

황현규

이메일: joseph95501@gmail.com

휴대폰: 010-9049-9550

포트폴리오: <https://01joseph-hwang10.github.io/>

Github: <https://github.com/01Joseph-Hwang10/>

주니어 개발자 황현규입니다. 창업과 스타트업에 관심이 많습니다.

창업 아이템을 내 손으로 직접 구현하기 위해 개발을 시작했으며, 나의 아이디어를 직접 구현하여 세상에 가치를 제공할 때 느끼는 보람이 매우 커, 학부 신입생 때부터 교내외의 스타트업, 다수의 해커톤 및 창업 활동에 참여하여 팀의 핵심 인원으로서 활약하였습니다.

"최소 자원으로 최대 효용" 이라는 린 스타트업의 철학에 깊은 공감을 하며, 업무를 진행할 때도 어떻게 하면 최소한의 자원으로 최대의 효과를 이끌어낼 수 있을지 끊임없이 고민합니다. 또한 항상 "왜?" 라는 질문을 던지며, 무엇을 하는지에 대한 뚜렷한 목적을 가지고 업무를 진행합니다.



Start-ups

스타트업과 창업에 관심이 많습니다. 심층 인터뷰 등의 시장조사를 통해 잠재적 Pain Point를 찾고 린 스타트업 방법론에 기반해 MVP를 개발해나가는 과정을 즐깁니다.



Lean Programming

최소의 자원으로 최대의 효과를 추구합니다. 기능을 구현할 때는 그 목적을 항상 검토하고, 구현에 있어 불필요한 프로세스가 있는지를 유심히 살펴봅니다.



Code Aesthetics

가독성이 높은 코드, 유지보수가 용이한 코드를 지향합니다. OOP를 비롯한 다양한 디자인 패턴을 적재적소에 활용해 처음 보는 코드라도 금방 이해하고 기여할 수 있게끔 노력합니다.

학력 사항

울산과학기술원 (2021.03 - 휴학 중)

- 컴퓨터공학과 학사과정 (주전공)
- 경영과학부 학사과정 (부전공)

경력 사항

트립빌더 (@tripbuilder)

- 2021.07 - 2021.12
- 개발팀 / Front-end Developer
- AI 기반 여행 계획 추천 모바일 앱 `TripBuilder` 개발 참여

랩이즈 (@labis)

- 2021.12 - 2022.11
- 개발팀 / Development Lead & Co-Founder
- 하드웨어 기반의 블록 코딩 교육 솔루션 `LearnQue` 기획 및 개발

쉐퍼드23 (@shepherd23)

- 2022.07 - 현재 재직중
- 개발팀 / Product Manager & Software Engineer
- E-Commerce 쇼핑몰을 위한 개인화 상품 추천 플러그인 `PickHound` 기획 및 개발

업무 경험

PickHound

=> 심층 인터뷰를 통한 수요 파악 및 제품 방향성 수립

Project Management **Communication** @shepherd23

- 약 1달에 걸쳐 다양한 분야에 종사하는 12명의 쇼핑몰 관리자를 대상으로 인터뷰 진행함.
- 인터뷰를 통한 피드백 수집으로 쇼핑몰의 규모에 따른 서비스의 수요, 운영 방식의 차이 등을 파악할 수 있었음.
- => 정리한 피드백을 바탕으로 불필요한 개발 단계는 제거하여 자원의 소비를 최소화



팁

아래 링크에서 위와 관련한 더 자세한 내용을 확인할 수 있습니다.

<https://01joseph-hwang10.github.io/posts/deep-interview>

=> 모노리포 구성, 패키지 버저닝 및 프로젝트 간 공통 모듈 공유

Automation **Improvement** @shepherd23

- Lerna, Python Module을 활용해 Monorepo 구성 (Recommendation API, Bandit Engine, Banner Manager)
- Lerna, `standard-version`을 활용한 패키지 버전 관리 (모든 프로젝트)
- 공유가 필요한 코드는 따로 패키지로 분리해 다른 리포지토리에서도 사용 가능하도록 구성 (Recommendation API, Banner Manager)
 - 공유 패키지 빌드 프로세스 구성 및 Github Actions, Google Artifact Registry를 활용해 자동 배포
 - => 비효율적인 복사 붙여넣기 방식의 코드 공유를 최소화.

