



심효근

shimhg02@naver.com

www.hyogeun.com

010 2101 8591

“세상을 개발을 통하여 더 편하게
만들고 싶은 개발자 심효근입니다!”

협업 스킬셋



Adobe Photoshop
디자인



Adobe Illustrator
디자인



OvenApp
프로토타이핑



PowerMockup
프로토타이핑



Github
Git 저장소



Zeplin
협업 소프트웨어



Slack
협업 소프트웨어



Jandi
협업 소프트웨어



빗버킷
Git 저장소



Notion
협업 소프트웨어

개발 스킬셋



Android
안드로이드 개발



Node.js
서버 개발



DelPhi
윈도우 클라이언트 개발



TypeScript
서버 개발



React.js
웹 개발



Kotlin
안드로이드 개발



ReactiveX
RxKotlin, RxJava 안드로이드



Pascal
윈도우 클라이언트 개발



Flutter
앱 개발



Vue.js
웹 개발

경력, 학력

매쓰클라우드

2020.01 ~ 재직중 안드로이드 개발자

안드로이드 개발자로 입사하여 Kotlin을 사용하여
AI 수학사전과 매쓰클라우드 서비스를 개발하고 있습니다.

주식회사 UnderPin

2019.02 ~ 2019.09 안드로이드 개발자

안드로이드 개발자로 입사하여 RxKotlin을 사용하여
Fanzy라는 서비스의 Dapp개발을 하고있습니다.
그 외에도 Fanzy서버의 리펙토링 지원이나
블럭체인 서버에 지원을 하여 유지보수를 하였습니다.

Slab SoftWare

2018.04 ~ 2018.12 서버 개발자

클라이언트 개발자로써 Delphi/Pascal을 사용하여
Coala라는 코딩교육 프로그램의
윈도우 프로그래밍과 node.js를 통한 서버개발을 했고,
Kotlin을 사용하여 Owners라는
학원 원생 관리 애플리케이션 개발을 했습니다.

선린인터넷 고등학교

2018.01 ~ 재학중 18학번 소프트웨어과

선린인터넷고등학교 소프트웨어과에 미래인재전형으로
합격하여 재학중에 있습니다.

자기소개

세상을 개발을 통하여 더 편하게 만들고 싶은 개발자 심효근입니다!

선린인터넷고등학교에 들어와 1학년 때 처음 개발을 시작하였습니다.

그러면서 IT 업종에 자연스럽게 관심이 생겼고, 그에 대한 열정과 꿈을 같고닦아나가기 시작했습니다.

세상을 더 편하게 만들고 싶어 여러 컨퍼런스와 대회를 다녔고, 친구들과 각종 프로젝트를 진행하며
공모전에 출품하며 수상도 많이 하였습니다.

여러 프로젝트에서 팀장을 도맡아 기획과 개발을 하였으며, 여러 프로젝트를 성공적으로 이끌었습니다.

개발하던 도중 워즈니악이라는 룰모델이 생겼고, 그는 개발을 함으로써 세상을 더 편하게 이끌어 나가고 있었습니다.
그 후 기획자와 개발자 사이에서 방황하던 저는 길을 잘 찾을 수 있었습니다.

기획자에서 개발자로 직종을 변경한 후 기획자와의 타협점, 디자이너와의 타협점을 잘 파악하여
프로젝트를 진행할 수 있었습니다. 직종을 변경한 후 많은 프로젝트에 참여할 기회가 생겼습니다.

팀원들과 매일 밤을 새워가며 회의를 하고, 개발하고 공모전 등에 출품하였습니다.

그리고 항상 프로젝트가 끝난 후 여러 전문가분들을 찾아다니며 조언을 받고 피드백을 하였습니다.

어느 부분이 미흡했고, 로직을 어떻게 짜면 더 좋은지 등

이러한 부분을 바탕으로 더 성장하여 보완하겠다는 마음가짐을 가지며 자기관리를 철저하게 하며 나아가게 되었습니다.

1년 6개월이라는 길다고 하면 길 수도 있고, 짧다고 하면 짧을 수도 있는 기간 동안
그 누구보다 열심히 달려왔다고 자신할 수 있습니다.

저에게 관심을 주신다면 이 열정, 새로운 경험을 받아들이는 것을 두려워하지 않는

자세, 끊임없는 소통, 끊임없는 관리와 공부를 통하여

더욱 편하게, 더욱 혁신적이게, 더욱 성장해 회사의 자산이 되는 개발자가 되겠습니다.

대외활동

멘토링

학성고등학교 개발동아리 HDG 기술멘토

학성고등학교, 2019 (1년), 안드로이드 및 서버 멘토

학성고등학교 개발동아리 HDG에서 기술멘토가 되어서 학생들을 가르쳐달라는 제안을 받고,
기쁘게 받아들여 총 13명의 학생들을 멘토링해주었습니다.

이를 통하여 저는 타인과 교류를 하고 소통하는것에 대한 소중함을 느꼈고,

어떻게 하면 13명 모두와 함께 나아갈지를 고민하게 해주었습니다.

