
안소희 sohee-an

Contact

Email ansoso634@gmail.com

Phone +82) 010-9574-5767

Github <https://github.com/sohee-an>

Blog <https://co-so.tistory.com/>

Skills

- **Programming Languages:** html, Javascript, Typescript
- **Frontend:** React.js, Next.js, Electron
- **State management:** Redux, Redux-toolkit, Tanstack query
- **Styling:** Styled-component, Emotion, Tailwindcss
- **Cloud:** AWS, EC2, S3
- **CI/CD:** GitHub Actions

About me

프론트엔드 개발자 안소희입니다

무언가 만드는걸 좋아해서 개발자가 되었고, 지금도 만들고 구상하는게 좋아서 개발을 하고있습니다.

저는 코드의 중복을 줄이고 프로젝트 유지보수를 쉽게 할 수 있도록 코드를 짜는것을 지향하고 있으며 이를 위해 항상 노력을 하고 있습니다.

열정적이고 도전적입니다. 도전을 두려워하지 않으며 무언가를 새로 배우는 것은 너무나 즐거운 일입니다. 설정 부터 에러까지 모든 부분이 어려웠지만 차분히 코드를 읽어 나아가며 디버깅을 하며 해결 했습니다. 처음에 electron으로 개발을 할때도 데스크탑 앱에 개발에 대해서는 알지 못한 상태였지만 모른다는 거에 두려움보다는 새로운 것을 만들어본다는 즐거움이 더 강했습니다.

저는 항상 최상의 코드를 작성하여 제 자신과 동료들에게 자부심을 전하고자 노력합니다. 이를 위해 끊임없이 발전하고 개선하려고 노력합니다. 회사에 있는 기존 웹 통신 방법에 안주하지 않고 RESTful 하게 모두 개선하였습니다. 그리고 타입스크립트를 도입하여 코드의 안정성을 향상시키고, 개발 생산성을 향상시켰습니다.

기획자, 백엔드등 다른 동료들과의 커뮤니케이션을 두려워 하지 않으며 먼저 대화를 시도하여 서로의 생각을 맞추는 것을 매우 중요시 생각합니다. 같은 생각을 하고 있는지 체크를 해야 속도가 빨라지고 정확해진다고 생각합니다. 그리하여 좀 더 프로젝트를 완성도 높은 결과물이 나올 수 있었습니다.

Careers

(2023.05 - 2024.05)- 데이루덴스

- 과수화상병전문 앱 **2023.11-진행중**

- 스마트병해충 앱 **2024.1-진행중**

웹뷰를 이용한 앱으로 식물을 찍으면 AI 분석을 통해 어떤 질병이 있는지를 유저한테 보여주는 앱입니다.

사용 기술) react-query, typescript, yup, lodash, react-hook-form, react-native,vite

- 플러터로 개발된 앱을 리액트 네이티브와 웹뷰를 활용하여 재구성하였습니다.
- 전체적인 프로젝트 세팅 구축부터 유지보수까지 진행하였습니다.
- 공통컴포넌트를 활용하여 유지 보수에 용이하게 구현하였습니다.
- Canvas를 사용하여 이미지 위에 AI에서 반환한 이미지 라벨링 결과물을 시각화
- 사용자가 업로드한 이미지와 AI 분석 결과물을 동시에 볼 수 있는 편리한 인터페이스를 설계
 - 박스의 위치와 크기는 해당 객체가 이미지에서 차지하는 영역에 맞게 자동으로 조절
 - 이미지와 분석 결과물이 동시에 표시되므로 사용자는 이미지와 결과물을 한번에 볼 수 있도록 설계
- Canvas을 이용해 이미지 라벨링 기능 구현
 - 캔버스 위에 이미지 라벨링, 태그 추가 기능 구현,유지보수
- OAuth 2.0을 이용한 콜백 로그인 구현.
 - Apple, Kakao, Naver
- 이미지 편집을 구현하여 사용자가 이미지를 추가하고 편집할 수 있는 기능 구현
- Bridge를 통한 OS 커널과의 통신을 통해 카메라와 앨범에 대한 접근 권한 및 관리 시스템 구축
- 위치 권한에 대한 접근을 제어하는 솔루션 구축
- 라이브러리를 속 소스를 편집하여 프로젝트에 맞게 커스텀하여 문제를 해결하였습니다.
- code-splitting을 통해 초기 로딩시간 단축
- 이미지 최적화
- rollup - manualChunk
 - manualChunk build를 사용하여 모듈사이즈를 추적 후 큰 사이즈인 경우 트리쉐이킹을 통해 사이즈를 줄임

- cms & webtoon-annotation (기업용 웹툰 메타 데이터 관리 툴) 2023.6 -2023.11

- cms & text-annotation (기업용 텍스트 메타 데이터 관리 툴) 2023.8 -2023.12

사용 기술) react, react-query, typescript, yup, lodash, react-hook-form

AI가 학습을 더 잘 할 수 있게 하기 위해 이미지와 텍스트를 가공하며 유저들과 작품들을 생성하고 관리하는 툴입니다. 관리자와 일반사용자가 같이 사용하는 cms 툴입니다. 사용자가 이미지를 대량으로 업로드하면 이미지, 텍스트에 태그를 달아 이미지를 가공한 후 관리자가 검수하는 프로세스입니다.