=> 불필요한 코드 빌드 최소화

Optimization @shepherd23

- 대부분의 CI/CD 빌드 트리거가 Github Actions의 `push` 이벤트에 의해 발생함.
- 모노리포 상황에서 하나의 패키지에만 변경사항이 있는 경우에도 모든 패키지의 빌드가 발생하는 문제가 있었음.
- Lerna를 이용한 버저닝 관리와 함께 패키지 레지스트리에 배포되어 있는 패키지의 버전과 현재 레포지토리의 패키지 버전을 비교해 변경사항이 있는 경우에만 빌드가 발생하도록 구성함.
 - => 불필요한 빌드 최소화 및 CI/CD 자원 소비 최소화

=> Client Side 에러 트래킹을 위한 로깅 시스템 개발

- 서버에서 발생하는 에러와 달리 클라이언트 애플리케이션은 에러가 발생해도 팀 내에서는 인지하기 어려움.
- 고객의 오류 문의를 처리하기 위해서는 오류 당시의 자세한 상황을 알아야 하는데, 이를 고객의 설명에만 의존해 파악하기 어려움.
- 이에 Cloud Run에 POST request의 body를 `console.log` 를 통해 로깅하는 간단한 로그 서버와 이에 대한 클라이언트 라이브러리를 개발함.
 - 클라이언트는 `uuid` 를 활용해 고유의 에러 ID를 생성하고, 이를 로그 서버에 전송하며, 에러 ID를 에러 메시지와 함께 고객에게 전달.
 - 로그 서버는 Cloud Logging으로 로그를 스트림하고, 개발팀은 위에서 생성한 에러 ID를 통해 Cloud Logging에서 해당 에러를 검색.
- => 고객의 에러 문의에 발행된 에러 ID를 통해 즉각적인 문의 대응을 통한 고객 경험 향상.

=> Jest, Pytest를 활용한 TDD로 개발 흐름 효율화

- Jest, Pytest를 활용해 주요 엔드포인트 및 서비스 로직에 대한 Unit/E2E 테스트 작성.
- Insomnia 등의 툴을 이용한 수동 테스트 시보다 훨씬 효율적인 개발 흐름을 구성할 수 있었음
 - => 기존 수동으로 테스트를 진행했을 때와 비교해 작업 시간 약 90% 감소. (기존 약 20분 → TDD 도입 후 최대 2분)
 - => 다른 팀과 버그 수정 관련한 불필요한 대화가 오고 가는 빈도 약 80% 감소. (기존 평균 4 ~ 5회 → TDD 도입 후 0 ~ 1회)

=> 사내 내부 문서화 배포를 위한 Private File Server 구축

- 정적 웹페이지를 회사 내부 인원만 열람할 수 있도록 하는 Private File Server 구축.
- `static-webpage-with-auth` 로 도커라이즈 하여 여러 문서화 페이지에 쉽게 적용할 수 있도록 만들.

See Also

- static-webpage-with-auth: <https://hub.docker.com/r/josephhwang02/static-webpage-with-auth>

=> Google Sheets를 활용한 간이 어드민 대시보드 구축

- NestJS는 Django처럼 Admin Dashboard를 제공하지 않고, Thrid Party 라이브러리 (e.g. AdminJS) 도 Firestore 를 DB로 사용하는 경우를 고려한 라이브러리는 없었음.
- 이에 Google Sheets, Sheets API, Cloud Functions 를 활용해 사용자 데이터 시각화 및 쇼핑몰 관리 기능을 포함하는 간이 대시보드 구축함.
- => UI 구현 필요 없이 간단한 로직 구현만 필요했기에 빠른 대시보드 구현이 가능했음.
- => 엑셀에 기반한 대시보드 구현으로 비개발 인원도 쉽게 지표를 확인하고 쇼핑몰을 관리할 수 있었음.

