



CHAN HYEOK PARK

Android Developer

PROFILE / CONTACT

1988. 12. 26

ggulcy@gmail.com

<https://github.com/ggulcy/portfolio>

010-3042-6578

PERSONAL SKILLS



Java / Kotlin



Android Platform



JavaScript / HTML, CSS



C#/C++



Tizen

Experience – 경력

- ✓ SW 솔루션 개발 회사 스타트업 시니스트 창업 멤버로 활동 2016.1~2019.11
- ✓ 다수의 안드로이드 APP 프론트 엔드 개발 및 PM 참여
- ✓ 삼성 기어 타이젠 APP 개발 / 웹 프론트 엔드 개발

3years

Education – 학력사항

- ✓ 인천대학교 임베디드 시스템 공학과 학사 수료 2008.3 ~ 2014.2
- ✓ 인천대학교 임베디드 시스템 공학과 석사 수료 2014.3 ~ 2016.2
- ✓ 논문 'Using Motion Estimation Video Stabilization for Thermal Imaginary Video' 발표

4.19/4.5

Introduction – 간단한 자기소개

- ✓ 석사 졸업 후 앱 프로그래밍에 큰 흥미를 갖게 되어 대학원 동기들과 IT 스타트업을 공동 창업 하여 많은 프로젝트를 진행하면서 3년 동안 많은 현업 경험을 쌓았습니다.
성공에 대한 열정으로 시작한 후 비록 결과적으로 실패했지만, 그 실패 속에서 쌓은 경험을 발판 삼아 앱 개발자로서 새로운 도전을 준비 중입니다.

Dev TimeLine

대학교

- ✓ C언어, JAVA 공부
- ✓ 머신러닝(딥러닝), 모션추정 등 관련 논문 발표

~2017년 상반기 자체 서비스 도전기

- ✓ 자체서비스와쳐 안드로이드 APP 개발 및 기획
- ✓ 자체서비스 프로바이더 웹드프로세스를 이용한 웹 개발
- ✓ 헬로바이블 안드로이드 APP 기획 및 PM
- ✓ LG BLE 공기청정기 제어 안드로이드 APP 개발

2018년~ 2019년 블록체인

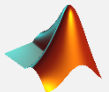
- ✓ 안드로이드 APP 셀프공사 개발 및 PM
- ✓ 자체 서비스 어댑터 안드로이드 APP 개발

2015년 10월 스타트업 공동 창업

- ✓ 안드로이드 APP 핸드즈 커피 개발
- ✓ 프로토 타입 APP 바바라 룩스 개발
- ✓ 안드로이드 APP 타임 슬립 개발
- ✓ 오린이 넷 Web 프론트 개발 및 기획

2017 ~ 2018년 SI 개발

- ✓ 안드로이드 APP 대리인력 개발, 기획 및 PM
- ✓ 안드로이드 APP 의자왕 개발, 기획 및 PM
- ✓ 헬스뷰 기획 및 PM
- ✓ 아시아나 기어 타이젠 앱 개발 및 PM



Strength

보유기술

Personal skill

Android App Develop

- ✓ Java / Kotlin 언어 사용
- ✓ MVVM , MVP 등과 함께 Clean Architecture 디자인 패턴 적용하여 프로젝트 개발 경험
- ✓ Dagger , Retrofit , Picasso , RxJava, RxKotlin , GoogleMap , Google FCM 등 범용적인 여러 API들을 이용한 개발 경험
- ✓ REST API 방식 , Socket 방식 등 다양한 서버 통신 개발 경험
- ✓ MYSQL , Realm , SharedPreferences 등 데이터 베이스 개발 경험
- ✓ 다양한 UI 및 Layout 개발 경험

ETC

- ✓ 안드로이드 블록체인 지갑 개발 경험
- ✓ 웹 페이지 , 타이젠 , 유니티 등과 관련 프로젝트 개발 참여
- ✓ 딥러닝, SVM 등과같은 빅데이터 관련 개발 경험
- ✓ 영상처리 관련 개발 경험

