



# 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 2016.1~2019.12
- ✓ 다수의 안드로이드 APP 프론트 엔드 개발 및 PM 참여
- ✓ 삼성 기어 타이젠 APP 개발 / 웹 프론트 엔드 개발

4years

## 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

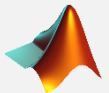
- ✓ 안드로이드 APP 셀프공사 개발 및 PM
- ✓ 자체 서비스 어댑터 안드로이드 APP 개발

## 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



# 보유 기술

## 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

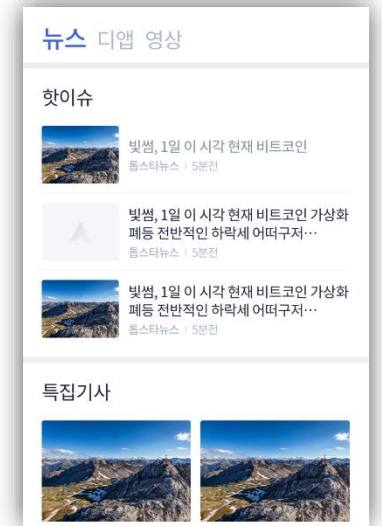
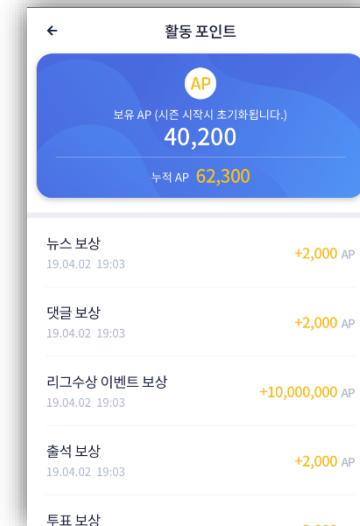
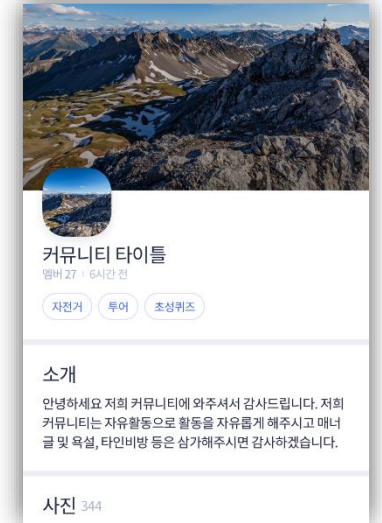
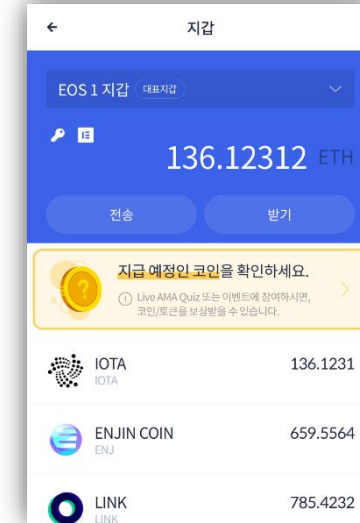
Experience