또한 멘토링 마지막 날 해커톤을 진행하여 모두가 성장한 모습을 보고 매우 뿌듯하였습니다.

동아리

모바일 콘텐츠 개발동아리 EDCAN

선린인터넷고등학교 모바일 콘텐츠 개발반 (EDCAN) 2018.03 ~ 현재진행중

모바일콘텐츠 개발동아리 EDCAN에서 안드로이드 교육 및 기획 교육을 맡았으며,
멘토로써 동아리를 이끌었습니다. 프로그래밍을 함께 공부하고, 서로 가르치며 강의의 계획과
동아리 운영에 대해 회의하였으며, 안드로이드 애플리케이션에 대해 연구하였습니다

동아리

실전 메이커 동아리 Play, Party, Project & Maker (3PM)

선린인터넷고등학교, 2018년 (1년), 안드로이드 개발자

실전 메이커 동아리 3PM에서 안드로이드 개발자를 맡았으며,
그 외에도 하드웨어, IOT에 관하여 배워 1학년 유일 메이커페어에 작품을 출품하고,
Seoul Maker에서 1등상을 수상하였습니다.

교육 이수 내역

국민대학교 OSS 개발캠프

국민대학교, 2019.01, 블럭체인

국민대학교에서 합숙하여 블럭체인교육을 이수하였습니다.

SK STA+C 앱 개발 합숙훈련

SK, 2019.08, 안드로이드

SK의 연수원에서 합숙하며 안드로이드 개발과 디자인에 대한 교육을 이수하였습니다.

외부 강연 참여 내역

초보자도 쉽게하는 안드로이드 앱개발 강연

마루180, 2018.07, 안드로이드

마루180에서 대학진학을 꿈꾸는 청소년들과 취업을 꿈꾸는 취업 준비생들을 위해
안드로이드 개발에 대한 강연을 함

수상 실적

JunctionXSeoul Snow Track 3rd Prize

Junction, 2019, Doki Doki Zepeto Dramatic으로 수상

해커톤 과제가 Zepeto Renderer API를 사용하여
프로그램을 만들라 었습니다.

Zepeto Renderer Api로 가장 사람들의
흥미를 끌 수 있는 앱이 무엇일까...

하고 고민하던 도중 미소녀 연애 시뮬레이션이
떠올라 기획하고 개발하게 된 서비스입니다.

단국대학교 스타트업 해커톤 - 장려상

단국대학교, 2018, ShareCafe로 수상

ShareCafe는 소상공인들을 위한 공유경제 카페 서비스입니다. 프렌차이즈들에게 먹혀가고 있는 소상공인의 카페의 상권 부흥을 위해 태그별 분석, 포인트제도 등의 아이템을 생각하여 기획하고 개발한 서비스입니다. 잠시동안 출시했었고, 단국대학교의 지원을 받아 두곳의 카페와 제휴를 맺어 진행하다, 금전의 한계를 느껴 팀원들과 합의 후 서비스 종료한 프로젝트입니다.

수상 실적

서울시 미세먼지 해커톤 수상

서울시, 2019, NaMO로 수상

나모를 통해 손쉽게 공기청정 반려식물을 키워
나모가 흡수하는 미세먼지양 데이터를 기반하여
나만의 작은 도시 숲을 조성하고 이더리움 기반으로
돌아가는 나모 월드를 만드는 프로젝트입니다.
안드로이드와 Unity기반 게임이 연동되어 진행되는
방식으로 AR을 지원합니다.

하이톤 3회, 4회 연속 최우수상

2018, 2019 Spirit In Motion, SM으로 수상

Spirit In Motion은
장애인 스포츠 정보 플랫폼입니다.
장애인 시설을 위치정보로 제공해주거나
장애인 스포츠 용품 판매점과 연결해주거나
폐쇄형 SNS 등을 사용할 수 있습니다.
SM은 S: 사람을 M: 만나다 의 약자로
사람을 만날 때 지켜야 할 약속, 그중에서도
가장 기본적인 시간약속을 지키게 해주는
애플리케이션입니다.
시간약속을 지키지 않으면 린치를 당해
핸드폰이 잠기게 되고, 잠금을 해제하기
위해서는 약속 장소에 가서
약속한 친구가 풀어줘야 합니다.

인하대학교 드론해커톤

인하대학교, 2018, Dorensic으로 수상

Dorensic은 Drone+Poresic의 합성어로 Ai기반
드론을 통하여 순찰을 돌며, 위험 인물들이나
전자발찌 착용자들의 돌발행동을 방지해주는
서비스입니다.

경찰이 출동할 때까지 일종의 방어 형식으로

탄두를 날릴 수 있습니다,

프리즘 창업 경진대회 장려상

Prism, 2018, AllOne으로 수상

AllOne은 모두의 물건이 하나로 모인다란 뜻으로
자신이 한동안 쓰지 않는 데 팔기는 애매한 물품을
대여서비스에 올려 수익을 얻고, 대여한 사람도 구매보다
훨씬 저렴한 가격에 구매하기에는 애매한 물품을
일정기간동안 대여할 수 있는 공유경제 서비스입니다.

