

Paul | 류현소

Developer, PM

Junior Software Engineer | Junior Project Manager



Contact

Phone | 010 - 7931 - 1176

E-Mail | ryu990305@gmail.com

Portfolio

 | github.com/IIIBreakeRIII

 | IIIBreakeRIII.github.io

Introduction

안녕하십니까! 주니어 개발자, PM을 준비하고 있는 류현소입니다.

C, Java를 시작으로 대학에서 개발을 배우기 시작했습니다.

다양한 팀프로젝트와 여러가지 교내, 외 활동을 경험하며 때로는 좌절하면서도, 때로는 이를 거름삼아 성장하여 어느덧 취업을 앞둔 주니어 개발자가 되어 있습니다.

제가 생각하는 엔지니어로서의 가장 중요한 능력은 “소통”과 “성장”, 그리고 이를 바탕으로 오는 “피드백”입니다.

어떤 직무와도 원활한 소통을 통해 협력하고 같이 나아갈 수 있으며, 성장하는 방법을 알고, 이를 바탕으로 돌아오는 피드백을 가감없이 받아들일 수 있는 엔지니어가 뛰어난 엔지니어라고 판단합니다.

또한, 저 스스로도 뿐듯하게 여기는 저의 끈기와 인내, 그리고 문제를 해결하기 위해서는 어떠한 역경도 이겨내는 제 정신력은 자신할 수 있습니다.

이러한 저의 모습들은 현재 제가 성장하게 된 가장 큰 원동력이었으며, 앞으로도 꾸준히 성장할 수 있음을 자신할 수 있습니다.

앞으로도 꾸준히 성장하여 많은 이들에게 인정받으며 하나의 롤모델로 삼을 수 있는 엔지니어가 되고 싶습니다.

감사합니다.

Archives

2018

- 서현고등학교 졸업 (~ 2018.02)
- 상명대학교 입학 (2018.03)
 - 스마트정보통신공학과

2019

- 군 입대 (2019.07 ~)
 - 육군 8기동사단 122기보대대

2021

- 육군 병장 만기전역 (~ 2021.02)
- GDSC Sangmyung 1기 합류 (2021.09 ~)
 - Developer Member

2022

- 한이음 ICT 멘토링 참여 (2022.03 ~ 2022.11)
 - 멘티 및 PM, Mobile Application 개발, Design
- 제 1회 GDSC Sangmyung Hackathon 개최 (2022.07)
 - 기획팀 및 예산팀 Member
 - 현장 Staff 및 사회자
- GDSC Sangmyung 1기 수료 (2022.08)
- GDSC Sangmyung 2기 합류 (2022.09)
 - Develop Core Member
 - FE 및 BE Study 운영
- 교내 사진 중앙 동아리 Cheeze 전시준비위원회 (2022.11)
 - 편집팀 팀장 및 현장 Staff

Archives

2023

- 교내 사진 중앙 동아리 Cheeze 임원 활동(2023.02 ~ 2024.02(예정))
 - 부회장
- 교내 캡스톤 경진대회 출전 (2023.06)
- GDSC Sangmyung 2기 수료 (2023.08)
- GDSC Sangmyung 3기 합류 (2023.08)
 - Core Member, DevRel
- 교내 사진 중앙 동아리 Cheeze 전시준비위원회(2023.11)
 - 부회장 총괄 및 편집팀 팀장 겸임

2024

- 상명대학교 학사 졸업 (2023.02 예정)
 - 스마트정보통신공학 학사
 - 총학점 : 3.46 (4.5 기준)
 - 전공학점 : 3.75 (4.5 기준)

Skills

Language

-  | Python
-  | C Lang
-  | Java
-  | Dart
-  | JavaScript
-  | HTML5
-  | CSS3
-  | Markdown

IDE & Framework & Editor

-  | Flutter (Mobile)
-  | React (Web)
-  | Android Studio
-  | VS Code
-  | NeoVIM

Design

-  | Figma

Etc.