=> Cloud Logging & Slack을 활용한 에러 모니터링 시스템 구축

- 에러 확인을 위해 주기적으로 GCP 대시보드에 접속하는 일이 매우 번거롭다는 문제가 있었음.
- 이에 GCL 로그 라우터와 Cloud Functions를 활용해 에러가 발생할 때마다 Slack으로 알림을 전송하는 시스템 구축함.
- => 에러 확인을 위해 주기적으로 GCP 대시보드에 접속하는 비율을 제거.
- 4XX 에러나 5XX 코드를 가지는 로그도 라우터에 포함되어 알림이 전송되는 문제가 있었음.
- GCL의 Logging Query Language 를 이용해 알림을 받을 필요가 없는 로그를 필터링하는 기능을 추가함.
- => 불필요한 알림 방지.

=> 코드주석과 Notion을 연계한 사내 문서화 작성 효율화

- 기존에는 비개발 인원이 개발 상황을 파악하기 위해 개발자에게 직접 문의하거나, 개발자가 이미 코드 주석으로 작성된 내용을 Notion에 다시 작성하는 등의 비효율이 존재했음.
- 이에 Swagger, Typedoc, Sphinx 등의 툴을 활용해 문서화를 생성하고, 노션 페이지와 문서화 페이지의 웹 링크를 연계하여 중복 작업을 최소화함.
- `static-webpage-with-auth` 를 개발해 `Google Cloud Run` 에 배포하여 사내 인원만 접근할 수 있도록 구성.

See Also

- static-webpage-with-auth: <https://hub.docker.com/r/josephhwang02/static-webpage-with-auth>
- 사내 내부 도큐멘테이션 배포를 위한 Private File Server 구축: <https://01joseph-hwang10.github.io/docs/career-description/pickhound#사내-내부-도큐멘테이션-배포를-위한-private-file-server-구축>

=> Redux를 활용한 FLUX/MVC 기반의 React Component & Web Component (via StencilJS) 상태 연동

Frontend @shepherd23

- React와 StencilJS로 빌드된 Web Component의 상태 관리 방식이 다르기 때문에 각각의 경우에 맞는 상태 관리를 구현해야 했음.
- React, `@reduxjs/toolkit`의 `createSlice()` API를 활용해 FLUX 패턴을 기반으로 디자인 수정 페이지 구현
- MVC 패턴에 기반해 StencilJS Web Component의 style을 관리하는 `Banner Manager` 객체 작성
 - 스타일 객체를 `M`, `Redux Slice`를 `V`에 대응하게끔 구현하고 `C`에 해당하는 `Banner Manager` 객체를 작성.
 - `structuredClone`을 활용한 새로운 Object Reference 생성으로 상태 업데이트
- FLUX 중 Store에 해당하는 `Redux Slice`를 MVC 중 `V`에 대응하여 두 컴포넌트의 상태를 연동.
- => 간결하고 직관적인, 유지보수에 용이한 상태 관리 코드 작성.
- => 디자인 패턴을 더 유연하게 바라보고 적재적소에 응용할 수 있는 시각을 함양.



팁

아래 링크에서 위와 관련한 더 자세한 내용을 확인할 수 있습니다.

<https://01joseph-hwang10.github.io/posts/react-stenciljs-integration>

=> 다수의 IIFE 번들 빌드 프로세스 구성 및 CI/CD 자동화

Devops Automation @shepherd23

- 카페24에 배포해 쇼핑몰에 삽입되어 실행되는 스크립트는 브라우저에서 바로 실행될 수 있는 VanillaJS로써, 페이지마다 하나의 IIFE 번들이 존재해야 하는 제약조건으로 기존 SPA의 번들링 프로세스를 그대로 사용할 수 없는 상황이었음.
- StencilJS CLI와 Rollup, 배시 스크립트를 활용해 여러 개의 Entrypoint를 동시에 IIFE로 빌드하는 프로세스 구성함.
 - Webpack과 비교해, Scope Hosting 기능, 단순한 번들러 설정 및 CLI 활용성 등을 고려하여 Rollup을 도입함.
- Github Actions를 활용해 `Banner Manager`의 배포 자동화
- => 복잡한 빌드 및 배포 과정의 인적 자원 소비 최소화