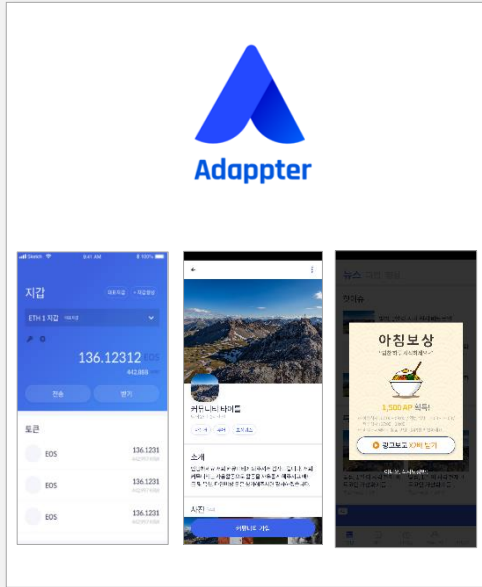
경험

Experience

다양한 프로젝트 경험

- ✓ Bitbucket , Source Tree등을 이용한 Git 소스 관리
- ✓ JIRA등의 이슈 트래커 활용
- ✓ 아이디어 단계부터 기획 -> 디자인 -> 개발 -> 퍼블리싱 -> QA 까지 앱 출시를 위해 필요한 모든 단계를 관리하는 PM 경험 다수
- ✓ 스타트업 창업멤버로 사업계획서 작성 , 정부지원 관련 사업(R&D 등) 진행 경험 다수

