

픽셀 하나 하나로 이야기를 전하는
프론트엔드 개발자,



[어.나.더. 개발자]

"어제의 나보다
더 나은 개발자가 되자!"



HYUN JIHYE

이름 현지혜

학교 / 전공 금오공과대학교
 메디컬IT융합공학과

이메일 hhh259@naver.com

깃허브 <https://github.com/hyunjiihye>

블로그 <https://hazel-blog.tistory.com/>

| 경력 및 교육

삼성 청년 SW 아카데미 수료(10기)

2023.07 - 2024.06

대구경북첨단의료산업진흥재단

첨단의료기기 개발지원센터 제품제작팀

2019.06 - 2021.06

| 수상

삼성 청년 SW 아카데미 2학기 자율 프로젝트 결선 발표회

전국 3등 수상 (삼성전자 주식회사)

2024.05

삼성 청년 SW 아카데미 2학기 자율 프로젝트 최우수상 수상

(삼성전자 주식회사) - 구미1등

2024.05

삼성 청년 SW 아카데미 2학기 특화 프로젝트 우수상 수상

(삼성전자 주식회사)

2024.04

삼성 청년 SW 아카데미 2학기 특화 프로젝트 UCC 경진대회

입상 수상 (삼성전자 주식회사)

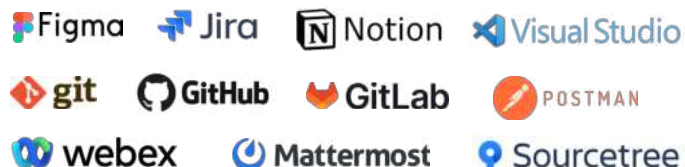
2024.04

삼성 청년 SW 아카데미 1학기 프로젝트 우수상 수상

(삼성전자 주식회사)

2023.12

| 활용 기타 TOOLS



| 프로그래밍 역량

- React** ■■■■■
- JSX, React의 컴포넌트 라이프 사이클의 개념 이해
 - react 기본 이벤트 처리 및 Hooks 활용 가능
 - 동적 라우팅, API 비동기통신, 전역 상태관리 경험 보유
- HTML / CSS** ■■■■■
- 웹 표준과 접근성 준수
 - 반응형 웹 디자인 개발 경험 보유
- Java Script** ■■■■■
- ES6+를 이해하고, 이를 활용해 소규모 프로젝트 진행
 - JS 기반 프레임워크와 라이브러리 사용 가능
- Next** ■■■■■
- SSR, CSR 렌더링 방식 이해 및 활용 경험 보유
 - 프로젝트 폴더 구조와 각 디렉토리 역할 이해 및 활용 가능
 - 동적라우팅, Axios를 통한 API 통신, 이미지 최적화 경험
- Vue** ■■■■■
- 컴포넌트 구조 및 생명주기 이해, 상태 관리 경험 보유
 - Router를 통한 라우팅, Axios를 통한 API 통신
- Type Script** ■■■■■
- 기본문법 및 타입 시스템 이해, 인터페이스와 타입 선언가능
 - 자바스크립트와의 차이점을 이해하고 활용 가능
- Python** ■■■■■
- 기본 문법 활용 가능, 구조 이해를 통한 기본 기능 구현
 - 코드 분석 및 이슈 디버깅을 통한 알고리즘 문제 활용 가능
- Django** ■■■■■
- MVC패턴에 대해 이해, 모델 정의 및 마이그레이션 가능
 - CRUD 기반의 기본적인 웹 애플리케이션 개발 경험 있음

PROJECTS



01. TRIPEER

프론트엔드

2024.04.08 - 2024.05.20(6주)

2024.08.26 - 2024.10.02(리팩토링)

실시간 여행 협업 플랫폼

여러 사용자와 화면 공유, 음성대화, 채팅을 통해 여행 계획을 실시간 동기화 및 최적 경로 제공 기능으로 편리하게 진행할 수 있습니다. 모바일 페이지로 여행 플랜 확인, 지난 여행 및 사진 공유가 가능합니다.

React.JS TypeScript IOS

<https://github.com/SSAFY-3rdPJT-Tripeer/Tripeer>

<https://github.com/Tripeer-contest/frontend>



02. iBalance

프론트엔드 / 프로젝트 팀장

2024.02.26 - 2024.04.05(7주)

빅데이터를 활용한 어린이 식단 추천 서비스

바쁘지만 아이들에게 건강한 식단을 제공하고 싶은 부모님들을 위한 개인 맞춤형 식단 서비스를 제공합니다. 아이의 식단 선호도, 성장 상태, 편식 정보를 바탕으로 건강한 식단을 추천하고 편식 재료 레시피를 제공합니다.

React.JS JavaScript PWA

<https://github.com/D108-iBalance/iBalance>



03. MSG

프론트엔드 / 프로젝트 팀장

2024.01.08 - 2024.02.16(7주)

MAFIA 게임을 함께 즐기는 미션 기반 SNS

리얼 타임 마피아 게임으로 매일 주어지는 미션을 수행하고 사진을 업로드하여 SNS를 통해 일상을 공유할 수 있습니다. 여유 시간을 활용해 게임에 참여하고, 기존 SNS에 아쉬움을 느꼈던 사람들에게 신선함을 가져다 줄 수 있습니다.

