

# Resume

 facebook.com/wooisso  
 github.com/Ssioo



<b>Profile</b>	<b>Name</b> <b>Birth</b> <b>Address</b> <b>Phone</b> <b>Email</b>	조연우 / Cho Yeonwoo 1997-05-15 서울시 동작구 상도로 320, 110동 204호 010-8502-5230 wooisso@naver.com
<b>Skills</b>	<b>Language</b> <b>Certificates</b>	Java, Kotlin, Dart, Node.js, PHP TOPCIT Level 3 (525) (2019.10) 정보처리기능사. 한국산업인력공단 (2016.12) TOEFL 84 (2018.07)
<b>Education</b>	2016.03 -	성균관대학교 컴퓨터공학과. 3.36 / 4.5
<b>Activities</b>	2019.09 - 2019.11 - 2020.01 - 2020.04 2019.01 - 2019.07 2018.01 - 2019.02	Prography 5 <sup>th</sup> & 6 <sup>th</sup> Android Mentor 팀 Softsquared Android Developer 동아리 MakeUs 3 <sup>rd</sup> Android Developer 대외활동 LG D:PLE 영채널소셜크리에이터 17 <sup>th</sup> 대외활동 SK 대학생자원봉사단 SUNNY 리더그룹 14 <sup>th</sup>
<b>Projects</b>	2020.03 - 2020.03 - 2020.01 - 2020.06 2020.01 - 2020.04 2019.09 - 2020.01	Eving - 웨어러블 스마트 볼링 Android 서비스 Lemorning - 모닝콜 스토어 Android 플랫폼 K-VISA - Android 외주 프로젝트 Momentrip - 여행영상기록 Android/iOS 서비스 헤쳐모여 - 러닝 / 사이클 운동 기록 Android 서비스

## 자기소개



### [나와 닮은 동물: 강아지]

저는 저를 소개할 때, 강아지라고 소개를 합니다. 강아지가 사람을 좋아하듯이, 저도 사람 자체를 좋아하기 때문입니다. 많은 사람들과 이야기를 나누고, 그들과 같이 하는 것이 저에게는 큰 영감이 될 뿐만 아니라, 사람을 통해 내가 모자란 부분이 무엇인지 명확히 알 수 있고, 내가 발전할 수 있는 부분을 알 수 있다고 생각합니다.

### [안드로이드 개발을 시작한 계기]

먼저 안드로이드 개발에 재미를 붙이기 시작한 것은 학교에서 수강한 모바일 프로그래밍 앱 실습 과목 덕분입니다. 2018년 학교에서 '모바일앱프로그래밍 실습' 과목을 수강하면서 팀원 1명과 같이 안드로이드 어플리케이션 'PICADAY : 하루 일정 관리'를 개발하였는데, 비록 처음 개발한 앱이었지만, 캘린더를 비롯한 다양한 뷰들을 커스텀하고, Firebase라는 개념을 익히면서 안드로이드 개발에 재미를 붙일 수 있던 과목이었습니다.

### [성장하기 : 프로그래피 & 소프트스퀘어드]

이후, 프로젝트를 통해 빠르게 개발실력을 올리고 싶었습니다. 19년 9월 Prography의 Android 5기 멘티로 참여하였고, 처음 서버 개발자와 협업하는 경험을 쌓았습니다. 완성된 서비스를 출시하기 위해서는, 서버와의 통신은 꼭 필요한 부분이었고, 하나의 앱을 바라보는 다양한 개발자의 시각이 있다는 것을 배웠습니다. 4개월의 짧은 기간안에 서비스를 기획부터 개발, 출시까지 하는 경험은 서비스를 출시하는 데에는 개발만으로 모든 걸 해결할 수 없고, UX부터 다양한 이슈들을 고려해야한다는 점을 배운 뜻깊은 경험이었습니다.

또한, Softsquared에서 6주간의 안드로이드 과정을 통해, 한번 더 실력을 높였습니다. 4주 동안 안드로이드의 생명 주기 및 정말 기초적인 부분부터 다시 제대로 학습한 끝에, 모의 외주 기간에는 다음 Cafe 앱을 선택하여 서버 한명과 함께 2주동안 다음 Cafe 앱을 거의 완전히 클론 코딩할 수 있었습니다. 빠른 기간안에 20개 정도의 API를 열고 서버와 협업한 경험과, 현존하는 다양한 레이아웃을 앱에 녹여볼 수 있었다는 경험은 큰 도움이 되었습니다.

