



- 개발이라는 분야를 배우기 전까지는 다양한 재미있는 것을 찾아다녔지만, 지금은 개발을 가장 재미있게 하고 있습니다.
- 직관적인 UX/UI, Clean Code 및 재할용성이 뛰어난 구조에 관심이 많습니다.
- 운동(헬스)을 좋아하고 맛있는 음식을 좋아해 맛집을 찾아다니는 것을 즐깁니다.

핵심 역량

- React를 이용해 실제 서비스 진행 및 유저 피드백을 반영 개선 및 유지 보수
- 리팩토링을 통한 웹 성능 최적화(50% 개선)
- PWA를 이용한 웹의 어플리케이션화 진행
- 영문으로 된 문서 바탕으로 스스로 디버깅 및 개선 가능

프로젝트 경험

오늘의 술(맥주 추천 서비스) <https://ohsool.com> '21.07.23 ~ 21.09.03, 6주 Git Repository: bit.ly/3zLvzmV

데일리 맥주 추천 및 커뮤니티 서비스로서 프론트엔드 2명, 백엔드 3명, 디자이너 2명이 참여하여 기획부터 MVP개발, 서비스 배포 실제 유저에게 서비스까지 진행한 프로젝트

기술: 프론트 기술: React, redux, Javascript 프론트 배포: AWS S3, CloudFront II 백엔드 => Nodejs, Express, AWS EC2

- 384명의 유저가 사용했고, 172명 유저 회원가입 진행, 84명이 재방문, 50명의 유저 피드백을 받았고 그중 같은 피드백이 5개 이상일 경우 반영 (리뷰 피드 페이지 추가 및 맥주 도감 페이지 상태창 활성화 및 맥주 별 상세 리뷰 페이지 삭제)
- UX 향상(실제 유저 피드백 의견 바탕): 무한 스크롤을 스로틀과 리액트 훅을 사용해서 각 페이지(전체 맥주 리스트, 카테고리 별 맥주 리스트, 리뷰 피드 페이지)에 적용함
- 맥주 맛 평점을 그래프를 이용해 시각화: chart.js를 이용해 레이더차트 구현(실제 고객피드백에도 보기 좋다는의견이 많음)
- PWA 구현: 1. 대부분 유저가 모바일 환경에서 사용할 것이라 예상해서 모바일 홈 화면에 추가해서 사용 가능
2. 서비스 워커 및 workbox를 이용해 js, css, ott(폰트 파일) 파일들 캐싱해서 네트워크 불안정 시에도 동작 가능
- 웹 성능 50% 이상 개선: 코드분할을 적용해 chunk.js파일들을 쪼개어 lazy-loading을 이용해 진행. 점수는 Lighthouse Performance(mobile) Metrics 기준으로 측정 *Metrics(FCP(First Contentful paint) 9.8초 => 4.9초, SI(Speed Index) 9.8초 => 4.9초, LCP(Largest Contentful Paint) 15.9초 => 7.9초)

슬랙 클론코딩. '21.07.16 ~ 21.07.22, 1주 Git Repository: bit.ly/2VIDSqF

프론트엔드 2명, 백엔드 2명에서 진행했으며 슬랙의 위크스페이스를 참고하여 구현한 프로젝트

기술: 프론트 => React, Redux, Javascript, socket.io, 배포: AWS S3 II 백엔드 => Express, Nodejs, mysql

- Socket.io를 이용해 1대1 실시간 채팅 및 실시간 채널 생성 구현

스마트그리드 프로젝트 '2017.12 ~ 2018.12, 1년 Git Web파트: bit.ly/3yOUapM, Git IoT파트: bit.ly/3jKC6Zr

학교 연구실에서 진행했으며 LoRa라는 통신기술을 이용해 IoT기기에 일사량, 온도센서를 달고 실시간으로 정보를 받아 볼 수 있도록 구현 하는 파트를 담당했으며 주 목적은 LoRa라는 통신방식의 효율성에 관한 연구

기술: Lora, LPWAN, c++, Node.js, Express

- 당시에 펌웨어 및 저전력 광역 통신망에 대해 관심이 있어서 IoT기기에서 게이트웨이로 데이터를 전달하고 받아서 디코딩하는 파트를 담당했고 c++ 문법부터 통신방식에 관한 공부 및 다양한 파트를 학습하여 성공적으로 일사량, 온도데이터를 받음

학력. 교육

'21.06 ~ '21.09 스파르타코딩클럽 향해99 2기

'15.03 ~ 22.0.2 인천대학교 정보통신공학과 재학(프로그래밍, 자료 구조, 컴퓨터 네트워크, 인터넷 설계 실습 등 이수)

자기소개서

개발자가 되고 싶은 이유

대학교에서 정보통신공학과를 전공하며 C, Java, 자료구조 등을 배운 경험이 있습니다. 그 이후 학교 연구실의 프로젝트에서 IoT에서 들어오는 각종 데이터를 보여주는 사이트를 제작한 경험을 계기로 개발에 흥미를 느끼기 시작하게 되었습니다. 이후 진로에 대해 많이 생각해 봤지만 결국 제일 열정적이고 재미있게 했던 건 개발이었고 그중에서도 프론트엔드 분야가 가장 매력 있었습니다.

