

포트폴리오

기술 스택

```
gantt
dateFormat YYYY-MM
section Language
Swift :i3, 2018-03, 2025-01
typeScript :a1, 2024-10, 2024-12
typeScript :a1, 2019-04, 2020-01
Objective-c :l5, 2015-08, 2019-02
MFC(c++) :l3, 2014-03, 2015-04
SQL :l2, 2012-09, 2014-01
Android(Java) :l1, 2011-09, 2016-06

section Architecture
MVVM :a1, 2020-05, 2025-01
TMA: a5, 2024-01, 2025-01
MVI :a2, 2022-07, 2025-01
Clean Architecture :a1, 2022-01, 2025-01
VIPER: a4, 2020-06, 2022-06
Ribs: a4, 2020-06, 2022-09
MVC : a3, 2015-05, 2020-12

section UI
SwiftUI : c1, 2023-07, 2024-12
PinLayout/FlexLayout : u3, 2022-03, 2022-07
SnapKit : c3, 2020-01, 2025-01
AutoLayout : c2, 2016-07, 2025-01
Autoresizing Mask : u2, 2015-09, 2017-03
StoryBoard : u1, 2015-09, 2023-01

section Asynchronous
Async/Await: r3, 2022-07, 2025-01
Combine: r2, 2020-02, 2025-01
RxSwift: r1, 2019-07, 2025-01

section Analytics/Ad
AirBridge : s3, 2023-01, 2024-12
Amplitude : s2, 2022-03, 2024-12
Braze : s2, 2021-07, 2024-12
Google Ads: aa2, 2019-11, 2021-06
IGAWorks : aa1, 2017-10, 2021-06
FireBase(GoogleAnalytics) : s2, 2016-12, 2025-01

section Tools
Xcode-cloud: t6, 2022-06, 2025-01
Github-Action: t6, 2022-01, 2025-01
Slack: t5, 2021-07, 2024-12
```

```
Jira: t4, 2021-02, 2024-12  
Figma: t3, 2020-07, 2025-01  
Zeplin: t2, 2018-07, 2025-01  
Git: t1, 2016-06, 2025-01  
SVN: t0, 2011-09, 2019-02
```

경력 사항

```
gantt  
dateFormat YYYY-MM  
section 정규직  
비주얼 :i3, 2021-07, 2024-12  
하나모바일 :i2, 2018-01, 2021-06  
새움테크 :i1, 2015-05, 2018-01  
유니텍 : c1, 2014-07, 2015-04  
section 인턴/계약직  
강원대학교 :a2, 2011-09, 2013-03
```

비주얼 (21.07 ~ 24.12)

구매전환 개선 스크럼

개요	
----	--

- 목표: 구매전환 개선을 위한 상품상세, 옵션선택, 장바구니 개선
- 기간: 2024.09 ~ 2024.11
- 규모: Android 1, iOS 1, web 1, PO 1, QA 1
- 역할: iOS 메인 개발

주요 기술

- Swift, TMA, Analytics, A/B Test

도전 과제 및 해결 방법

- 장바구니 담는 횟수에 비해 장바구니 화면 진입율이 낮음을 개선
 - 상품상세에서 장바구니 담기시 스낵바를 통해 진입 유도
- 옵션 선택화면을 모든 화면에서 사용이 가능하도록 작업
 - option 선택 도메인 생성
 - 옵션 선택용 Feature Component Layer 모듈 생성

- 이후 홈, 좋아요에 적용

성과/지표

- 상품상세에서 장바구니 진입 0.5% 증가
- 좋아요화면에서 상품 선택 대비, 장바구니 버튼 노출시 구매율 1% 증가
- 홈 타임딜에서 옵션 선택화면 노출시 구매율 유지
- 모두 크게 개선되지 않았지만 상승이 되어 가능 유지

배운점/아쉬운점

- A/B test를 통해 하락하지 않음을 확인하고 대체
- 작업은 진행했으나 유저가 빠져나가고 있던 상황이라 정확한 데이터였는지에 대한 아쉬움 존재
- Funnel 스크럼 덕분에 증가 감소에 대한 명확한 데이터를 수집할 수 있게됨을 확인

App팀 배포절차 도입 스쿼드

개요	
----	--

- 목표: 배포 관련 사항 결정 및 자동화로 배포 생산성 향상
- 기간: 2024.07 ~ 2024.12
- 규모: Android 1, iOS 1, PO 1, QA 1
- 역할: 스쿼드 리더

주요 기술

- Trunk Based Development(TBD), Feature Flag, Jira Automation, Slack

도전 과제 및 해결 방법

- 배포 관련 일정 논의 및 결정
 - 매주 1회
 - 검수 프로세스 월~목
 - 심사 제출 금
 - 실 배포 화요일
- 배포 자동화
 - FeatureFlag 상태가 개발중 -> 작업완료시 자동 내부 배포
 - PO / QA 슬랙을 통해 배포 앱 생성 기능 제공
 - 금요일 오전 최종 확인용 앱 자동 내부 배포
- 슬랙 리마인더
 - 작업 담당자 가이드 문구 자동 노출
 - PO / QA 내용 공유
 - 포함되는 기능(티켓 + 피쳐플래그) 내용 공유
- 지라 상태 자동화
 - 개발 완료시 상태 변경 자동화
 - 담당자 지정 자동화
 - (실) 배포 완료시 상태 변경 자동화

성과/지표

- 24년 상반기 대비 주당 배포 횟수 21% 증가
- 슬랙 배포 관련 논의 15% 감소
- 피쳐플래그를 통해 잘못된 배포 disable 처리 기능 제공
- [관련 블로그](#)

배운점/아쉬운점

- 유연한 CI/CD를 토대로 빠른 적용
- 하나의 팀으로 정확한 내용 공유
- Store 심사제출까지 자동화 하지 못한 아쉬움

App팀 브랜치 관리 방식 교체 및 Feature Flag 적용

개요	
----	--

- 목표: 브랜치 관리 방식 교체 및 피쳐플래그 적용을 통해 작업 및 배포 속도 향상
- 기간: 2024.04 ~ 2024.08
- 규모: Android 3, iOS 3, PO 1, QA 1
- 역할: App팀 리드 및 iOS 메인 개발

주요 기술

- Trunk Based Development(TBD), Feature Flag, Firebase(RemoteConfig)

도전 과제 및 해결 방법

- Github Flow에서도 부족한 방식들이 존재
 - TBD와 명확한 가이드를 공유
 - 구글엔지니어는 이렇게 일한다 스터디를 주도하며 거대한 구글에서도 사용하는 방식임을 공유
- 언제든지 배포가 가능한 메인 브랜치의 적용
 - FeatureFlag를 병행해 메인 개발 진행
 - Firebase RemoteConfig의 Release를 사용해 무료방식을 채택

성과/지표

- 23년 대비 배포 횟수 30% 증가
- 24년 상반기 잘못된 배포 3회 발생했으나 피쳐플래그로 모두 off를 진행해 추가적인 배포가 진행되지 않음
- [관련 블로그](#)

배운점/아쉬운점

- 팀 전반적인 발전을 위해 지속적 스터디가 필요함을 느끼고 주도
- 타 파트에도 공통 적용을 위해 공유를 실시했으나 받아들여지지 않아 App팀만 적용
- 피쳐플래그를 기능성으로 묶기위해 노력했으나 받아들여지지 않아 Firebase로 구현

Funnel 스크럼

개요	
----	--

- 목표: 모든 플랫폼 전자상거래 아날리틱스 개선 및 추가 적용

- 기간: 2024.04 ~ 2024.12
- 규모: Android 1, iOS 1, web 1, PO 1, QA 1, 마케팅 1, 운영 1
- 역할: 스크럼 리더 및 iOS 메인 개발

주요 기술

- Modular Architecture
- Google Analytics, Braze, Amplitude, Airbridge

도전 과제 및 해결 방법

- Analytics 이벤트가 체계적으로 관리되지 않음
 - 명확한 기준점 공유
- Funnel이 더 길어지지 않음
 - 목록 전자상거래 이벤트를 추가해 퍼널의 파악이 더 높게 가능하도록 함
 - view_item_list, select_item을 모든 플랫폼에 적용

성과/지표

- 모든 플랫폼 전자상거래 데이터 신빙성 100% 달성
- 목록 전자상거래 97% 적용
- 관련 블로그
 - <https://medium.com/bejewel/유저-마음에-닿기를-analytics-개선기-0-ios-analytics-module-5d669dd07af1>
 - <https://medium.com/bejewel/유저-마음에-닿기를-analytics-개선기-1-ios-analytics-module-50a6da62a1a9>
 - <https://medium.com/bejewel/유저-마음에-닿기를-analytics-개선기-2-개발자가-이해하기-2fc0e6607e6b>