Project Part I



어댑터

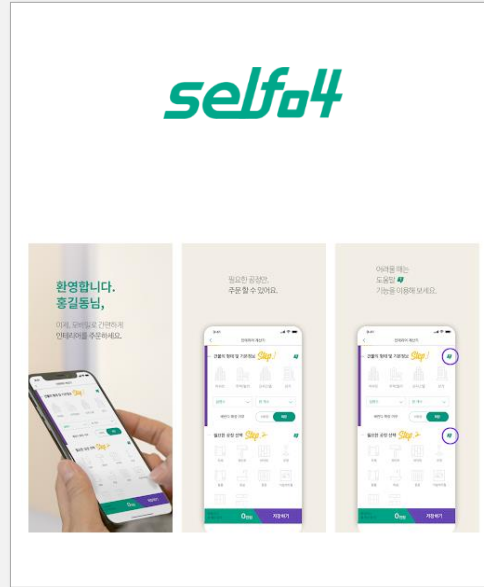
- ✓ 블록체인기반 소셜미디어 리워드앱

역할

- ✓ 안드로이드 프론트 전체 개발 및 기획

주요 기능

- ✓ SNS 형태의 커뮤니티
- ✓ 블록체인 지갑 기능
- ✓ 뉴스 게시판



셀프 공사

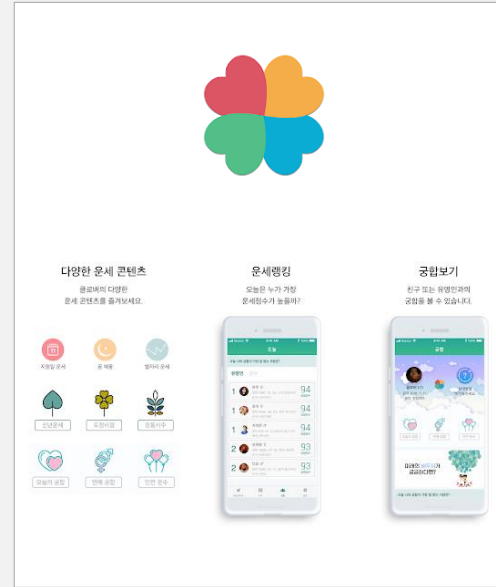
- ✓ 인테리어 견적 및 기술자 연결 플랫폼

역할

- ✓ 안드로이드 프론트 전체 개발 및 기획

주요 기능

- ✓ 인테리어 견적 계산기
- ✓ 기술자 매칭



클로버

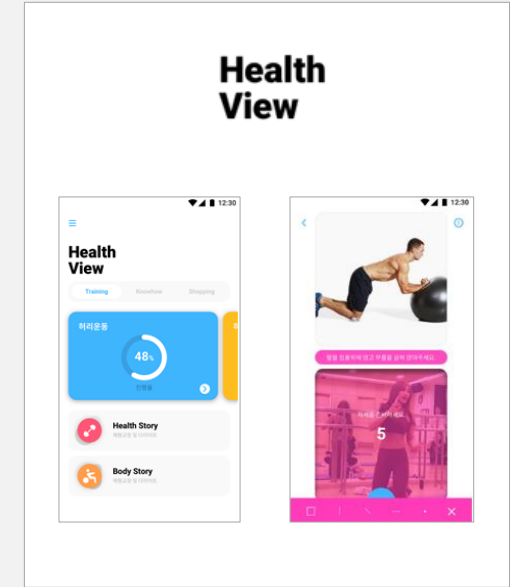
- ✓ 사주 운세 어플

역할

- ✓ 안드로이드 프론트 카카오톡 친구 궁합, 오늘의 운세, SNS 로그인 기능 개발

주요 기능

- ✓ 오늘의 운세, 카카오톡 친구 궁합
- ✓ 사주 팔자, 커플 궁합
- ✓ SNS 로그인



헬스 뷰(R&D용 프로토타입)

