

구범모의 이력서

저는 중국 대련에서 9년을 살았고 현재 서울에 거주 중입니다. 2012년 학생 시절부터 iOS 개발을 시작했고 지금까지 iOS 개발자로서 여러 스타트업과 기업에서 일을 했습니다. 정교하고 아름다운 것을 만드는 것을 좋아하며 iOS 관련 모든 것로부터 영감을 받습니다. Apple 관련 뉴스를 항상 주의깊게 팔로우 하고 있으며 새로운 것을 배우면 공유하는 것을 좋아합니다.

연락처

이메일: ksquareatm@gmail.com

GitHub: <https://github.com/gbmksquare>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/gbmksquare>

스킬

한국어, 영어와 중국어를 합니다.

Objective-C로 3년, Swift로 6년간 개발을 했으며 iOS, iPadOS, watchOS, macOS 등 여러 Apple의 플랫폼에서 개발을 했습니다.

포토샵, 일러스트레이터, 라이트룸 등 2D 편집 소프트웨어를 다룰줄 알며 Final Cut Pro, Blender, SketchUp도 사용합니다.

경험

네이버 웹툰

iOS 개발자 (인턴) | 2019.01 - 2019.02

두달간 인턴으로 일하면서 영화와 드라마를 구매하거나 대여할 수 있는 시리즈온 앱의 개편 작업에 참여했습니다. 7인 팀에서 Swift 4를 사용해 다양한 뷰를 설계 및 제작했고 이전 버전의 각종 버그를 수정했습니다.

VREX Lab

iOS 개발자 | 2017.02 - 2017.12

위치 기반 SNS iOS 앱인 Rush (글로벌 버전)과 Tiele (중국 버전)을 설계하고 제작하였으며 중국에 위치한 한국인 서버 개발자와 중국인 안드로이드 개발자와 원격으로 협업해 작업했습니다. Swift 3로 작업했으며 중국 앱의 특성상 현지화 및 API 구분을 해야했기에 Xcode 멀티스킴 및 타겟, Fastlane 자동 배포를 활용했으며 CoreLocation, APNS, Baidu Push, Google Places, Google Maps, Amap API 등 여러 SDK를 사용했습니다.

MWSTORY

iOS 개발자 | 2014.04 - 2016.06

대체 복무로 근무하며 iOS 개발자로 일을 했으며 주로 SK Planet을 위한 내부 푸시 알림 SDK를 만들었습니다. APNS 및 내부용 API를 래핑하는 정적 Objective-C 프레임워크였으며 NSOperationQueue 와 NSNotification 으로 작업을 관리했습니다. 이외에 증명사진을 편집하는 Self Shot 앱과 투자용 앱인 `Yink 앱을 개발했습니다.

프리랜서

iOS 개발자 | 2013.01 - 2020.07

iOS 개발 프리랜서로 일하면서 간단한 UIWebView 또는 WKWebView 래퍼 앱부터 시작해 오디오, 영상, 3D, 그래프, 다양한 써드파티 SDK를 활용한 일상 생활용 앱과 리서치용 앱 등 다양한 프로젝트에 참여했습니다.

상세 내용은 프로젝트 항목을 참고 해주세요.

기타

- Apple WWDC20 Swift Student Challenge 선정, 웃놀이, 2020
- 네이버 캠퍼스 해데이 우수 참가자, 증강현실 토크하기 with ARKit, 2018
- Microsoft Student Partners, 에반젤리스트 (Microsoft Cognitive Service), 2016.09 - 2017.07

교육

- 고려대학교, 학사, 정보대학 컴퓨터학과, 2012 - 2020
- 고려대학교, 학사, 디자인조형학부 산업정보디자인 (이중 전공), 2013 - 2019