배운점/아쉬운점

- 데이터 파이프라인의 필요성에 대해 팀 전반적인 이해도 향상
- 조회, 장바구니, 구매의 전자상거래 파악이 가능해지며 콘텐츠 유지에 대한 데이터로 활용
- KPI의 근거 자료로 활용됨
- 장바구니에서의 구매 트래킹에 대해 지속적 작업 요청을 했으나 아쉽게 진행되지 않음
- 개발자가 아닌 스크럼 리딩을 통해, 개발 속도의 느림을 확인
 - QA 와 개발이 교차적으로 진행 가능한 프로세스 도입
 - 추후 배포열차 도입으로 이어짐

아몬즈 아키텍처 개선 Tuist 적용 및 TMA 구조 확립

개요	
----	--

- 목표: Tuist 적용 및 TMA구조 확립을 통한 생상선 향상
- 기간: 2024.04 ~ 2024.12
- 규모: iOS 3, QA 1
- 역할: iOS 개발 및 리딩

주요 기술

- [Tuist, The Modular Architecture\(TMA\), Swinject](#)

도전 과제 및 해결 방법

- Application / Feature / Domain / Core / Shared 계층 분리
- 모듈별 구조 확립 및 테스트 코드 작성 유도
- 모듈생성시 스크립트를 통해 동일한 구조로 자동 생성

```
flowchart TD
    FeatureExample --> Feature
    FeatureExample --> FeatureTesting
    Feature --> FeatureInterface
    FeatureTests --> Feature
    FeatureTests --> FeatureTesting
    FeatureTesting --> FeatureInterface
```

성과/지표

- CI 빌드테스트 속도 50% 감소(12분 -> 5분)
- 개발속도 10% 증가(모듈별 빌드)
- 테스트 커버리지 13% 증가
- 머지 컨플릭 비율 감소(.xcodeproj/* ignore)
- [관련 블로그](#)

배운점/아쉬운점

- 명확한 계층정의로 협업 맴버 공통된 형태의 모듈 개발
- 모듈별 테스트가 추가되어 안정성 향상
- project 파일이 더이상 추가되지 않아 코드 형상 관리가 간편해짐
- 모듈별 interface로 더 명확한 캡슐화
- 클린아키텍처, cocoapods -> SPM으로 모두 변경, 모듈 레이어 등 선행이 필요한 업무가 늦어지며 너무 늦게 반영한 데에 대한 아쉬움
- 마이그레이션 하며 기존 코드도 지우는 프로세스를 확립하지 못함
- 80% 이상 모듈로 대체하려 했으나 회사 사정으로 모두 완수하지 못한데에 대한 아쉬움

Analytics 모듈 구축 및 적용

개요	
----	--

- 목표: Analytics 모듈 분리를 통해 유동적 관리 및 이벤트 체계화/자동화
- 기간: 2023.11 ~ 2024.03
- 규모: iOS 1, PO 1, QA 1, 마케팅 1
- 역할: iOS 메인 개발

주요 기술

- Modular Architecture
- Google Analytics, Braze, Amplitude, Airbridge

도전 과제 및 해결 방법

- Analytics 이벤트가 체계적으로 관리되지 않음
 - 명확한 기준점 결정(Google Analytics)
 - 내부 코드가 CSV 형태로 output 할수 있도록 구성
 - Analytics Core Module만의 별도앱으로 배포
- Braze, Amplitude의 업데이트가 일어나지 않고 있음
 - SDK 업데이트시 충돌이 발생
 - Long Lived 브랜치로 별도 분리해 작업 진행
 - 메인 브랜치에 작업물이 합쳐질때마다 지속적 업데이트 실시
- 모든 이벤트에 대한 대체 필요
 - 기존 TrackingUtils라는 파일에서 우선적 대체
 - 이상이 없음을 판단 후 Analytics 모듈을 사용하도록 점진적 대체

성과/지표

- 비대해진 TrackingUtils의 의존성 모두 제거 및 삭제 완료
- 공통된 protocol로 SDK추가의 용이성 확보
- Braze(구 Appboy), Amplitude SDK 성공적 적용
 - cocoapods에서 SPM으로 모두 이관
- 현재 적용중인 Analytics를 파악할 수 있는 데이터 지속적 공유
 - 추후 아날리틱스 사용을 취소할때도 1시간 안에 작업
- 관련 블로그
 - <https://medium.com/bejewel/유저-마음에-닿기를-analytics-개선기-0-ios-analytics-module-5d669dd07af1>
 - <https://medium.com/bejewel/유저-마음에-닿기를-analytics-개선기-1-ios-analytics-module-50a6da62a1a9>

배운점/아쉬운점

- 긴 생명주기를 가진 브랜치로 작업했지만, 비슷한 작업이 일어난다면 Feature Flag로 작업 할것으로 예상
 - 외부 SDK를 캡슐화 한후 최소한의 기능만 외부 노출하도록 작업
 - 대체가 모두 완료되면 이후 SDK를 업데이트하는 방식으로 진행할 예정
- 아날리틱스 대체를 통해 서비스 전반적인 이해도가 오름
 - 이후 신규 입사자 온보딩에도 아날리틱스 이벤트를 통해 서비스 이해도 향상 주도
- 타 플랫폼의 아날리틱스 모듈화를 계속 설득했으나 아쉽게도 진행되지 못함
 - 추후 funnel 스크럼 리드를 맡으며 주도

홈 모듈 분리

개요	
----	--

- 목표: 홈 도메인의 빠른 기능 개발 및 검증을 위한 모듈 분리
- 기간: 2023.04 ~ 2023.05
- 규모: iOS 1, PO 1, QA 1
- 역할: iOS 메인 개발

주요 기술

- Modular Architecture, Coordinator 패턴

도전 과제 및 해결 방법

- 홈 도메인에 지속적인 기능 추가와 검증을 위한 모듈 분리
 - Common Layer와 Shared Layer의 분리
 - API 모듈 분리
 - 이후 Feature Layer에 홈 도메인 모듈 분리
- 홈에서 화면 이동
 - 모든 화면 이동을 해당 모듈로 옮기는데에 한계가 존재
 - Coordinator 패턴 도입
 - Coordinator를 Application Layer에서 주입하는식으로 대체

성과/지표

- 홈 개발 시간 10% 감소

배운점/아쉬운점

- 우선 모듈이 분리되고 독립적이 되며 지속적인 마이그레이션이 가능한 형태로 발전
- 이후 신규 입사자가 담당자가 되어도 개발속도 유지

Swagger -> Swift 파일 전환 자동화

개요	
----	--

- 목표: User API 문서 플랫폼 언어 파일 자동생성을 통한 생산성 향상
- 기간: 2023.04 ~ 2023.06
- 규모: iOS 1, back-end 1, Android 1
- 역할: 파트간 협의 담당 및 메인 개발

주요 기술

- Swift, OpenAPISpec 3.0, RestfulAPI, Moya, Alamofire, yaml

도전 과제 및 해결 방법

- OAS 3.0기준 Swagger 문서를 UserAPI모듈로 생성하기
 - SwaggerCodeGen은 단순 DTO만 생성해서 탈락
 - 직접 대체할수 있도록 Swift로 제작
- 네트워크 모듈 형식 결정 필요
 - TMA 외부 노출 인터페이스 생성
 - 내부 형태는 Moya 형식으로 사용하기로 결정
 - Rx 비율을 낮추기 위해 Asyn/Await으로 결정
- 팀원 동일한 형식 사용
 - 별도 앱으로 생성해 작업시 변경되면 담당자가 덮어씌우도록 결정

성과/지표

- API관련 이슈 90% 감소
- 디코딩 에러 파악률 100% 달성

- 작업속도 10% 이상 증가
- API관련 논의 30% 감소
- [관련 블로그](#)

배운점/아쉬운점

- 사람은 실수를 할 수 있어도, 기계는 실수하지 않는다.
- 자동화된 테스트코드 생성이 안정성 증가에 큰 도움을 줌
- User API가 변경되면 Github에서 PR이 생성되서 대체하고 싶었으나 리소스 부족으로 포기
 - 당시 Feature Flag가 확립되지 않아, 서비스에 영향을 끼칠 우려가 있어 미룸
 - 파이썬으로 코드를 대체해 Github Action으로 만들 구상까지 하고 다른 업무로 포기

홈 라이브 커머스 추가

개요	
----	--

- 목표: 홈 화면 라이브 커머스 도입
- 기간: 2023.02 ~ 2023.03
- 규모: Android 1, iOS 1, bacek-end 1, PO 1, UX 1
- 역할: iOS 메인 개발

주요 기술

- ShopLive, Modular Architecture, A/B Test, Google Analytics

도전 과제 및 해결 방법

- 홈 라이브 커머스 도입
 - 리소스 부족으로, 외부 SDK를 도입하기로 결정
- 성과 측정 데이터 추가
 - Google Analytics의 화면 유지시간을 지표로써 건의 및 채택
 - 홈 전체의 선택 데이터 내부 API에서 Analyitcs로 확대

