

김상현

엔지니어링 관점으로 좋은 제품을 만드는 김상현

disclaimer

- 가장 논의할 가치가 큰 협업, 비즈니스 기여 위주로 설명
- 기술적인 측면은 실무 면접에서 확인
- VMS에서 좋은 동료가 될 수 있는 부분을 보여주기
- 더 인성적이고 덜 기술적

자기소개

엔지니어링 관점으로 좋은 제품을 만드는 엔지니어

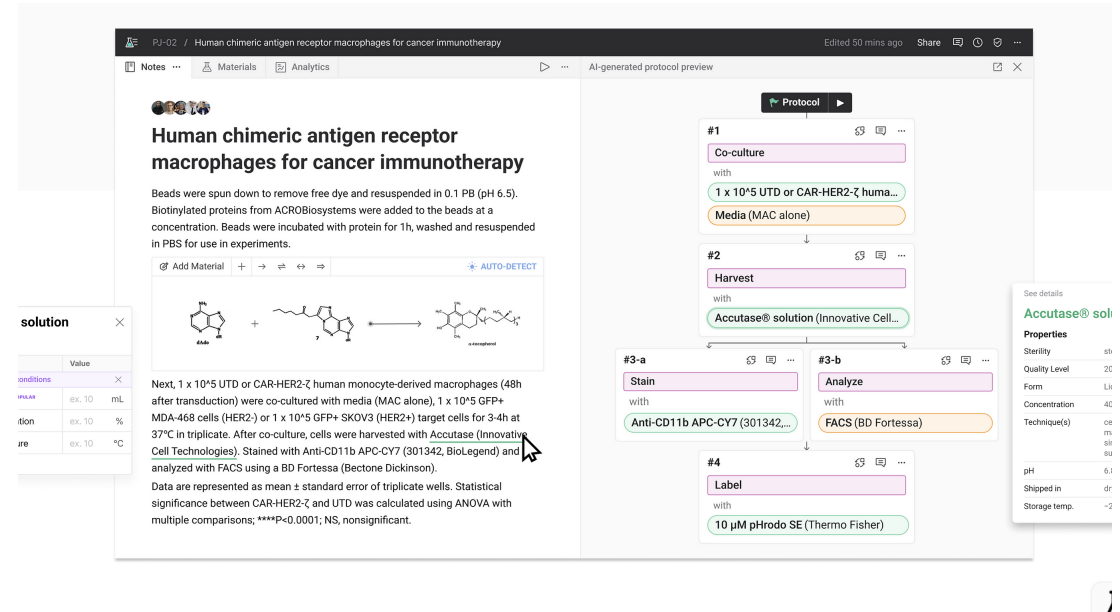
일상의 작은 문제를 엔지니어링으로 풀어보자

UX/UI 디자이너에서 프론트엔드 엔지니어로 도전

- UX/UI 디자이너로 매체를 잘 이해하기 위해 기술적인 부분도 탐구
- 개인적인 호기심에서 프로그래밍(자바스크립트)으로 작은 실험과 학습을 해봄
- 6개월 이상 지속할 수 있으면 성향이 잘 맞음

엔트

- 1년 동안 UX/UI 디자이너로 근무
- B2B 전자 연구노트를 웹에서 작성할 수 있게 하는 제품
- 디자인 시스템으로 기여



역량

- 핵심 역량
 - UX 지식
 - 정보력(테크 트렌드)
 - 꾸준함
- 부가 역량
 - Figma 툴 활용

본지23

입력창 (input, aka. Text fields, input)

Data Entry

<https://www.figma.com/file/AC6al>
<https://material.io/components/text-fields>
<https://www.carbondesignsystem.com>
<https://designsystem.line.me/LDS>

태그(Tag)

<https://www.figma.com/file/AC6al>
<https://www.carbondesignsystem.com>
<https://designsystem.line.me/LDS>

데이터리더(Divider)

- 아래 있는 줄이 데이터리더다.
- 데이터리더는 데이터가 국한적으로 나타나고 있다. 데이터가 계속적으로 나타나지 않는다.

리스트(List)

- 리스트에 데이터를 넣는 방법은 여러 가지다.

다중다운 Dropdown

Action Selection controls

콤보 박스(combo box)

Selection controls

엑조딴(Accordion)

- 리스트와 엑조딴은 차이는 하나 있다. 엑조딴은 데이터를 추가할 수 있다.
- 엑조딴은 JavaScript를 통해 구현된다.

