
Introduction

- 사용자 관점에서 소프트웨어 제작을 추구합니다. 개인적으로 경험했던 불편함을 해소할 수 있는 프로그램을 만들고, 써보며 개선합니다. 최근엔 가계부 입력 및 분석을 도와주는 프로그램을 만들고 있습니다.
- 저뿐만 아니라 동료가 읽기 좋은 코드를 작성하고자 노력하고, 테스트를 이용해 오류 발생을 막는 습관을 가지고 있습니다.
- 지속적인 커뮤니티 활동을 통해 상호 성장하는 것을 가치 있게 생각합니다. 사내에서 버전 관리 세미나를 한 경험이 있고, 매주 관심있는 기술을 이야기하는 모임을 6개월 이상 지속한 적이 있습니다. 현재는 개발 관련 모임에 지속적으로 참여하고 있습니다.

Education

에프랩 백엔드 멘토링 과정 수료	2022.06 ~ 2022.12
인천 대학교 대학원 건설환경공학과 석사	2017.09 ~ 2019.02
인천 대학교 건설환경공학과 졸업	2011.03 ~ 2017.08

Work Experience

(주) 두잇

2021.05 ~ 2022.05

건축 분야 알고리즘 기반 솔루션 개발 참여

- 트레일러 3D 모델을 보여주는 혼합현실 애플리케이션 개발 (C#, Unity, MRTK)
- 수치값으로만 확인할 수 있었던 알고리즘 연산 결과를 3D 형태로 시각화해 부재 정보를 편하게 확인
- 기존에 Unity 기반 2D 방식으로 구현되었으나, 시각적 제한을 개선하기 위해 혼합현실 기술을 도입
- 사용자 편의성을 고려해 렌더링되는 트레일러의 위치와 조작 방식을 개선하고, 작업자가 현장에서 실제 트레일러와 3D 모델을 비교해볼 수 있도록 3D 모델 확대 기능을 구현
- 캐드 소프트웨어 플러그인 개발 (C#, Revit API)
- 알고리즘 연산에 필요한 입력값을 캐드 프로그램에서 입력하고 추출해 쓸 수 있도록 도와주는 플러그인
- 캐드 외부에서 부재의 3D 모델을 활용할 수 있도록 건축 부재의 3D 모델링 정보 추출 기능을 구현
- 기존 건축 설계 과정(설계도 제작) 중에 알고리즘 데이터 입력을 가능하도록 해 사용성을 개선

사내 버전 관리 문화 도입

- 사내 개발 인력 증가로 개별 작업한 프로젝트 소스 코드의 통합 문제가 우려되어 버전 관리를 도입
- GitLab 서버 설치, 유지 보수 담당 및 사내 팀원에게 Git을 통한 형상 관리 세미나 진행
- 여러 인원이 참여하는 프로젝트에서 소스 코드 통합 문제 해결에 기여