성과/지표

- 홈 유지시간 10% 증가
- 홈 상품상세 이동 5% 증가

배운점/아쉬운점

- 라이브커머스 도입을 통해 성과를 확인했으나 지속적 관리가 되지 못해 효과성이 떨어짐
- 캐쉬관련 이슈가 발생했으나 지속적 모니터링으로 빠르게 해결
- A/B 테스트를 통해 지속적 확인을 하며, Feature flag 도입시 근거 자료로 사용

App팀 CI/CD 스쿼드

개요	
----	--

- 목표: CI/CD를 위한 브랜치 룰 설정 및 CI/CD 자동화 적용
- 기간: 2023.01 ~ 2023.08

- 규모: Android 2, iOS 2
- 역할: App팀 리드 및 CI/CD 결정 / 파트간 내용 공유

주요 기술

- Git Flow, Github Flow, Github Action, Xcode Cloud

도전 과제 및 해결 방법

- 비주얼만의 브랜치 관리 방식을 사용해 단순화 필요
 - Git flow 적용
 - workflow 정리
- CI(build-test) 적용 범위
 - 코드 병합을 위해 통과가 선행되어야 병합이 가능하도록 protection rule 설정
 - 주단위 자동화된 테스트 진행
 - 계층 이동마다 통과가 선행되어야 병합이 가능하도록 protection rule 설정
- CD(지속적 전달/배포)을 위한 내용 정리
 - 스킵 설정을 기본으로 설정해 잘못된 심사제출이 되지 않도록 설정
 - 배포 프로세스를 Xcode Cloud에 대부분 넘겨 관련 리소스 투입하지 않음

성과/지표

- 개발속도 증가
- 버그율 감소
- 심사 제출 시간 30% 감소
 - 2시간 이상 걸리던 심사제출 프로세스를 30분 이내로 축소
- 관련 블로그 작성
 - <https://medium.com/bejewel/자동화를-향한-여정-1-브랜치-전략-수립-a687342ad711>
 - <https://medium.com/bejewel/자동화를-향한-여정-2-ci-cd-workflow의-이해와-시점에-대한-정리-c69ea3ebf313>
 - <https://medium.com/bejewel/자동화를-향한-여정-3-자동화-배포-e8df29884b79>
 - <https://medium.com/bejewel/자동화를-향한-여정-4-빌드-테스트의-자동화-609ff88581be>

배운점/아쉬운점

- 사람이 많을 수록 체계는 단순화가 필요함을 느낌
- 모두가 모든것을 알지 못해도 되도록 프로세스의 단단함의 필요성을 느낌
- Git Flow도 복잡해 추후 Github Flow, TBD로 대체
- 릴리즈 노트 및 슬랙 공유의 불편함을 느낌
 - 배포 열차를 정비하며 이를 자동화 실시

상품상세 마이그레이션 및 아날리틱스 개선

개요	
----	--

- 목표: 상품상세 코드 개선 및 유저행동 추적 개선
- 기간: 2022.12 ~ 2023.02
- 규모: Android 1, iOS 1, PO 1, QA 1
- 역할: iOS 메인 개발 및 아날리틱스 주도

주요 기술

- Firebase, GoogleAnalytics

도전 과제 및 해결 방법

- API를 통해 추적되는 아날리틱스 확인에 어려움 발생
 - Google Analytics로 유저 행동 로그 전송 추가
- Action 체계화
 - Android, iOS, web 행동 로그 체계화
 - 동일한 값을 수집하며 플랫폼을 통해 구분되도록 개선
- 상품상세내 크래쉬 개선
 - tableView index이슈로 지속적인 크래쉬 발생
 - tableView로 구성되어 있던 UI를 일부 stackView로 개선

성과/지표

- 상품상세 내 유저 행동 99% 추적
- Crash 미발생율 향상 (99.8% -> 99.9%)

배운점/아쉬운점

- 유저 행동 추적을 위한 아날리틱스 체계화의 필요성 대두
 - 아날리틱스 모듈화 및 아날리틱스 스쿼드 리드 진행
- 개발자의 역할뿐만 아니라 개선을 위한 주도적 리딩 시작

카테고리 세분화

개요	
----	--

- 목표: 카테고리 및 카테고리 상세화면 세분화 및 아날리틱스 추가
- 기간: 2022.11 ~ 2022.12
- 규모: Android 1, iOS 1, PO 1, QA 1
- 역할: iOS 메인 개발

주요 기술

- A/B Test, Coordinator 패턴, 모듈화

도전 과제 및 해결 방법

- 카테고리 노출 세분화를 데이터 검증 후 개선
 - Firebase를 통한 A/B테스팅 진행
- 데이터 측정의 필요성
 - analytics 일부 적용
 - 선택에 대한 체계화 진행

성과/지표

- 기존 A보다 세분화된 화면인 B에서의 진입률 -15% 확인
 - 코드 원복 실시

- 아몬즈 유저의 경우 아이쇼핑의 비중이 높다는 데이터적인 검증 실시

배운점/아쉬운점

- A/B 테스트와 빠른 개발을 통해 기능 테스트의 필요성을 배움
- 더 나은 기능을 제작하더라도 실패할 수 있다는 교훈을 얻음
- 이후 2주내로 제작 및 배포 후 A/B테스트를 하는 스크럼들에 도움
- 더 쉽게 원복하기 위한 Feature Flag의 필요성에 대해 지속적 공유

Clean Architecture 도입 및 개선

개요	
----	--

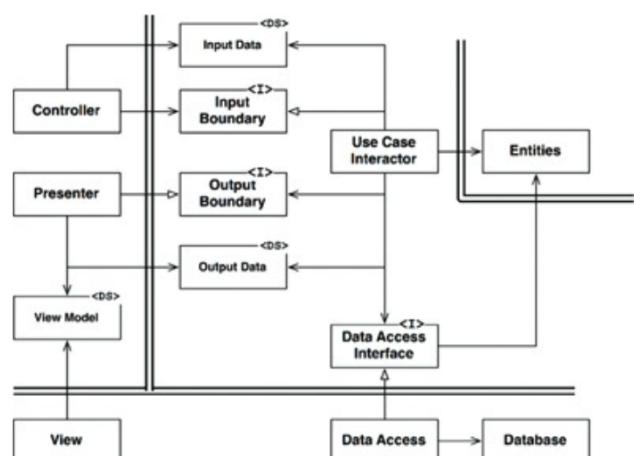
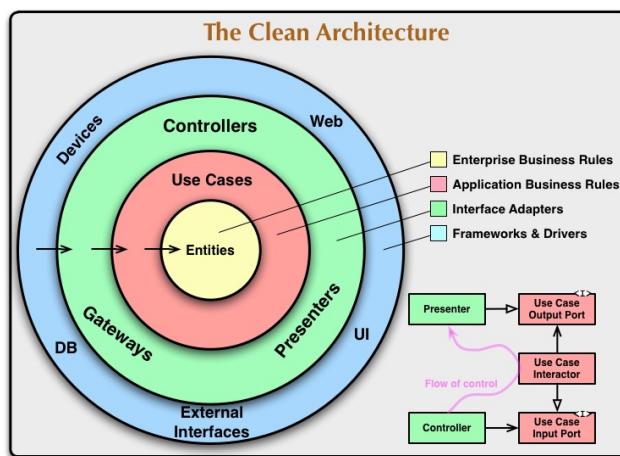
- 목표: Presenter / Domain / Data 분리를 통한 계층 명확성 향상
- 기간: 2022.11 ~ 2023.09
- 규모: Android 2, iOS 3, PO1, QA 1
- 역할: App 팀 리드 / 클린아키텍처 스터디 주도 / 도메인 계층 생성 메인 개발

주요 기술

- Clean Architecture, Snapshot Test

도전 과제 및 해결 방법

- 클린아키텍처에 대한 전반적인 지식 부족
 - 스터디 진행 및 지속적 가이드 실시
- 전체 프로젝트에 대한 적용의 어려움
 - ViewModel 마이그레이션이 완료된 부분에 한해 적용 시작
 - ViewModel에서 Domain/Data 부분 분리를 우선적으로 시작
- 명확한 계층 분리에 대한 의견 대립
 - PO가 이야기하는건 Domain, Back-end가 이야기하는건 Data, UX가 이야기하는건 Presenter로 단순화해 내용 공유
 - 비지니스 로직에 대해, 크게 바뀌지 않으면서도 중요한 부분이란 인식을 학습시킴
- 마이그레이션이 부족한 화면의 경우 DTO에 너무 강하게 묶임
 - DTO와 ViewState의 분리에 대해 강조 후 서로 다른 인지시키도록 학습
 - 스냅샷 테스트를 통해, ViewState로 대체해가면서도 안정성있게 작업할 수 있도록 테스트코드 우선



과/지표

성

- 버그율 5% 감소
- 작업속도 5% 증가
- Android, iOS 공통 도메인 로직 생성
- [관련 블로그](#)

배운점

- Data에 휘둘리지 않는 작업이 가능해짐
- Backend-Client 동시 작업이 가능해짐
- 개발자간의 대화보다도 중요한 Domain의 중요성에 대해 팀적 공유
 - 추가) Domain Driven Design(DDD) 스터디 추가 진행
 - 추가) Design First 도입