프론트엔드 분야가 처음에는 내가 구현하는 것마다 직접적으로 눈으로 확인할 수 있고 원하는 대로 다룰 수 있다는 점이 좋아서 시작했지만 오솔 프로젝트를 더 만들다 보니 유저의 경험을 남기는 상호작용하는 서비스를 만든다는 것이 더 매력적으로 다가왔습니다. 그래서 개발자가 되어 지금보다 더 효율적이고 사용자에게 최고의 경험을 제공할 수 있는 웹 앱을 만들어 내고 싶습니다.

프로젝트 경험

오솔이라는 맥주 추천 서비스를 만들었으며 프로젝트를 진행 당시 가장 중요하게 생각했던 부분은 크게 3가지입니다.

- 팀원과의 협업 시 소통은 최대한 자세하게 설명

오늘의 술 프로젝트만이 아니라 몇 차례의 협업을 진행하면서 느낀 것은 정말 사소한 것이라도 팀원과 내가 같은 생각을 가지고 있는지 얘기하고 확인하는 것이 정말 중요하다고 느꼈습니다. 팀원과 같은 이슈에 대해 얘기하고 있는 것 같아 보여도 이슈를 얘기한 뒤 며칠이 지나고 나면 서로 생각하는 것이 다른 경우가 꽤나 있었습니다. 그래서 이슈에 대해 얘기를 할 때는 내가 이렇게 이해를 했는데 같은 생각을 하고 있는지에 관해 자세히 확인해가며 소통했습니다.

- 모바일뷰 위주 작업 및 최대한 직관적인 뷰로 만들기

오늘의 술의 맥주추천, 맥주 리스트를 통해 다양한 맥주소개, 맥주 별 평점 비교 등 서비스들을 생각해 봤을 때 거의 대부분의 유저가 모바일에서 서비스를 이용할 것이라 생각해서 PWA 기술을 이용해 웹앱을 만들었습니다. 그리고 편의점이나 마트 등에서 이용할 확률이 높아서 복잡한 UI/UX보다는 최대한 단순하고 직관적인 뷰를 만들려고 노력했고 그 결과 대부분의 유저들이 사용설명 없이도 대부분의 기능을 사용할 수 있었습니다.

- 만들고 나면 끝나는 프로젝트가 아니라 지속적으로 유지, 보수 해가며 확장해 나갈 수 있는 프로젝트 만들기

프로젝트 기간은 끝났지만 앞으로도 이 프로젝트에 맞는 기술을 찾아보고 리팩토링 혹은 유지, 보수를 해가면서 지속적으로 서비스를 운영할 것입니다. 현재는 푸시알림을 구현 중에 있으며 현재 구독 기능은 구현 중이며 푸시 알림을 보내는 것을 구현 중에 있습니다.

나의 경쟁력

- 웹 개선 및 최적화에 관심이 많습니다.

항상 렌더링 혹은 웹 성능에 관해 관심이 많아서 여러 기술에 대해 검색을 하다가 마지막 프로젝트에서는 React hooks와 Reselect를 통해 렌더링 성능을 50%개선 해봤고, 코드분할을 통해 웹 로딩 시간을 50%이상 줄이는 개선을 해 본 적이 있습니다.

- 빠른 성장 가능성

부트캠프 기간 100일이라는 짧은 기간이지만 굉장히 빠르게 성장했습니다. 처음에는 간단한 기능 구현도 어려워하고 오래 걸렸지만 현재는 전반적인 웹을 바라보는 시각이 넓어졌습니다. 지금은 기능 구현이 아닌 코드 한줄한줄을 더 효율적으로 짜는 것을 고민하고, 직관적인 UI/UX 표현과 성능개선에 더 초점을 맞추고 고민하며 성장해가고 있습니다.

- 빠른 적응력

저는 새로운 환경에 적응을 잘하는 사람이라고 생각합니다. 평소 조용한 성격이지만 여러 사람들과 어울려 활동하는 것을 좋아합니다. 그래서 학교 행사나 동아리 활동 등 여러 사람들과 친목을 쌓으며 단체 활동에 잘 적응하였습니다. 또한, 부트캠프 기간 동안 매주 팀이 바뀌는 구조여서 6번이나 새로운 팀원들을 만났지만 밝은 분위기에서 함께 프로젝트를 만들며 지금까지도 좋은 관계를 유지하고 있습니다. 개발에 관한 적응력도 마찬가지로 매주 새로운 프로젝트를 할 때마다 항상 새로운 것을 배웠지만 2~3일 안에 학습을 하고 빠르게 결과물을 만들어냈습니다. 이렇듯 빠른 적응력으로 새로운 팀원을 만나고 일을 배워도 빠르게 적응해 나갈 수 있습니다.