- ✓ 운동 추천 앱 및 자세 교정 앱

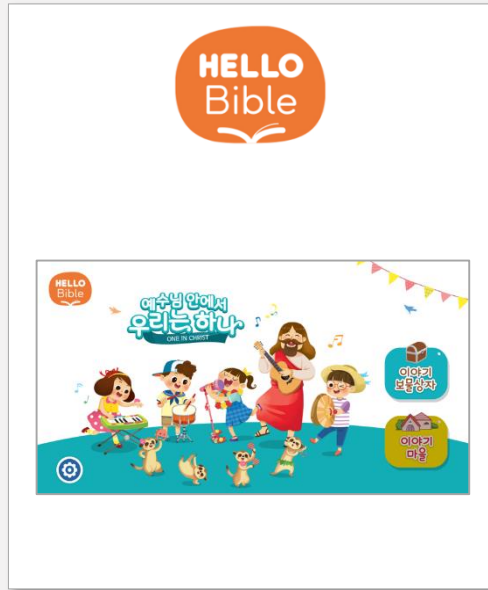
역할

- ✓ 안드로이드 UI 개발, IP 카메라 스트리밍 기능 개발

주요 기능

- ✓ IP 카메라 스트리밍 기능
- ✓ 이분화 Square Camera Custom 기능
- ✓ 운동 피드백 UI, 운동 추천 UI

Project Part II



헬로바이블

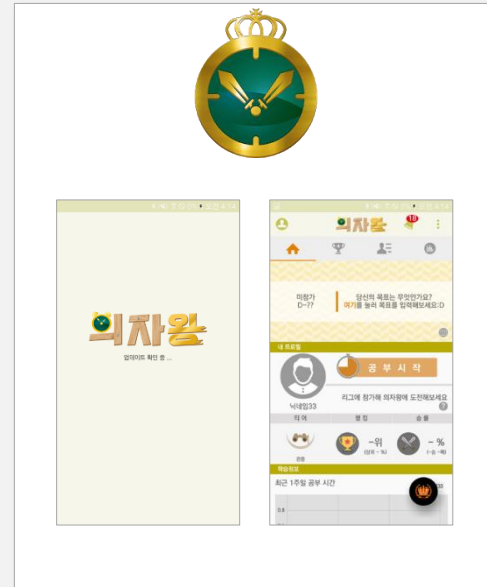
- ✓ 증강현실을 이용한 교회 공부 앱

역할

- ✓ Unity 증강현실 캐릭터 구현 기능 개발

주요 기능

- ✓ 성경스토리 Show 기능
- ✓ 카메라를 정해진 그림에 갖다 대면 증강현실 캐릭터 구현 기능



의자왕

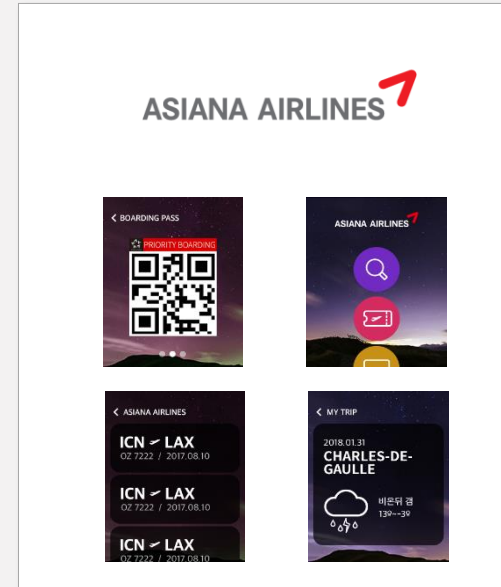
- ✓ 공부시간 측정, 스터디 학습 일정 계획

역할

- ✓ 안드로이드 프론트 전체 개발 및 기획

주요 기능

- ✓ 공부시간 측정 기능
- ✓ 공부시간 경쟁 대회 리그 / 랭킹



아시아나 기어 / 애플워치 앱

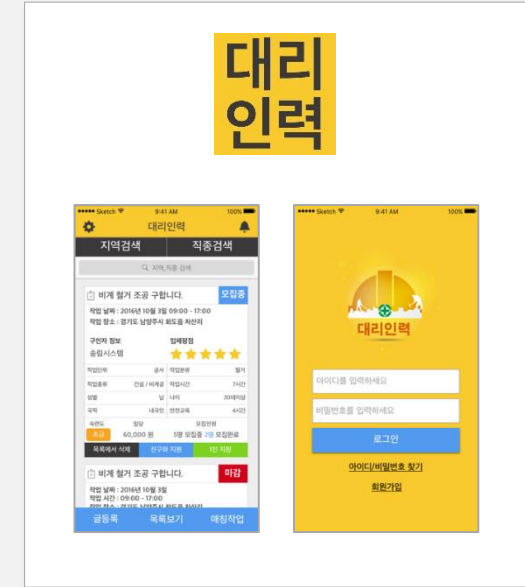
- ✓ 아시아나 기어 / 애플워치 앱

역할

- ✓ 프로젝트 PM, 기어 타이젠 프론트 바코드 티켓 기능 구현

주요 기능

- ✓ 멤버십 기능, 보딩패스 제공
- ✓ 바코드 티켓, 날씨 정보 제공



대리인력

- ✓ 일용직 노동자 구인/구직 앱

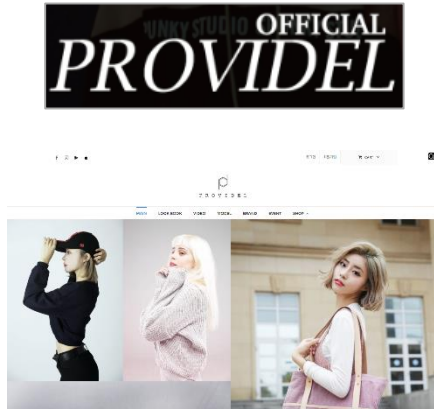
역할

- ✓ 안드로이드 프론트 전체 개발

주요 기능

- ✓ 실시간 맵을 통한 구인/구직 매칭 서비스

Project Part III



프로바이델

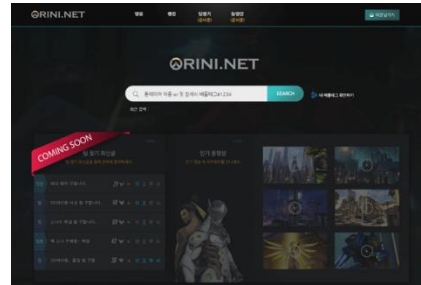