-  | Firebase
-  | Git
-  | MySQL

Works

TAGO (택시 카풀 서비스)

Java

Android

Firebase

Mobile

Figma

[기간] : 2022.03 ~ 2022.07

[요약] : 같은 목적지 탑승객의 편리함과 비용 절감을 위한 택시 카풀 서비스

[담당 역할] : [기획 및 UI / UX 디자인], [FE 개발 및 BE 보조]

[설명]

“정해진 거리를 가는 택시를 조금 더 싼 가격에”, “목적지가 비슷한 사람들끼리 카풀을 한다면?”

학생 혹은 직장인들이 학교를 통학하거나 출근하는 시간에 조금 더 저렴한 가격에, 빠른 시간에 목적지에 도달할 수 있도록 도움을 주고자 기획한 프로젝트였습니다.

또한 많은 인구가 움직이는 시간대에 택시가 부족하여 이동에 차질을 겪는 문제도 해결할 수 있는 장점을 가집니다.

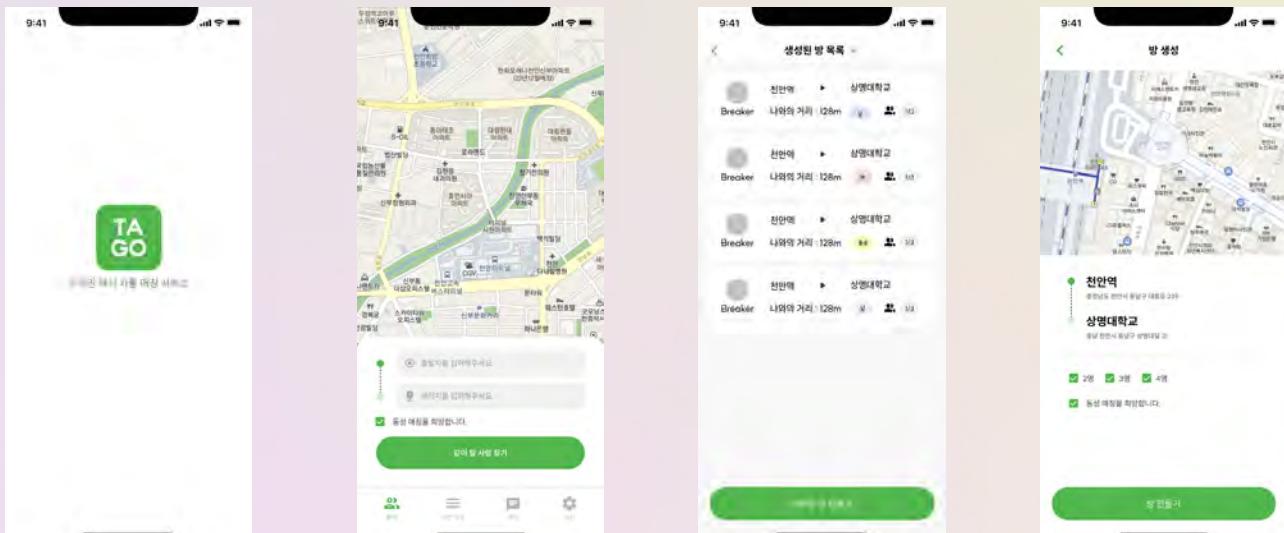
[후기]

처음 진행하는 모바일 개발이었습니다. 웹과는 또 달리 독립된 페이지들이 상대적으로 많으며, 모바일 기종마다 다른 화면 크기와 비율에 신경을 쓰며 개발을 해야하는 부분 또한 매우 흥미롭게 다가오며 모바일 개발에 큰 흥미가 생긴 계기였습니다.

또한, Firebase라는 시스템을 처음 사용한 프로젝트이기도 했습니다. 이전까지 백엔드에 대한 개념이 거의 없던 제가 Firebase를 통해 백엔드에도 어느 정도 관심을 갖게 하기도 했습니다.

여러모로 저에게 큰 경험과 관심을 불러 일으킨 의미있는 프로젝트였습니다.