아몬즈 회원가입 개선

개요	
----	--

- 목표: 회원 가입 플로우에 대해 개선해 유저 진입율 향상
- 기간: 2022.09 ~ 2022.11
- 규모: Android 2, iOS 2, web 2, Designer 1, PO 1, QA 1
- 역할: iOS 메인 개발

주요 기술

- Coordinator 패턴, 모듈화

도전 과제 및 해결 방법

- 회원가입 및 로그인 화면을 어느화면에서도 띄울수 있도록 제작
 - 모듈화 진행
- 회원가입시 혜택 이미지 변경
 - Config API요청. 다만 실행되지 않음
 - Firebase RemoteConfig를 통해 Image URL을 지속해 바꿀수 있도록 가이드
- 회원가입시 정보 입력에 대한 조건
 - 안드로이드, iOS, Web 모두 동일한 정규식 사용하도록 가이드
 - Firebase RemoteConfig를 통해 동일한 정규식을 사용하도록 함
- 회원가입 확장가능성 추가
 - 회원가입 도메인 모듈을 interface화해, SNS provider를 쉽게 추가할 수 있도록 제작

성과/지표

- 회원가입율 15% 증가
- 다운로드 수 10% 증가

배운점/아쉬운점

- 로그인화면의 경우 Present형 노출을 요청했으나 받아들여지지 않음
 - 추후 HIG스터디를 진행해 공통된 UI에 대한 방향성 일라인 주도
- Coordinator 패턴 도입을 통해 화면 이동을 화면에서 ViewModel류로 분리 시작

아몬즈 사용성 개선

개요	
----	--

- 목표: UI 최신화를 위한 레거시 코드 개선 및 디자인 시스템 일부 도입
- 기간: 2022.06 ~ 2022.10
- 규모: Android 1, iOS 1, web 1, Designer 1, PO 1, QA 1
- 역할: iOS 메인 개발

주요 기술

- Design System, Component UI, Snapshot Test

도전 과제 및 해결 방법

- UX 최신화를 위한 좌우간격 변경 및 동일 컬러 사용
 - Color 및 간격에 대한 체계화를 통해 시스템화 진행
- UI에 대한 지속적 확인 필요성 요청
 - snapshot test를 추가하여 자동화된 테스트 추가

성과/지표

- UX 최신화 85%에서 100% 달성

배운점/아쉬운점

- 리소스상 디자인시스템화를 일부만 진행해 전체에 대한 적용을 하지 못한데에 대한 아쉬움
- 체계화를 더 진행했어야 하나, 모든 플랫폼을 설득하지 못한데에 대한 아쉬움

취소 반품 교환 리뉴얼

개요	
----	--

- 목표: 취소/반품/교환 화면 리뉴얼
- 기간: 2022.03 ~ 2022.05
- 규모: Android 1, iOS 1, web 1, back-end 1, Designer 1, PO 1, QA 1
- 역할: iOS 메인 개발

주요 기술

- Design System, Component UI, Snapshot Test

도전 과제 및 해결 방법

- 취소, 반품, 교환의 테스트에 대한 어려움
 - 개발 모드 지원으로 테스트 용이성 향상 지원
- 공통된 UI를 사용중에 있어 지속적 이슈 발생
 - 취소, 반품, 교환 용 UI를 별도 분리
 - 상품 목록형 Item과 취/반/교는 다른 도메인으로써 다르게 생성하도록 가이드

성과/지표

- 테스트커버리지 5% 증가
- 버그 발생율 2% 감소

배운점/아쉬운점

- 컴퓨터별 UI제작에 대해 Android, Web파트와도 공유 및 주도 했으나 결국은 iOS만 진행
- 클린아키텍처 도입을 이어가기 위해 도메인 모듈의 통일성을 주도 했으나 Android 파트와 진행

ReactorKit을 활용한 ViewModel 마이그레이션

개요	
----	--

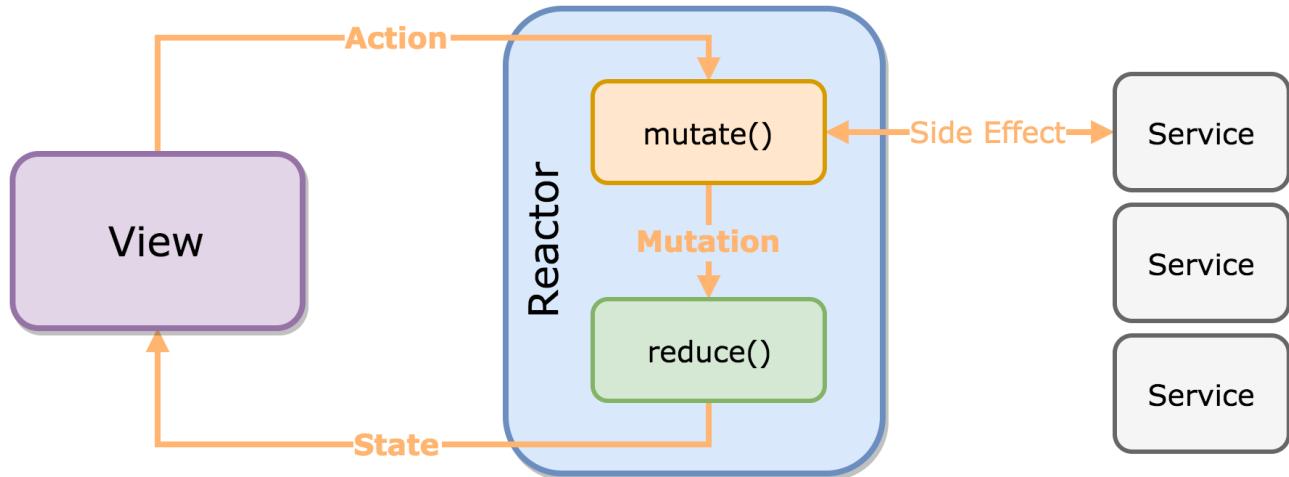
- 목표: MVVM 구조 도입 및 ReactorKit 적용을 통한 인터페이스화(마이그레이션)
- 기간: 2022.01 ~ 2022.10
- 규모: iOS 2, PO 1, QA 1
- 역할: iOS 파트 리드 및 개발, ReactorKit 스터디 진행, 파트간 조율

주요 기술

- ReactorKit, MVVM, RxSwift, Action/State

도전 과제 및 해결 방법

- Input/Output 패턴보다 더 명확한 Action/State로 변경



- TDD에 어울리도록 Action/State를 우선 정의 및 테스트코드 작성후 작업하도록 가이드
- 스크럼 진행시 해당 화면을 마이그레이션 하도록 장려
 - 타 파트와도 일정 관련하여 전달 및 Action/State 공유
 - 기획서와의 매칭으로 정확한 동작에 대해 공유
- DTO에서 State로 계층 분리
 - 추후 Clean Architecture를 적용하며 추가 개선

성과/지표

- 전체 페이지의 60% ReactorKit으로 대체
- ReactorKit으로 대체한 화면의 Action당 테스트코드 0.7개 생성

- 테스트커버리지 15% 향상
- 버그 발생율 30% 감소
- Analyitcs 개선 작업시 작업속도 타 플랫폼 대비 40% 빠르게 작업

배운점/아쉬운점

- Action -> State로 단방향 흐름이 되며, 복잡한 기능은 없음을 다시 한번 경험
- 페이지별 분리가 아닌, 컴퍼넌트별 모듈 분리로 진행했다면 더 빠른 모듈 분리가 진행되었겠으나, iOS만 진행되어 페이지 단위로 한정
 - 추후 모듈별 상세 분리를 진행하며 추가 분리 가능해짐
- Android, iOS, (mobile)Web 모두 비슷한 로직임에도 서로 대화없이 진행됨에 대한 아쉬움
 - Reactive Native, Flutter의 도입에 대해 논의 했으나 미뤄짐
- 화면이 Rx에 강하게 묶여 Rx의존적인 구조가 됨

아몬즈 홈 리뉴얼

개요	
----	--

- 목표: 홈에 사용중인 탑재 개편 및 서브 홈 제작
- 기간: 2021.11 ~ 2022.03
- 규모: Android 2, iOS 2, web 2, back-end 2, PO 1, QA 1
- 역할: iOS 메인 개발

주요 기술

- Clean Architecture, RestfulAPI, ServerDriven UI, ReactorKit

도전 과제 및 해결 방법

- 탑재는 있으나 사용하지 않는 탑재들 삭제
 - 연속성 있는 배포를 위해, 정의되어있지 않은 탑재는 버리도록 전략 설정 유도
 - 탑재별 UI 테스트를 위한 SnapShot Test 추가
- StoryBoard로 제작되어있던 UI를 Code Base로 대체
- 두명이 동시에 개발을 진행하게 되어, 담당 분리
 - 최초 클린아키텍처를 도입해, Presenter / Domain / Data 영역 분리
 - Domain의 개발 메인 담당
 - DTO와 ViewState에 대한 분리 실시