### ['더 바쁘게']

지난 2019년 하반기부터 안드로이드 공부에 재미를 붙여 개발 모임을 지속하고 있습니다. 혼자 공부하는 것보다, 이렇게 다양한 사람과 같이 프로젝트를 진행하는 것을 선택함으로써, 실력을 9개월 안팎의 단기간에 정말 비기너에서 주니어까지 급성장할 수 있었다고 생각합니다.

제 모토는 '더 바쁘게' 입니다. 이제는 새로운 프레임워크, 새로운 아키텍처 등 주니어 개발자로, 시니어 개발자로 한단계 더 성장하기 위해 공부할 것이 더욱 많이 생겼고, 이제는 어떻게 공부할지 공부하는 방법을 알았기 때문에, 앞으로 더 다양한 프로젝트와 부딪히고 해결해 나가면서 성장하고 싶습니다.

## 프로젝트 수행이력



### [K-VISA 안드로이드 APP 제작 외주 프로젝트] (2020-01-24 ~ 2020-06-01)

소속 : 소프트스퀘어드

주사용기술 : Android, Java, MVVM

#### 프로젝트 수행 역할 :

해당 프로젝트는 외주 교육 단체 및 팀 소프트스퀘어드의 소속 멤버로서 진행한 안드로이드 외주 도급 프로젝트입니다. 클라이언트는 비자포유라는 대한민국에 거주하는 외국인과 해외에 거주하는 재외국민을 위한 대한민국 비자 정보를 제공하는 사업을 진행하고 있습니다.

이번 프로젝트를 통해 해당 정보를 안드로이드 및 iOS 앱을 통해 외국인에게 제공하고자 하여, 저는 그중 안드로이드 개발에 지원하였고, 1월부터 6월까지 4개월동안 혼자 안드로이드 부분을 Java로 담당하여 개발하였습니다. 대표적인 기능으로는, 먼저, 카메라를 통한 외국인 등록증의 OCR 기능을 통해 비자 정보를 자동으로 저장하는 기능과, 게시글과 댓글 작성, 번역이 가능한 커뮤니티 기능, 그리고 다양한 비자정보와 구비서류의 다국어 지원 및 다운로드 기능이 있습니다. 첫번째로, OCR 기능은 Firebase ML Kit와 Android의 CameraX 라이브러리를 공부하여 구현하였습니다. 카드의 테두리를 인식하고, 문자열을 추출한 후, 원하는 데이터로 가공하는 것이 처음에는 인식율도 60% 미만대로 낮았으나, 거듭된 개선의 과정을 거쳐 90%에 가까운 출시 가능한 퀄리티로 올리는 데 성공하였습니다. CameraX 라이브러리의 경우 개발 당시 3월 4일 즈음에 beta 버전이 출시되어서, 제대로 된 document 없이 구글 group을 통해 다른 사람의 코드 snippet을 보면서 개발을 진행하였는데, 굉장히 힘든 작업이었지만, 오히려 이를 통해 개발 실력이 훨씬 늘었다고 생각하였습니다.

두번째로, 커뮤니티 기능은 다양한 API와 복잡하게 중첩된 뷰들을 활용해 볼 수 있는 기회였습니다. 커뮤니티라는 한 기능 아래에, 게시글과 댓글의 작성 및 수정, 신고와 번역, 좋아요와 저장, 공유하기까지, 10개 이상의 API가 한 화면에 있었고, 이들의 데이터를 표현하기 위해, 다양한 방법을 고민하였습니다. 이 과정에 디자인 패턴에 대한 필요와 이해를 절실히 느껴서, 초반부 MVC로 작업을 진행하던 내용을, 안드로이드 공식 문서와 다양한 미디엄을 참고하여 Databinding과, MVVM을 사용하였고, 결국 이전보다 로직을 구조화하여 오류를 낮출 수 있었습니다. 현재는 의존성 문제를 해결하기 위해 DI를 공부중이고, 2차 개발이 착수된다면 사용해볼 생각입니다. 번역 기능은 Google의 번역 API를 사용하다가, Firebase Storage도 활용하고 Events, Funnel등을 사용하는 시점에 클라이언트 입장에서 하나의 솔루션을 통한 프로젝트 관리가 훨씬 용이할 것으로 판단하여 Firebase ML Kit로 변경하였습니다.