글로벌 디자인 씽킹 해커톤 대상

대전교육청 2018, Able로 환경부 장관상 수상

Able은 장애인 위치정보 플랫폼으로,
장애인들의 기동력을 높여줄
'장애인 편의 시설을 연결하는 앱'입니다.
앱과 센서를 부착한 장애인용 지팡이를
프로토타입으로 구현하였습니다.

기사참조:

http://www.edudonga.com/?p=article&ps=view&at_no=20180720123200415160&titleGbn=&page=2

IOT해커톤 우수리더상

2018, 스몸비를 위한 신호등 비콘 시스템으로 수상

요즈음 스몸비 종족이 늘어나고 있습니다.
스몸비는 스마트폰 + 좀비의 약자로
좀비처럼 스마트폰만 보고 걷는 사람들을 지칭합니다.
스몸비 종족은 특히 횡단보도에서 위험합니다.
이러한 점을 해결해주기 위해 기획한게
스마트 신호등입니다.
이 신호등은 비콘 기반으로 스마트폰이
비콘 범위 내에 들어오면 무슨색인지
Notification으로 알려줍니다.

Seoul Maker 최우수상

서울 디지털 재단, 2018, Safe+Goggle로 수상

Safe+Goggle은 잠수부들을 위해 만들어진 고글입니다.
이 고글은 라즈캠과 여러 센서들을 부착하여
산소 농도, 압력 등을 체크하여 LCD모니터에 띄워주고
라즈캠을 통해 해양 생물들의 종류를 TF Lite기반으로
판단할 수 있습니다.

SK Smarteen App Challenge STA+C 최우수상

SK 2019, StreetLife로 수상

StreetLife는 실력있는 중소규모의 인디 아티스트들이
묻히는 걸 방지하고, 음원차트의 순위가 대형 기획사 소속
가수들로 가득 차 있는 걸 방지하기 위해 기획하고 개발하고
있는 서비스입니다. 주요 기능으로는 버스킹 장소 등록,
아티스트 랭킹, 라이브 스트리밍 등이 있습니다.
지원 플랫폼은 안드로이드입니다.

포트폴리오 목차

Fanzy

블럭체인 기반 영상 리워드 애플리케이션

Shake It!

핸드폰을 흔들어 바로가기한 앱을 나타나게하는 서비스

TubePle

유튜브기반 유저 텍스트 편집 플랫폼

HouseQuake

Ai기반 외벽 손상 판단 및 후원연계 시스템

Street Life

버스킹 공연 스트리밍/정보 플랫폼

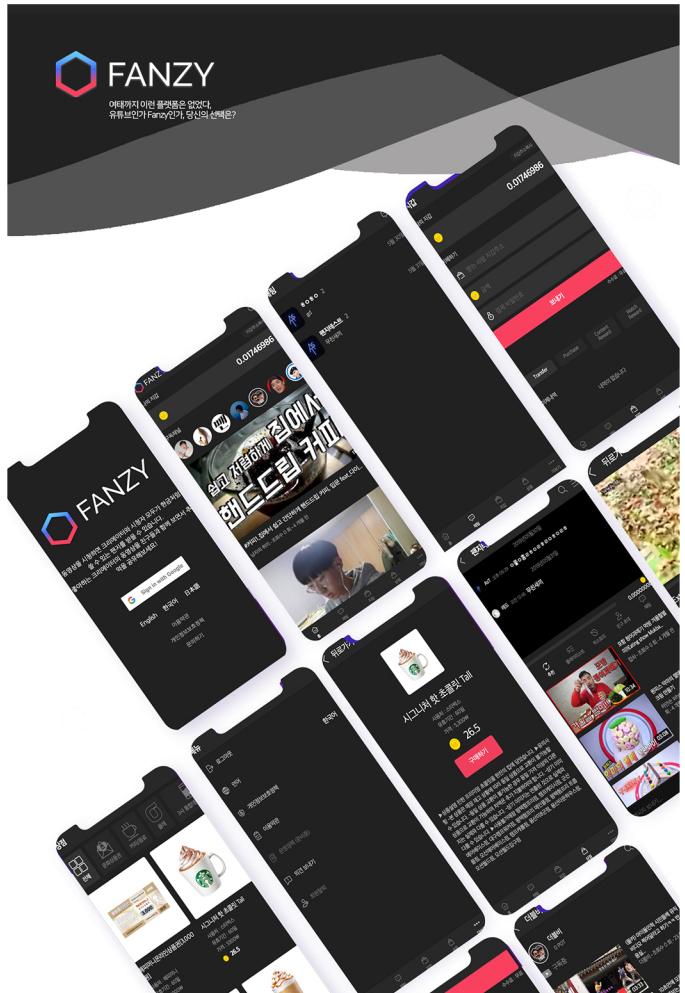
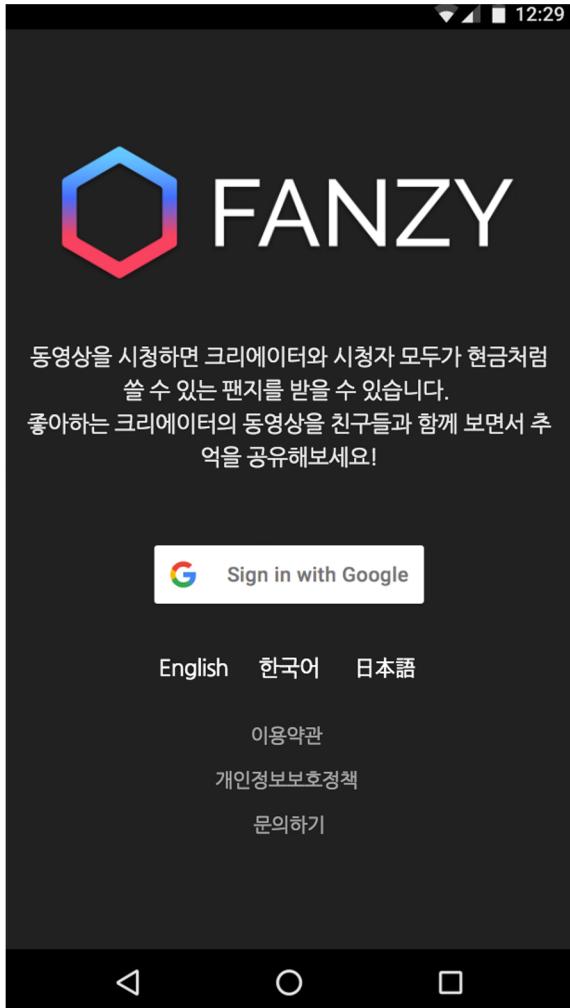
퍼니퍼니

