

Web Publisher

이력서

YANG SANG GYU

GitHub <https://github.com/DevCrop>
Velog <https://velog.io/@devcropacc123>
www <https://www.devcrop.io/>

Phone 010-7122-6157
Email kingjon6157@gmail.com

2023

2025



양상규

P. 010-7122-6157
E. kingjon6157@gmail.com
W. <https://www.devcrop.io/>

기본 인적 정보

이름 양상규
생년월일 1997.12.29 (만 27세)
주소 서울특별시 한글비석로 24나길 10-3 동양하우스 103호
이메일 kingjon6157@gmail.com

학력 사항

2016 부천정보산업고등학교 졸업
2019 두원공과대학교 (안성) 자동차과 졸업 2년제(전문학사)

경력 사항

2023 4월 웹에이전시 나인원랩스 입사 (2년 7개월) (현재 재직 중)

수상 내역

2025	스튜디오 505 웹사이트 WINNER PRIZE	GDWEB
2025	스튜디오 티나 웹사이트 스타트업 분야 대상	i-AWARDS
2025	블루스퀘어 (인터파크씨어터) 웹사이트 영화/예술분야 대상	i-AWARDS
2025	조세마루 웹사이트 WINNER PRIZE	GDWEB
2025	더모어 엔터테인먼트 웹사이트 WINNER PRIZE	GDWEB
2025	팔레트 웹사이트 WINNER PRIZE	GDWEB
2025	블루스퀘어 (인터파크씨어터) 웹사이트 WINNER PRIZE	GDWEB
2024	SCOTSMAN 웹사이트 로컬라이징 브랜드 부문 제품 브랜드 대상	i-AWARDS
2024	EVERSYS 웹사이트 로컬라이징 브랜드 부문 제품 브랜드 최우수상	i-AWARDS

외부 활동

2023	멀티미디어 콘텐츠 과정	한국IT아카데미
2018	서울 장애인 협회 주관 활동 (동반 여행 프로그램)	서울 장애인 협회
2018	서울 장애인 협회 주관 활동 (장애인 주말 운동 프로그램)	서울 장애인 협회
2016	서울 장애인 협회 주관 활동 (크리스마스 소극장 행사)	서울 장애인 협회
2016	서울 장애인 협회 주관 활동 (다문화 가정 돌보기)	서울 장애인 협회

포트폴리오

Velog <https://velog.io/@devcropacc123>
GitHub <https://github.com/DevCrop>
www <https://www.devcrop.io/>

자기 소개서

WACUS 지원동기

[기술로 완성도를 증명하는 퍼블리셔]

웹에이전시 나인원랩스에서 공장형 사이트가 아닌, 브랜드의 개성이 살아 있는 고유한 웹사이트를 만드는 데 집중해왔습니다. 높은 완성도를 위해 필요한 시간과 노력은 당연한 과정이라 생각했고, 실무에서 요구되는 기술은 퇴근 후 개인 학습으로 보완하며 지속적으로 역량을 확장해왔습니다.

고퀄리티 레퍼런스 분석과 Udemy 등 온라인 강의 기반 학습을 통해 인터랙션 구현, 구조 설계, 유지보수를 고려한 퍼블리싱 완성도를 실무에 반복 적용해왔으며, 그 결과 GDWEB Winner Prize와 i-AWARDS 대상·최우수 상 등 다수의 어워즈 수상 프로젝트에 참여할 수 있었습니다.

WACUS는 마케팅 전략을 실제 결과로 연결하는 과정에서 웹 구현의 완성도를 중요하게 다루는 조직이라고 생각합니다. 제가 그동안 축적해온 퍼블리싱 기술력과 결과물 중심의 경험을 바탕으로, 디자인 의도를 정확히 구현 하고 완성도 높은 웹 결과물을 만들어 WACUS의 프로젝트 품질을 높이는 데 기여하고자 지원했습니다.

기억에 남는 프로젝트

[서비스 완성도를 높이는 커뮤니케이션의 힘]

입사 8개월 차 프리미엄 글로벌 제빙기 브랜드 Scotsman의 국내 서비스 프로젝트를 담당했습니다. 본 프로젝트는 단순 웹 제작이 아니라 글로벌 기준을 유지하면서 국내 사용자 환경에 맞게 솔루션과 서비스의 메시지를 재구성해야 하는 과제였습니다.

- 고객의 요청은 다음과 같았습니다.
- 글로벌 사이트 한국 버전 로컬라이징
 - 글로벌 사이트 대비 디자인 퀄리티 향상
 - 동적인 애니메이션 구현

프로젝트 초반부터 구현보다 커뮤니케이션을 우선에 두고 접근했습니다. 글로벌 사이트의 구조를 그대로 옮기는 것이 아니라, 국내 사용자에게 어떤 정보가 먼저 전달되어야 하는지, 솔루션의 강점이 어느 지점에서 가장 명확 하게 드러나는지를 고객과 지속적으로 논의했습니다. 메인 구성, 콘텐츠 노출 순서, 동적 요소를 적용할 구간까지 세부 항목별로 의견을 정리하며 방향성을 맞춰 나갔습니다.

