

김병철

Kim, ByungChul, 1982.06.02

+82.10.4308.0101 ▪ xxchulxx@gmail.com ▪ www.linkedin.com/in/xxchulxx

경력사항

근무기간	회사명	담당업무	근무형태
2023년 9월 ~ 현재	스윙코리아	iOS	정규직
<ul style="list-style-type: none">■ 실시간 SaaS 서비스 경험■ iPad 버전 단독 개발■ 다양한 기술 사용■ Swit: https://apps.apple.com/kr/app/swit/id1451271781■ 채팅, 업무 등 다양한 기능의 협업 톨■ iOS 서버팀 리드 : 팀원 2명■ PinLayout, FlexLayout -> SnapKit. Rx -> Combine, 업데이트 대상을 우선으로 전환■ UIKit, SnapKit, PinLayout, FlexLayout. SwiftUI 도입 리드■ Tuist, Swift Package Manager, Git, Fastlane, Git Action■ Figma, Jira, Confluence, Swit■ 90% 정리해고가 시작되어 퇴사예정			
2022년 2월 ~ 2023년 9월	에이슬립	iOS	정규직
<ul style="list-style-type: none">■ 헬스케어(수면 AI) 경험■ 제로에서 스토어 배포까지■ SwiftUI, Combine 완전 전환, Concurrency 사용 시작■ 와이어프레임 -> 개발 -> 디자인 프로세스 경험■ iOS 앱 리드 - 팀원: 1 -> 3명■ Jira, Remote Config, App Scheme 제안 및 적용■ 에이슬립의 수면 AI를 활용하는 앱들을 개발■ 에이슬립 수면 AI: 수면 사운드에서 수면 단계, 코골이, 수면무호흡증을 추출■ 서버이: https://apps.apple.com/kr/app/id1612023688■ 에이슬립 수면 AI 데이터 수집용 첫 에이슬립 앱■ Swift, UIKit■ 슬립루틴 (구 SLEE): https://apps.apple.com/app/id1620995257■ 에이슬립 수면 AI를 일반 유저에게 서비스■ 백그라운드에서 수면 사운드를 AI 분석하여 리포트 및 AI 꿈이미지 제공■ SwiftUI, Combine, Swift script, Swift Package Manager■ Git, Figma, Fastlane, Jira, Confluence, Notion, RudderStack■ CES2023 에서 전시 및 시연■ Asleep SDK: https://docs.asleep.ai/docs/sdk-overview■ 에이슬립 AI 기술을 제공하는 B2B SDK■ 회사 내 여러 비상식적인 문제들로 퇴사. 퇴사 후 직원 90%이상 이탈			

2020년 12월 ~ 2022년 2월	카닥	iOS	정규직
<ul style="list-style-type: none"> ■ 중계 플랫폼 서비스 경험 ■ SwiftUI 일부 사용 시작, Combine 전환 ■ 카닥 : https://apps.apple.com/kr/app/id646336721 ■ iOS 앱 리드: 팀원 1 -> 2명 ■ 5.0 메인 업데이트 전담 ■ 6.0 메인 업데이트 리드 ■ Objective-C -> Swift, Rx -> Combine, 업데이트 대상을 우선으로 전환 ■ Swift, Objective-c, Rx, Combine, SwiftUI, UIKit ■ Swift Package Manager, CocoaPods, Git ■ Figma, Zeplin, fastlane, Jira, Confluence ■ AppsFlyer, Amplitude, Braze, Google Analytics ■ 에이슬립에 스카웃되어 퇴사 			
2019년 3월 ~ 2020년 12월	에스티유니타스	Android NDK, Android, iOS	정규직
<ul style="list-style-type: none"> ■ Android 네이티브 개발 경험 ■ 대규모 팀에서 협업 경험 ■ 리액티브 프로그래밍 경험 ■ Conects : 구글스토어 서비스 중단 ■ NDK 개발자로 입사 했으나 3개월 후 NDK 기능이 필요없어 네이티브 개발로 전환 ■ 교육 포탈 글로벌 플랫폼 ■ Android: 사진 및 영상 촬영, 화면 개발 ■ NDK: 이미지, 영상 처리 ■ Kotlin, NDK, C++, RxJava, AAC, Gradle, Dagger2 ■ Git, Figma, Zeplin, Jira, Confluence ■ 단기서비스 관련 iOS 앱들을 개발 (2020년 9월~) ■ Swift, Objective-C, UIKit ■ 팀원들이 대부분 이탈한 상태에서 카운트오퍼로 남았으나 약속이 지켜지지 않아 퇴사 			
2018년 6월 ~ 2019년 3월	로플랫	iOS	정규직
<ul style="list-style-type: none"> ■ iOS SDK, 하드웨어 센서 경험 ■ Swift로 완전 전환 ■ Loplat SDK : https://www.loplat.com/loplat-x ■ 실내위치 제공 iOS SDK ■ 인지가 어려운 수준의 배터리 소모하며 안정적으로 24시간 앱중단없이 유저의 위치 추적 구현 ■ https://medium.com/loplat/기술-블로그-로플랫-sdk-개발-이야기-c6d94bc51912 문서내 저전력 알고리즘 개발 ■ 위 기능을 구현하기 위한 테스트 앱 개발, 다양한 센서 테스트 ■ Swift, CocoaPods, 위치 서비스, 가속도 센서, 블루투스 - https://developers.loplat.com/ - https://github.com/loplat/loplat-sdk-ios ■ 에스티유니타스 NDK 개발자로 스카웃되어 퇴사 			