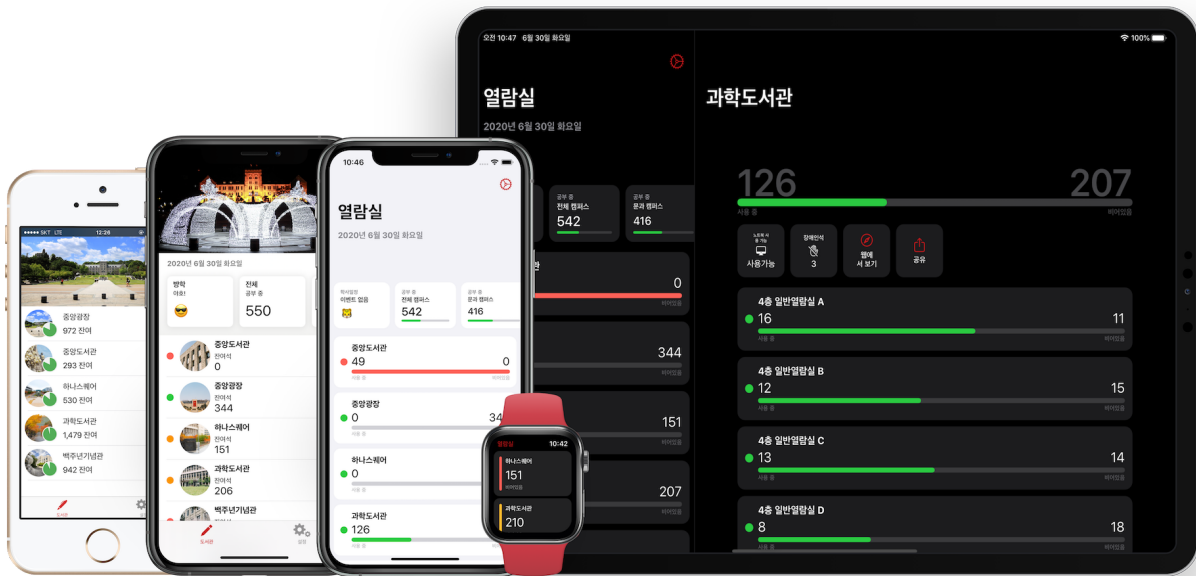
개인 프로젝트

⚠ 일부 프로젝트만 공개되어 있습니다.

kuStudy

2014 - 현재, [App Store](#), [GitHub](#)

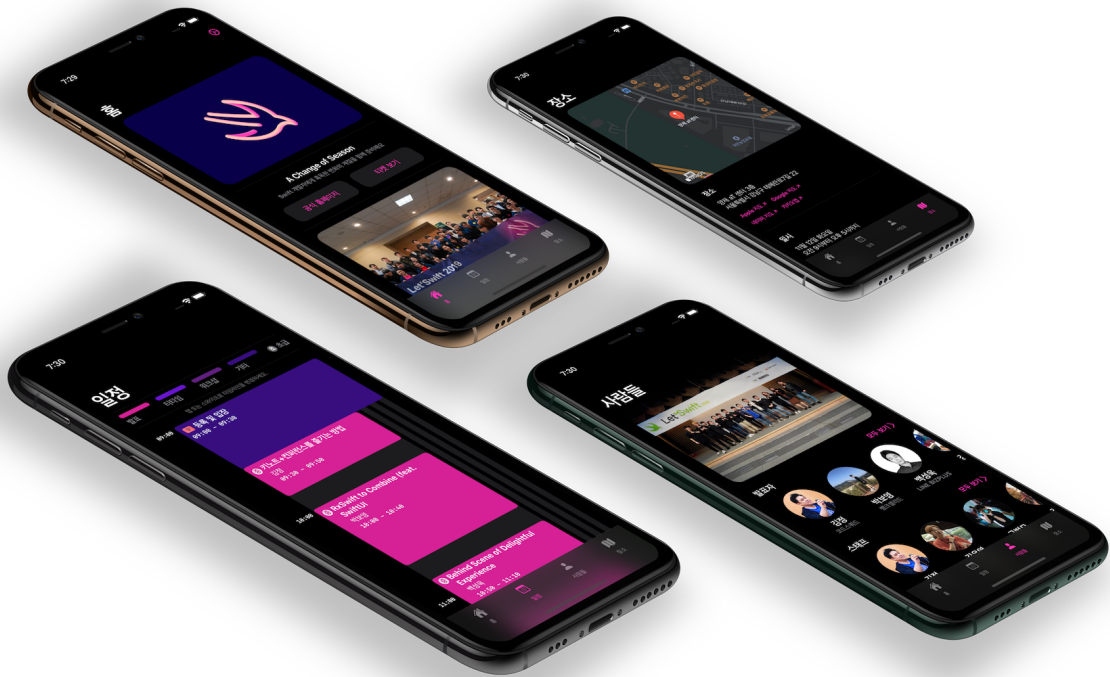
고려대학교 열람실의 좌석을 보여주는 간단한 유틸리티 앱으로 저의 iOS 개발을 꼭 함께해온 앱입니다. Objective-C 부터 시작해 모든 Swift 버전을 거쳤으며 iOS, 오늘 위젯, iPadOS, watchOS를 모두 지원합니다. 여러 손쉬운 사용 기능 및 하드웨어 키보드를 지원하며 최근에는 트랙패드 지원이 추가되었고 CocoaPods에서 Swift Package Manager로 이주했습니다.



Let'Swift

2019, [App Store](#), [GitHub](#)

Let'Swift는 4명의 개발자의 합작입니다. 갓 나온 SwiftUI만을 사용해 만들어진 유니버설 앱이며 서울에서 열리는 Let'Swift 컨퍼런스를 위해 탄생했습니다.



윷놀이

2020, [GitHub](#)

WWDC20 Swift Student Challenge에 제출 및 선정된 Swift Playground로, 한국의 전통 놀이인 윷놀이를 소개합니다. 일주일간 처음 써보는 `SceneKit` 을 주로 사용해 빠르게 만들어졌습니다. 3D 에셋도 직접 Blender를 사용해 제작 했습니다.