세번째로, 다국어 지원은 체계화된 프로젝트 관리에 대한 필요를 느끼게 해주었고, 앱 내에서 Locale이 변경됨에 따라 생기는 이슈를 느끼면서, Context와의 분리 또한 생각해 볼 좋은 기회였습니다.

## 프로젝트 수행이력



### [모바일 여행 영상 기록 서비스 Mumentrip] (2020-01-09 ~ 2020-04-20)

소속 : 메이커스  
주사용기술 : Flutter, Dart, Bloc

#### 프로젝트 수행 역할 :

해당 프로젝트는 소프트웨어 수료 이후의 메이커스라는 창업 동아리의 소속 멤버로서 진행한 안드로이드 프로젝트입니다. 디자이너와 백엔드, 기획자와 협업하여 빠른 시일안에 출시하여 스토어에서 관리 및 사업을 이어나가는 과정이며, 그 중 이번 프로젝트에서 저는 안드로이드와 iOS의 동시 출시에 관심이 있어, Flutter를 공부하여 앱을 제작해보기로 마음먹었습니다.

먼저 프로젝트에 대해 말씀드리면, 사람들은 여행 동안에 찍은 영상들을 나중에 블로그, 인스타그램, 유튜브등의 다양한 플랫폼으로 공유를 합니다. 그것이 편집이 되었든 아니든, 사람들은 여행 동안의 즐거웠던 기록들을 어딘가에 보관하고 싶다는 니즈를 파악했습니다. 게다가, 사람들은 여행 동안 내가 어디에 갔는지, 어디에서 무슨 생각을 하였는지에 대한 기록의 니즈 또한 존재하다는 것을 확인하였습니다. 그래서 그런 니즈를 만족시킬 수 있는 서비스를 출시하기로 마음먹었고, 플랫폼 성격으로의 2차 개발을 염두해두어 적은 개발인력을 최대한 활용하기 위해 크로스플랫폼 환경에 대해 고민을 하였습니다.

React Native, Ionic 다양한 프레임워크가 있었지만, 구글에서 지원하고 있는 Flutter에 대해 굉장히 끌렸고, 아직 많은 라이브러리들이 alpha이고 심화된 레퍼런스가 없지만, 다른 사람들의 코드 snippet들을 참고하면서, flutter를 통해 해당 앱을 스토어에 출시할 수 있었습니다.

처음으로 디자이너와 협업한 프로젝트였던 이 모먼트립은, 프로젝트가 동아리 수료 때에 우수 앱으로 선정되어서 제게 굉장히 신선한 경험을 안겨주었습니다. UI/UX에 대한 이해를 앞으로 더 기르고 싶다는 욕구가 커졌고, 앞으로 진행될 졸업 프로젝트를 스스로 디자인 부터 개발까지 기획할 수 있었던 원동력이 되었다고 생각합니다.

## 프로젝트 수행이력



### [모닝콜 스토어 플랫폼 - Lemorning] (2020-03-24 ~ 진행중(7월종료예정))

소속 : 프로그래피

주사용기술 : Android, Kotlin, MVVM

프로젝트 수행 역할 :

해당 프로젝트는 프로그래피 5기 Android 멘티 활동 이후, 6기 운영진으로 합류하면서 진행한 프로젝트입니다. 프로젝트에 대해 간략히 소개하자면, 아침을 누군가의 친근한 소리와 함께하면서 즐거운 시작을 준비하자 라는 니즈로부터 출발한 모닝콜 스토어 플랫폼입니다. Android 2명, 서버2명, 디버닝 3명의 거대한 팀으로 운영된 프로젝트인데, 5기로 활동하면서, 서비스 출시에 전반적으로 어떠한 자원이 필요한지를 많이 깨닫고 그것을 공급해주고 싶었습니다.

가장 먼저, UI와 UX에 대한 고민을 명확한 시각화를 통해 팀 전체가 공유해야만 기획이 흐트러짐 없이 나아갈 수 있다는 것을 인지하고, 디자인 부분을 서포팅하였습니다. 따라서, UX에 대한 고민을 기획 초반에 상당히 많은 부분을 할애하였고, 이전 프로젝트에서보다 훨씬 발전된 UI와 UX를 팀과 함께 공유하면서, 명확한 기능 플로우와 시나리오를 준비할 수 있었습니다.