버튼(Button)

Action

<https://www.figma.com/file/AC6al>
<https://www.carbondesignsystem.com>

FAB: 플로팅 액션 버튼

Action

<https://material.io/components/buttons>

백버튼(Back Button)

Navigation

오버레이(Overlay)

Selection controls

배지(Badge)

Feedback

<https://designsystem.line.me/LDS>

칩(Chip)

Selection controls

<https://www.figma.com/file/AC6al>
<https://material.io/components/chips>
<https://designsystem.line.me/LDS>

라디오 버튼

Selection controls

<https://www.figma.com/file/AC6al>
<https://material.io/components/radio-buttons>
<https://www.carbondesignsystem.com>
<https://designsystem.line.me/LDS>

체크박스

Selection controls

<https://www.figma.com/file/AC6al>
<https://material.io/components/checkboxes>
<https://www.carbondesignsystem.com>
<https://designsystem.line.me/LDS>

토글(Toggle, aka. 스위치 switch)

Selection controls

<https://www.figma.com/file/AC6al>
<https://material.io/components/toggles>
<https://www.carbondesignsystem.com>
<https://designsystem.line.me/LDS>

슬라이더

Selection controls Data Entry

<https://material.io/components/sliders>
<https://www.carbondesignsystem.com>

탭(Tabs)

Navigation Selection controls

카드(Card) & 카탈로그, 카드 리스트(Card List)

<https://material.io/components/cards>

페이지네이션(Pagination)

Navigation

피드백

다양한

인텍스트 메뉴

Gallery view

Filter Sort

New

데이터 시각화 유형

개념

막대 차트(Bar, Column chart)

비교

그룹 막대 차트(Paired Bar, Multi-set Bar, Clustered (column) Bar)

비교

누적 막대 차트(Stacked Bar chart)

비교

양방향 막대 차트(Back-to-back bar chart, Paired Bar chart, Diverging Bar chart)

비교

피라미드 차트(Pyramid chart, Population Pyramid, Age & Sex Pyramid)

비교

양방향 누적 막대 차트(Diverging Stacked Bar chart)

비교

범위 차트(Range chart)

비교

점 차트(Cleveland Dot Plot, Dot Plot)

비교

연결된 점 차트(Connected Dot Plot, Barbell chart, dumb-bell chart)

비교

콤보 차트(Combo chart)

비교

픽토그램 차트(Pictogram, Isotype, Pictorial bar, Stacked shape chart, Tally chart)

비교

버블 차트(Bubble chart)

워드 클라우드(Word Cloud, Tan cloud)

XY 히트맵(XY Heat map, Heat map)

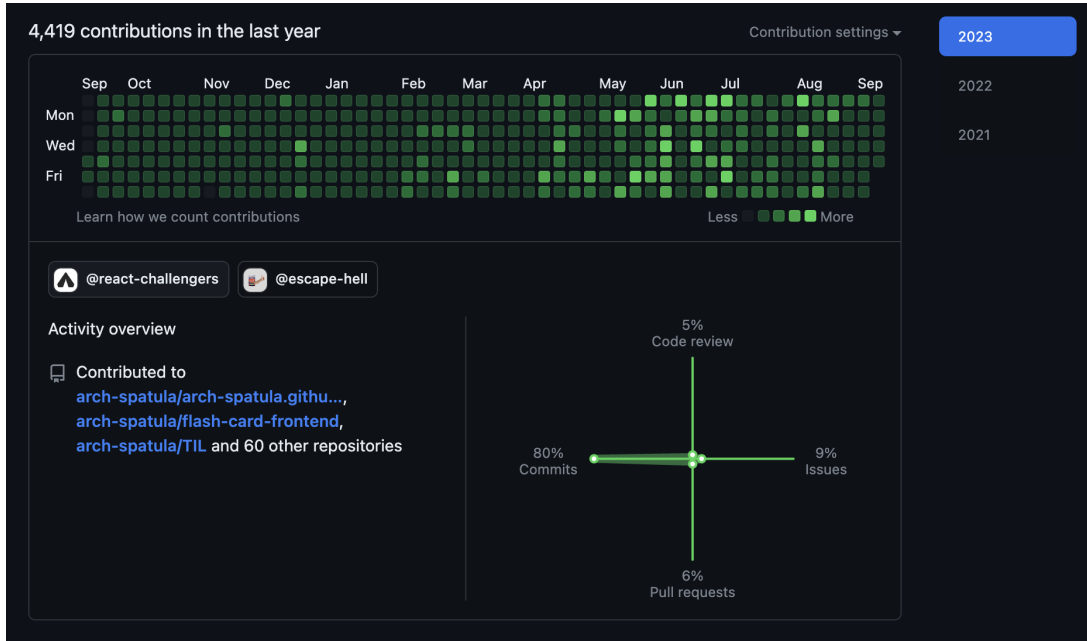
레이더 차트(Radar Chart, star chart, spider)

