

사용자 중심.

웹 프론트엔드 개발자

김재환



4년차 웹 프론트엔드 엔지니어로서 성장하고 있습니다.

서비스의 최초 프론트엔드 개발자로 참여하여 MAU 30,000 을 달성 했던 경험이 있습니다.

현재는 flex 팀의 웹 프론트엔드 엔지니어로서 최고의 동료들과 함께 다양한 문제들을 해결하고 있습니다. 개발자의 관점이 아닌 사용자의 관점으로 문제를 바라보고, '팔리는' 제품을 넘어 '사랑스러운' 제품을 만들어가고 있습니다.

UI 를 짚는 것.

UI 와 비즈니스 로직을 분리하고, 각 관심사에 따라 계층으로 나누어 효율적으로 컴포넌트를 사용하도록 하는데에 관심이 많습니다. 특히 UI 컴포넌트들을 스토리북으로 문서화하여 다양한 케이스에 대응하는 시각 테스트를 만드는 것을 좋아합니다.

생산적인 동반자.

회사와 함께 비즈니스를 고민하고 그에 기여하는 적극적인 개발자의 모습을 추구합니다. 내가 가진 아이디어와 경험들을 꺼내어 여러 방면으로 비즈니스에 도움이 되고자 합니다.

Github	https://github.com/Johnnyworld
Resume	https://johnnyworld.github.io/resume
Blog	https://velog.io/@johnnyworld
Mobile	010-4806-3340

Email

johnnyworld@naver.com

Skills.

Frontend

Typescript | React | NextJS | Redux Toolkit | MobX | Tanstack Query
| HTML | SCSS | Styled-Component | Canvas | SVG | Storybook | Jest

Backend & DevOps

NodeJS | Python | Django | SocketIO | MySQL | AWS EC2, RDS,
Route53

Work Experience.

flex

Frontend Engineer

2022.04 - 현재

flex

flex는 기업이 겪는 사람과 조직에 관한 다양한 문제를 해결하고 있습니다.

Time tracking

Typescript

React

Tanstack Query

Styled Components

Micro Frontend

Radix UI

flex 제품 내에서 가장 많은 유저들이 사용하는 Time Tracking 제품은 구성
원 평가의 근거가 되는 근무, 휴가와 같은 근태관리에 대한 문제를 해결합니
다.

- 제품 운영간 발생하는 사용자 이슈 해결
- 시간과 관련 된 복잡한 문제들 해결
- flex 제품 전반의 날짜, 시간 포맷을 일원화 하는 패키지 개발
- 제품 UI/UX 개선

언디파인드

Frontend Developer

2020.02 - 2022.02

iScrim E-Sports Platform

Typescript

React

Styled Components

SVG

Canvas

Storybook

MobX

I18Next

전 세계 아마추어 E-Sports 생태계를 만들기 위해 시작 된 서비스입니다.
초기 멤버로서, 프론트엔드 전반적인 부분을 리드 했으며 MAU 30,000 을 달성하였습니다.

- Downloadable 토너먼트 대진표 화면 구현 (SVG, Canvas)
- 데이터 그래프화
- Socket 기술을 이용한 실시간 반응 웹 애플리케이션
- Storybook UI 컴포넌트 문서화
- Atomic Design System
- 다양한 리액트 커스텀 훅 개발
- 다국어
- 다크모드
- 반응형 웹

iScrim 디자인시스템, UI 라이브러리 제작

iScrim 플랫폼에 적용하기 위해 디자인시스템을 만들고 리액트 UI 라이브러리를 NPM package로 배포했습니다.

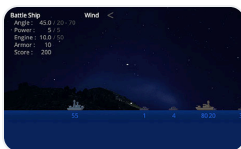
- iScrim 플랫폼 UI 라이브러리 제작 (Npm package)
- 검색 가능한 Dropdown 메뉴 등 20여개의 컴포넌트
- UI 라이브러리 문서 웹페이지 제작

Toy Projects.

Modern Pirates

Javascript

HTML5 Canvas



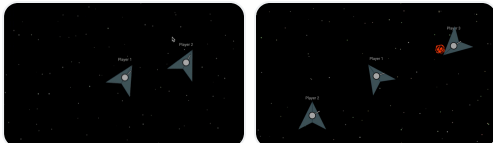
자바스크립트와 친해지기 위해 게임을 만들어보아야지! 라는 생각으로 개발한 횡스크롤 포트리스류 게임입니다. 이 프로젝트가 제게 의미 있던 이유는, 여러 Canvas 관련 강의를 마친 후 그것을 바탕으로 직접 기획하고 로직을 생각해가며 개발한 게임이기 때문입니다.

Gangs of Galaxy - 개발중

HTML5 Canvas

Typescript

Socket IO



멀티 플레이어 게임을 만들어보고 싶어서 개발을 시작했습니다. 주요 기능들과 간단한 전투 정도만 구현한 다음 잠시 개발을 중단 한 상태입니다. 중단 한 이유는, 아무래도 게임 개발은 본업보다는 취미에 가깝고 지금은 본업을 위한 스킬을 더 배워야 할 시기라고 판단했기 때문입니다. 여유가 조금 생기면 꼭 완성하고 싶습니다.

- 마우스 위치 기반 포탑 각도 회전(삼각함수)
- Infinity Background 렌더링
- 폭발 애니메이션 구현
- 배경 무한 루프 구현

RPG Moving

Javascript

HTML5 Canvas



- 충돌판정 구현
- 움직임 애니메이션 구현

Other Experience | Education.

크로스 디자인 그룹

2018. 03 ~ 2019. 07 (1년 5개월)

- 웹디자이너, 웹퍼블리셔 - 주임
- 7건의 홈페이지 제작

밝은눈안과

2017. 04 ~ 2017. 10 (7개월)

- 온라인 BX팀 디자이너 - 대리
- 밝은눈안과 스타일가이드 제작
- 밝은눈안과 웹 디자인, 웹배너, 팝업, 이벤트 랜딩페이지, 제품페이지, 옥외광고

아이레 디자인

2013. 11 ~ 2016. 11 (3년 1개월)

- GUI/UI/UX 디자이너 - 사원
- Samsung 포터블 SSD 보안프로그램 GUI 디자인 제작
- KRX 국제금융센터 금융거래 체험관 스크린, 키오스크등 기획 및 GUI 디자인 제작
- Samsung 스마트리모트 스타일가이드 제작 참여
- Samsung Galaxy S5 갤러리앱 테마 디자인 참여
- Samsung 인사이트 런처 스티콘 디자인 참여
- Samsung 모바일 테마 100건 이상 제작
- Galaxy Watch 기본 테마 디자인 참여

인덕대학교 시각디자인과

2013. 02 졸업

- 4.1 / 4.5

대회 수상 (디자인)

- 2013 한국생산성본부 통합포스터 공모전 <대상>
- 2002 국민대학교 발상과표현 <대상>
- 2012 전국대학생디자인과제전 특별상
- 2012 전국대학(원)생디자인공모전 특별상
- 2012 SOKI국제일러스트&디자인공모전 특선
- 2011 전국회룡미술대전 특선
- 그 외 15개 전국대회에서 입선 수상