2017년 10월 ~ 2018년 6월	키즈노트	iOS	정규직
<ul style="list-style-type: none"> ■ 글로벌 서비스 경험 ■ Swift 일부 사용 시작 ■ 키즈노트 : https://itunes.apple.com/kr/app/id527574743 ■ iOS 리드 : 팀원 0 -> 1명 ■ 어린이집, 유치원 알림장 앱 ■ Objective-C, UIKit, Git, GitHub, Slack, Jira, Confluence, Zeplin ■ 입사 시 150이상의 잔여이슈를 퇴사 시 20개 이하로 줄임 ■ 입사 직후 온보딩 및 메인, 유저 화면 및 기능을 새로 개발 ■ 사내문화가 맞지 않아 퇴사 			
2017년 06월 ~ 08월	자비스앤빌런즈	백엔드, 프론트엔드, iOS	정규직
<ul style="list-style-type: none"> ■ 풀스택 경험 ■ 자비스 : https://www.jobis.co ■ 세무/법무/노무 비서 서비스 ■ 가입/초대/유저, 멤버관리/법무 및 iOS 전담 ■ PHP- Codeigniter ■ 의견차로 인수합병 계약을 취소하여 퇴사 			
2016년 05월 ~ 2017년 05월	시드브레이크	iOS	계약직
<ul style="list-style-type: none"> ■ 소규모 팀에서 애자일 방법론으로 개발 ■ Pepperazzi : 메뉴기반 맛집 앱 ■ 스타트업에 초기 멤버로 합류 ■ iOS 전담. 기획부터 설계, 개발 그리고 배포까지 전과정을 담당. ■ Objective-C, UIKit, Git, Slack - https://ko-kr.facebook.com/pepperazzi.kr/ ■ 자비스앤빌런즈에 인수합병 			
2011년 09월 ~ 2014년 11월	포도트리 (현 카카오엔터테인먼트)	iOS, Android NDK,	정규직
<ul style="list-style-type: none"> ■ 모바일 개발 시작 ■ 오즈의 마법사 : http://youtu.be/URI8hHqJDZk ■ Android NDK, OpenGL ES: 전담 ■ Objective-C를 C++로 변환 ■ iOS 파트 리드: 팀원 1 ■ 피터팬 : https://youtu.be/qV05-VufDas ■ Decanter Engine: 오즈의 마법사 경험에 Shader를 추가하여 코드리스로 3D 인터랙티브 북을 만들 수 있는 엔진 개발 ■ iOS 파트 리드: 팀원 2 ■ 카카오페이지 : https://itunes.apple.com/kr/app/id616643813 ■ Objective-C, UIKit ■ 콘텐츠 다운로드 및 인앱데이터 매니징, 일부 UI 개발 담당 ■ 장기 여행을 위해 퇴사 			

