

# 임유정

## 프론트엔드 개발자



이메일      [ujunglim@naver.com](mailto:ujunglim@naver.com)

안녕하세요 프론트엔드 개발자 임유정입니다.

우리의 일상에 편리함과 재미를 한 스푼 추가한 제품을 만들고 싶어 개발자가 되었습니다.

해외에서의 프론트엔드 업무 경험을 바탕으로 다양한 시각과 문화를 녹여내 색다른 서비스를 만들어 나가고 싶습니다.

이를 통해 불편함을 해결할 뿐만 아니라 세상에게 가치와 기쁨을 전달하기 위해 뜨겁게 성장하겠습니다.

Portfolio | <https://yujung-portfolio-six.vercel.app>

Github | <https://github.com/ujunglim>

Blog | <https://ujunglim.tistory.com>

---

## 기술 스택

HTML/CSS, React, JavaScript, TypeScript, scss, Redux, redux-toolkit, Node.js, express.js, MySQL, tailwind-css, react-router, AWS

---

## 경력

### 바이두 (Baidu)

프론트엔드 | 금융 클라우드 R&D팀 | 퇴사

2021.09. ~ 2023.06. (1년 10개월)

사용 스택: React, Redux-Toolkit, Typescript, React router, Axios, Baidu Map, Echarts, Antd, Moment.js, react-dnd, react-ace, storybook

### FengKong 고객신용 분석 관리 서비스

[Pufa은행](#)의 Risk management 및 고객 금융 데이터 분석 서비스입니다.

- 기여도: 프론트 30% (프론트 3명, 백엔드 5명)
- 고객의 자본, 대출, 현황 등의 데이터를 분석하고 바이두 자체 클라우드 스토리지, AI분석 시스템과 연동하여 로그 인, 고객 신용 평가 보고서, 리스크 경고 등의 12개의 페이지를 개발했습니다.

- 리스크 상태 (통지, 경고, 중대) 알림/업데이트 구현
- **Echarts** 기반으로 커스텀한 차트와 표로 자본, 대출, 현황 등의 데이터 시각화
- 고객의 신용을 평가하는 공식의 로직 및 컴포넌트 구현
- 도메인 별 **restful API** 설계, 점진적인 리팩토링

## 산업체인 분석 서비스

중국 항저우시 구역별 산업 체인 분석 서비스입니다.

- 기여도: 프론트 90% (프론트 2명, 백엔드 3명)
- 전체 **RESTful API**를 설계했습니다.
- 바이두 지도 API를 사용해 지도상에 구역별 산업의 수요와 위치, 실시간 서비스 상황을 보여주는 모듈을 개발했습니다.
- 사용자의 선택에 따라 산업체인의 비율을 계산/비교하는 핵심 기능을 개발했습니다.
  - 확인 기간 입력 → 총 산업체인 중 비교대상 선택 → 서버로부터 받은 데이터로 계산 → 비교결과를 보여주는 플로우를 개발했습니다.
  - 각 단계별 유효성 검사 및 예외처리
- 서버에러 담당 hook을 개발하여 서버에러를 핸들링했습니다.
  - 도메인 별 에러 상태 및 에러 메시지 객체 관리했습니다.

## 컴포넌트 개발

- FengKong과 Admin에 사용되는 컴포넌트를 개발하고 공용 라이브러리 Storybook을 유지보수했습니다.
- Button, Modal, Card, 스크롤 가능한 Popover, Ellipsis(줄임말) Popover, 커스텀 Date Range Picker 를 개발했습니다.
- 도메인에서 자주 필요한 입력과 표 출력 기능을 가진 커스터마이징 가능한 **Input group + table** 컴포넌트를 개발했습니다.

---

## Banana Interactive

게임 UI개발자 | H5 개발팀 | 퇴사  
2019.08. ~ 2021.07. (2년)

- 스타트업에서 Babylon.js, construct3, Unity를 통해 9개의 페이스북 H5 웹 게임을 개발했습니다
- 태국, 동남아 60K 유저를 보유한 3D 농구 게임을 개발했습니다
- 다양한 나라에서 플레이 할 수 있는 게임을 만들기 위해 다양한 모바일의 저성능, 운영체제, 용량 호환을 개선했습니다

---

## 프로젝트

## TubePicker

개인

2023.12. ~ 진행 중

사용자가 원하는 유튜브 채널을 그룹핑하여 볼 수 있는 서비스입니다.

유튜브의 추천영상으로 인한 시간낭비를 줄이고, 제가 관심있는 채널만 모아 보고 싶어 만들게 됐습니다.

### 개발 내용

- **Google OAuth2.0** 로그인 및 **Route53** 도메인 **AWS EC2**에 배포
- **Axios**의 **interceptor**를 이용해 모든 API 요청에 앞서 **JWT Access Token**과 **Refresh Token**의 유효성을 확인하고 서버 응답 값에 따라 분기 처리하도록 구현하여 코드 중복 제거
- 사용자와 폴더 데이터를 **MySQL**에 저장 및 **dBeaver**로 관리
- **YouTube API**를 이용해 사용자의 구독채널, 좋아한 영상 리스트 등 출력
- 채널제목 선택/검색하여 만든 폴더의 **CRUD** 구현
- 반복적인 **CI/CD** 작업을 자동화하기 위해 **Batch**, **shell** 스크립트 작성
- 사용자 경험 향상을 위해 **Redux-persist**를 사용해 이전 상태를 **local storage**에 저장

### 주요 기능

- 구독하는 채널 리스트에서 관심사별로 채널들을 선택해 폴더를 생성할 수 있습니다.
- 생성한 폴더를 클릭하면 선택된 채널의 영상을 최신순으로 볼 수 있습니다.
- 폴더의 이름과 포함된 채널을 수정할 수 있습니다.
- 필요한 경우 폴더를 삭제할 수 있습니다.
- 유튜브에서 좋아요한 영상을 볼 수 있습니다.
- 구독채널 리스트에서 채널제목을 검색할 수 있습니다.