- 저는 유연한 코드 설계와 확장 가능한 공통 컴포넌트를 개발하여 프로젝트의 유지보수성을 향상시켰습니다. 이를 통해 팀은 신속하게 새로운 요구사항에 대응할 수 있었고, 코드 베이스의 일관성과 효율성을 유지할 수 있었습니다.
- 전체적인 프로젝트 세팅 구축부터 유지보수까지 진행하였습니다.
- 회원에 따라 회원별로 커스텀한 데이터 시각화 구현하였습니다.
- 통계, 그래프 등을 통한 시각화 구현, 회원 레벨에 따른 데이터 시각화 구현하였습니다.
- 로그인, 회원가입, 작품 관리, 검수 관리 등에 대한 프로세스를 구현하였습니다.
- 이미지 위에 원하는 위치와 사이즈를 가지고 태그를 달 수 있으며 수정, 삭제도 가능합니다.
- 폼 유효성 검사
 - React-hook-form에 yup resolver를 작성하여 각각의 폼이 스스로의 밸리데이션 스키마를 가지도록 구성 -> 나중에 밸리데이션 로직이 변경되더라도 쉽게 찾아서 고칠 수 있도록 구성
- 화면의 상황에 맞게 로딩화면을 보여주었습니다.
 - 모든 화면이 흰 화면안의 로딩화면이 되지않게 하기위해 적절한 위치에 로딩로직을 넣음
- ui/ux 개선
 - 네트워크 연결 상태를 감지하여 사용자에게 적절한 안내를 제공하는 기능을 구현하여 사용자 경험을 향상

- **annotation-tool-webtoon** (웹툰 어노테이션 툴 데스크탑 앱) **2023.10 -2023.11**

- **annotation-tool-text** (텍스트 어노테이션 툴 데스크탑 앱) **2023.10 -2023.11**

사용 기술) react, react-query, typescript, yup, lodash, react-hook-form, electron

AI가 학습을 더 잘 할 수 있게 하기 위해 텍스트, 이미지 라벨링 툴입니다. 인터넷이 안되는 로컬에서도 유저가 이미지나 텍스트를 가지고 데이터를 가공하고 json으로 자료를 받아볼 수 있는 데스크탑 앱입니다.

- electron을 통해 데스크탑 앱 환경 설정
- Canvas를 통한 이미지와 텍스트를 가공하고 주석을 유저가 넣을 수 있도록 인터페이스 구현
- JSON을 과 이미지 가공한 좌표 이미지 등을 유저가 받아볼 수 있도록 구현

Side Project(포트폴리오)

혼잡행(테오스프린트) - 2023.10.18 ~ 2023.11

공항의 혼잡도를 나타내서 사람들이 좀 더 편하게 여행을 다녀올 수 있도록 안내해주는 프로젝트입니다.

깃헙) Typescript, Reactjs, axios

깃헙) <https://github.com/HonZapHae/airport-conestion-view>

Snak_game - 2023.9.20~ 진행중

게임을 만들어보고 싶어서 시작한 프로젝트로 지렁이 게임입니다. 지렁이의 자연스러운 움직임에 초점을 두었습니다.

Phase로 구현했습니다. 싱글톤 패턴을 적용을 해보자고 했습니다.

깃헙) https://github.com/sohee-an/snak_game

sleak Clone

슬랙을 클론해서 만든 채팅 프로젝트입니다.

사용기술): Socket, useSWR, React, Emotion, Webpack, Typescript

깃헙) https://github.com/sohee-an/snak_game

node_bird(소셜홈페이지)

사용기술) Next.js, Styled-component, ,Firebase, React-redux, Redux-saga, Mysql

소셜 홈페이지를 클론해서 만든 프로젝트입니다. Redux를 사용해서 전역관리를 하였습니다.

배포를 했으나 사정상 내리게 되었습니다.

깃헙) https://github.com/sohee-an/node_bird

shoppingMall - 2023.2 -2023.4

쇼핑몰과 관리자 페이지 둘다 작업을 한 프로젝트입니다. react-toolkit을 사용해서 전역 관리를 했으며 결제도 구현을 했습니다. 백엔드까지 모두 구현했습니다. 서버까지 전부 구현했습니다.

사용기술) ReactJs, Styled-component, ,Firebase, Reducx-toolkit, MongoDB

깃헙) https://github.com/sohee-an/shopping_mall_shop

Activities

2023.07-2023-10 리액트 공식문서 스터디

제가 주최해서 만들었으며 일주일마다 양을 정해서 서로 공부하고 질문하는 스터디를 진행하였습니다

개인공부

2024.02-진행중 cs공부

- 프로세스, 스레드
- 메모리의 시간 지역성, 공간 지역성

관심기술

- IaaS :vercel, flyio
- 개발환경 : [모노레포](#)

- PWA, 서버리스 아키텍처
- 단위테스트, 통합테스트

Education

2009.02 ~ 2013.02 서경대학교 졸업

2018.08 ~ 2021.08 국민대학교 교육대학원 졸업