


# Resume

 facebook.com/wooisso  
 github.com/Ssioo



Profile	Name	조연우 / Cho Yeonwoo
	Birth	1997-05-15
	Address	서울시 동작구 상도로 320, 110동 204호
	Phone	010-8502-5230
	Email	wooisso@naver.com
Skills	Language	Java, Kotlin, Dart, PHP
	Certificates	TOPCIT Level 3 (525) (2019.10) 정보처리기능사. 한국산업인력공단 (2016.12) TOEFL 84 (2018.07)
Education	2016.03 - 2020.03-	성균관대학교 컴퓨터공학과. 3.36 / 4.5 성균관대학교 DataMiningLab 학부연구생
Activities	2019.11 - 2019.09 - 2020.01 - 2020.04 2019.01 - 2019.05 2019.01 - 2019.07 2018.01 - 2019.02	팀 Softsqaured 소속 Android Developer 모임 Prography 5 <sup>th</sup> & 6 <sup>th</sup> Android Mentor 동아리 MakeUs 3 <sup>rd</sup> Android Developer 대외활동 컴트루테크놀로지 대학생기자단1 <sup>st</sup> 대외활동 LG D:PLE 영채널소셜크리에이터 14 <sup>th</sup> 대외활동 SK 대학생자원봉사단 SUNNY 리더그룹 14 <sup>th</sup>
Projects	2020.03 - 2020.03 - 2020.01 - 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

[1]

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.

[2]

다음으로, 소프트 스쿼드에서 6주간의 안드로이드 과정을 통해, 한번 더 실력을 높였습니다. 학교에서 10주간 실습을 통해 배웠던 내용은 안드로이드 입문자를 위한 정말 기초적인 지식이었습니다. 해당 내용으로는 내 실력에 대해 확신할 수 없었고, 많은 탐색 끝에 소프트스쿼드라는 외주 연계 코딩 교육 단체를 통해 실력을 키워보자고 마음먹었습니다. 6주간의 과정 중 4주는 기본 개념 교육과 2주는 모의 외주로 이뤄진 커리큘럼이었는데, 4주동안 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. 아직 비기너의 클론 코딩에 불과했지만, 빠른 기간안에 20개 정도의 API를 열고 서버와 협업한 경험과, 현존하는 다양한 레이아웃을 앱에 녹여볼 수 있었다는 경험은 큰 도움이 되었습니다.

[3]

지난 2019년 하반기부터 갑자기 안드로이드 공부에 재미를 붙여 개발 동아리도 들고, 교육단체에서 수강도 하고, 외주 프로젝트도 진행하면서, 다시 다른 동아리를 들어 새로운 프레임워크에 대해 공부를 하기도 하였습니다. 혼자 공부하는 것보다, 이렇게 다양한 사람과 같이 프로젝트를 진행하는 것을 선택함으로써, 실력을 훨씬 단기간에 빠르게 쌓을 수 있었다고 생각합니다. 거의 9개월 안팎의 단기간에 다양한 사람들과 다양한 프로젝트를 진행한 덕에 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)

소속회사명 : 소프트스쿼드

주사용기술 : Android Developer Manager

프로젝트 수행 역할 :

해당 프로젝트는 외주 교육 단체 및 팀 소프트스쿼드의 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 5월까지 3개월동안 혼자 안드로이드 부분을 Java로 담당하여 개발하였습니다. 아직 스토어에 출시되지 않아 프로젝트의 내용을 이미지와 함께 상세히 공개할 수 없지만, 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 Momentrip] (2020-01-09 ~ 2020-04-20)

소속회사명 : 메이커스

주사용기술 : 모바일 클라이언트 Flutter 개발

#### 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.