Ar로 하는 가구배치, 구매 플랫폼

매쓰클라우드

AI 기반 수학교육 플랫폼

FANZY



주요기능

유튜브 기반 앱으로 영상을 시청하면 Fanzy코인을 얻는다.
그 코인으로 커피나 상품권 등의
커머스를 할 수 있다.

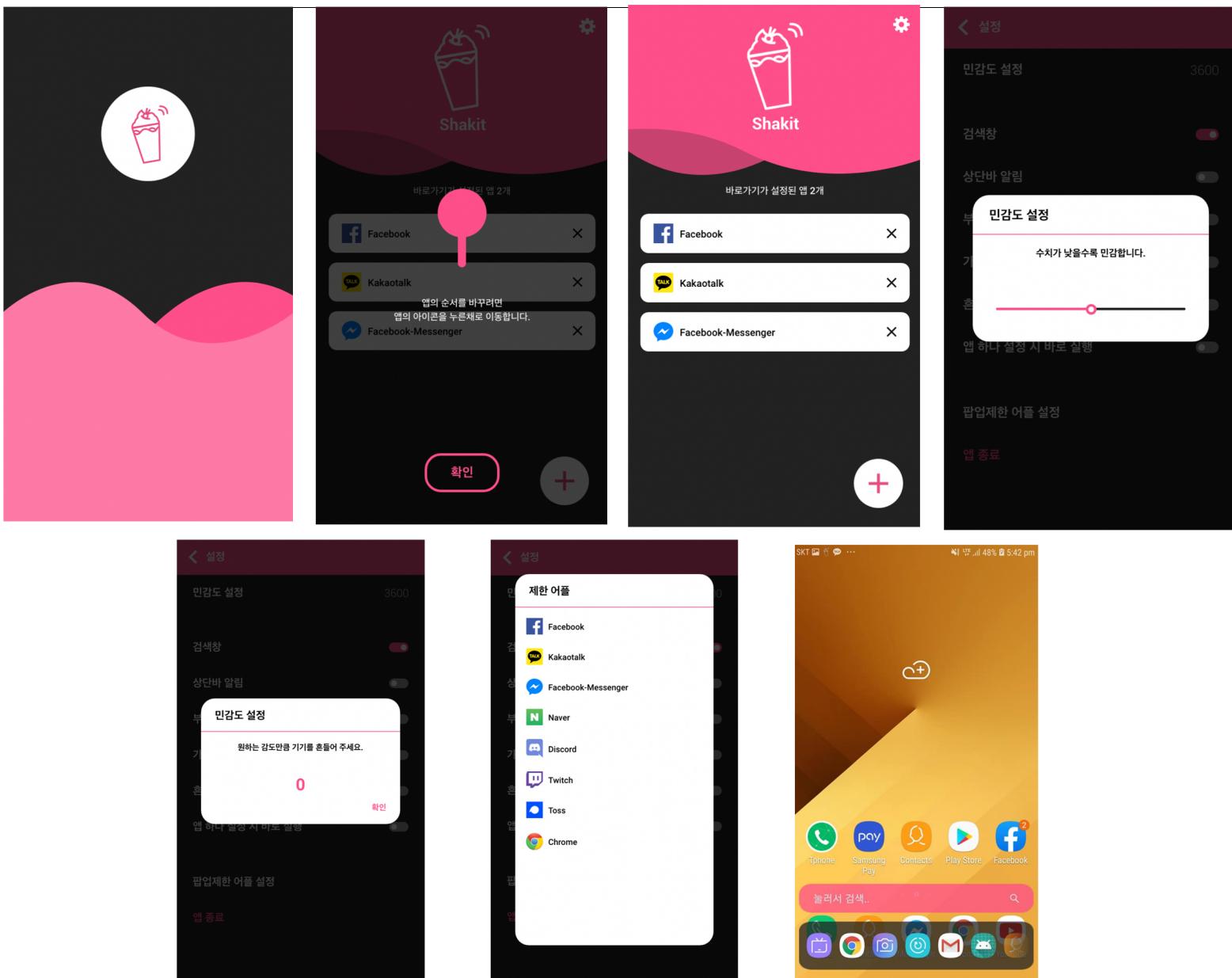
플랫폼 및 사용 기술

Android - RxKotlin
IOS - RxSwift
Server - Node.js

시연

플레이스토어 : <https://play.google.com/store/apps/details?id=eco.talentchain.fanzy>
앱스토어 : <https://appadvice.com/app/fanzy/1452985604>