2011년 04월 ~ 2011년 08월	MBC아카데미 디지털교육원	프로그래밍 강의	계약직
C, C++, 자료구조, 알고리즘, Windows Api, OpenGL를 강의.			
2009년 10월 ~ 2010년 09월	인터메드	SW 유지보수	정규직
<ul style="list-style-type: none"> ■ 뉴로닉스32 (MFC, C++, 뇌파 분석 의료기기)의 유지보수. 수많은 버그와 잘못된 설계를 해결함. ■ VAS (C#.net, 심혈관계 종합진단 의료기기)의 유지보수 및 기능개선. ■ 급여 연체로 퇴사 			
2009년 03월 ~ 2009년 12월	세종대학교	C 강의 , C++ 강의	계약직
1학기에는 C프로그래밍 2개 반 2학기에는 C++프로그래밍 2개 반을 정식으로 강의.			
2006년 01월 ~ 2007년 01월	버추얼빌더스	어플리케이션 개발	계약직
주 2~3일 파트타임 프로그래머. 대학원과 병행. <ul style="list-style-type: none"> ■ 송전탑 모델러(MFC, OpenGL, C++) - 주어진 송전탑 설정에 맞춰 3D 객체를 생성 ■ 맵 뷰어(MFC, C++) - 일반 맵 서비스와 비슷, 오프라인 전용 ■ 지하철 역사 비상탈출 시뮬레이터(MFC, OpenGL, C++) - 정해진 여러 시나리오를 프로그램으로 재생함 			
2005년 05월 ~ 2005년 08월	한아이디	게임 개발	계약직
주2일 파트타임 프로그래머, 대학교와 병행 피닉스다트(C++) : 전자다트에 내장되는 여러 서브게임 개발.			
기타 경력사항			
세종대학교 이종원 교수님과 함께 AR관련 다양한 프로젝트 수행 이종원 교수님의 컴퓨터그래픽스 수업 조교를 맡아 한학기동안 OpenGL을 강의.			

학력사항

최종학력	학교명	소재지	전공	학점
2001년 졸업	대진고등학교	서울		-
2001년 입학 ~ 2006년 02월 졸업	세종대	서울	컴퓨터공학부 디지털콘텐츠학과	3.36/4.5
2006년 입학 ~ 2010년 07월 수료	세종대 대학원	서울	디지털콘텐츠학과 석박통학과정	-

보유기술

iOS, macOS, Swift, Combine, SwiftUI, UIKit, Kotlin, Git,
C, C++, Objective-C, OpenGL, OpenGL ES, Android NDK,, PHP, JS, SQL

자기소개

안녕하세요. iOS 개발자 김병철입니다.

세종대학교 컴퓨터 공학부 디지털콘텐츠 학과를 2006년 2월에 졸업했으며
동 대학원에서 석박통합과정을 수료했습니다.

2003년부터 세종대학교 이종원교수님 연구실에서 영상처리와 AR관련 다양한 프로젝트를 수행했습니다.
2007년 HCI, HCII, 2011년 ISUVR에 논문을 발표했습니다.

재학 중 후배들에게 C, C++, 자료구조, 알고리즘을 가르치며 3년간 스터디그룹을 운영했습니다.
또한 외부 스터디 모임에도 다년간 활발히 참여 많은 개발자 및 학생들과 교류했습니다.

대학에서 동아리 회장 및 동아리 연합, 선관위, 단대선거운동 위원을 역임하고
다년간 학과 임원과 학년대표 그리고 연구실에서 연구원들을 대표했습니다.
다양한 위치에서 여러 인간관계를 경험하며 책임자의 위치를 이해하며 의무와 책임에 대해 배웠습니다.

대학 입학 이후 2학년 1학기까지 학업을 등한시하고 다양한 교내 활동을 하다 휴학을 했습니다.
그러나 복학 후 교내 활동도 이어가며 더불어 학업에 흥미를 가지게 되어 2학년 2학기에 과 수석을,
그 다음학기에 차석을 했습니다.

2004년 세종대학교 컴퓨터공학부 소프트웨어 전시회에서 2등과 3등,
2005년 동 전시회에서는 OpenGL, ARToolKit, MFC를 사용한 보드게임으로 대상을 받았습니다.

개발 언어는 C++로 시작하여 다년간 개발을 하였으나 현재는 모바일, iOS 개발을 전문으로 하고있습니다.

C#은 유지보수 업무에서 사용해봤으며
JAVA는 공부는 하였으나 업무에서 사용한 경험은 거의 없습니다.
PHP(CI), JS, Jquery, Kotlin등은 회사 업무로 경험하게 되었습니다.

제가 프로그래머를 하는 가장 큰 이유는 문제해결을 진심으로 즐기고 좋아하며 결과물에 자신이 있기 때문입니다.
대학, 대학원 연구실에서 문제를 탐구하며 원인을 찾고,
다양한 방법을 탐색하여 문제를 해결하는 과정을 교수님에게 훈련받았습니다.

끝까지 읽어주셔서 감사합니다.