성과/지표

- 오늘출발 출시 와 함께 22년 상반기 연말 MAU 50만 유지
- Crash 안정화 (99.5% -> 99.8%)
- SnapShot 테스트 추가에 따른 지속적 홈 리팩토링 진행

배운점/아쉬운점

- 클린아키텍처 도입의 이유를 어느정도 증명하며, 팀 전반적인 도입의 계기가 됨
 - 다만 완벽하게 클린아키텍처를 알지 못한채 적용해 명확한 계층 분리가 되지 않음
- Data(API)와 View간의 완벽한 분리가 일어나게 되며, 지속적 마이그레이션 및 리팩토링의 가능성을 만들게됨
- API값을 받되 Domain에서 버리는 정책을 결정해 추후 A/B테스트와 탑재 추가를 하면서도 연속성 있는 배포가능성 얹

- 1달에 1번 일어나던 배포 횟수를 줄일 수 있게됨

MVC -> MVVM 개선

개요	
----	--

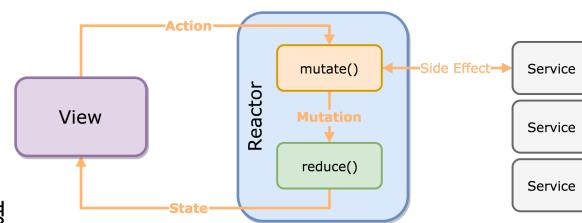
- 목표: MVC구조로 인해 발생하는 유지 보수성 하락 개선
- 기간: 2021.10 ~ 2021.12
- 규모: iOS 2, PO 1, QA 1
- 역할: iOS 파트 리드 및 메인 개발

주요 기술

- MVVM, [input/output 패턴](#)

도전 과제 및 해결 방법

- MVC로 화면에 있는



- Input/Output 패턴보다 더 명확한 Action/State로 변경

성과/지표

- 3개의 페이지에 적용
 - 추후 ReactorKit으로 대체
- Crash율 0.5% 상승
- 버그율 10% 상승

배운점/아쉬운점

- 업무 파악 전 무리한 적용으로 안정성 하락
- 테스트 코드 필요성 확인
- 팀원간 협업 및 내용 공유 부족함을 실감 이를 위한 명확한 아키텍처/패턴 통일 필요성 확인

아몬즈 풀필먼트(오늘 출발) 추가

개요	
----	--

- 목표: 상품 목록 노출, 필터 추가, 상세페이지 오늘출발 노출을 통한 풀필먼트 기능 추가
- 기간: 2021.09 ~ 2021.11
- 규모: Android 1, iOS 1, web 1, back-end 1, PO 1, QA 1
- 역할: iOS 메인 개발

주요 기술

- Swift, Design System, Snapshot test, SnapKit
- (Domain) Home, Category, Search, Coupon, Brand, Product Detail

도전 과제 및 해결 방법

- 모든 목록에 노출되는 상품에 오늘출발 뱃지 추가
 - Storyboard로 작업되어 있던 Cell을 Code Base UI로 대체
 - 동일한 Item은 동일한 UI가 되도록 체계화
 - Cell의 Snapshot test 추가
- 목록에 오늘출발 필터 추가
 - 상품목록 CollectionView에 extension을 통한 필터 기능 추가
 - 추후 공통 목록 UI로 대체
- 상품상세 오늘출발 UI 추가
 - Storyboard로 제작되어있던 Header 중 일부 CodeBase로 대체
 - 점진적 UI 개선 방향성에 대한 App팀 공유

성과/지표

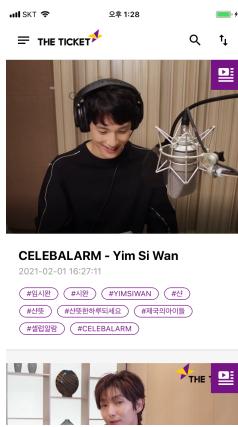
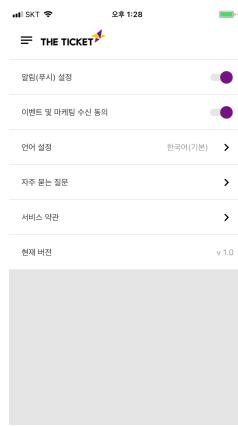
- 오늘출발 출시 후 연말 MAU 60만 돌파
- 판매량 30% 증가
- [당시 기획전 링크](#)

배운점/아쉬운점

- 팀원간의 협업을 시작하며 Storyboard 사용 축소
 - 머지 컨플릭을 줄이기 위해 담당 도메인 분리
- 일부 디자인 시스템화를 통해 유지보수성 향상

하나모바일 (18.01 ~ 21.06)

더티켓

이미지				
개요				

- 목표: 티켓 예약 내역 및 이벤트/관람 정보를 확인 가능한 서비스 제공
- 규모: Android 1, iOS 1, web 1, back-end 1
- 역할: iOS 메인 개발

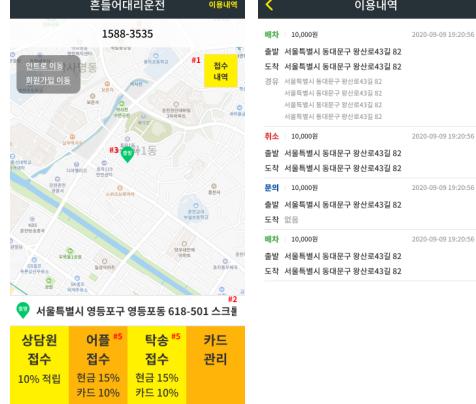
주요 기술

- Alamofire, Firebase, RxSwift, RxCocoa, RxGesture

주요 성과

- 메인 페이지 서버 드리븐 UI 구성 및 제공
- 상세페이지 커스텀 설정이 가능한 UI 제공
- SNS를 통한 간편 로그인 기능 제공
- Rx를 활용한 MVVM구조 프로젝트 작성

흔들어대리운전

이미지	 <p>흔들어 대리운전</p> <p>고객님 사모합니다 1588-3535</p>	 <p>흔들어대리운전 이용내역</p> <p>1588-3535</p> <p>배차 10,000원 2020-09-09 19:20:56</p> <p>승발 서울특별시 동대문구 청진로43길 82 도착 서울특별시 동대문구 청진로43길 82</p> <p>경유 서울특별시 청진동구 청진로43길 82 서울특별시 청진동구 청진로43길 82 서울특별시 청진동구 청진로43길 82</p> <p>취소 10,000원 2020-09-09 19:20:56</p> <p>승발 서울특별시 동대문구 청진로43길 82 도착 서울특별시 동대문구 청진로43길 82</p> <p>문의 10,000원 2020-09-09 19:20:56</p> <p>승발 서울특별시 동대문구 청진로43길 82 도착 서울특별시 동대문구 청진로43길 82</p> <p>배차 10,000원 2020-09-09 19:20:56</p> <p>승발 서울특별시 동대문구 청진로43길 82 도착 서울특별시 동대문구 청진로43길 82</p> <p>상담원 접수 10% 적립 어플 # 접수 현금 15% 택승 # 접수 현금 15% 카드 관리 카드 10%</p>	 <p>흔들어대리운전</p> <p>서울특별시 영등포구 영등포동 618-501</p> <p>도착지 입력</p> <p>영등포역1번출구(서울특별시 영등포구 영등포동 618 ... 서울특별시 영등포구 영등포동 618-509 서울특별시 영등포구 영등포동 618-509</p> <p>경유지 입력</p> <p>2종으로 2종스틱 1종으로 1종스틱 현금 15%적립 카드 15%적립 마일리지 요금 입력 예상 요금 없음 전액 마일리지 10,000원</p>
개요			

- 목표: 위치좌표 및 모션 캡쳐를 활용한 대리운전 앱
- 규모: Android 1, iOS 1, back-end 1
- 역할: iOS 메인 개발

주요 기술

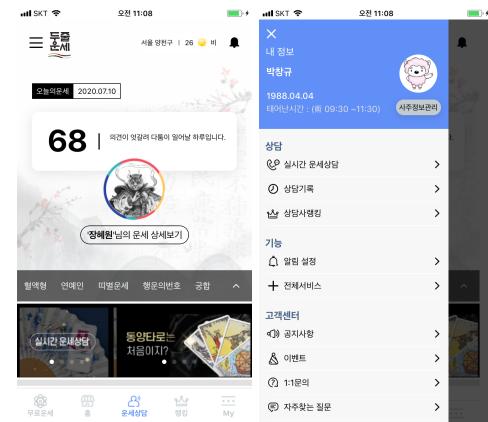
- Alamofire, NMapsMap(네이버맵), Firebase
- RxSwift, RxCocoa, RxGesture