Vue.JS JavaScript 반응형 웹

<https://github.com/d109-msg/.github/tree/main/profile>



01

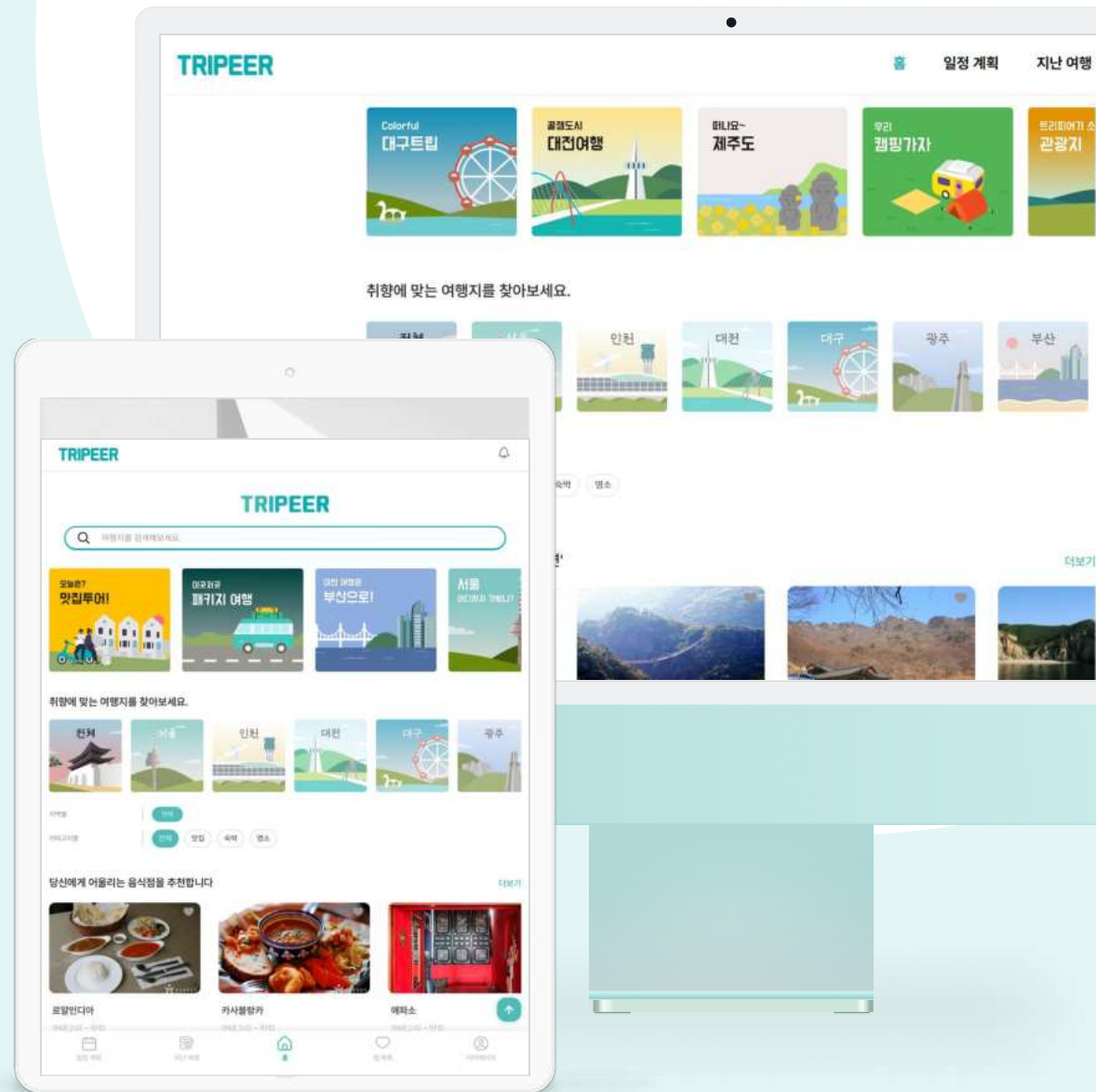
실시간 일정 조율
가능한 여행 협업 플랫폼

트리피어

Frontend 3명, Backend 3명 (6명)

프로젝트 : 2024.04.08 - 2024.05.20 (6주)

리팩토링 : 2024.08.26 - 2024.10.02



<https://github.com/SSAFY-3rdPJT-Tripeer/Tripeer>



<https://github.com/Tripeer-contest/frontend>

TRIPEER

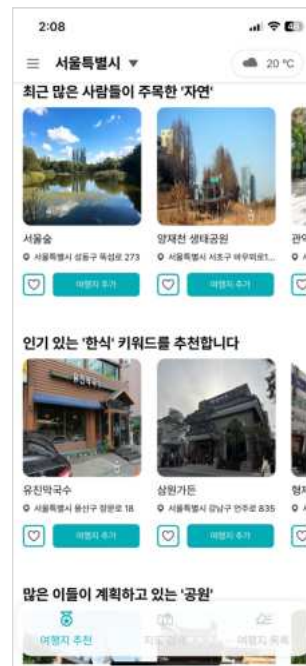
1 주요 기능

- 사용자간 화면 공유, 채팅 기능을 통한 일정 조율 기능 제공 [그림1]
- 인공지능 모델을 활용한 맞춤형 여행지 추천 [그림2]
- 일정 조율 시 자동으로 이동거리 계산 및 최적 경로 제공 [그림3]

2 기술 스택



- **React**: 코드의 재사용성을 높이고, 다양한 라이브러리와 호환성이 높음
- **Yjs**: CRDT 기반으로 동시 편집 충돌 해결, 네트워크 독립성 제공
- **Tanstack Query**: 서버 데이터를 효율적으로 캐싱하여, 성능을 향상시킴.



[그림2] 맞춤형 여행지 추천



[그림3] 일정 조율을 위한 최단 거리 계산 및 최적 경로 제공



[그림1] 사용자 간 화면 공유 및 일정 조율 기능

3 담당 역할 / Frontend

- UI/UX 디자인 총괄 및 설계
- 반응형 페이지 구현
- 레이아웃 구성(랜딩페이지, 다이어리페이지,, 여행지페이지-지도 및 유저 맞춤 추천 게시물, 리뷰 작성페이지)
- Axios를 활용한 API 비동기 통신
- UCC 및 발표자료(PPT) 제작

4 서비스 접근 링크

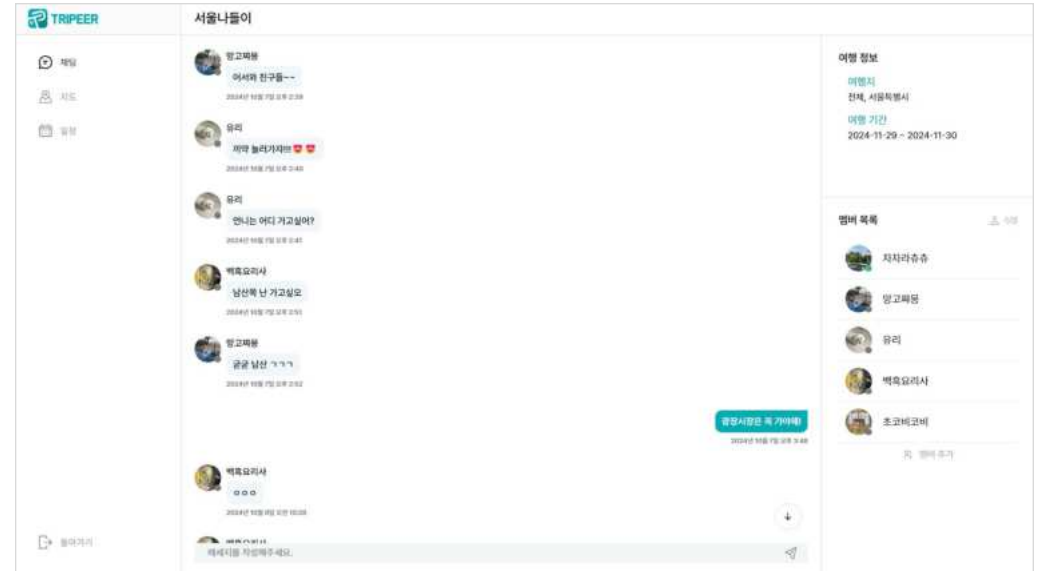
- 웹사이트: <https://tripeer.co.kr/>
- 앱 스토어: <https://apps.apple.com/kr/app/트리피어/id6736443613>