디자인 단계에서는 레퍼런스 분석을 기반으로 전체 톤앤매너를 제안했고, 퍼블리싱 단계에서는 GSAP ScrollTrigger를 활용해 스크롤 흐름에 따라 이미지와 텍스트가 단계적으로 전개되는 인터랙션을 구현했습니다. 이는 단순한 시각 효과가 아니라, 제품과 서비스의 이해를 돕기 위한 장치로 설계했습니다.

그 결과 해당 프로젝트는 i-AWARDS 제품 부문 대상을 수상했으며, 클라이언트로부터 결과물에 대한 높은 만족도를 얻어 Eversys 커피머신, PizzaMaster 피자 오븐기, 미건시스템 등 추가 프로젝트로 이어졌습니다.

이 경험을 통해 저는 좋은 결과물은 개인의 기술력뿐 아니라, 서비스 구조와 의도를 정확히 이해하고 이를 관계자들과 공유하는 커뮤니케이션 과정에서 완성된다는 것을 확실하게 되었습니다. WACUS에서도 프로젝트의 목적과 구조를 명확히 이해한 뒤, 기획·디자인 등 유관 부서 및 클라이언트와의 긴밀한 소통을 통해 완성도 높은 퍼블리싱 구현을 담당하고 싶습니다.

본인의 강점

[불편한 건 못 참는 빠른 실행력]

제 강점은 업무 과정에서 발생하는 불편함을 빠르게 감지하고, 이를 구조적인 개선으로 연결하는 실행력입니다. 비효율이 반복되는 상황을 그냥 넘기기보다, 원인을 정리해 동료들과 공유하고 실제로 적용 가능한 방식으로 개선하는 데 집중해왔습니다.

사이트 퀄리티를 올리기 위한 중요한 요소는 디자인 위계입니다. 대표적인 위계는 아래와 같습니다.

- Typography
- Container
- Padding
- Colors

근무 환경상 한 명이 시안부터 퍼블리싱, 개발까지 End-to-End로 담당하다 보니, 작업자별로 타이포그래피, 컬러, 여백 기준이 달라 디자인 및 퍼블리싱 결과물의 일관성을 유지하기 어렵다는 문제가 있었습니다. 이러한 차 이는 결과물의 완성도와 안정성에 직접적인 영향을 준다고 판단했습니다.

이를 해결하기 위해 Figma의 Tokens Studio for Figma를 활용해 타이포그래피, 컬러, 컨테이너 등 핵심 디자인 위계를 디자인 토큰(JSON 구조)으로 정리했습니다. 해당 토큰을 다른 Draft에 매핑하면 동일한 기준이 즉시 적용되도록 세팅해, 시안 단계부터 공통된 구조 안에서 작업이 이루어지도록 개선했습니다.

그 결과

- heading / body / display 체계가 명확한 텍스트 구조
- primary, border 등 목적이 분명한 컬러 시스템

이와 같은 기준이 정리되었고, 모든 작업자가 동일한 위계를 공유할 수 있는 작업 환경이 구축되었습니다. 퍼블리싱 단계에서도 스타일 토큰을 기반으로 구현이 가능해지면서, 디자인 의도를 빠르고 안정적으로 결과물에 반영 할 수 있었습니다.

이 경험을 통해 작은 불편함을 구조로 정리했을 때, 개인의 작업 효율을 넘어 팀 전체의 생산성과 결과물의 안정성을 높일 수 있다는 것을 체감했습니다. WACUS에서도 퍼블리싱 관점에서의 구조 정리와 기준 수립을 통해, 팀 이 더 빠르고 일관된 결과물을 만들 수 있도록 기여하고 싶습니다.

입사 후 포부

[완성도로 신뢰를 쌓는 퍼블리셔로 성장하겠습니다]

저는 WACUS에서 웹 결과물의 완성도를 책임지는 퍼블리셔로서, 기획과 디자인 의도가 정확히 구현되는 환경을 만드는 데 기여하고 싶습니다.

이를 위해 다음과 같은 단기·중기·장기 목표를 설정하고 실천하겠습니다.

단기 목표 (3개월)

입사 초기에는 WACUS의 프로젝트 제작 방식과 퍼블리싱 기준을 빠르게 이해하는 데 집중하겠습니다. 기획·디자인과의 협업 흐름을 정확히 파악하고, 기존 프로젝트의 구조와 구현 방식을 분석해 팀의 작업 스타일에 안정적 으로 적응하겠습니다.

중기 목표 (1년 - 3년)

프로젝트 단위의 퍼블리싱을 책임질 수 있는 구성원으로 성장하겠습니다. 반복되는 구현 패턴과 비효율을 정리해 공통 컴포넌트 구조화, 퍼블리싱 기준 정립 등 팀 전체가 더 빠르고 일관성 있게 작업할 수 있는 환경을 만드는 데 기여하겠습니다.

장기 목표 (5년 - 10년)

WACUS의 작업 방식과 결과물의 기준을 가장 잘 이해하는 퍼블리셔로 자리 잡는 것이 목표입니다. 디자인 의도를 안정적인 코드로 구현하는 역할을 넘어, 작업 기준과 노하우를 정리·공유하며 팀의 퍼블리싱 완성도를 지속 적으로 높일 수 있는 구성원으로 성장하고 싶습니다.

WACUS 안에서 개인의 성장에 그치지 않고, 팀 전체의 결과물 완성도를 끌어올리는 퍼블리셔로 기여하겠습니다.