주요 성과

- 네이버 맵을 이용한 현재 위치 표현
- 별도 상세 접수화면에서 추가 사항 기입 가능
- Rx를 활용한 MVVM구조의 프로젝트 작성
- 위치좌표의 정확성에 따른 알럿창 구분

두줄운서

이미지	
-----	--

	
개요	

- 목표: 운세 상담 및 전화상담 서비스 제공 App
- 규모: Android 1, iOS 1, web 1, back-end 1
- 역할: iOS 메인 개발

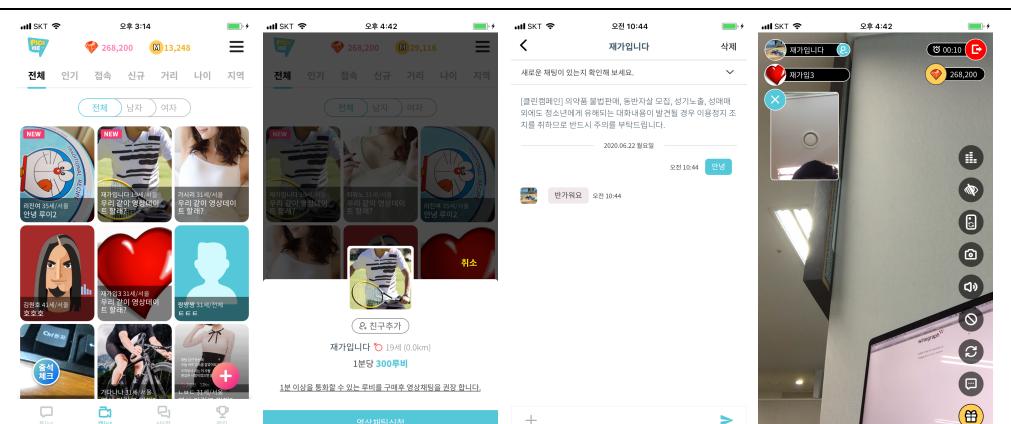
주요 기술

- Alamofire, Socket.IO-Client-Swift, Firebase, Kingfiser
- RxSwift, RxCocoa, RxGesture

주요 성과

- 메인 페이지 및 회원가입을 네이티브로 제작
- 그외 추가 상세페이지는 웹뷰로 이동

Pickmecam / 위픽캠

이미지	
개요	

- 목표: 1:1 실시간 동영상 채팅 지원 App
- 규모: Android 1, iOS 1, back-end 1
- 역할: iOS 메인 개발

주요 기술

- Alamofire, Socket.IO-Client-Swift, Firebase, SVProgressHUD, Toask-Swift
- StoreKit IgaworksCore, AdPopcornOfferwall, TwilioVideo, AdBrixRemastered

주요 성과

- 채팅과 동영상채팅 등의 실시간 지원을 위한 소켓 통신 지원
- SNS 로그인 지원(페이스북, 구글, 카카오톡, 네이버)
- 광고 지원(Adbrix, Nas)
- 인앱 구매 지원
- 동영상 채팅은 Twilio를 사용해 지원
- 소켓통신을 통해 실시간 채팅, 음성채팅 요청 및 연결 실시간 지원

더스타 온라인(iOS/Web)

이미지	
개요	

- 목표: 더스타 매거진 공유를 위한 서비스
- 규모: Android 1, iOS 1, web 1, back-end 1
- 역할: iOS 메인 개발 및 web 개발

주요 기술

- typescript, Angular2
- swift, webview(webkit)

주요 성과

- 적응형 웹페이지 제작을 통해, 리소스 효율화
- 공유하기와 같은 모바일 특화 기술의 모듈화를 통해 웹뷰 기반 앱제작 효율화

Enjoy J Tour(iOS/Web)

이미지	
-----	---

개요

- 목표: 일본 내 숙소 예약용 페이지 제작
- 규모: Android 1, iOS 1, web 2, back-end 1
- 역할: iOS 메인 개발 및 web 개발 서브

주요 기술

- typescript, Angular2

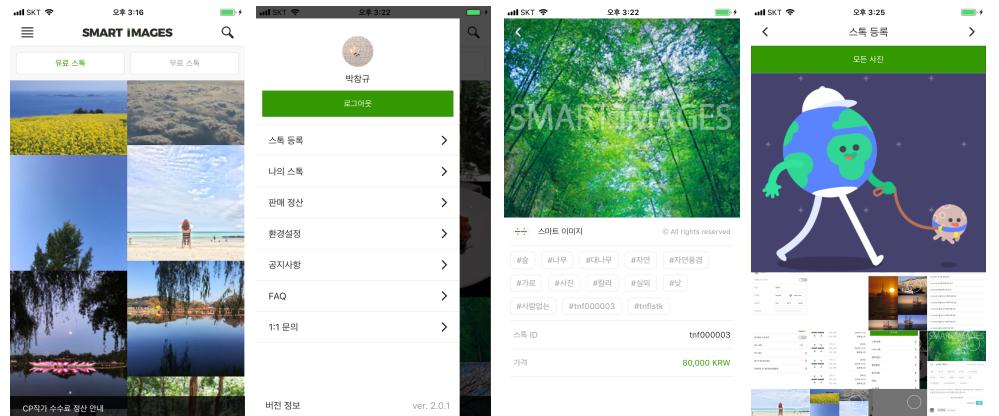
주요 성과

- 예약의 전반적인 기능 수행
- 모바일의 경우 푸시 지원 및 webview를 기반으로 제작
- 적응형 web 제작을 통해 1코드로 모든 플랫폼이 동일한 화면을 제공받을 수 있도록 제작

배운점

- 실제 서비스 론칭되지 못함
 - 시험적인 서비스를 제작시 웹 개발의 효용성을 느낌
- 주요 기능을 한곳에서 제작해야 하는 필요성 확인
- 반응형 UI도 일부 필요하다는것을 느낌

스마트이미지

이미지	
개요	

- 목표: 저작권 있는 유료이미지(스톡) 등록 및 판매
- 규모: Android 1, iOS 1, back-end 1
- 역할: iOS 메인 개발

주요 기술

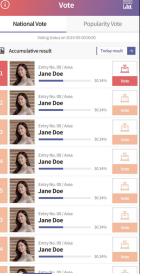
- Alamofire, Firebase(Core, Messaging)
- MXParallaxHeader, MXSegmentedPagerAdapter, Kingfisher

주요 성과

- 스마트폰에 있는 이미지 등록 지원
- 이미지 크기 조절을 위한 이미지 프로세싱 기능 지원

- 이미지 설명을 위한 태그 기능 지원
- 서버 부담을 줄이기 위해 최대 이미지 고정 및 자동 사이즈 조정
- 이미지별 사이즈에 맞게 보여주기 위한 이미지 리사이즈 리스트 반영 지원

시상식 투표앱

이미지						
개요						

- 목표: 각 시상식(더서울어워즈, 미스코리아, 서울가요대전, 소리바다, KPMA) 별 투표를 위한 앱 제작
- 규모: Android 1, iOS 1, back-end 1, designer 1
- 역할: iOS 메인 개발

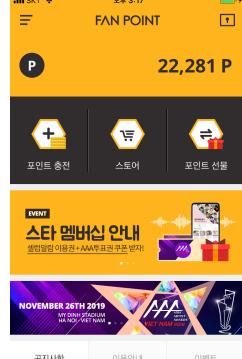
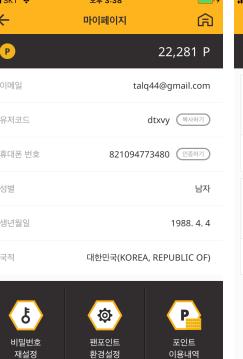
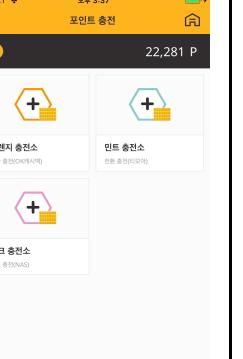
주요 기술

- Alamofire, RealmSwift, Firebase
- GoogleSignIn, TwitterKit, Facebook
- StoreKit, IgaworksCore, AdPopcornOfferwall

주요 성과

- Localizable 지원 (한국어, 영어, 중국어 간체/번체)
- 시상식 후반 100만건 이상 접속을 위한 서버 통신 최적화
 - dev 모드에서 동일한 API를 1초내로 요청시 알럿을 노출/로그출력 하도록 제작
 - Task 관리를 통해 중복 요청시 마지막 요청만 동작하도록 제작
- 인앱 결제 지원, 광고 지원 (AdPopcorn, Adbrix, Tapjoy)
- 타 플랫폼과 포인트 교환을 위한 Scheme 지원
- UI의 변경을 쉽게 변경하기 위해 Design System화
- 공통 모듈화 진행
 - Utils, Manager 모듈을 제작해 사용
- 파일베이스 DB를 별도 구축해 실시간 인앱구매 내역 저장