웹: <https://fanzy.io/>

Shake It!



주요기능

Shake It 어플리케이션에 바로가기 등록을 한 어플리케이션들을 핸드폰 화면 어느곳에서든 흔들면 나타나게 할 수 있다. 게임 등을 할 때에는 흔들어도 안 나타나게 할 수 도 있다.

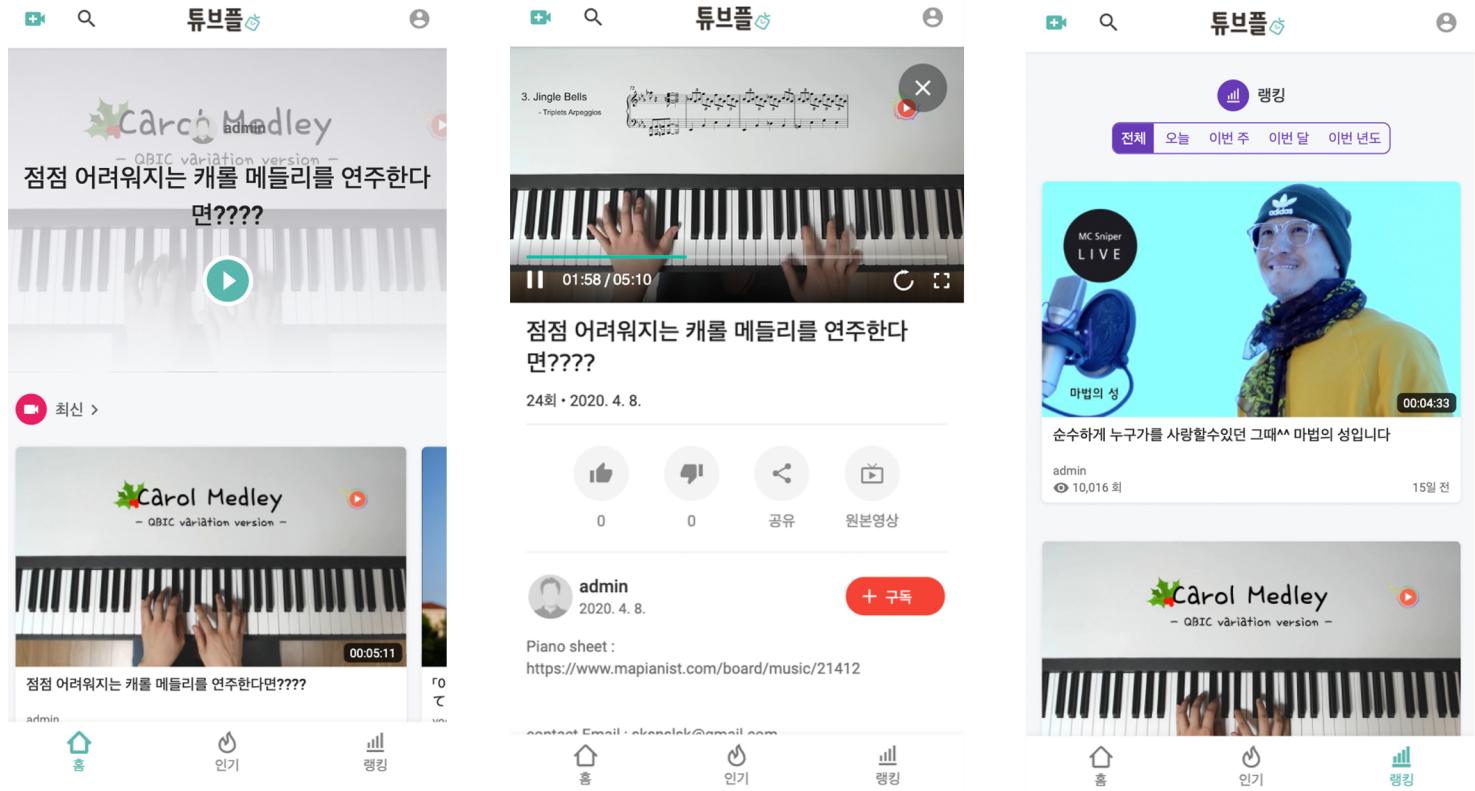
시연

다운로드 링크: <https://play.google.com/store/apps/details?id=kr.edcan.shakit>

플랫폼 및 사용 기술

Android - RxKotlin

TubePle



주요기능

유튜브 api를 사용하여 영상을
실행한 뒤 구름시스템을 이용해
사용자들이 직접 편집한 텍스트를
비디오로 볼 수 있습니다.