폴라 차트(Polar Chart, Concomb chart, snail)

선 차트(Line Chart)

7

- 동료가 말해준 장단점(피드백)
- 장점: 영어권 자료를 자주봐서 최신 기술을 알고 있음
- 단점: 단순하게 생각해도 괜찮은 것을 복잡하게 생각하는 경향이 있음



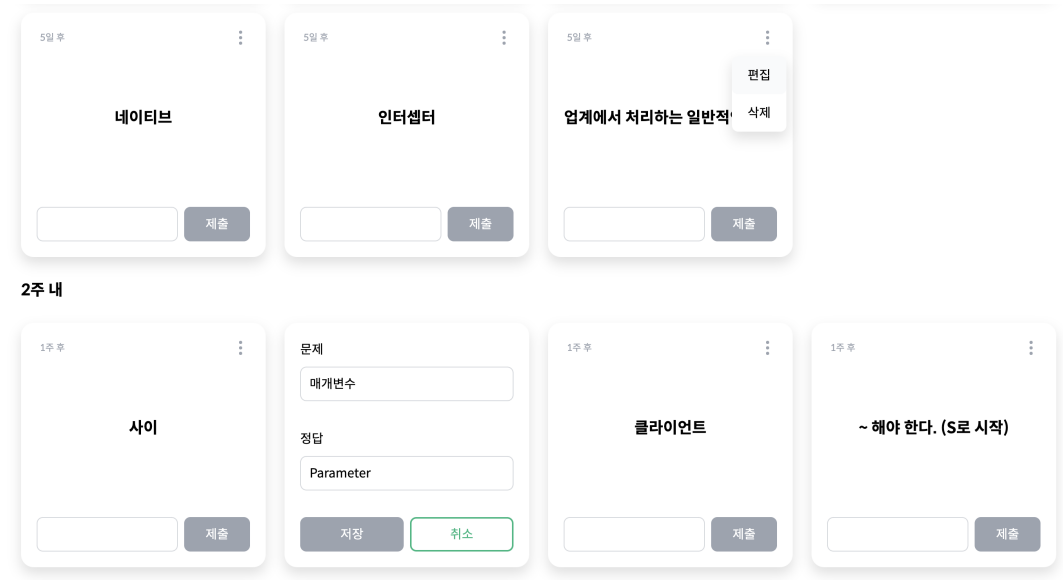
- 커밋 자체는 매일합니다.
- 1일 1커밋 무사고 285일
- 프로그래밍하기 어려운 날은 정말 작게 지식을 정리합니다.

프로젝트 수행 경력

- 플래시 카드
- Codefolio

플래시 카드

- BaaS를 사용하지 않고 풀스택으로 개발
- 개인적으로 영단어 학습을 위해 만든 제품
- 프로젝트의 모든 부분을 혼자서 진행



프로젝트 배경

- 영단어 어휘력이 약함
 - 영타가 느림
 - 영단어 검색을 자주함
- 플래시카드로 암기가 효율이 제일 좋음
- 이미 만들어진 서비스를 사용하면 광고가 너무 많음
- 무료는 성능 문제도 너무 많음
- 대부분 서비스는 실제로 원하는 단어 입력을 못함

프로젝트 진행 중 어려웠던 점

- 백엔드는 최대한 작고 간단하게 구축
- 프론트엔드는 대부분 익숙한 기술 활용
- 현재의 자신과 미래의 자신의 협업

역량 발휘

- 성능 말고 유저가 이용하면서 생길 수 있는 문제
- Request Waterfall 방지
- ErrorBoundary로 요청 실패 예외처리

Home

Sign UpSign In

Sign In

username@email.com

이메일이 없습니다.