[결과]



Works

Bark - Paw (반려견 실종 방지 및 돌보미 시스템)

Dart

Flutter

Firebase

Mobile

Figma

[기간] : 2022.03 ~ 2022.11

[요약] : 실종 반려견의 현재 위치 실시간 제공 및 보호자를 위한 Community

[담당 역할] : [프로젝트 기획 및 설계], [UI/UX 디자인], [크로스 플랫폼 개발 보조]

[설명]

“반려견과 견주들을 위한 커뮤니티”, “위치 추적이 가능한 반려견용 목걸이로 실종 방지”

반려견 및 반려동물에 대한 관심이 커지고 2022년 기준 전체 인구의 약 25%가 반려동물을 키우는 이 시점에서 반려동물을 위한 애플리케이션을 개발하고자 했습니다.

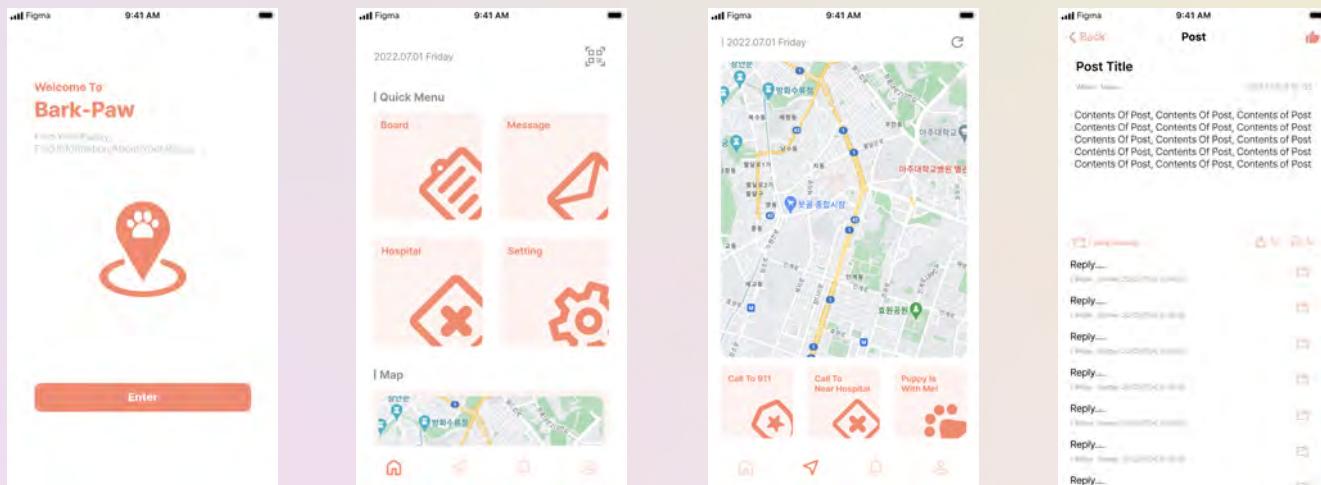
처음에는 “실종 방지 및 돌보미 시스템”이 그 목적이었으나, 조금 더 개념을 확장하여 반려동물을 키우는 보호자를 위한 커뮤니티를 만들어냄으로써, 반려동물을 위한 호텔 및 병원부터, 반려동물을 실종했을 경우 실종 신고까지 한꺼번에 이루어질 수 있는 커뮤니티를 계획했습니다.

[후기]

실제 현직에서 일하고 계신 멘토분과 같이 개발을 할 때 기획부터 디자인, 개발까지 전 과정을 하나의 스프린트로 진행했던 프로젝트였습니다. 기획을 담당한 제가 스스로 WBS와 유스케이스 다이어그램을 제작하고 I.A를 그려보며 1차적인 애플리케이션의 구상을 진행하고, 해당하는 기획서를 통해 디자인 작업과 개발도 같이 진행을 했습니다.

여러 현실적 조건들(개발 비용 및 재료 부족)으로 인해 미완성으로 남은 프로젝트이지만, 기회가 된다면 추후에 리빌딩을 해보고 싶은 프로젝트입니다.