FanPoint

이미지				
-----	---	---	--	---

	2019 서울가오대상(R&D)당첨자 발표(2차) 및 수령...	2019-10-25 14:06:22	2P	포인트 로그아웃
개요				

- 목표: 각종 시상식 앱과 연동해 포인트 교환 및 결제를 지원
- 규모: Android 1, iOS 1, back-end 1, designer 1
- 역할: iOS 메인 개발

주요 기술

- Alamofire, Kingfisher, Firebase(Core, Messaging, Crash), RealmSwift
- StoreKit, TabjoySDK, IgaworksScore, AdPopcornOfferwall

주요 성과

- Localizable를 통해 4개언어 지원(한국어, 영어, 중국어 간체/번체)
 - sheet -> csv -> .strings -> enum 변경 스크립트 제작
 - 안드로이드, iOS 키값 통일
 - sheet 변경시 노티해 다음 앱 업데이트에 추가되도록 자동화
- 각종 시상식과 연계 가능한 Scheme 모듈화 진행
- 인앱결제 추가 및 인앱결제 재구매 프로세스 추가
 - 인앱 결제시 누락되는 정보가 발생해 별도 저장 방식 추가
 - 결제 시작부터, 결제 완료전까지 내부 DB + FireStore에 정보 저장
 - 전체 결제에 약 1%정도 발생하던 결제 누락을 0.1% 이하로 감소

새움테크 (15.05 ~ 18.01)

마이홈플러스포인트

이미지	
개요	

- 목표: 홈플러스 사용 고객 마일리지 적립을 위한 서비스 App
- 규모: Android 1, iOS 1, back-end 2, web 1
- 역할: iOS 메인 개발 / 모바일 저장 방식 가이드 / API 디자인 리드

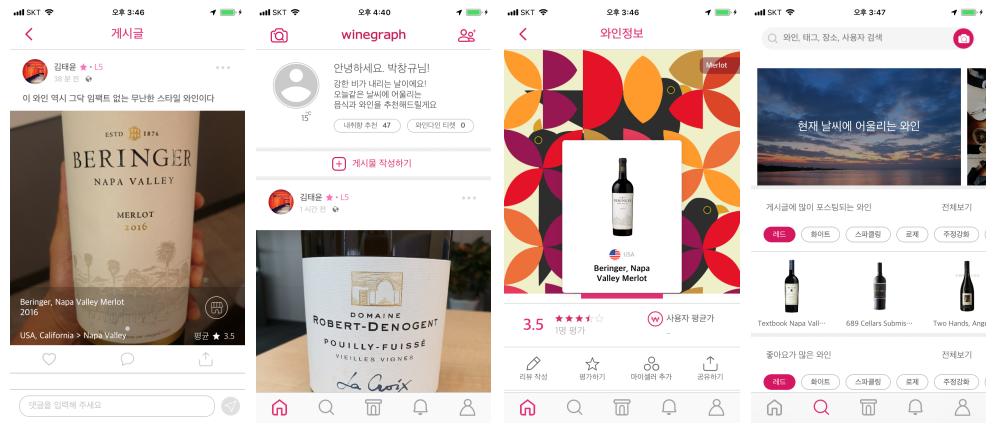
주요 기술

- AFNetworking, ZXingObjc, Firebase(Core, Messaging, Crash)
- Facebook(Core, Login, Share), Bolts, IgaworksCore

도전 과제 및 해결 방법

- 관리 용이성을 위해 Webview로 제작
- 마일리지 적립을 위한 바코드 리더 추가
- 모바일 통신을 처음 경험한 서버개발자와 API 구축
- 기초 20개 지원 후 10개 API 추후 추가
- 업데이트를 최소화 하기 위해 스마트폰에 데이터를 저장/읽기 기능 지원

와인그래프

이미지	
개요	<ul style="list-style-type: none"> 목표: 와인 정보와 게시물을 확인할 수 있는 와인 SNS 종합 정보 앱 규모: Android 1, iOS 1, design 1, back-end 1 역할: iOS 메인 개발

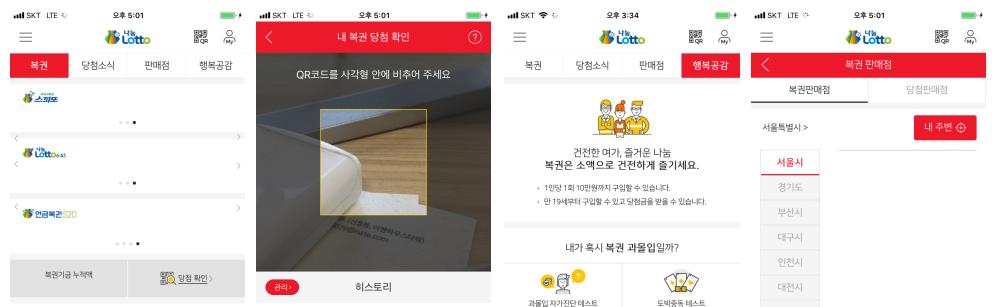
주요 기술

- AFNetworking, Firebase(Core, Messaging, Crash)

도전 과제 및 해결 방법

- SNS 로그인 지원
- SNS 게시글 빠른 로드를 위해 API통신 추가 개발
- 페이스북과 인스타그램의 장점만을 종합한 앱
- 와인 라벨 스캔을 통한 검색 기능 지원

나눔로또

이미지	
-----	--

			강원도 충북 충남 광주
개요			

- 목표: 나눔로또 당첨 확인 및 GPS기반 판매점 정보 지원
- 규모: Android 1, iOS 1, web 2, back-end: 1
- 역할: iOS 메인 개발

주요 기술

- AFNetworking, Realm, Firebase(Core, Messaging), MXParallaxHeader

주요 성과

- 서버 부하를 방지하기 위해 앱에 페이지 정보 데이터 저장
- 업데이트를 통해 웹페이지 데이터 다운로드 및 변경 지원
- QR Reader를 통해 복권 당첨여부 실시간 확인 가능
- 복권 판매점 정보를 스마트폰에 저장을 위해 Realm 사용
- 현재 위치 좌표 수신 및 실시간 사용
- Git을 통한 프로젝트 공유

현대라이프 상담사용

개요	
----	--

- 목표: 현대라이프 상담사용 모바일/태블릿 어플리케이션 제작
- 규모: Android 1, iOS 1, back-end: 3, web 2, design 1
- iOS 메인 개발자 (참여 인원 : iOS 1)

주요 기술

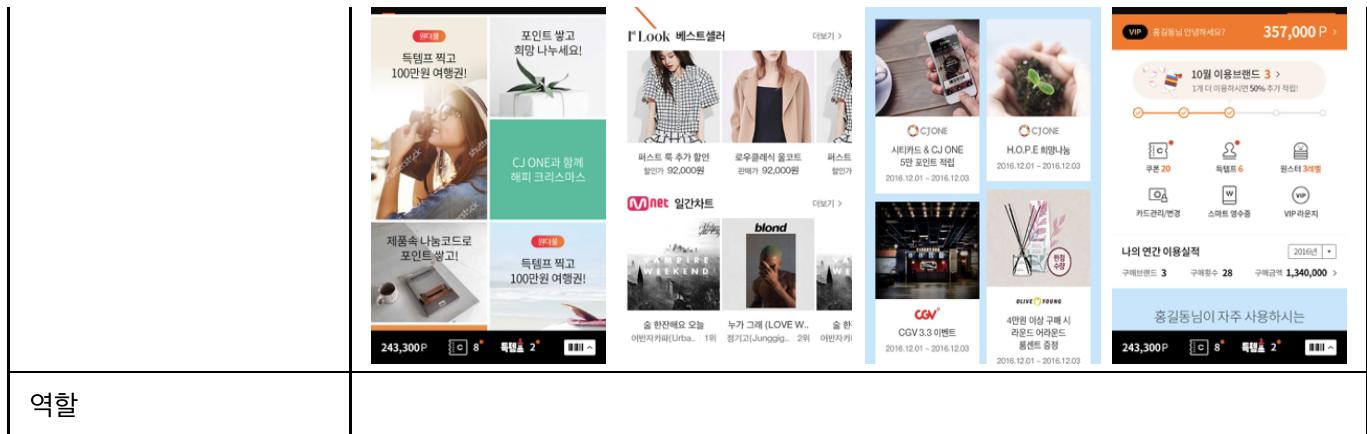
- AFNetworking, Realm, Firebase
- SVProgressHUD, ZBarSDK, SDWebImage, SDVersion
- MDM, Applron, INISAFE, MVaccine, MTransKey

주요 성과

- 보안 라이브러리 다수 사용
- iPhone/iPad 사이즈 모두 지원 (각각의 스토리보드로 구현 후 지원)
- Enterprise 계정을 사용한 앱 공유
- 공인인증서 지원
- 웹 + 네이티브 병합된 형태로 script통신 지원
- 프로젝트 이전 개발자가 1달 개발 후 나가 이어서 작업 시작
- Firebase Crashlytics 지원으로 앱 크래시 체크
- 실시간 디버깅을 위해 디버그 모드 및 로그 출력 화면 추가 지원