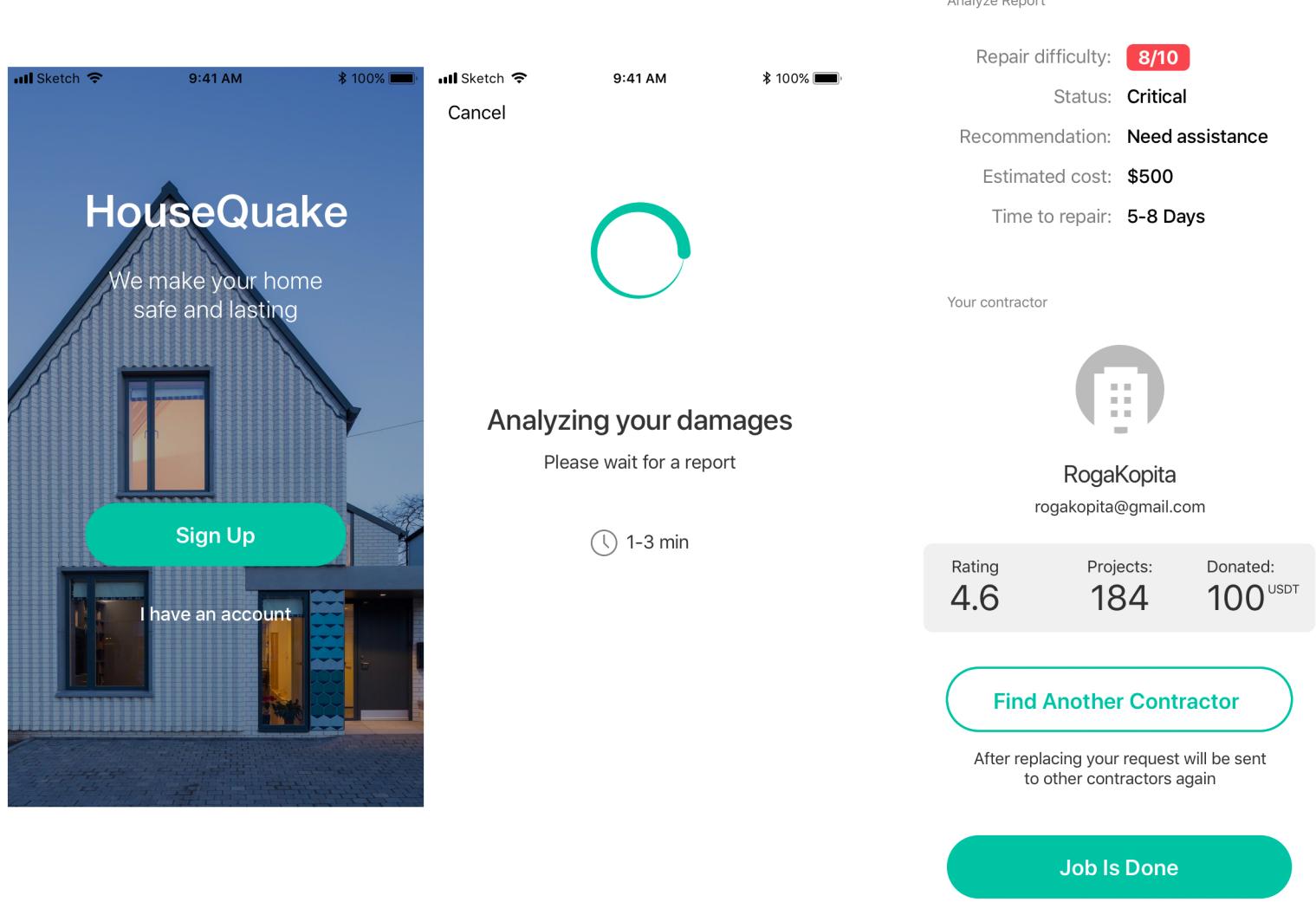
시연

Web - www.tubeple.com

플랫폼 및 사용 기술

Android - Kotlin, Java
Web - PHP
Server - Node.js

HouseQuake



주요기능

건물의 외벽의 사진을 찍으면
AI를 통하여 손상도를 측정,
그를 이용 하여 블럭체인으로
후원을 받아 벽의 수리를 도와줍니다.