1. 모바일 버전 추가 및 반응형 웹 구현

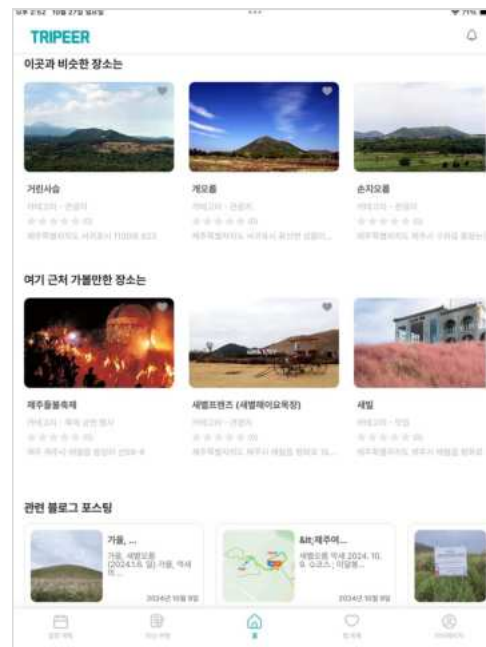
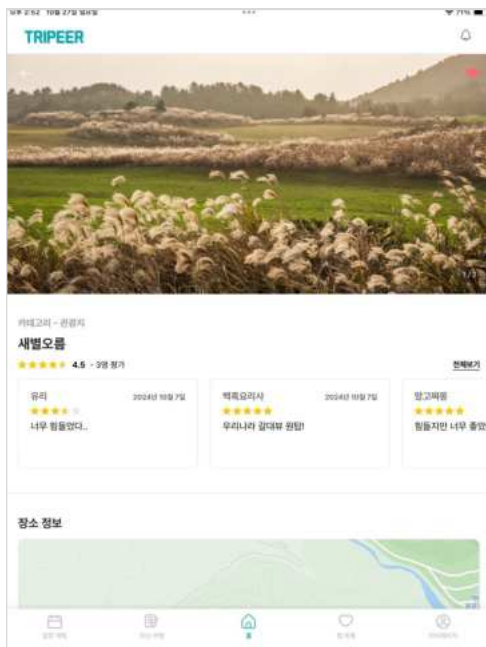
여행 계획 앱 특성상 모바일에서의 접근이 필수적이라는 피드백을 반영해

모바일 및 반응형 페이지를 구현했습니다.

특히 모바일에서도 채팅 기능을 원활하게 사용할 수 있도록 모바일 채팅방 UI를 최적화했습니다.



[그림4] 여행 계획 채팅 화면(모바일, 데스크탑 버전)



2. 여행지 정보 확장

사용자가 다른 포털 사이트와 병행 사용해야 하는 번거로움을 개선하기 위해,

여행지 상세 페이지에 별점, 리뷰, 블로그 포스팅 등 추가 정보를 제공했습니다.

또한, 여러 여행지를 비교할 수 있는 찜 목록 페이지를 추가하여 편리한 계획 수립을 돕고자 했습니다.

[그림5] 여행지 디테일 페이지

[그림6] 찜 목록 페이지

3. 다이어리 내 사진 앨범 기능 조정

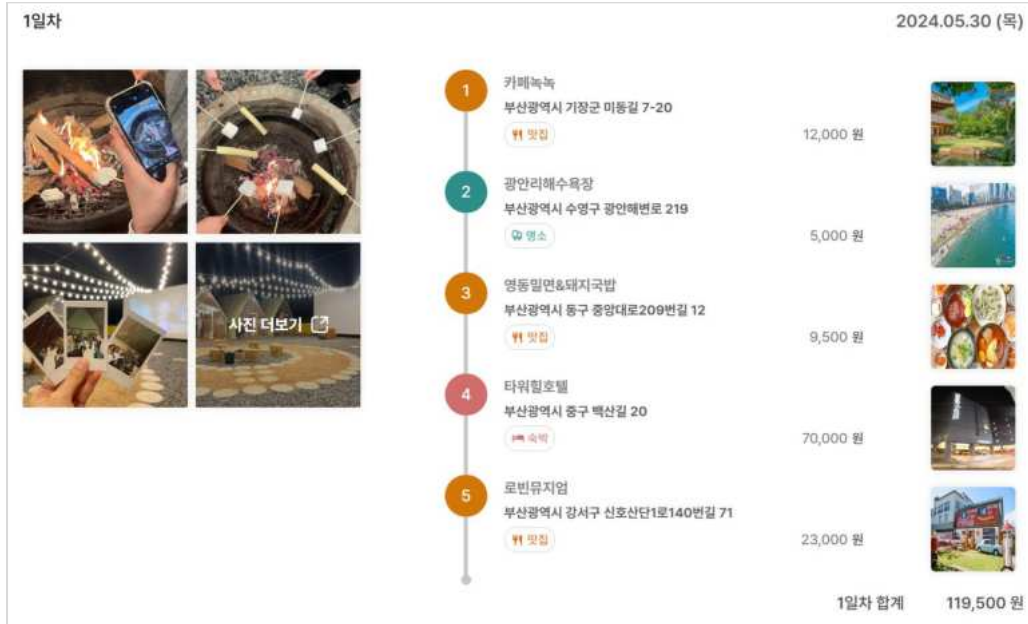


사진 앨범의 오용 가능성을 줄이기 위해

단체 앨범 기능을 삭제하고, 여행지 간
경로 지도와 여행지 리뷰 작성 시 사진
첨부가 가능하도록 수정했습니다.

[그림기] 여행 다이어리 상세 페이지 구현

5 주요 리팩토링 및 개선사항 - 코드 구조 개선

1. TypeScript 도입

명시적 타입을 사용해 코드의 가독성을 높이고 팀원 간 협업의 안정성을 강화했습니다.

2. Tanstack Query 도입

서버 데이터를 캐싱하여 반복적인 비동기 호출을 줄이고 서버 부하를 경감했습니다.

3. Next.js에서 React로 전환

SSR의 장점을 활용하기 어려운 프로젝트 특성상, SPA 특성을 살리기 위해 React로 전환하여 클라이언트 환경에 최적화된 앱을 구현했습니다.

4. 코드 리뷰 강화

협업 중 코드 리뷰를 적극 활용해 코드 품질을 높이고 최적화를 지속했습니다.

6 프로젝트 성과

- 삼성 청년 아카데미 자율프로젝트 결선발표회 전국 3등 수상
- 삼성 청년 아카데미 자율프로젝트 최우수상 수상(구미 전체 1위)
- 2024 관광데이터 활용공모전 장려상 수상 (한국관광공사, 카카오 주관)



[그림8] 자율 PJT 결선 발표회 3등 수상

7 트러블 슈팅: 웹 페이지 이미지 최적화 문제 해결

1. 문제 상황

랜딩 페이지에서 고해상도 이미지의 로딩 시간이 길어져 사용자의 웹사이트 경험이 저하되는 문제가 발생했습니다. 특히, 페이지 초기 로딩 시에 사용자가 긴 대기 시간을 겪어야 했습니다.