CJ One Card

이미지				
-----	--	--	--	--



역할

- 목표: CJ One 카드 메인탭(5페이지) 리뉴얼
- 규모: Android 1, iOS 1, PM 겸 기획자 1, back-end 1, 디자이너 2
- 역할: iOS 메인 개발

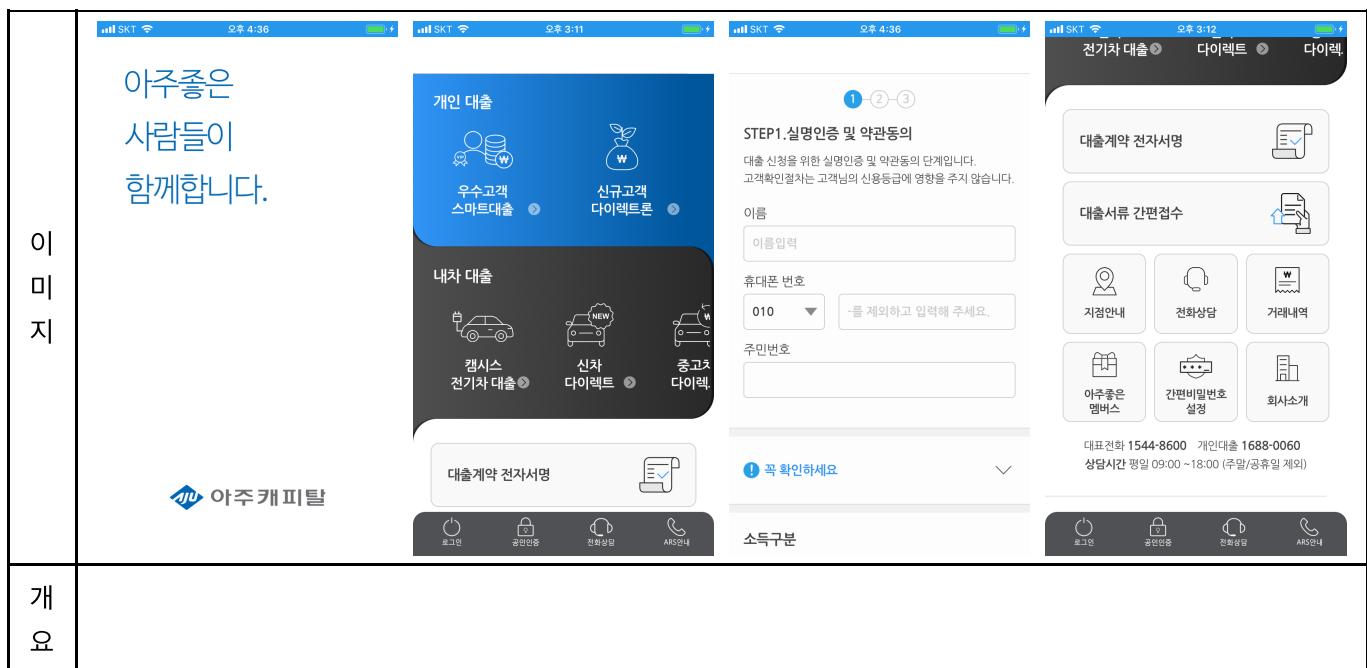
주요 기술

- Objective-c, WebView, Deeplink, APNs
- Server-Driven UI, Firebase, Mobile application Accessibility

주요 성과

- 앱 모바일 접근성을 위한 UI배치, 가이드 문구 연결, 포커싱 지정
- 서버드리븐한 홈 구성을 위한 다이나믹 UI 적용
- 디자인 가이드 정의를 통한 값 변경 유동성 제공
- 버튼마다 Firebase Analytics 전송을 위한 컴파넌트 정의
- 그외 페이지는 관리 용이성을 위해 웹뷰를 사용
- 애니메이션, 속도 향상에 중점적 작업
- Voice Over 기능 확인

아주캐피탈



- 목표: 유저 서비스 마이그레이션 및 내부 직원용 앱 개발

- 규모: Android 1, iOS 1, web 2, back-end 2
- 역할: iOS 메인 개발자

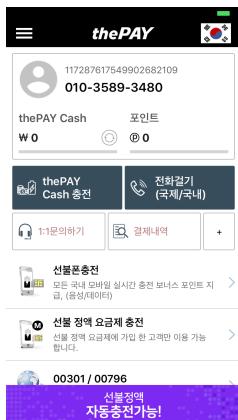
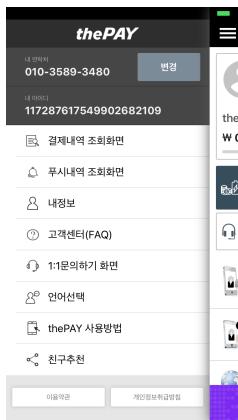
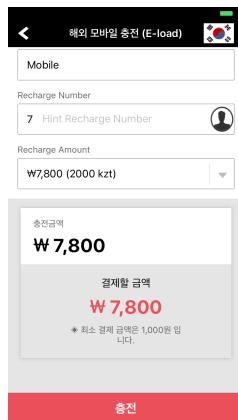
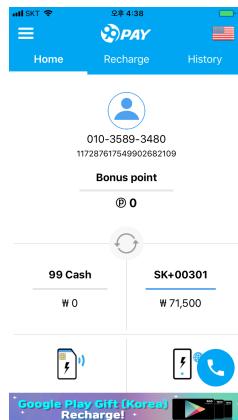
주요 기술

- Sanne, NAppProtect, MDM, NFilter, SmartAIBFramework
- KWPki, MagicSE, MagicXSign, MagicMRS

주요 성과

- 아주캐피탈 리뉴얼과 아주캐피탈 직원용 앱 개발
- 직원용의 경우 **Enterprise 계정**을 통해 내부 배포
- 관리의 용이성을 위해 Webview 사용률을 높임
- 페이지별 관리를 위한 App <-> Web간의 페이지 일원화
- 은행권 앱이기에 다양한 보안 모듈 사용 경험
- 와이파이가 지원되지 않아 폐쇄적인 상황에서도 정상적인 개발 실시

thePay / 99Pay

이미지				
개요				

- 목표: 국내외 사용자 해외전화 서비스 제공
- 규모: Android 1, iOS 1, Back-end 1
- 역할: iOS 메인 개발자

주요 기술

- Objective-c, WebView, APNs, AFNetworking, Localizable

주요 성과

- 13개 언어 지원을 위해, 화면 노출 시점에 문구 설정
- 디바이스 언어 외에도 직접 변경이 가능하도록 shared 한 언어 설정값 사용
- sheet -> Strings.localizable 변경되는 스크립트 생성
- Strings.localizable -> enum 자동 변경되는 스크립트 생성
- (파일을 통한)모듈화로 앱간의 통일성 향상
- 하단 유동 배너 광고 지원

엘리시안

이미지	
개요	

- 목표: 엘리시안 강촌/제주 예약 및 실시간 스키장 확인 기능 제공
- 규모: Android 1, iOS 1, web 1, Back-end 1
- 역할: iOS 메인 개발자

주요 기술

- Objective-c, WebView, APNs, AFNetworking

주요 성과

- CCTV를 통해 스키장 현재 상태 확인 가능
- 숙소 예약의 경우 외부 결제 지원
- 네이티브와 웹의 병합된 형태
- APNS 푸시 지원

유니텍 (14.07 ~ 15.04)

MFCC(Multi Function Control console)

개요	
----	--

- 목표: 선유도 어뢰 컨트롤 콘솔 제작
- 규모: 3인 개발
- 역할: UI 와 인터페이스 데이터 연결

주요 기술

- MFC, c++

주요 성과

- 모의 전투를 위한 시뮬레이션 기능 제공

- 유속, 방향, 레이더, 어뢰 속도 등의 추가 정보 화면에 표시
- 연결 선의 최적 길이 및 속도 확인 가능
- 인터페이스 연결 및 실시간 반영 속도 최적화
- 진해 국방과학연구소에서 2달이상 파견 근무
- 독일 어뢰업체로부터 기술 자문 (업체명은 극비 사항)
- 실제 어뢰발사를 위해 바다에서 테스트
- 발사한 위치와 현재 발사체와의 거리 추가 기능 지원
- [관련 뉴스](#)

강원대학교 전산원 (11.07 ~ 13.02)

강원대학교 App

이미지	
개요	

- 목표: 강원대학교 전산원이 제공하는 대표 앱 제작(포탈 정보 제공, 식당 메뉴 정보 제공, 셔틀버스 정보 제공 등)
- 규모: Android 1, iOS 1, Back-end 1
- 역할: Android 메인 개발

주요 기술

- Android Java, XML통신

주요 성과

- 1만회 이상 다운로드
- Native 제작 및 유지보수, 추후 Flex Mobile로 변경 시 어시스턴스
- 위치좌표, 암호화, 내부 DB, API
- 안드로이드 디바이스 8가지 최소 지원
- [뉴스 링크](#)