### 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

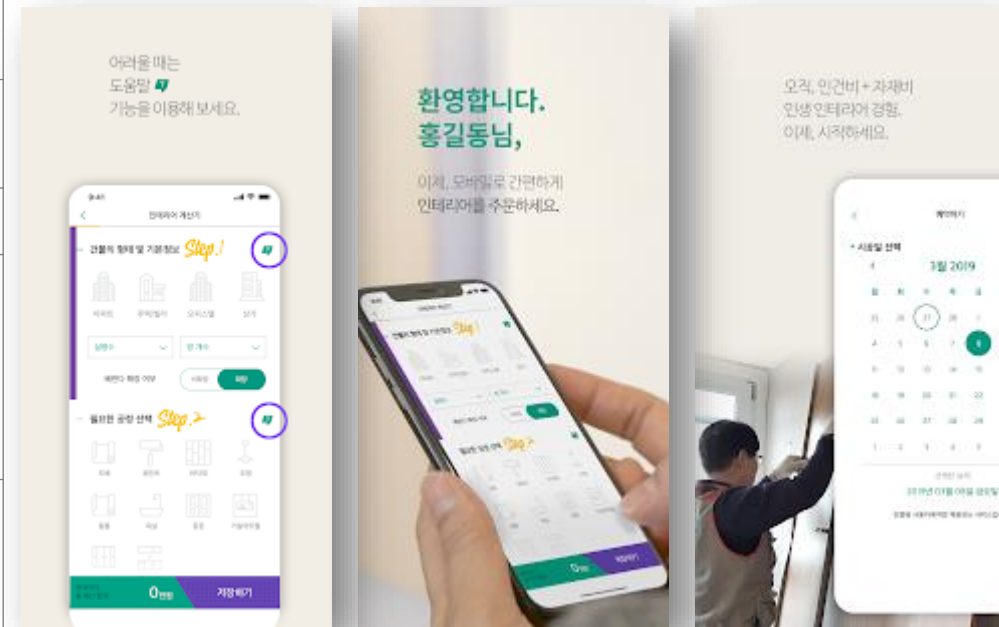
## 주요 프로젝트 I

프로젝트명	Adappter (with BlockChain Wallet)
요약	블록체인 미디어 어플리케이션
파트	안드로이드 어플리케이션 전체
링크	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sinest.todaycoin">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sinest.todaycoin</a>
주요 사용기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ RxKotlin , CleanArchitecture</li> <li>✓ MVVM , Retrofit</li> <li>✓ Dagger2 , BlockChain Wallet (lib TrustWallet)</li> </ul>
개발내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Clean Architecture를 사용 하여 Network API, Local DB등을 Data layer에서 처리하고 , Usecase를 정의 하여 UI 에서 사용 할 수 있도록 함</li> <li>✓ 효율적인 아키텍처 구조를 위해 ,Dagger를 사용하여 DI를 적용 하였고, 단위 테스트시에도 용이하게 사용함</li> <li>✓ Blockchain wallet을 SDK형태로 개발하여 송금 , 수신 , 잔액확인 등 기본 기능들을 구현</li> <li>✓ 회원 가입 , 게시판 기반 커뮤니티 , 미디어 제공 UI , AMA Live등 다양한 기능들을 구현</li> </ul>




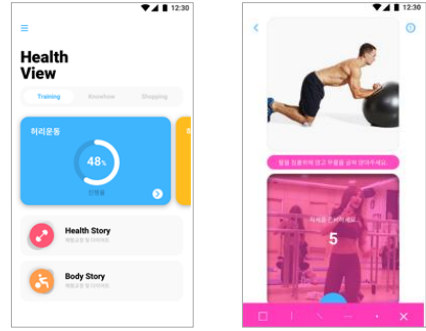
## 주요 프로젝트 II

프로젝트명	Self04
요약	셀프공사 인테리어 계산견적 앱
파트	안드로이드 어플리케이션 전체
링크	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vabillion.self04">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vabillion.self04</a>
주요 사용기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ MVVM + LiveData</li> <li>✓ Retrofit</li> <li>✓ FCM , AdMob</li> <li>✓ Ream</li> </ul>
개발내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 구글에서 아키텍처 구조로 제안한 MVVM + LiveData를 적용함</li> <li>✓ LiveData를 통한 데이터 바인딩을 사용</li> <li>✓ Ream DB를 이용한 인테리어 자제 및 가격 관리 구현함</li> <li>✓ 카카오톡 네이버 등 SNS 로그인 기능을 구현함</li> <li>✓ FCM을 이용하여 Subject별 푸시 기능을 구현함</li> </ul>