---

## FitHub 핏협

팀 프로젝트

2024.01. ~ 진행 중

헬스 커뮤니티 플랫폼으로, 회원과 트레이너가 정보를 공유하고 소통할 수 있는 공간을 제공합니다.

### 담당한 기능

- 트레이너 정보 주소 검색 기능 추가 (**react-daum-postcode**, 카카오 지도사용)
- 트레이너 인증하기 자격증, 경력 추가 및 삭제
- 트레이닝 예약 취소, 트레이닝 리뷰 조회 / 작성 / 수정
- 예약 / 진행 / 종료 된 트레이닝 조회
- 컴포넌트: **StarRate**, **Modal**, **DropDownList**
- 채팅

## 주요 기능

- 주변 헬스장 조회
- 트레이너의 트레이닝 생성/모집
- 트레이닝 예약 및 결제
- 트레이닝 조회, 후기 작성
- 트레이닝 예약 내역 조회 및 취소
- 게시글 작성 및 댓글, 좋아요
- 채팅

---

## 포트폴리오

### URL

[임유정 포트폴리오](#)



---

## 자기소개

나, 그리고 우리가 겪고 있는 불편함을 해결하여 좀 더 편리한 세상을 만들기 위해 개발자가 되었습니다. 사람들에게 진정한 가치와 감동을 제공하는, 사용자가 만족하는 제품을 만들어 나가고 싶습니다.

중국 상하이에서 졸업 후 게임 개발자로 일을 시작할 때 Frontend 라는 말이 제게는 생소하게 느껴졌습니다. 하지만 회사의 홈페이지를 만들면서 머릿속에서 상상하는 것을 화면에 마음껏 보여주는 것에 매료됐습니다. 무엇보다도 누구나 쉽게 접근할 수 있고 사용자와 인터랙티브한 다채로운 화면을 만들 수 있다는 것이 저에게 가장 큰 매력으로 다가왔습니다. 그 후 저는 독학으로 JS와 HTML, CSS를 배워 토이 프로젝트를 만들며 기초를 쌓고 React, Redux와 다양한 라이브러리를 익혀 바이두에서 프론트엔드 개발자로 근무했습니다.

그 곳에서 Typescript로 실질적 서비스의 기능을 개발하면서 대규모 프로젝트에서 구조화된 아키텍처의 중요성과 코드 리뷰를 통해 리팩토링하는 법을 익혔습니다. 그 과정에서 일관성 있는 코드 작성을 매우 선호하게 되었고, 재사용할 수 있는 코드와 확장성있는 컴포넌트를 개발하여 동료들과 공유하는 것을 즐기게 되었습니다. 특히 제가 개발한 입력과 표 출력 기능을 가진 커스터마이징 가능한 Input group + table 컴포넌트가 도메인에서 자주 사용되어 사내 라이브러리에 추가 될 때 큰 뿌듯함을 느꼈습니다.

저는 이렇듯 작고 사소하더라도 개선할 수 있는 부분을 주도적으로 찾아서 해결합니다. 사용자 경험을 개선하기 위해 이미 개발한 서비스를 돌아보아야 하는 과정을 개의치 않고 다시 돌아가 문제를 해결하고, 결국 큰 성취감과 만족감을 얻습니다. 이를 통해 개발하는 데 그치지 않고 스스로 문제를 정의하고 해결하는 과정에서 성장하고 있으며, 이 과정이 반복되면 결국 좋은 서비스 품질로 이어진다고 믿습니다.

저에게 가장 큰 동기부여는 열정적인 팀워크와 소속감입니다. 지금까지 매 성장 순간마다 저는 스터디, 친구들과 함께했기 때문입니다. 그래서 저는 함께 일하는 동료와의 관계를 중요하게 생각하고, 협력적인 커뮤니케이션에 가치를 두는 팀에서 함께 성장하고 싶습니다. 프로젝트에 참여하는 모든 팀원들과 적극적으로 소통해 혼자가 아닌 같이 성장하는 개발자, 또한 클라이언트와 사용자가 120% 만족할 결과물을 제작하며 회사에 신뢰 있는 개발자가 되겠습니다.

색다른 저의 배경과 경험을 바탕으로 저는 앞으로 다양한 시각과 문화를 녹여내 창의적인 서비스를 만들어 나가고 싶습니다. 불편함을 해결할 뿐만 아니라 세상에게 가치와 기쁨을 전달하기 위해 뜨겁게 성장하겠습니다. 저의 자기소개를 읽어주셔서 감사합니다.

---

## 교육

### 상해 동제대학교

대학교(학사) | 소프트웨어 공학  
2015.09. ~ 2019.07. | 졸업

---

## 외국어

### 영어

일상 회화 가능

---

### 중국어

원어민 수준