2. 해결 방법

이미지 리사이징과 압축: 사용자가 이미지를 업로드할 때, 서버에서 이미지의 크기를 자동으로 조정하고 압축하여 저장하도록 처리 로직을 구현했습니다. 이미지의 픽셀 크기를 웹에 적합하게 조정하고, 압축을 통해 파일 크기를 감소시키면서도 이미지의 품질은 최대한 유지될 수 있도록 했습니다.

3. 결과

이러한 최적화 작업을 통해 페이지의 로딩 시간이 현저히 개선되었고, 사용자 경험 또한 향상되었습니다. 사이트 방문자는 더 빠른 로딩 시간과 향상된 상호작용을 경험할 수 있게 되었습니다.

8 리팩토링 성과 및 프로젝트 리뷰

- 모바일 지원 확장과 FCM 알림 도입으로 사용자 참여율과 서비스 활용도를 늘릴 수 있었습니다.
- 코드의 재사용성을 높이고 가독성을 개선하기 위해 팀 내에서 지속적으로 코드 리뷰를 진행하였으며, 이를 통해 코드 일관성을 유지하고 품질을 향상시킬 수 있었습니다.
- Yjs를 사용해 공지사항의 실시간 동기화 기능을 구현하면서 CRDT(Conflict-free Replicated Data Type)의 원리와 적용 방법에 대해 알 수 있었습니다.
- React와 Tanstack Query를 활용하면서 서버 데이터를 효율적으로 관리하는 방법을 터득할 수 있었습니다.

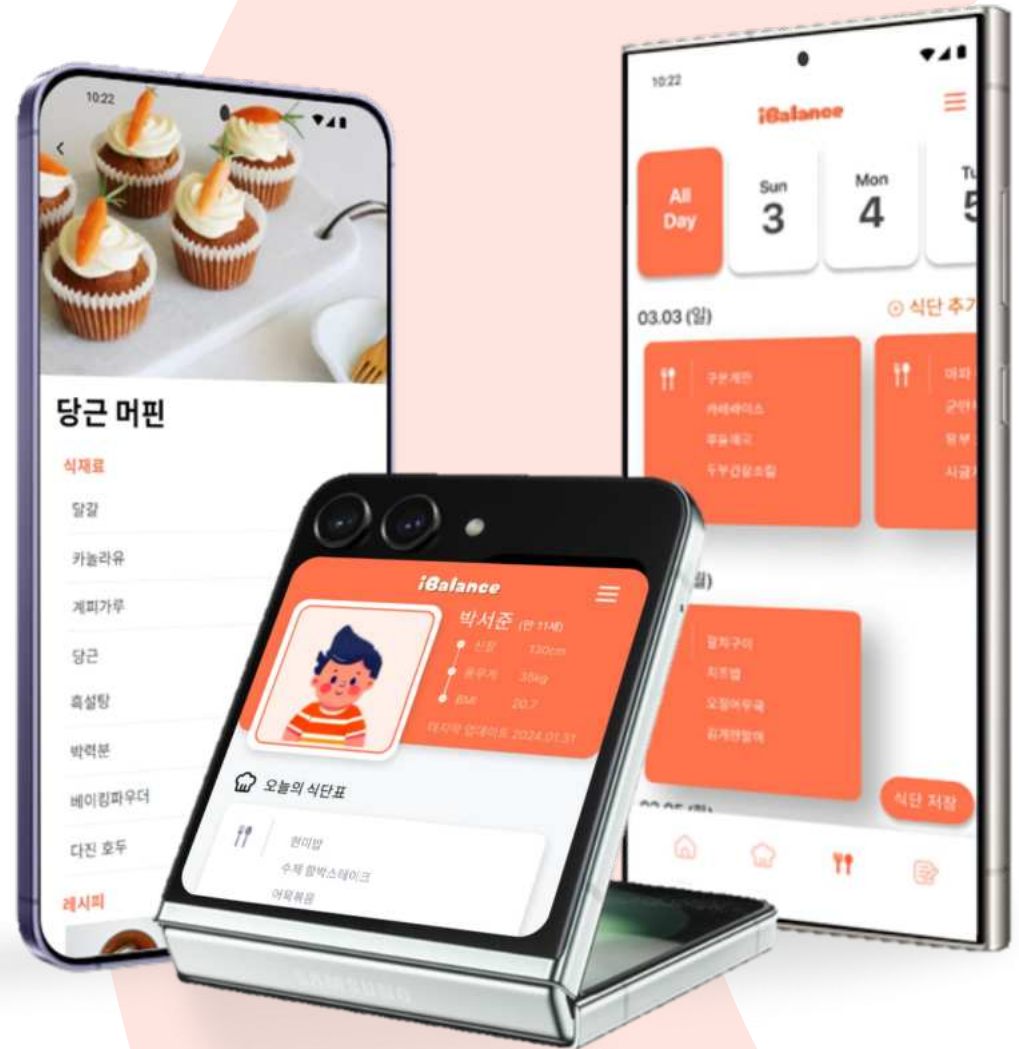


02

빅데이터를 활용한 어린이식단 추천 서비스 아이밸런스

Frontend 2명, Backend 4명 (6명)

2024.02.26 - 2024.04.05 (7주)



<https://github.com/D108-IBalance/IBalance>

iBalance

1 주요 기능

- 빅데이터를 활용한 유저 맞춤형 식단 제공 [그림2]
- 자녀 성장 상태 관리 및 식단 다이어리 작성 가능 [그림1], [그림3]
- 편식 재료 활용한 다양한 레시피 제공 [그림4]

2 기술 스택



- **React.js**: 컴포넌트 기반 아키텍처를 통해 코드 재사용성을 높이고, 빠르고 효율적인 사용자 인터페이스를 구축
- **Redux**: Redux를 활용한 사용자 로그인 정보 전역 상태관리
- **PWA**: 웹 앱을 네이티브 앱처럼 동작하게 하여, 접근성을 높이고, 사용자 경험을 향상시키기 위해 활용

3 담당 역할 / Frontend & 프로젝트 팀장

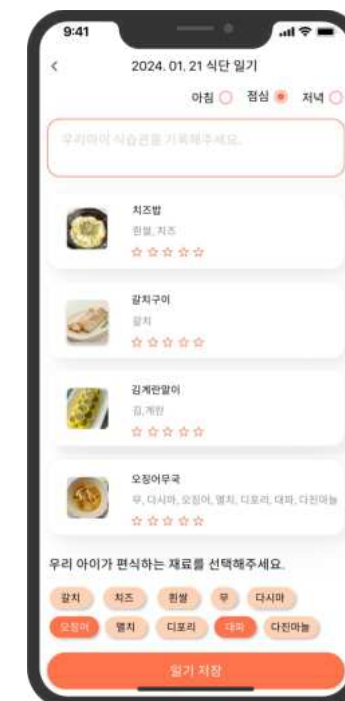
- UI/UX 디자인 총괄 및 설계
- 레이아웃 구성(인트로페이지, 로그인페이지, 식단 페이지 편식 해결 레시피 페이지)
- OAUTH 2.0을 통한 로그인
- Axios를 활용한 API 비동기 통신
- 반응형 페이지 구현
- UCC 및 발표자료(PPT) 제작