=> 상품 정보에 대한 Caching 구현

Backend Optimization @shepherd23

- 추천에 필요한 상품 정보를 Firestore에서 가져오는 과정에서 발생하는 불필요한 읽기 과정을 줄이기 위해 인메모리 캐시 도입.
 - 상품 정보에 대한 캐싱 및 캐시 무효화 기능을 제공하는 NestJS 모듈 `ActionProviderModule` 구현.
- 도큐먼트 읽기 횟수 `30,000,000/일 -> 1,500,000/일`로 감소
 - => 매우 큰 비용 절감 효과

See Also

- PickHound: <https://01joseph-hwang10.github.io/docs/career-description/pickhound>
- `ActionProviderService`: <https://01joseph-hwang10.github.io/docs/career-description/pickhound#상품-정보에-대한-caching-구현>

=> 상품 추천 속도 향상을 위한 로그 데이터 분석 및 코드 인스펙션

Backend Troubleshooting Optimization @shepherd23

- 특정 쇼핑몰에서 상품 추천 API의 응답 속도가 느린 것을 발견함.
- GCL 로그를 내려받아 `numpy`, `pandas`, `matplotlib`을 활용해 각종 지표를 살펴보았으나, 위 쇼핑몰을 제외하고는 응답 속도가 예상대로 나타남.
- 이에 상품 추천 API의 코드를 인스펙션하며, `Date.now()`를 활용해 각 단계의 응답 속도를 측정함.
- => Firestore로의 count 쿼리가 응답 지연의 원인임을 발견하고, count 쿼리를 제거해 응답 지연 문제 해결.

=> Leaky Bucket이 적용된 엔드포인트를 위한 HTTP Client 구현

Feature @shepherd23

- 데이터 요청이 필요한 API의 Leaky Bucket Policy로 인해 1초에 2회 수준으로 API 호출이 제한됨.
- 각 상품의 상세 정보를 하나씩 전부 요청해야 하는 상황에서 단순 API 호출로는 HTTP 429 에러 발생.
- LeakyBucketClient 클래스를 구현해 호출의 빈도를 제한하고, 429 에러 발생 시 리퀘스트 재시도.
 - HTTP 에러 코드별로 `Exception` 클래스를 만들고 `instanceof` 연산자를 활용해 에러를 구분하고 대기 시간을 조절.
- => 상품 추천에 필요한 데이터인 상품의 상세 정보를 전부 요청하는 작업을 가능케 함.

See Also

- `LeakyBucketClient`: <https://01joseph-hwang10.github.io/docs/career-description/pickhound#leaky-bucket이-적용된-엔드포인트를-위한-http-client-구현>

=> 긴 프로세스를 담당하는 Worker 인프라 구축

Devops Feature @shepherd23

- 기존에는 모든 서비스를 Google Cloud Run을 이용해서 배포했음.
 - 데이터 요청이 필요한 API의 Leaky Bucket Policy로 인해, 상품 정보를 자사 Firestore DB로 가져오는 프로세스가 길어지면서 Cloud Run의 프로세스 제한 시간인 1시간을 초과하는 문제 발생.
- GCE 인스턴스 그룹과 Cloud Load Balancer를 활용해 긴 프로세스를 담당하는 Worker 인프라를 구축하여 이슈 해결.
 - Cloud Build Substitution Variable 과 Docker Build Args를 활용해, Cloud Run과 Worker 인프라 배포 코드 공유.
- => Cloud Build, GCE 인스턴스 그룹, GCLB와 구글 관리형 SSL 등 Cloud Computing에 관한 이해도와 Docker, Bash script 등 DevOps 기술에 관한 이해도 크게 향상.

See Also

- `cloudbuild.yaml`, `deploy.sh`, `Dockerfile`: <https://01joseph-hwang10.github.io/docs/career-description/pickhound#긴-프로세스를-담당하는-worker-인프라-구축>

=> GCE instance group autoscaler 의 instance termination으로 인한 프로세스 중단 문제 해결

Backend Devops Troubleshooting @shepherd23

- GCE instance group autoscaler가 scale down을 하면서 instance를 종료하는 과정에서, 종료되는 instance에 할당된 프로세스를 중단하는 문제가 발생함.
- => NestJS의 `onApplicationShutdown` 인터페이스를 구현하여 프로세스 종료 시점에 진행중인 작업을 재시작하는 로직을 구현해 이슈 해결.
 - Fire and forget 방식으로 request를 보내 Shutdown process에 영향을 주지 않도록 함.