- ✓ 인플루언서 모델, 스타를 이용한 패션 의류 잡화 룩북 서비스

역할

- ✓ 워드프레스 웹 프론트 커스텀 개발

주요 기능

- ✓ 룩북, 비디오, 모델 페이지
- ✓ 샵 기능



오린이넷

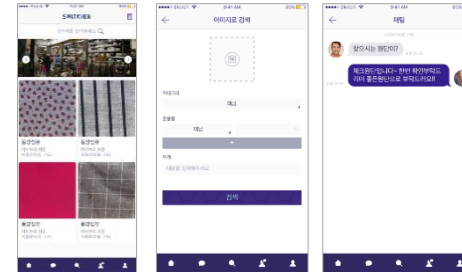
- ✓ 게임 오버워치 전적검색 사이트

역할

- ✓ HTML, CSS, JavaScript를 이용한 웹 프론트 개발

주요 기능

- ✓ 오버워치 전적검색
- ✓ 캐릭터별 랭킹검색



스와쳐

- ✓ 동대문 원단 검색 플랫폼

역할

- ✓ 안드로이드 앱 프론트 개발, DID 윈도우 C# 프로그램

주요 기능

- ✓ 답러닝 기반 원단 검색 서비스
- ✓ 매장 채팅 기능
- ✓ SNS 로그인 기능



핸즈커피

- ✓ 카페 멤버십 앱

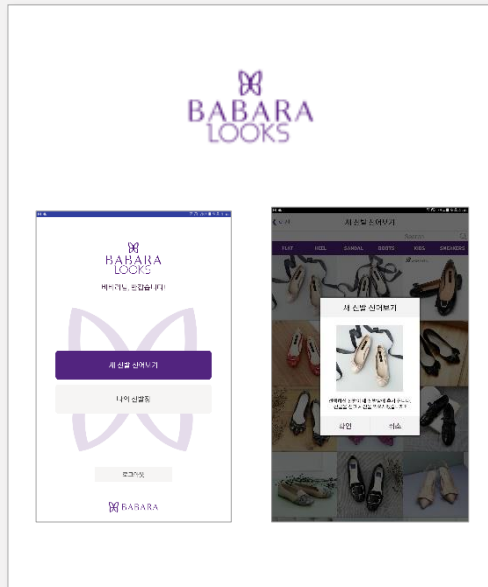
역할

- ✓ 안드로이드 프론트 FCM 을 이용한 푸시, 로그인 기능 개발

주요 기능

- ✓ 로그인 기능
- ✓ 멤버십 적립 기능

Project Part IV



바바라룩스(R&D 프로토 앱)

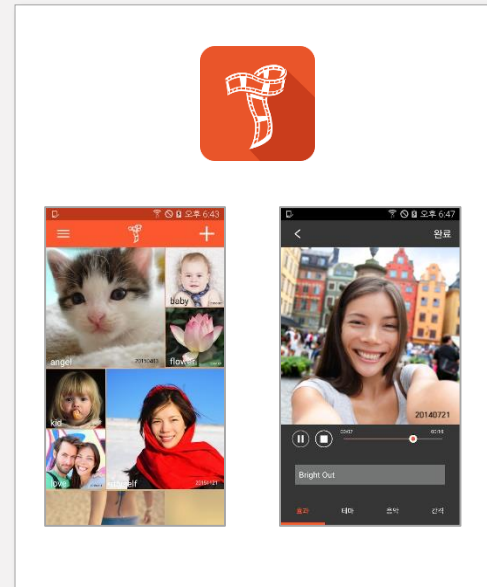
- ✓ 3대의 카메라를 이용한 구두 착용 촬영 솔루션

역할

- ✓ 외부 카메라 연결
- ✓ 안드로이드 프론트 개발

주요 기능

- ✓ 카메라 촬영
- ✓ DB 저장



타임슬립

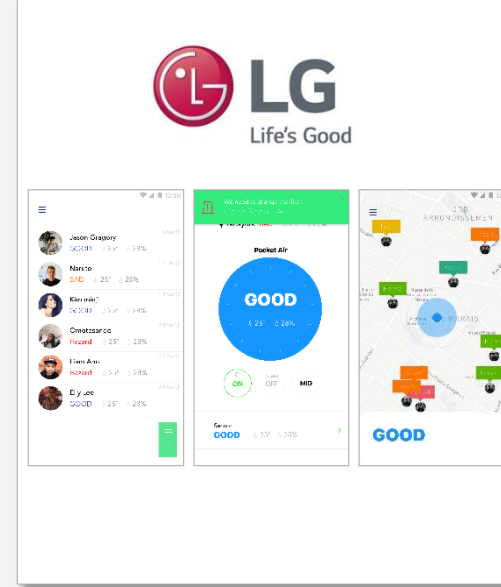
- ✓ 저장된 사진을 이용한 동영상 제작

역할

- ✓ 안드로이드 프론트 프로젝트 관리 기능, 배경음악 관리 기능

주요 기능

- ✓ 사진 -> 동영상
- ✓ 데이터 관리
- ✓ 사진 필터



공기청정기 제어 앱 (LG전자 사내 벤처앱)