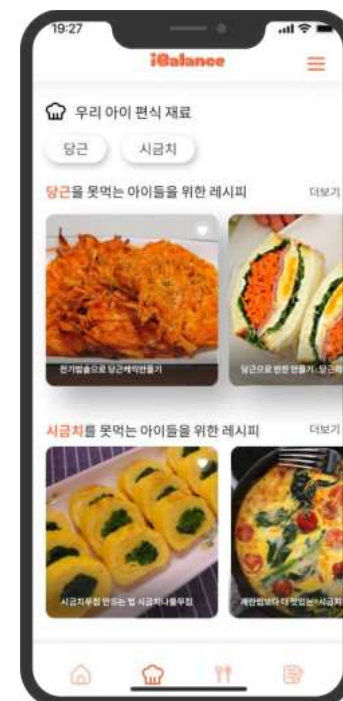
[그림1] 홈 페이지



[그림2] 식단 페이지



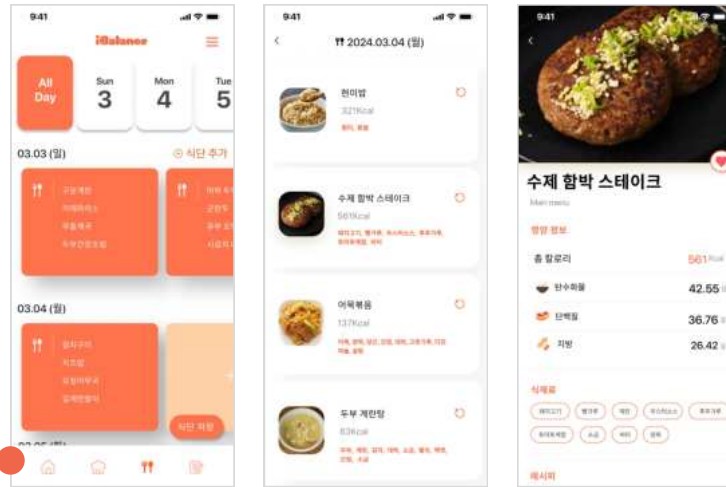
[그림3] 일기장 페이지



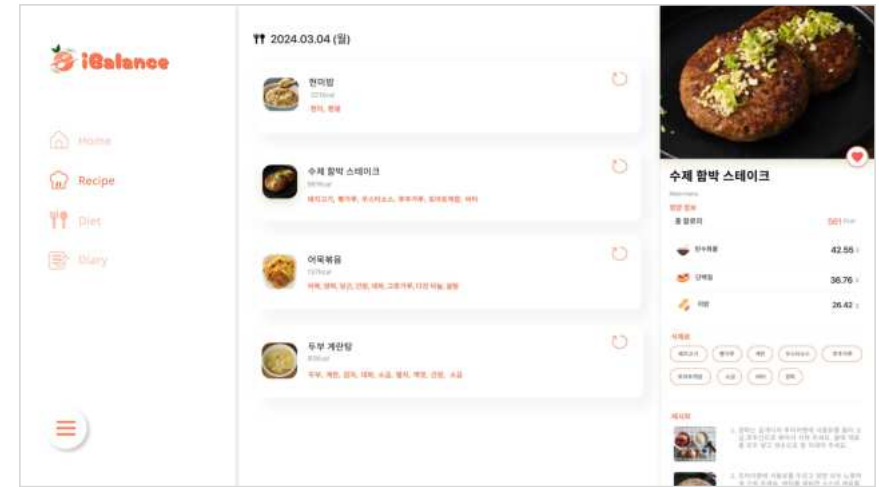
[그림4] 편식 해결 페이지

4 구현 사항

[식단 추천 기능]
일주일간 식단 추천 받기 기능
슬라이드 형태의 식단카드
한끼당 메뉴정보 제공 및 새로그침 기능
메뉴 상세 영양정보, 식재료, 레시피 제공



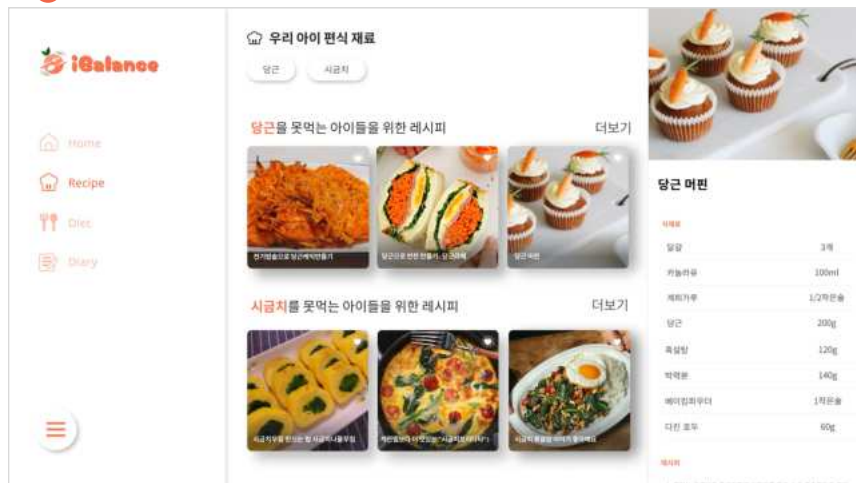
[그림5] 식단 및 식단 디테일 페이지(모바일 버전)



[그림6] 식단 및 식단 디테일 페이지(데스크탑 버전)

[편식 해결 레시피 제공]

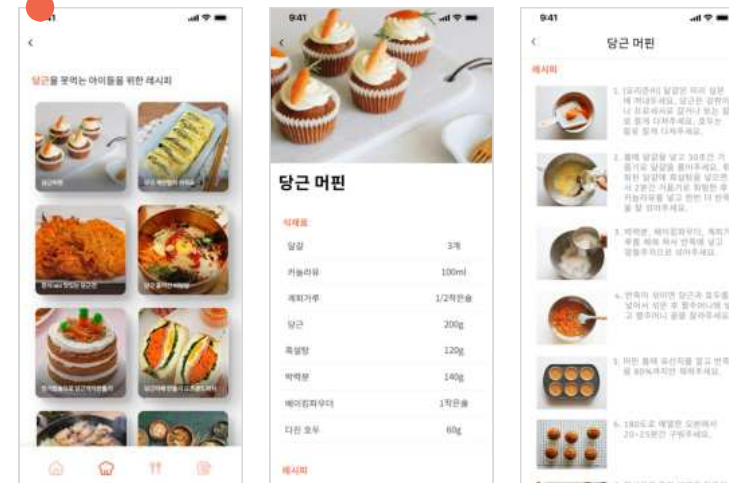
식단 일기를 반영하여 편식 재료 수집 후,
해당 편식 재료를 활용한 다양한 레시피 제공



[그림7] 편식 해결 레시피 페이지(데스크탑 버전)

[Intersection Observer API를 활용한 무한 스크롤]

사용자가 스크롤을 내릴 때마다 페이지의 끝에 도달하는 순간 자동으로 추가 콘텐츠를 로드할 수 있도록 설계하여 웹 사이트 상의 탐색과 상호작용을 더욱 매끄럽게함.