[결과]



Works

수도권 지하철 이용자 및 65세 이상 이용자에 의한 수입 및 운임 손실 예측

Python

Tensorflow

SK-Learn

Anaconda

[기간] : 2023.04 ~ 2022.05

[요약] : Scikit - Learn의 지도학습을 이용한 지하철 운임 손실 예측 모델

[담당 역할] : [기획 및 설계], [데이터 전처리], [모델 개발 (ML)]

[설명]

“지하철 이용자에 따른 적자를 예측할 수 있을까?”, “65세 이상 이용자가 적자에 영향을 끼칠까?”

노령 인구 증가 및 청, 장년층 인구 감소에 따라 만 65세 이상 노인 인구의 지하철 무임승차가 수도권 지하철의 적자에 끼치는 영향이 의문점으로 작용하여 이 프로젝트를 시작하였습니다.

선형 회귀 및 다항 회귀를 이용하여 데이터를 분석하고, 필요한 데이터를 가공하여 최종적으로 모델을 개발해냈고, 수입액에서 약 0.2% 안쪽의 정확성을 보이는 모델을 개발했고, 적자액에서는 약 2% 안쪽의 오차를 보이는 모델을 개발했습니다.

[후기]

처음으로 지도 학습과 기계 학습을 진행한 프로젝트였습니다.

기획을 할 당시 “예측이 가능할까?”라는 불확실한 답에서도 생각보다 정확한 답을 내어주어 놀랐던 경험이 있는 프로젝트이며, ML분야에 처음으로 관심을 갖게 되었던 프로젝트이기도 했습니다.

생각보다 많지 않은 데이터양(2018년 ~ 2021년)과 코로나19로 인한 데이터의 일부 부재로 인해 높은 정확도를 보이진 않았지만 그럼에도 꽤나 작은 오차로 결론이 나왔으며, 더 많은 데이터가 있다면 다시 한번 도전해보고 싶은 프로젝트이기도 했습니다.

[Link]

해당 프로젝트의 Public Repository입니다.

제작한 모델에 대한 내용과 전반적인 프로젝트의 설명을 Readme로 정리해두었습니다.

- <https://github.com/IIIBreakeRIII/ML-SubwayPredict>

Works

서울시 교통사고 분석

Data-Analysis

Python

Pandas

MySQL

[기간] : 2023.11 ~ 2023.12

[요약] : 2007 ~ 2022년 서울시 교통사고 및 조건부 교통사고를 바탕으로 하는 데이터 분석

[담당 역할] : [기획], [서버 구축 및 DB관리], [데이터 분석 진행]

[설명]

“정말 교통사고는 예측할 수 없는 것일까?”, “교통사고에 끼칠 수 있는 요소들이 뭐가 있을까?”

예견된 교통사고는 없지만, 그럼에도 서울시 내에서 이륜차, PM, 보행자와 같이 교통사고에 취약한 운전자들이 교통사고에서 좀 더 안전해질 수 있는 방안을 모색해보자는 방향에서 시작되었습니다.

여러가지 요인들이 존재하지만 그 중에서도 저는 교통사고 자체 데이터와 가장 밀접한 연관이 있다고 판단한 날씨에 집중했으며, 처음 접근할 당시 큰 틀은 기온, 습도, 강수량, 적설량과 같은 속성부터 미세먼지 까지 모든 가능성을 열어두고 분석했습니다.

생각보다 방대한 데이터를 효율적으로 처리하기 위해 개인 서버를 구축하고 MySQL을 이용하여 데이터 베이스에서 이 데이터를 처리했습니다.

[후기]

처음 진행해본 데이터 분석이었으며, “예측이 불가능한 교통사고를 예측해보자”라는 말도 안되는 가설을 세우고 시작한 프로젝트였습니다.

결론적으로 아직까지 진행중이며, 지속적으로 분석을 하고 있는 상태입니다. 하지만, 오히려 예측이 불가능하며, 애초부터 결론이 존재하지 않은 가정일 수 있기에 더 열린 마음으로 분석을 하고 있습니다.