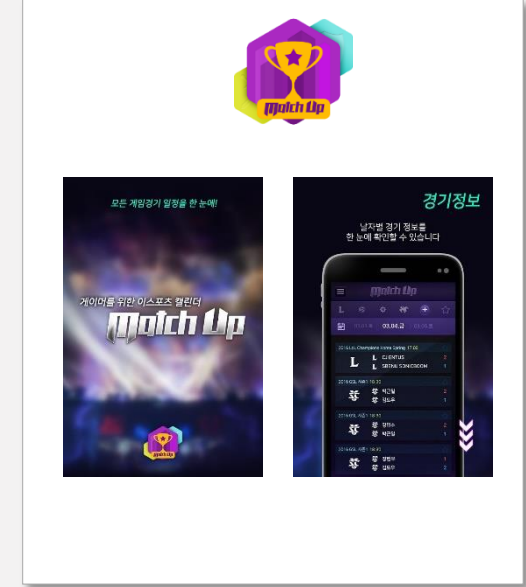
- ✓ BLE 를 이용한 공기청정기 제어 앱

역할

- ✓ 블루투스 프로토콜 안드로이드 앱 연결

주요 기능

- ✓ 공기청정기 제어
- ✓ 여러 공기청정기를 이용한 지역 소셜 기능



매치업

- ✓ Esports 관련 정보 알림 앱

역할

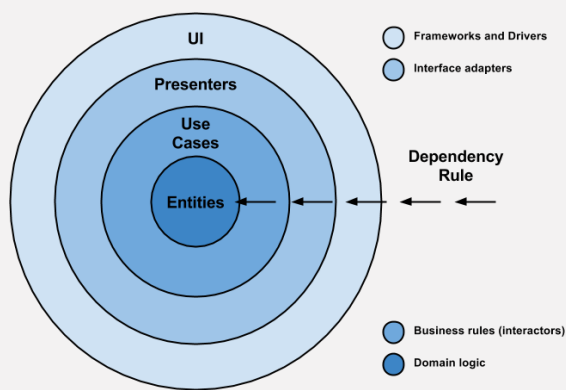
- ✓ 안드로이드 프론트 일정 캘린더 개발

주요 기능

- ✓ 선수 능력치 보기
- ✓ 게임 일정 보기
- ✓ 순위표 보기

Solving Ability

개선/문제해결 사례 I



<클린 아키텍처 도식화 구조>

안드로이드 아키텍처 구조 등 디자인 패턴에 관하여

✓ 문제

안드로이드 개발 초창기 디렉토리나 클래스를 관리하는 방식이 협업할 때 참여자들이 각자 방식이 달라서 효율적으로 소스관리가 안되었습니다.

아키텍처에 대해 지식이 전무했던 시절 누구는 자바 파일을 Activity 끼리 모아야한다, 누구는 기능별로 모아야한다 등 부터 시작해 효율적인 구조가 무엇인가에 대해 생각하기 시작하였습니다.

✓ 해결 방법

초창기에는 Activity나 Fragment등에 모델과 기능들을 모두 같이 구현하는 방식을 사용하다가 구글에서 권장한 몇가지 아키텍처 원칙들에 대해 공부하게 되었습니다.

- “Activity나Fragment 등UI와 관련된 클래스는UI 및 운영체제 상호작용을 처리하는 로직만 포함 되어 있어야 한다”
- “모델은View 객체 들과 분리하여 앱의 수명주기에 영향을 받지 않게 하라”

이러한 뷰와 모델을 분리하는 원칙들을 기반으로 연구된 MVVM과 MVP 같은 아키텍처 구조를 여러 프로젝트에 적용하여 사용해보며 상황에 맞는 최적의 아키텍처를 무엇 일까에 대해 생각해보았습니다.

어댑터 앱에 적용한 CleanArchitecture모델은 앱의 기능인 UseCase와 모델인 Entity를 정의하는 domain영역,모델의 데이터를 불러오는 data영역, UI를 다루는 presentatio영역으로 나누어 관리하였고, 이 모델은 비록 초기에 프로젝트를 만드는데 일반적인 구조보다 시간이 더 걸릴 수 있지만 유지보수,UnitTest등을 더 수월하게 해줌으로써 원활한 프로젝트를 관리할 수 있게 되었습니다.