More

- **Dice**, 첫 Apple Watch의 발매에 맞춰 만든 간단한 주사위 앱, 2015 - 현재, [App Store](#)
- **Smart Express Terminal**, `RealityKit` 과 Reality Composer를 사용한 고려대학교 산업정보디자인 졸업전시를 위한 AR 앱, 2019
- [App Store에 있는 범모의 앱](#)

Freelance Projects

- **Potentiostat**, 리서치용 데이터 정리 및 그래프를 위한 내부 iPadOS 앱, 2019
- **Field Management System**, 기업용 앱 버그 수정 및 유지 보수, 2019
- **Real World**, 현실판 방탈출 게임 iOS 앱, 2018
- **Mystery Trail**, 역시 현실판 방탈출 게임 iOS 앱, 2018
- **Bahn**, 현실속 미스터리를 해결하는 전시용 앱, 2018
- **LeapMotion Data Collector**, Leap Motion SDK를 사용해 손가락 움직임 데이터를 수집하는 내부 리서치용 OS X 앱, 2016 - 2018
- **Qplace**, 맛집 큐레이션을 위한 `UIWebView` 래퍼 앱, 2013 - 2014

오픈소스

앱

| Name | Description | Link |
|-----------|--|------------------------|
| kuStudy | 고려대학교 열람실 정보를 제공하는 앱으로 Objective-C부터 모든 Swift 버전을 거쳤으며 iOS, iPadOS, watchOS 플랫폼을 모두 지원합니다. | GitHub |
| Let'Swift | Let'Swift 개발자 컨퍼런스를 위한 유니버설 앱으로 SwiftUI로만 만들어졌습니다. | GitHub |
| Yut | WWDC20 Swift Student Challenge 제출 및 선정작으로, 한국의 전통 놀이인 윷놀이를 소개합니다. | GitHub |

발표

⚠ 일부 링크는 웹사이트가 더 이상 존재하지 않을 수 있습니다.

스토리보드 없이 UI 만들기 | let us: Go!, 2019.03.30

Storyboard와 XIB을 사용했을 때와 코드만 사용해 UI을 만들 때의 경우를 비교해봅니다.

[컨퍼런스 홈페이지](#) | [컨퍼런스 회고 페이지](#) | [영상](#)

단축어와 놀기 | let us: Go!, 2018.10.20

Apple의 새로운 단축어 앱을 활용해 다양한 것을 해봅니다.

[컨퍼런스 홈페이지](#) | [컨퍼런스 회고 페이지](#) | [영상](#)

미리보는 Marzipan | let us: Go!, 2018.07.21

Apple의 iOS 앱을 macOS로 포팅하는 Catalyst 프로젝트로 이어지는 Marzipan에 대해 알아봅니다.

[컨퍼런스 홈페이지](#) | [컨퍼런스 회고 페이지](#) | [영상](#)

Haptic Feedback으로 시작하는 iOS 개발의 이모저모 | let us: Go!, 2018.03.10

쉽게 지나칠 수 있지만 사용자 경험에 기여하는 작은 디테일들을 알아봅니다.

[컨퍼런스 홈페이지](#) | [컨퍼런스 회고 페이지](#) | [영상](#)

iOS 앱의 접근성 향상하기 | let us: Go!, 2017.11.04

iOS 앱의 접근성을 향상시킬 수 있는 방법을 알아봅니다.

[컨퍼런스 홈페이지](#) | [컨퍼런스 회고 페이지](#) | [영상](#)

iOS 소스 코드로 UWP(유니버설 윈도우 플랫폼) 앱 만들기 | let us: Go!, 2017.06.24

Microsoft의 WinObjC 프로젝트를 사용해 iOS 소스코드로 Universal Windows Platform 앱을 만들어봅니다.

[컨퍼런스 홈페이지](#) | [컨퍼런스 회고 페이지](#) | [영상](#)

Playground 100% 활용하기 | Swift Korea Meetup, 2017.04.28

Apple의 새로운 iPad Playground 앱을 활용해봅니다.

[컨퍼런스 홈페이지](#) | [컨퍼런스 홈페이지](#) | [영상](#)

Introduction to Fastlane | let us: Go!, 2017.04.01

Fastlane 도구를 사용해 iOS 앱의 배포를 자동화 하는 법을 알아봅니다..

[컨퍼런스 홈페이지](#) | [컨퍼런스 회고 페이지](#) | [영상](#)

Fastlane Snapshot으로 배포용 스크린샷 자동으로 만들기 | iOS Tech Talk, 2017.02.15

iTunes Connect에 올리는 스크린샷을 자동으로 캡처하는 방법을 알아봅니다.

[컨퍼런스 홈페이지](#) | [영상](#)