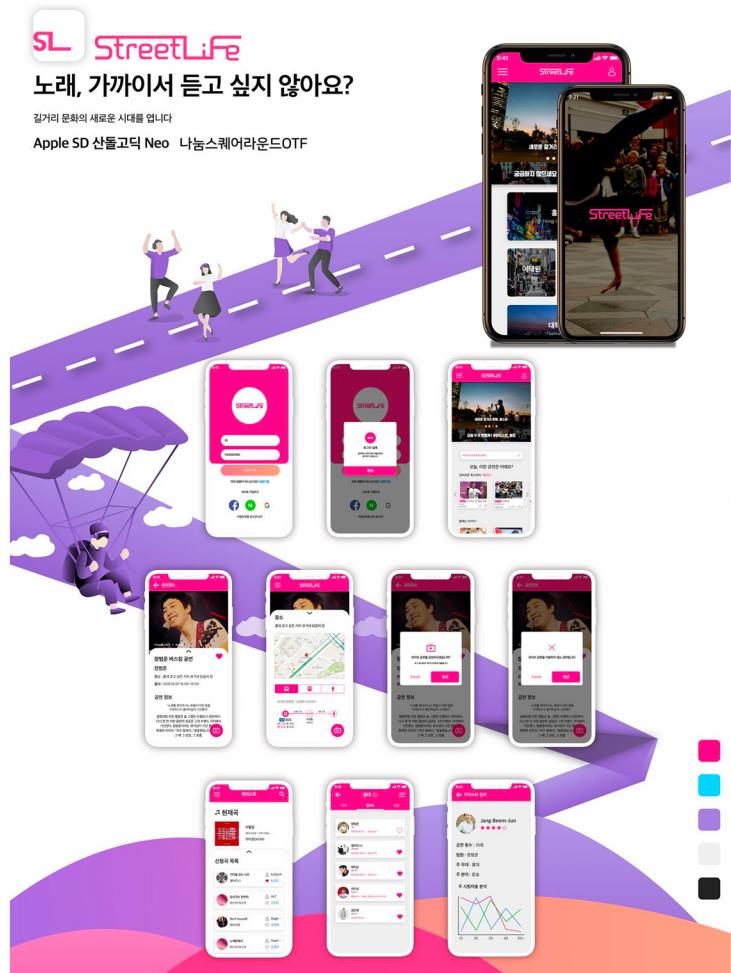
플랫폼 및 사용 기술

Android - RxKotlin
Server - Node.Ts

시연

링크 : <https://www.hackathon.io/earthquake-ibm>
Git: <https://github.com/HyoGeunGit/HouseQuake>

Street Life

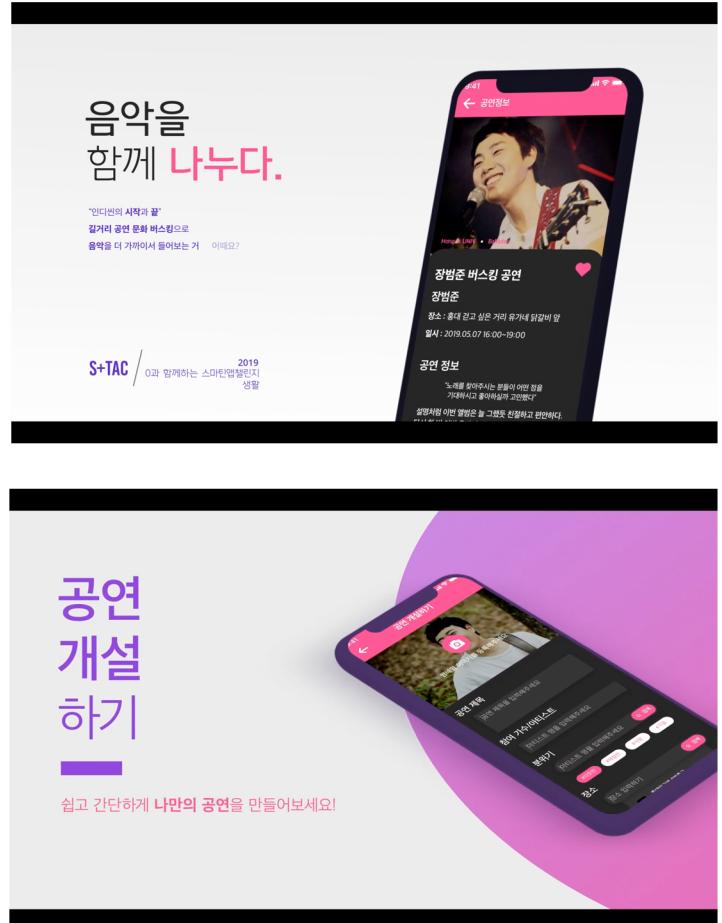


주요기능

Street Life는 버스킹을 더 쉽게 홍보하고 접할 수 있도록 하며, 관람자와 공연자가 어우러져 더 쾌적하고 좋은 거리 문화를 조성할 수 있도록 하는 서비스입니다. Street Life는 관람자가 버스킹 공연을 더 쉽게 접할 수 있도록, 아티스트가 자신을 널리 알릴 수 있는 장이 되도록, 좋은 인디 아티스트들을 찾는 기획사 관계자들이 업무에 활용할 수 있도록 개발된 플랫폼입니다.