또한, 처음으로 개인 서버를 구축하여 MySQL을 이용한 데이터베이스로 작업을 하는 것도 좋은 경험이었습니다. 단순히 CSV형태로 되어있는 데이터보다 방대한 데이터를 다루기에는 데이터베이스와 쿼리문이 생각 외로 좋은 성능을 낸다는 것도 해당 프로젝트를 통해 배우게 되었습니다.

[Link]

해당 프로젝트의 Public Repository입니다.

1차적인 데이터 분석 후에 간단한 Readme와 함께 정리해두었습니다.

- <https://github.com/IIIBreakeRIII/Seoul-Accident-Analyze>

Activities

GDSC Sangmyung Whateverthon

[기간] : 2022.07.09 ~ 2022.07.10

[요약] : GDSC Sangmyung에서 주최하는 해커톤 기획 및 진행

[설명]

제가 대학 생활동안 몸담고 있던 대학생 개발 커뮤니티인

GDSC(Google Development Student Clubs)에서 진행했던 첫 해커톤이었습니다.

당시 저는 행사 기획팀 및 예산팀 그리고 행사 연일 사회자로 활동했으며, SW중심사업단의 지원과 당근마켓, OKKY, 인프런, Jpub, eBrain과 같은 기업에서 후원했던 해커톤이었습니다.

약 4~5달간의 준비 기간 끝에 성황리에 마무리했으며, GDSC Sangmyung 1기의 마지막 피날레를 장식한 대규모 행사이기도 했습니다.



[후기]

제가 처음으로 기획해 보았던 개발자 행사 및 해커톤이었습니다. 사실, 처음하다보니 어디서부터 시작해야할지, 기업들을 선택하기 위한 콜드메일은 어떻게 보내야 할지 아무 정보도 없이 무턱대고 팀원들과 부딪혀보며 시작했습니다. 하지만 그랬기 때문에 제 기억에 더 많이 남고, 더 애착이 갔던 행사였습니다. 뒤돌아 회상하면 정말 무모하기도 했고, 무언가를 기획하는 것 자체가 처음이었기에 막막하기도 했지만 정말 많이 배우기도 했고, 기획에 있어서의 A to Z를 알게 되었던 행사였습니다.

이 해커톤을 기반으로 이번 GDSC Sangmyung 3기의 운영진으로써 두번째 해커톤을 진행하려고 계획중에 있습니다.

[Link]

당시 진행했던 해커톤의 팀 별 최종 결과물에 대한 Repository와 Readme가 있는 Organization입니다.

- <https://github.com/2022-GDSC-Sangmyung-Hackathon>

Activities

2022, 2023 Cheeze 사진 전시회

[기간] : 2022.11.11 ~ 2022.11.12, 2023.11.18 ~ 2023.11.19

[요약] : GDSC Sangmyung에서 주최하는 해커톤 기획 및 진행

[설명]

제가 몸단던 대학 중앙동아리인 사진동아리 Cheeze에서 진행한 2022년도, 2023년도 정기 전시회입니다.

2022년도 당시 기획팀원 및 편집팀장으로서 활동했으며, 2023년도 동아리 부회장으로서 총괄 및 편집팀장으로 활동했습니다.

[후기]

이전 해커톤을 진행했던 기억을 살려 2년 연속 기획 및 총괄팀으로서 진행했습니다. 단순히 사진 동아리의 부원이고 부회장이라는 이유만이 아닌, 사진을 좋아하고 취미로 오래 한 사람이라 전체 사진 동아리의 대표가 되어 진행한다는 책임감을 가지고 임했습니다. 2년 모두 굿즈 판매 금액은 손익분기점을 넘을 정도로 성황리에 종료되었습니다.

해커톤을 비롯하여 해당 전시회까지 제가 기획이라는 분야에 관심을 갖게 된 모티브였으며, 조금 더 전문성을 가지고 실질적인 도움이 되는 기획을 해보고 싶다는 생각을 갖게 된 행사들이었습니다.

[사진]