로그인

회원가입

Home

Sign UpSign In

Sign In

username@email.com

로그인

회원가입

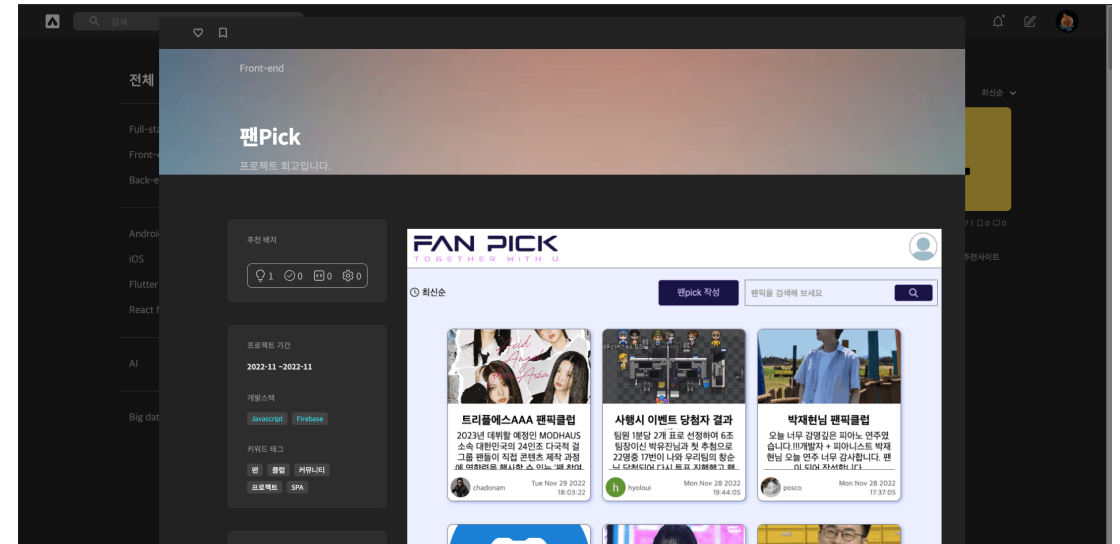


프로젝트 성과

- 매일 영단어 암기를 광고와 성능 저하 없이 이용 가능
- 완전한 재량을 갖춘 프로젝트로 강조하고 싶은 경험 추가 가능
 - 최근에는 테스트 코드를 작성 중
- 백엔드 지식이 쌓임

Codefolio

부트캠프 수강생들이 작업한 프로젝트를 체계적으로 정리하여 채용과 연계할 수 있는 포트폴리오 공유 서비스



배경

- 교육과정에서 토이프로젝트를 만들고 끝내는 부분이 아쉬움
- 개발자 포트폴리오를 정리하는 대표적인 플랫폼이 없음
- 교육과정 마지막에 만드는 포트폴리오 프로젝트
 - 디자이너 1명, 프론트엔드 5명
 - 기여도 20% (커밋, PR)
 - 대부분 유저 프로필 페이지 담당

어려웠던 점 1

- 급했을 때 구두만 작업 분배
- 작업 중간에 모두 확인을 받았는 줄 알았는데 아니었음
- 일단은 저의 양보(git conflict 만든 분이 git 활용을 잘 못함)

어려웠던 점 2

- 디자이너의 마감
- 교육과정 포트폴리오는 디자이너를 배정받음
- 2주차에 대부분 작업을 받아야 하지만 4주차 중간에 받음
 - 프로젝트 기간은 총 5주

프로젝트 성과

학습

- 좋은 코드의 기준을 갖고 있어야 함
- 코드 작성량이 많은 코드베이스에는 장기적으로 테스트 코드가 필요할 수 밖에 없음
- 리팩토링, 테스트, 디자인패턴, 함수형 프로그래밍

지원동기

- 보유한 제품을 탐색하기 어려움
- 생산 최적화를 위한 소프트웨어로 정보 관여도가 높음
- i. 고객 래퍼런스
- ii. 공개용 데모

입사 후 포부

- Smart APS의 공개용 웹 데모를 개발
- Smart APS를 조사하는 과정이 어려움
- 고객의 영업 문의 지표를 높이기 위해

감사합니다.

FAQ

- 자주 받은 질문

- Q: UX/UI 디자이너에서 프론트엔드 엔지니어로 전향한 계기
- 심미적으로 문제를 풀어보는 것보다 엔지니어링으로 문제를 풀었을 때 더 재미있었음
- 매체를 이해하기 위해 웹을 이해하다가 작은 스크립트를 작성함
- 6개월 이상 심취할 수 있으면 성향에 잘 맞다고 판단

- IT, 스타트업에 관심을 갖게 된 계기?
- 대학생 시절 동아리에서 같이 활동한 선배님이 창업함
- 저는 기술적인 IT, 스타트업에 관심이 많아짐
 - 유튜브 채널 EO를 자주 챙겨봤음
- 선배님은 소셜 창업을 함
- 저는 동아리에서 디자인 관련 작업을 많이해서 UX/UI 디자이너로 커리어 시작을 결정

- 커리어 목표?
- 좋은 동료들 사이 인정 받으면서 프로그래밍을 즐겁게 하는 것
- VMS에서 동료와 함께 생산관리를 위한 어드민, 솔루션 장인되기

감사합니다.