 고민하며, 제 경험을 바탕으로 현실적인 조언을 제공하였습니다. 이 과정에서 솔직하고 열린 대화의 중요성을 깨닫고, 상대의 고민을 경청하고 공감하는 태도를 배웠습니다.

또한 선도부 활동을 통해 교내 질서 유지와 캠페인 진행을 주도하며 책임감과 리더십을 기를 수 있었습니다.

이러한 학생회 활동 전반은 저에게 소통과 협력, 그리고 타인을 돕는 일의 의미를 깊이 깨닫게 한 경험이었습니다. 각 부서의 역할을 수행하며 얻은 기획력 · 책임감 · 멘토링 역량은 이후의 다양한 프로젝트와 협업에서도 중요한 밑거름이 되었습니다.

2018.03 ~ 2019.04

## 서울디지털대학교 웹디자인 동아리 MOD 교내활동

MOD는 방과후 시간에 웹에 대해 학습하는 동아리로, 저는 완전히 백지 상태에서 이 활동을 시작했습니다. 처음에는 웹 퍼블리싱의 기초를 배우며 HTML, CSS, JavaScript 등 기본 기술을 익혔고, 다양한 과제와 포트폴리오 제작을 통해 실무 감각을 쌓았습니다. 이러한 과정을 통해 웹 개발의 기초를 탄탄히 다질 수 있었습니다.

1년간 팀 프로젝트의 팀장을 맡고, 연말 동아리 성과 발표회에서 대표 발표자로 참여하는 등 여러 활동에 열정을 쏟았습니다. 이러한 적극적인 참여와 리더십을 인정받아 동아리 회장으로 선별되었고, 이후에는 제가 배운 지식과 경험을 바탕으로 동기와 후배들을 지도하며 배움의 선순환을 만들어갔습니다.

회장으로서 교내 기능반 선발을 위한 과제를 직접 제작하고, 웹 개발 실습 과정에서 개인 노하우를 공유하는 등 학습 분위기를 주도했습니다. 이를 통해 동아리원들이 웹에 대한 흥미를 높이고 성취감을 느낄 수 있도록 지원하였으며, 저 또한 리더십과 협업의 중요성, 그리고 배움을 나누는 기쁨을 깊이 체득할 수 있었습니다.

## 자격/어학/수상

2025.05

**i-AWARDS 평가위원** 최종합격 | (사)한국인터넷전문가협회

2025.02

**편성기준 개발위원** 최종합격 | 한국산업인력공단

|         |                                     |                 |                |
|---------|-------------------------------------|-----------------|----------------|
| 2025.02 | <b>출제(검토)위원</b>                     | 최종합격            | 한국산업인력공단       |
| 2025.02 | <b>외부평가 감독위원</b>                    | 최종합격            | 한국산업인력공단       |
| 2025.02 | <b>모니터링(컨설팅)위원</b>                  | 최종합격            | 한국산업인력공단       |
| 2025.02 | <b>과정지정 심사위원</b>                    | 최종합격            | 한국산업인력공단       |
| 2025.02 | <b>정보통신기술자경력수첩(초급)</b>              | 최종합격            | 한국정보통신공사협회     |
| 2024.12 | <b>기업현장교사 3급</b>                    | 최종합격            | 한국산업인력공단       |
| 2025.06 | <b>NCS 인공지능개발_L5</b>                | 최종합격            | 한국산업인력공단       |
| 2024.05 | <b>컴퓨터활용능력1급</b>                    | 필기합격            | 대한상공회의소        |
| 2022.12 | <b>NCS SW개발_L5</b>                  | 최종합격            | 한국산업인력공단       |
| 2022.03 | <b>NCA</b>                          | 최종합격            | 네이버 클라우드       |
| 2021.03 | <b>2종보통운전면허</b>                     | 최종합격            | 경찰청(운전면허시험관리단) |
| 2020.09 | <b>정보처리산업기사</b>                     | 최종합격            | 한국산업인력공단       |
| 2019.12 | <b>정보처리기능사</b>                      | 최종합격            | 한국산업인력공단       |
| 2019.04 | <b>웹디자인기능사</b>                      | 최종합격            | 한국산업인력공단       |
| 2023.09 | <b>2023 일학습병행 우수사례 경진대회 대상</b>      | 고용노동부           |                |
| 2022.11 | <b>2022 메이커톤「지구(EARTH)」우수상</b>      | 창업진흥원           |                |
| 2021.01 | <b>한반도 체인지 메이커톤 우수상</b>             | 한반도평화만들기/더 브릿지  |                |
| 2020.11 | <b>제5회 G AI &amp; IoT 메이커톤 최우수상</b> | 광주과학기술원 창업진흥센터  |                |
| 2020.10 | <b>2020 명동 루프탑 캐릭터 메이커톤 대상</b>      | 창업진흥원/주식회사맵씨    |                |
| 2020.09 | <b>제6회 신한 29초 영화제 일반부 특별상</b>       | 한국경제신문영상콘텐츠전략본부 |                |