시연

BLOG: <https://hyogeun-android.tistory.com/entry/STAC-2019-%EC%B0%B8%EC%97%AC%EA%B8%B0-%EB%B0%8F-%EC%88%98%EC%83%81%EA%B8%B0>



플랫폼 및 사용 기술

Android - Kotlin
Server - Node.js, Spring FrameWork

퍼니퍼니



주요기능

가구업체의 정보를
크롤링 해와 그 가구에 대한 3d
모델링을 저희 측에서 직접 제공하여
AR로 직접 가상에 배치해볼 수 있게
하는 안드로이드 플랫폼입니다.

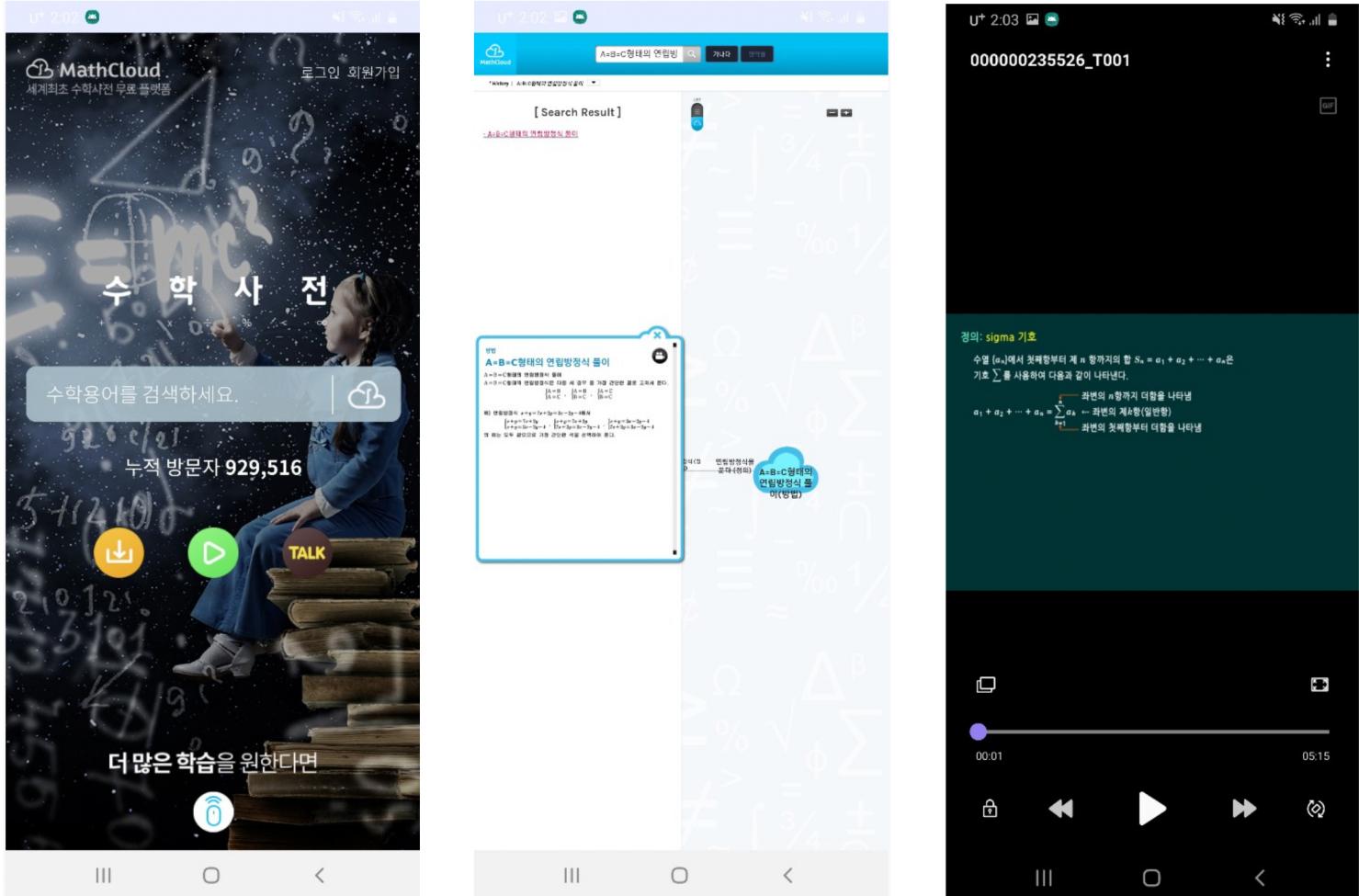
플랫폼 및 사용 기술

Android - Kotlin
Server - Node.ts

시연

GIT: <https://github.com/HyoGeunGit/AR-Interior-demo>

매쓰클라우드



주요기능

AI기반 수학교육 시스템입니다.
학생들에게 단계별 수학교육을
시켜주고 수학 사전 시스템을 지원
합니다.

플랫폼 및 사용 기술

Android - Kotlin
Web - JSP
Server - Java

시연