[그림8] 편식 해결 레시피 페이지(모바일 버전)

5 프로젝트 성과

- 삼성 청년 아카데미 특화 프로젝트 우수상 수상
- 삼성 청년 아카데미 특화 프로젝트 UCC 입상

6 트러블 슈팅: OAUTH 2.0을 활용한 로그인 인증 문제 해결

1. 문제 상황

새로운 프로젝트에서 OAUTH 2.0을 도입하여 사용자 인증 로직을 구현하면서, 처음으로 OAUTH 2.0에 접근했습니다. 로그인 인증 과정에서 로컬 개발 환경과 실제 배포 환경에서 요구되는 서버 경로(path)가 달라, 올바른 API 엔드포인트로 요청을 보내는 데 혼란을 겪었습니다.

2. 해결 방법

- **인증 로직 이해:** 관련 강의 및 구현 사례를 검토하여, 인증 과정에서 각 단계가 어떻게 작동하는지 이해하였습니다.
- **환경별 경로 관리:** 개발 중 로컬에서 작업할 때는 로컬 환경 변수를 사용하고, 실제 배포 전에 로컬에서 사용한 환경 변수를 주석 처리한 후 실제 서비스에 필요한 배포 환경 변수를 활성화시켜 푸시했습니다. 이는 실수를 방지하고 각 환경에 적합한 API 경로를 사용할 수 있도록 하는 안전장치 역할을 했습니다.

3. 결과

환경별로 API 경로를 수동으로 관리하는 과정에서 실수의 여지를 줄이기 위해 주의 깊게 작업해야 함을 깨달았습니다. 또한, 이 경험을 통해 자동화된 환경 설정 전환 방법에 대한 필요성을 인식하게 되었으며, 향후 프로젝트에서는 더 효율적인 환경 구성 방법을 모색할 계획입니다.

7 프로젝트 리뷰

- React와 Vue 프레임워크간의 장단점을 파악할 수 있는 기회가 되었습니다.
- 간트차트를 활용하여 프로젝트 일정을 관리하는 능력을 향상시킬 수 있었습니다.
- Gerrit을 활용하며 코드리뷰의 중요성을 이해하게 되었습니다.



[그림9] 인트로 페이지



MSG

Mafia in SNS Group

03

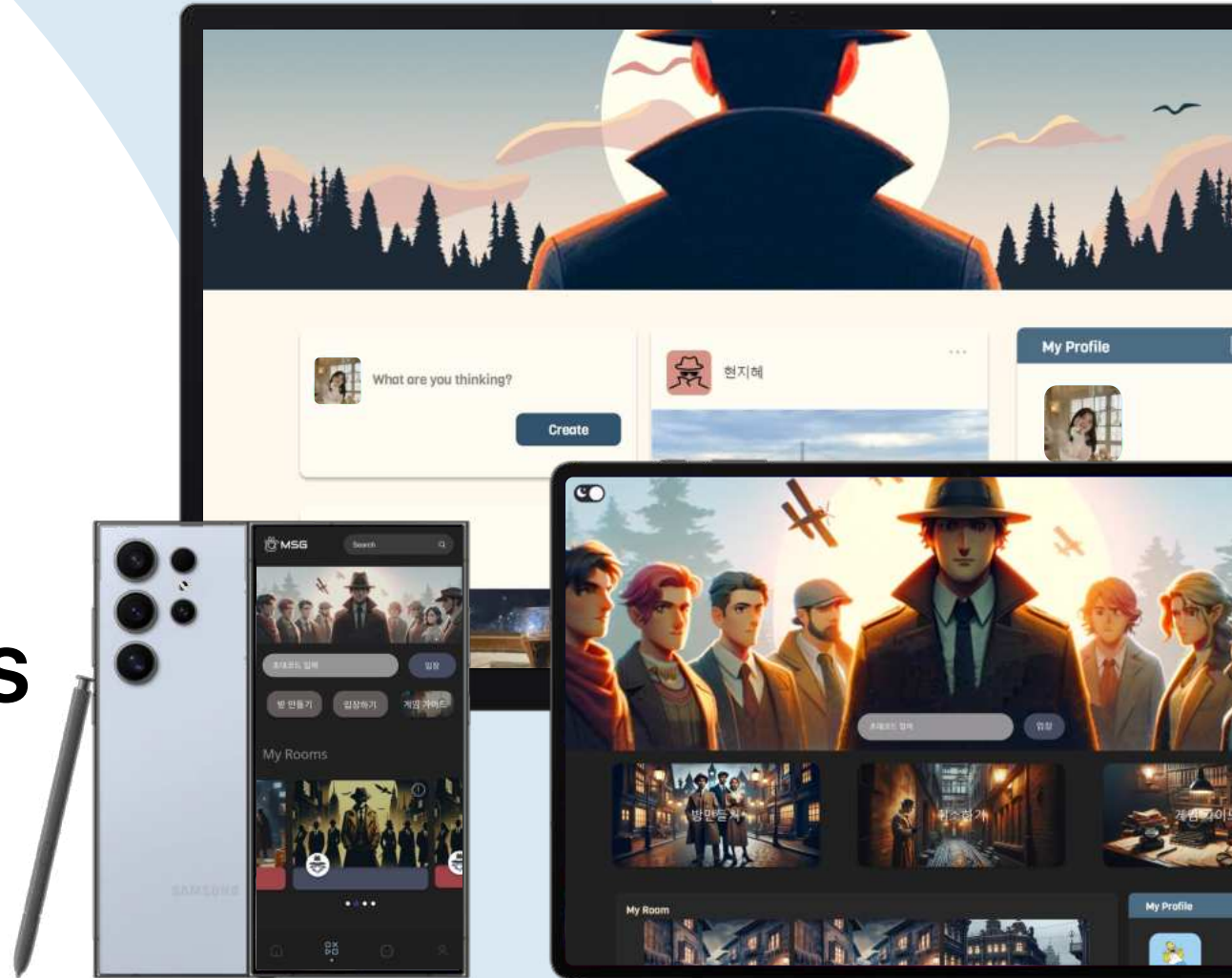
마피아 게임을

함께 즐기는 미션 기반 SNS

MSG

Frontend 2명, Backend 4명 (6명)

2024.01.08 - 2024.02.16 (7주)