## 참여 안드로이드 프로젝트 II

프로젝트명	클로버	
요약	사주 운세 기반 커뮤니티 앱	
파트	회원 가입 UI 및 전체 Data Layer 구현	
주요 개발내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ MYSQL을 이용한 친구 DB관리</li> <li>✓ 카카오톡 친구 동기화 기능</li> <li>✓ 사주 운세 API 구현</li> </ul>	

프로젝트명	헬스뷰	
요약	본인 자세를 촬영한 자세 교정 앱	
파트	카메라 스트리밍 기능	
주요 개발내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ IP카메라를 연동한 카메라 스트리밍 구현</li> <li>✓ UI 개발 및 프로젝트 총괄</li> </ul>	

## 참여 안드로이드 프로젝트 II

프로젝트명	핸즈커피	
요약	핸즈커피 카페 멤버십 어플리케이션	
파트	회원관리 및 푸시 기능	
주요 개발내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 회원관리 및 스탬프 기능</li> <li>✓ FCM을 이용한 푸시 기능</li> </ul>	
프로젝트명	의자왕	
요약	공부시간 측정 앱	
파트	안드로이드 앱 전체	
주요 개발내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 다중 쓰레드와 서비스를 이용한 공부시간 백그라운드 측정 기능</li> <li>✓ 그룹 유저 별 랭킹 기능 구현</li> </ul>	
프로젝트명	대리인력	
요약	일용직 노동자용 구인 구직 플랫폼	
파트	안드로이드 앱 전체	
주요 개발내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Google Map을 이용한 실시간 매칭 서비스</li> </ul>	

## 참여 안드로이드 프로젝트 III

프로젝트명	스와처	
요약	동대문 원단 검색 플랫폼	
파트	안드로이드 앱, DID 프로그램 UI (C#)	
주요 개발내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 1:1 채팅 기능</li> <li>✓ 딥러닝 기반 원단 검색 프로그램 개발</li> </ul>	
프로젝트명	타임 슬립	
요약	사진을 조합하여 동영상 변환 프로그램	
파트	안드로이드 앱 전체	
주요 개발내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 안드로이드 미디어를 이용한 이미지 및 동영상 관리</li> </ul>	
프로젝트명	공청기 제어 (LG전자 사내 벤처 앱)	
요약	공청기 제어 앱	
파트	블루투스 페어링 구현	
주요 개발내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ BLE를 통한 블루투스 페어링 구현</li> </ul>	

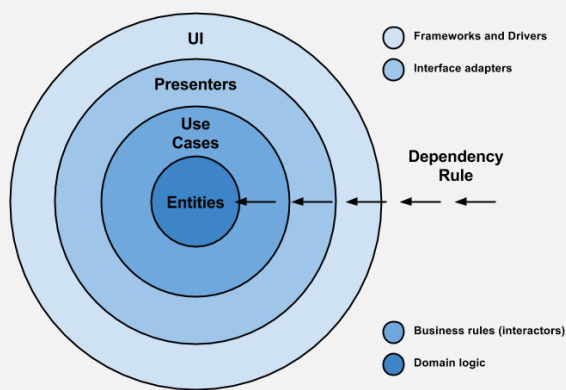


## 기타 프로젝트

프로젝트명	헬로바이블	
요약	증강현실을 이용한 성경 공부 앱	
파트	UI 및 데이터 부 구현	
주요 개발내용	✓ Unity를 안드로이드와 연동하여 특정 이미지 포착시 캐릭터들을 AR형태로 구현	
프로젝트명	오린이넷	
요약	게임 오버워치 전적 사이트	
파트	웹 프론트 엔드 개발	
주요 개발내용	✓ HTML , JS , CSS를 활용하여 웹 프론트 엔드 개발	
프로젝트명	아시아나 항공	
요약	아시아나 항공 갤럭시 기어 앱	
파트	타이젠 프론트 부분 예약 및 날씨 기능 구현	
주요 개발내용	✓ 타이젠 프론트 개발	

# 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 잘했던 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