개선/문제해결 사례 II

이벤트 처리 기술의 변화 대응

✓ 문제

이전의 이벤트 처리는 생산자가 소비자에 의존하여 모듈화가 명확하지 않았기 때문에 중복된 기능이라도 이곳저곳 사용되는 곳에서 listener를 만들고 호출 해야 했습니다. 이벤트를 만들어내는 코드를 재사용하고 싶어도 그 코드가 프로그램의 나머지 부분과 직접 연결돼 있었기에 처리해야 할 일이 많아 구현이 복잡한 문제를 가지고 있습니다.

✓ 해결 방법

개발 초창기에는 위와 같은 문제를 해결하기 위해 관찰자 패턴을 이용하여 이벤트를 발생하는 생산자 내부에 interface를 이용하여 listener를 어떤 소비자가 호출하던지 프로그램의 확장과 모듈화를 가능하게 해주는 방식을 사용 하였습니다.

그러나 이러한 패턴들 또한 많은 listener 들이 사용되게 되면 순서의 보장 스레드 교착상태, Callback의 남용 등 여러 문제를 야기하였고 이에 대응하기 위해 Reactive 프로그래밍에 대해 공부하게 되고 이를 적용 하였습니다.

초반에는 기존 listener 콜백방식과 어떤 차이가 있는지 이해가 잘되지 않았지만 이벤트가 발생하면 호출 하는 것이 아닌 데이터의 흐름을 보고 값을 변환한다는 방식이기 때문에 즉 소비자가 생산자에게 listener 를 통해 이벤트를 보내는 것이 아닌

생산자가 소비자의 상태를 보고 처리를 함으로써 함수형 프로그래밍 형태를 지향하게 되고 이는 스레드로부터의 교착상태인 SideEffect가 많이 발생하지 않는 구조의 형태로 만들 수 있게 되었습니다.

About Me

자기소개

~ 대학교

- ✓ 고등학교 때까지 컴퓨터란 저에게 게임기 이상의 의미를 가지지 않았습니다. 대학 진학 당시, 전공이 아닌 성적에 맞추어 학교에 진학하였지만 처음 c언어와 자바 과목을 공부할 때 printf로 다양한 별 모양 찍기 등과 같은 과제를 하며 밤 새우던 기억이 납니다. 자연스레 재밌게 프로그래밍을 하고 있는 저의 모습을 보며 앞으로 이 분야에 대해 더 공부하고 싶다는 마음을 가졌습니다.

대학원

- ✓ 대학원 진학 후 영상처리와 빅데이터에 관련된 학문을 연구하였습니다. 머신 러닝 연구들에 흥미가 있어 당시에는 보편화되지 않았지만 딥러닝도 따로 연구하였으며, 머신 러닝을 활용한 아동용 CCTV보호 시스템, 번호판 인식 서비스 등 여러 아이템을 가지고 공모전에 도전하고 모션벡터를 이용한 열 영상 손 떨림 방지 논문을 게재하며 프로그래머의 꿈을 키워갔습니다.

개발자

- ✓ 대학원 졸업 후 같이 졸업한 학우들과 스타트업 회사인 '시니스트'를 창업하여 새로운 도전을 펼쳤습니다. 매주 밤새 일하며 자체 서비스를 개발/운영하기 위해 노력하였고 비록 실패하였지만 사업을 진행하는 동안 단순히 개발자로서 회사의 개발 일 만하기보다는 여러 관점에서 회사가 돌아가기 위해 필요한 게 무엇인지 알 수 있었으며 왜 나는 못했는가를 생각하며 제 인생을 돌아보게 되는 계기가 되었습니다. 일하면서도 제가 가장 재밌었고 좋았던 업무는 프로그래밍 업무였기 때문에 유능한 앱 개발자로서의 꿈을 다시 펼쳐 보기 위해 준비를 하고 있습니다.

기타 인적사항

이름 : 박찬혁

연락처 : 010-3042-6578 / ggulcy@gmail.com

생년월일 : 1988년생 12월 26일

학력 : 인천대학교 임베디드 시스템공학과 석사 졸업

주소 : 인천시 남동구 만수동 3-7 403호