<https://github.com/d109-msg/.github/tree/main/profile>

1 주요 기능

- 실시간 채팅 및 리얼타임으로 즐기는 마피아 게임 [그림2]
- AI를 이용한 마피아 게임 미션 검증 시스템 [그림1]
- 유저간 SNS 피드 공유 및 팔로우 가능

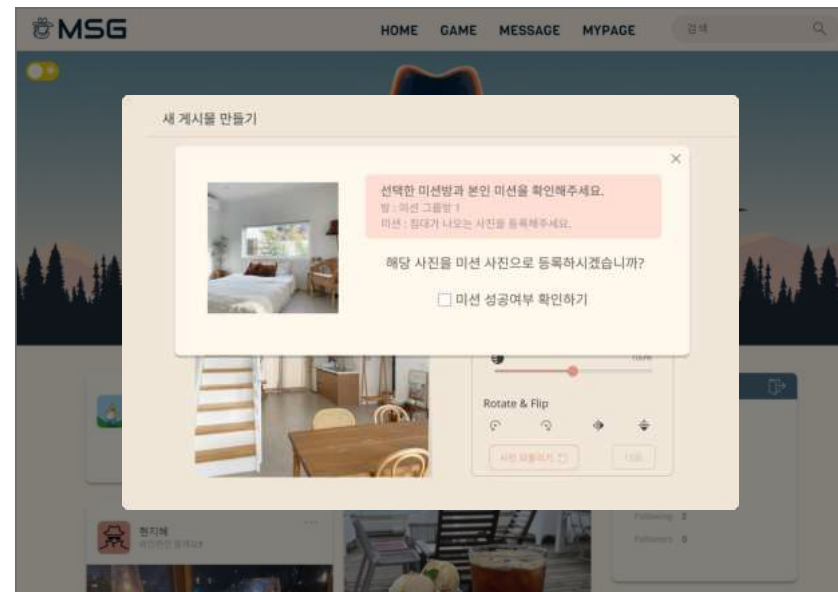
2 담당 역할 / Frontend & 프로젝트 팀장

- UI/UX 디자인 총괄 및 설계
- 레이아웃 구성(로그인 및 회원가입, 비밀번호찾기 페이지, 게임 페이지, 게임 상세 페이지, 마이 페이지, 게임 가이드)
- 반응형 페이지 구현 [그림5]
- 라이트모드, 다크모드 구현
- 게임 로직 구현(게임 캐릭터별 능력 부여, 투표시스템)
- Pinia를 활용한 Axios 비동기 통신
- UCC 및 발표자료(PPT) 제작

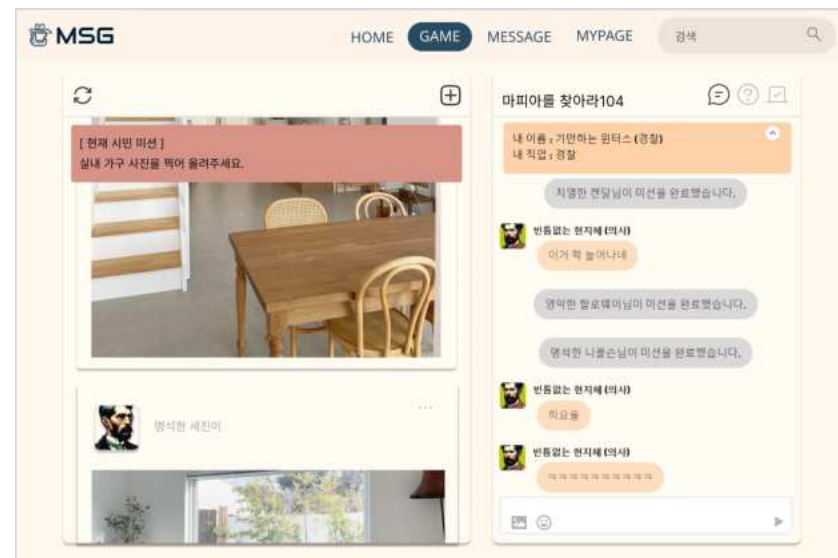
3 기술 스택



- **Vue.js**: 반응형 데이터 바인딩과 직관적인 API 덕분에 복잡한 사용자 인터페이스를 쉽게 구현 가능
- **Pinia**: 상태 관리를 위해 더 간단하고 직관적인 스토어를 제공하여 코드 가독성과 유지보수성을 높이기 위해 사용
- **Axios**: HTTP 요청을 간편하게 처리하고, 프로미스 기반의 비동기 통신을 통해 서버와의 데이터 교환을 효율적으로 관리하기 위해 선택

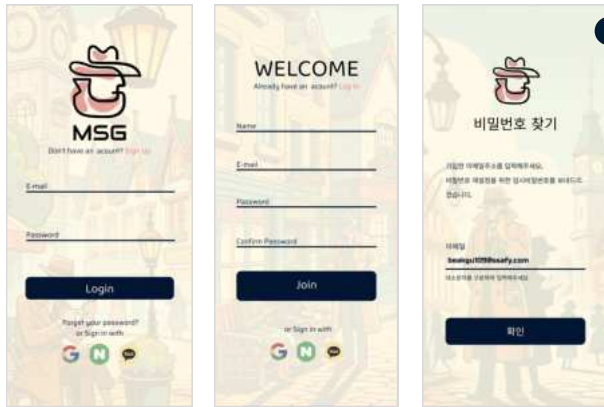


[그림1] 메인 피드 및 미션 업로드 화면



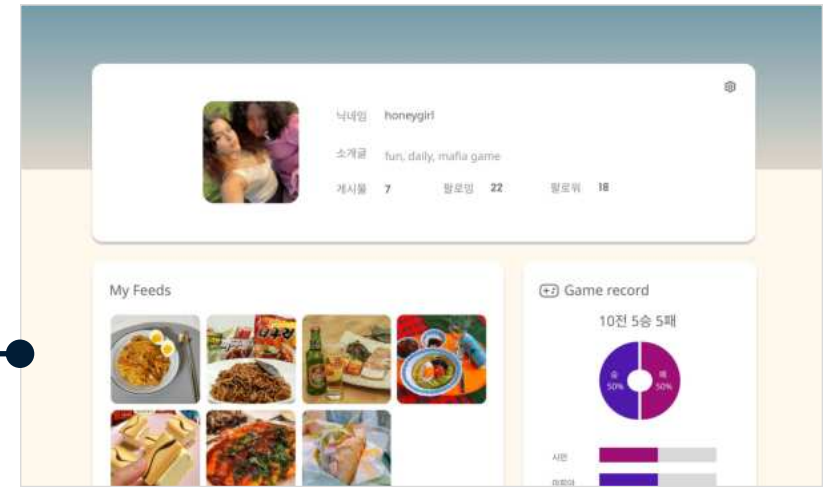
[그림2] 마피아 게임 중 피드 공유 화면

4 구현 사항



로그인, 회원가입, 비밀번호 찾기 기능 제공
자체 로그인 및 소셜 로그인 기능을 제공

회원 정보 수정 및 피드 정보 제공
업로드한 피드를 확인하고,
게임 전적을 확인 할 수 있습니다.