See Also

- `MailSnapshotService.onApplicationShutdown`: <https://01joseph-hwang10.github.io/docs/resume/backend-agnostic#gce-instance-group-autoscaler-의-instance-termination으로-인한-프로세스-중단-문제-해결>

=> 데코레이터 패턴을 활용한 AI 팀의 업무 효율화

Backend Improvement @shepherd23

- 데코레이터 패턴을 활용해 각 엔드포인트의 핸들러 함수를 데코레이터로 감싸 에러 핸들링, 인증 등의 공통된 로직을 분리함.
- => 웹과 관련한 코드를 데코레이터를 통해 추상화하여 웹에 익숙하지 않은 AI 팀의 업무 효율화.
- => 신입 AI 팀원도 별도의 웹 관련 교육 없이 바로 업무에 참여 가능한 수준.

See Also

- Before & After: <https://01joseph-hwang10.github.io/docs/resume/backend-agnostic#데코레이터-패턴을-활용한-ai-팀의-업무-효율화>

LearnQue

=> 서비스 기획을 위한 심층 인터뷰 진행

- 울산광역시 중구/북구/문수/성남/동구 청소년문화의집 등 울산 내의 많은 방과후 교육 기관을 방문해 데이터 수집함.
 - 시장의 주요 파악을 위해 타겟인 프리랜서 강사 및 청소년문화센터 담당자와의 심층 인터뷰 진행함.
- => 심층인터뷰를 통한 데이터 수집 과정을 통해 인터넷 서칭으로는 찾을 수 없는 실질적인 현장의 Pain Point를 파악할 수 있었음.
- => 이후 엑셀러레이팅 프로그램 유치에 큰 영향

=> 엑셀러레이팅 프로그램 유치를 위한 사업계획서 및 피치덱 작성

- 심층 인터뷰를 통해 수집한 데이터를 바탕으로 설득력 있는 사업계획서 및 피치덱을 작성함
- => 2022 울산청년창업사관학교 엑셀러레이팅 프로그램 유치 성공
- => 창업 300 밸류-UP 엑셀러레이팅 프로그램 유치 성공

아래 링크에서 위의 피치덱을 확인할 수 있습니다.

<https://drive.google.com/file/d/1HczhzUcrE3G31cn9tiu6fXh3vUofvldg/view?usp=sharing>

스킬셋

Typescript

HTML5

CSS3

ES6

CommonJS

Webpack

Babel

Rollup

Vite

Lerna

Python

Numpy

Pandas

Scikit Learn

Django

Flask

PyTest

Selenium

Sphinx

React

NextJS

Redux

RTK Query

TailwindCSS

MUI

Emotion

Cypress

Storybook

StencilJS

D3

Figma

NestJS

Express

Jest

Swagger

TypeORM

Typedoc

SQL

Firestore

Cloud Computing

Firebase

Cloud Run

Cloud Build

Cloud Storage

Cloud Logging

Cloud Compute Engine

Docker

Linux

Github

Git

Github

Slack

Notion

Korean (Native)

English (TOEFL iBT 98 @ 2023.02)

수상 및 기타

- 2022 울산청년창업사관학교 수료
- 2022 창업유망 300 밸류-Up 프로그램 수료
- 동남권실험실창업혁신단 주관 UNIST-Pre 아이코어 프로그램 장려상
- 2022 울산 스마트 해상물류 창업 오디션 예선 프로그램 수료
- 2022 울산 스마트 해상물류 창업 오디션 본선 프로그램 수료
- 경기콘텐츠진흥원 주관 2021 애자일 해커톤 우수상
- 한국관광공사 & 카카오 주관 2021 관광데이터 활용 공모전 장려상
- 2021 울산지역대학 YOUTH 창업우수 아이디어 경진대회 대상
- 3rd PATHHACK : 쉬운 해커톤 스폰서상
- JUNCTION ASIA 2022 참가자

최종 수정: 2023년 9월 9일에