

김병찬

(Byeongchan Kim)

안녕하세요. 신입 프론트 개발자 김병찬입니다.

단순한 프론트를 넘어 웹 개발자가 되고 싶습니다.

기획, 디자인, 프론트, 백엔드, 데이터, 배포 등 웹 기술에 모두 귀 기울이며 학습하고 있습니다.

<https://www.redicaled.com>

<https://github.com/REDICALED>

Contact: redicaled@gmail.com 010-9111-5310

Projects

작가 사이트 외주 개발 (1인)

24.02 - PRESENT

회화, 사진 작가 분들의 개인 사이트 외주 개발 경험

- React, Typescript 기반 프론트 구성
Vercel, Git 구조로 REST API로 작가가 작품, 게시물에 대한 CRUD 동작을 할 시에 재 빌드, 배포하는 구조
- 클라이언트의 요구 사항에 맞는 UX/UI 개발 및 소통 경험
개인 대 개인의 프로젝트들이었기에, 자원과 시간이 제한적이었고 클라이언트 분들의 요구사항들 또한 난해한 것들이 많았습니다.
UX/UI 원칙 보단, 독특한 디자인을 원하셔서 중간의 타협점을 찾고 다양한 시안을 준비하는 과정의 고충을 깨달았습니다.

왜 Next, DB등 다른 기능을 굳이 사용하지 않고 구현을 했는가?

- 당시 React를 학습하던 단계인 수준이었고, Aws lambda와 같은 서버리스 기능이나 Vercel Postgres와 같은 Db 또한 고려하고 있었습니다.
하지만 작가 개인 사이트이기에 CRUD 요청을 하는 클라이언트는 작가 한 명이라는 점을 생각하면, 굳이 더 자원을 늘릴 필요가 없다고 판단했습니다.
개발 비용과 유지보수 비용, 개인 인건비 등 자원 측면의 이득도 있으며, 현재 가진 기술 스택만으로 구현이 가능하다고 판단하여 이러한 구조를 구성하게 되었습니다.

1인 개발과 기술적 한계

- WYSIWYG 에디터를 tip tap 라이브러리를 사용하여 구현을 하였는데, 클라이언트 분께서 작품 게시물 안에 이미지 슬라이드를 삽입 할 수 있는 걸 원하셨습니다.
해당 기능은 에디터의 영역이 아니었고, DB가 있다면 게시물 테이블에 슬라이드 테이블을 종속시켰으면 좋았겠다고 생각했지만 이미 설계한 구조를 다 바꿀 수 없었습니다.
Output html 파일에서 슬라이드가 포함된 문자열을 파싱해서, react 컴포넌트로 변환하는 식으로 해결을 하였지만 한계점 또한 명확하여 풀스택 개발에 더 용이한 Next.js와 데이터베이스 툴을 공부하게 되는 계기가 되었습니다.

사용 기술 - React, Vite, Typescript, Vercel, Git, Recoil, Framer-motion, Tailwind

작가 사이트 <https://www.hnhyn.kr/fashion> <https://www.duldoljimi.com>
업체 단기 외주 사이트 <https://www.allsky.co.kr>

개인 포트폴리오 사이트 개발 (1인)

24.06 - PRESENT

UX/UI + 기획 경험

- 클라이언트 측의 디자인 요구에 맞춘 경험이 대부분이었는데, 직접 디자인 한 웹 사이트 자체만으로 나를 설명할 수 있게 하고 싶었습니다.
Framer motion을 통한 스크롤 애니메이션, Tailwind를 이용한 반응형 디자인, React의 State로 테마 색상 변경 등 ‘어떻게 하면 나를 더 잘 나타낼까?’ 라는 의문에 시작하여 색감, 레이아웃, 글꼴, 효과 등을 가장 나 다운 것들로 채워나가며 설계하였습니다.

(현재 next.js 기반으로 코드를 옮겨가고 있습니다)

사용 기술 - React, Vite, Typescript, Vercel, Git, Framer-motion, Tailwind

사이트 <https://www.redicaled.com>

ft_transcendence (Pong 웹 게임 서비스 구현, 5인 팀 프로젝트)

23.10 - 23.12

게임개발 2명 프론트엔드 1명 백엔드 2명의 5인 팀 개발 프로젝트로, Nest, Postgresql 기반 의 백엔드로 참여

- 실시간 상태, 팔로잉, 채팅, 유저 관리, 채널 관리 등 소셜 관련 기능 백엔드 개발
유저 정보에 관한 요청은 REST API로 처리하고, 게임과 채팅 같은 실시간 기능들은 Socket IO를 이용하여 구현
3개의 파트로 나뉜 팀 프로젝트로, API 및 개발 진행단계 문서화, 협업 경험

사용 기술 - NestJS, Typescript, PostgreSQL

IRC (인터넷 릴레이 챗 서버 구현, 2인 팀 프로젝트)

23.07 - 23.08

동시에 여러 클라이언트와 데이터를 주고받을 수 있는 C++ IRC (Internet Relay Chat) 서버 개발

- RFC 1459 - Internet Relay Chat Protocol 를 기반으로한 서버 연결, Join, Kick 등 채널 운영, 메시지 송/수신, 파일 전송이 가능한 채팅서버 구현
단일 프로세스에서도 동시에 여러 클라이언트와 통신이 가능하도록 kqueue() (poll의 bsd 운영체제용 시스템 콜)를 사용한 I/O multiplexing 을 구현

사용 기술 - C++, Socket IO

minishell (셸 프롬프트 구현, 2인 팀 프로젝트)

22.11 - 22.12

C언어로 POSIX shell 기반 명령 프롬프트 개발

- opengroup의 Shell Command Language 문서를 참고하여 토큰화부터 리다이렉션, 파이프, 쉘 커맨드 등의 Bash, Zsh 와 같은 작은 쉘 프로그램 개발
IEEE, OpenGroup, GNU와 같은 여러 매뉴얼들을 기반으로한 쉘의 문자열 파싱, 토큰화, 처리 구현

사용 기술 - C, Linux, Bash

Skill

TypeScript, React, Nest.js, Git, Tailwind, Framer-motion, Recoil

Education

강원대학교 컴퓨터공학과 졸업

17.03 - 24.02

42서울 본과정 수료

22.03 - 24.02

Etc

병역 - 의경 서대문 경찰서 병장 만기전역