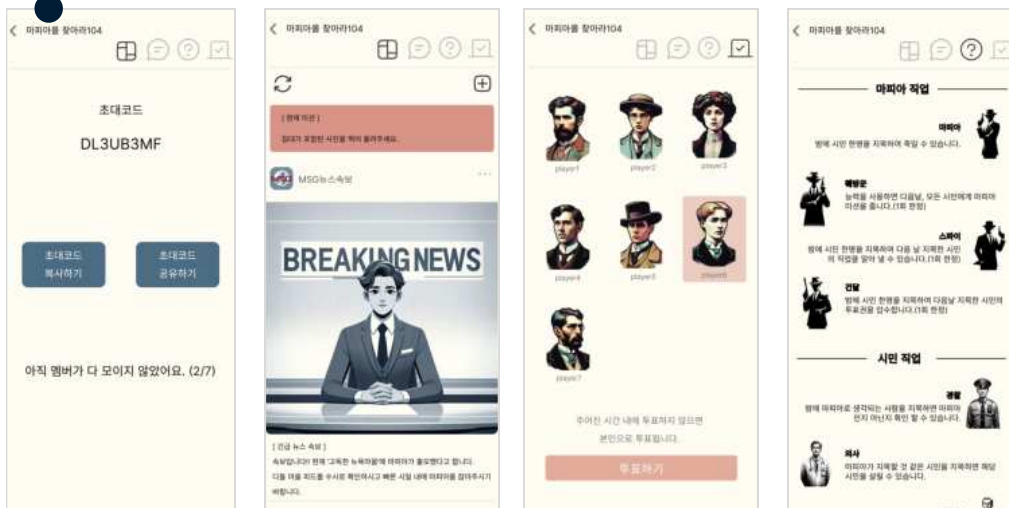
[그림3] 로그인 페이지 (모바일 버전)

[그림4] 마이 페이지(데스크탑 버전)

초대 코드 및 게임 피드 공유 가능

마피아 게임 투표 가능

각종 직업별 능력을 활용하여 즐길 수 있는 마피아 게임 제공



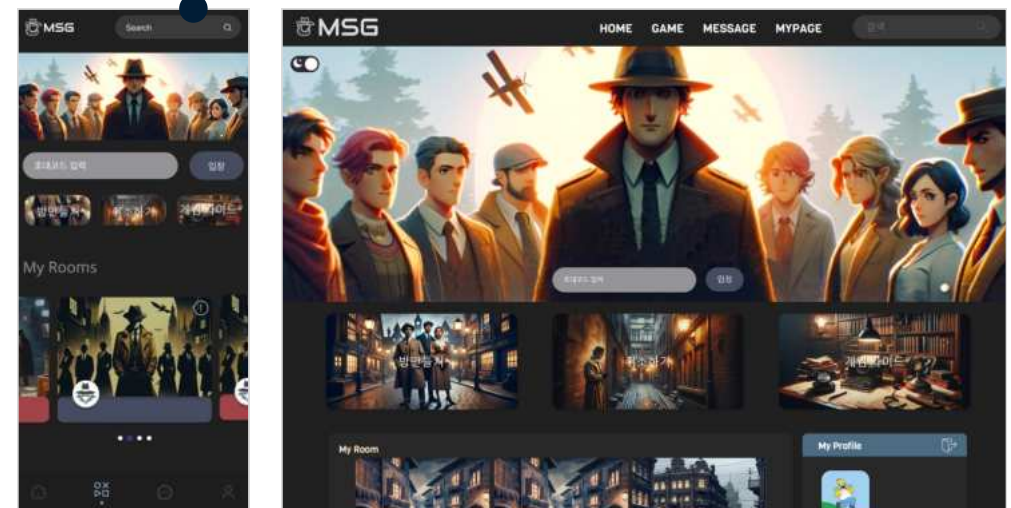
[그림5] 게임 디테일 페이지

게임 초대 및 방만들기 기능

참여하고 있는 게임 방 목록 제공

서비스 관련 게임가이드북 제공

게임 몰입도를 위한 다크모드 제공



[그림6] 게임 메인 페이지 (모바일, 데스크탑 버전)

5 트러블 슈팅: 투표 시스템의 실시간 업데이트 문제 해결

1. 문제 상황

게임 내 투표 시스템에서 여러 사용자가 동시에 투표할 때, 실시간으로 투표 현황이 반영되지 않는 문제가 발생했습니다. 이는 사용자 인터페이스가 서버의 최신 상태를 제대로 반영하지 못해 발생하여서 사용자 경험을 저하시키고, 투표 결과의 신뢰성에도 영향을 미쳤습니다.

2. 해결 방법

- **비동기 처리 로직 개선:** Axios를 활용하여 비동기로 처리하는 방식을 선택했습니다. 그리하여 서버에서 투표 데이터가 업데이트 될 때마다 클라이언트에 실시간으로 정보가 반영될 수 있도록 개선했습니다.
- **재렌더링 처리 최적화:** Vue.js의 반응성 시스템을 통해 상태 변화가 있을 때마다 적절한 컴포넌트만 재렌더링 되도록 최적화했습니다. 이를 위해, 컴포넌트의 종속성을 명확히 하고, 불필요한 렌더링을 줄이기 위해 계산된 속성(computed properties)과 감시자(watchers)를 적절히 사용했습니다.
- **pinia 상태관리:** 투표 데이터의 중앙 관리를 위해 Pinia를 사용했습니다. 이는 모든 투표 상태를 중앙에서 감시하고, 데이터가 업데이트 될 때마다 관련된 모든 클라이언트가 최신 상태를 반영할 수 있도록 설계하였습니다.

3. 결과

이러한 개선을 통해 투표 시스템의 실시간 업데이트 문제가 해결되었으며, 사용자들은 투표 현황을 정확하고 신속하게 확인할 수 있게 되었습니다. 이로써 사용자 만족도가 크게 향상되었고, 시스템의 안정성과 응답성이 개선되었습니다.

6 프로젝트 리뷰

- 다크모드 및 반응형 웹을 만들면서 초기 컴포넌트 구조 설계의 중요성을 깨닫게 되었습니다.
- 마피아 게임 로직을 짜면서 유저 플로우와 예외 처리의 중요성을 깨닫게 되었습니다.
- 첫 프로젝트 팀장을 맡으며 아침마다 스크럼 회의를 통해 서로의 진행 상황을 공유하며 일정 공유의 중요성을 느낄 수 있었습니다.
- 동료와의 협업 시 긴밀한 커뮤니케이션의 중요성을 느낄 수 있는 시간이었습니다.
- Jira를 활용하여 효율적으로 프로젝트를 일정을 관리하려고 노력하였습니다.