이후, 개발에 대한 비중을 점점 높여가면서, Android 협업 파트너와 함께, Base 구조에 대해 고민하고, 페어 프로그래밍을 통해 서로가 서로의 모든 코드를 알 수 있도록 진행하였습니다. 서로간의 코드 검토를 통해 내가 개발하지 않은 부분에서도 로직을 충분히 설명할 수 있었고, 오류가 발생시 훨씬 더 빠르게 오류의 원인을 추론하고 해결할 수 있었습니다. 이런 코드 리뷰를 가능하게 한 것은, 팀 내의 서버 개발자의 도움이 컸습니다. Git-flow 전략에 대해 개발 시작부터 고민하고 확실하게 전략을 수립할 수 있었고, 개발 외적으로 들이는 시간을 굉장히 줄일 수 있었습니다.

현재, 해당 프로젝트는 7월 11일 오픈베타를 준비중이며, 개발적으로는 2가지 큰 성과를 얻을 수 있었습니다. 첫번째로, Java로부터 Kotlin으로 전환을 한 첫번째 프로젝트라는 점과, 두 번째로, 제네릭과 디자인 패턴을 적극 활용하여 MVVM을 온전히 적용한 프로젝트라는 것입니다.

## 프로젝트 수행이력



### [러닝/사이클 기록 서비스 - 헤쳐모여] (2019-09-27 ~2020-02-08)

소속 : 프로그래피

주사용기술 : Android, Java, MVC

프로젝트 수행 역할 :

해당 프로젝트는 프로그래피 5기 Android 멘티 활동을 하면서 처음 진행한 프로젝트입니다.

---

프로젝트에 대해 간략히 설명하자면, Nike Run 처럼, 내 러닝과 사이클에 대한 운동 지표를 실시간으로 기록할 수 있고, 그 기록을 지도에 표시하고 저장하고 공유할 수 있으며, 여러가지 도전과제를 통해 운동 욕구를 고취시키는 목적으로 개발한 Android 어플리케이션입니다.

디자인 패턴과 언어에 대한 이해가 상대적으로 낮았지만, 협업에 중점을 두고, 기능 개발을 서로 분리함으로써 효율적인 병렬 개발이 가능하게 하였습니다. 우리가 원하는 디자인의 지도를 사용하기 위해, 다양한 지도 SDK를 탐색하였으며, 구글, 네이버, 카카오 지도를 사용한 끝에, 서비스의 글로벌 scalability와 심미적 디자인을 고려하여 Mapbox 사의 SDK를 선택하여 개발하였습니다.

앱은 스토어에 성공적으로 게시하고 배포하였지만, 프로그래피 모임의 공통 목표인 서비스 100명 유치의 목표는 달성하지 못한 아쉬움이 있습니다. 패착의 원인으로 초기 기획을 온전히 끝까지 가져가지 못한 점, 전체적인 서비스의 기능이 아닌, 개별적인 기능의 완벽한 구현에 매몰된 점으로 생각하고 있습니다. 이 프로젝트는 제게 어떠한 기준점이 되어, 서비스의 구현에 우선순위를 나눌 수 있는 역량을 좀더 끌어올리게 해주었습니다.

---

## 끝으로

Deer 여름 인턴 Mobile Front Developer로 지원하기에 앞서, Deer에서 요구하는 기술을 갖춘 인재가 될 수 있을까 많은 생각을 하였습니다.

첫째로, Deer에서 주력으로 하는 Mobile 기술 스택이 React와 React Native로, 그동안 Android Native앱을 주력으로 개발한 제게는 새로운 도전이었습니다. 다행히, 이전 20년 1월부터 4월까지 새로운 언어인 Dart와 새로운 프레임워크인 Flutter를 학습하면서, 또한 4월부터 새로운 언어인 Kotlin을 학습하면서 충분히 출시 퀄리티로 내보낼 수 있다는 자신감을 얻었고, 새로운 언어와 플랫폼의 도전에 대한 두려움이 많이 경감되었습니다.

대학에 있어서 마지막 여름방학인 지금, 그 어느때보다 개발의지는 넘치고 있으며, 짧은 시간안에 Deer에 원활히 기여하기 위해 빠르게 React Native를 습득할 계획을 세울 것입니다.

긴 글 읽어주셔서 감사합니다.