

# 김우기 Frontend Developer

CAREER 8년 9개월  
BIRTH 1986. 08. 16  
ADDRESS 서울시 양천구 신정1동  
PHONE 010-2777-9708  
EMAIL pcmwooki@gmail.com

## 핵심 역량 (업무적 강점)

- ✓ 유관 부서 및 팀원들과의 뛰어난 커뮤니케이션 스킬로 업무 효율 극대화
- ✓ 특정 분야에 한정되지 않은 유연한 사고방식으로 빠른 도메인 관련 지식 습득
- ✓ 효율적인 UX와 UI(디자인) 중심 개발 스타일로 디테일에 강한 프론트엔드 개발 능력
- ✓ 비즈니스 Set-up부터 Operation까지 전반적인 서비스 프로세스 경험 및 신규 서비스 개발 전문

## 경력 요약

2019. 02 - 2020. 11	(주)티스쿨컴퍼니	Frontend Developer
2018. 02 - 2018. 05	세일즈부스트	Frontend Developer
2017. 01 - 2017. 08	(주)새로운생각	프리랜서 (단기 프로젝트)
2015. 04 - 2016. 12	(주)버즈니	Web Developer
2013. 07 - 2014. 03	(주)위키넷	Web Developer
2011. 06 - 2014. 10	인더컴퍼니	Co-Founder

## 학력 사항

2005. 03 - 2012. 02	성공회대학교 소프트웨어공학과	졸업
2002. 03 - 2005. 02	선린인터넷고등학교 웹운영과	졸업

## SKILL SET

1 - Basic	2 - Demonstrating	3 - Proficient	4 - Expert
* 관련 지식이나 경험이 매우 제한적이며 기본적인 업무 수행에도 상당한 도움이 필요한 수준. * 업무 관련 꾸준한 학습이 필요함	* 매우 능숙하진 않으나 경험이 있고, 기본적인 업무 수행이 가능한 수준. * 업무 수행을 위해 추가적인 학습이나 타인의 도움이 필요할 수 있음	* 관련 지식과 경험이 풍부한 편이며 능숙하게 업무 가능한 수준. * 업무 수행에 특별한 도움이 필요 없음	* 관련 지식과 경험이 많고 매우 유능하며 다른 사람을 리드하고 교육할 수 있는 정도의 수준.

(위의 Skill Level에 대한 설명을 참고하셔서 보유기술별 Level을 확인해주시기 바랍니다.)

Language	JavaScript (4), HTML5(4), CSS3(4), Python (3), php(2)
Framework / Library	React (4), Next.js(3), styled-component(3), node.js(2), redux(2), Flask(2), Django(2)
DataBase	MySQL (2), Postgresql(2)
OS	Linux (2)
Server	nginx (2)

## 상세 경력

2019. 02 - 2020.11	(주)티스쿨컴퍼니	Frontend Developer
--------------------	-----------	--------------------

### 회사 소개

“퇴사학교” 서비스를 운영하는 커리어 교육 전문 스타트업

### 주요 업무

- 사이클 (wordpress / php / vue / react ) <https://sicle.kr>
- 세일즈커리어쉐어 신규 프론트엔드개발 ( next.js / redux ) <https://careershare.kr/>
- 퇴사학교 홈페이지 유지보수 ( php ) (<https://t-school.kr>)
- 기술 스택 : react, nextJS, styled component, php, wordpress, vue, node.js

### 주요 성과

- 사이클 1개월 개발후 2달뒤 월매출 4천 확보 및 최대 월매출 1억 달성
- 커리어쉐어 개발후 본엔젤스 3억 투자유치 성공
- 각 서비스의 SEO 작업 진행

### 퇴사 사유

경영악화로 인한 퇴사

2018. 02 - 2018. 05	세일즈부스트	Frontend Developer
---------------------	--------	--------------------

### 회사 소개

2017년에 설립된 광고마케팅 마케팅솔루션 분야의 스타트업.

### 주요 업무

- 페이스북 픽셀 마케팅 플랫폼 프론트엔드 프로토타이핑
- 기술 스택 : Typescript, react, nextJS, styled component, js sdk develop

### 주요 성과

- 페이스북 픽셀을 자동설치 SDK 유지보수
- 제품 초기 MVP 웹 페이지 개발

### 퇴사 사유

권고사직

2017. 01 - 2017. 08	(주)새로운생각	프리랜서 / Software Developer
---------------------	----------	---------------------------

### 회사 소개

<선대인 경제연구소>에서 운영한 부동산(웹) 관련 프로젝트 제작 및 운영사

### 주요 업무

1. **집매치** : 세입자와 집주인이 서로 원원할 수 있는 연결고리를 만들기 위한 서비스. (2017. 05~2017.08)
  - React-native를 이용한 서비스 개발
  - 나의 집 기준으로 더 좋은 조건의 부동산을 매칭해주는 서비스
  - Front-end (React-native ver.0.44) ( iOS / Android)
  - 기술 스택 : React-native ver.0.44, Javascript
2. **집코치** : 실거래가 기준의 부동산 정보로 1:1 코칭을 해주는 최초의 부동산 코칭앱. (2016. 01~2017.05)

- API server 개발 및 하이브리드 웹앱 유지보수
- 나의 집을 기준으로 부동산 시세 및 동향을 코칭 해주는 하이브리드 앱
- Python (Flask) Api server 개발.
- Front-end 유지보수
- 기술 스택 : Python, Flask, Javascript

#### 회사 사유

계약 만료

2015. 04 - 2016. 12	(주)버즈니	Frontend Developer
---------------------	--------	--------------------

#### 회사 소개

Buzzni : 커머스 영역에 특화된 AI 기술을 바탕으로 모든 홈쇼핑사의 상품 정보와 생태계를 연결하는 서비스 제공.

#### 주요 업무

- 홈쇼핑 모아 하이브리드앱 파트에서 웹 프론트엔드 개발 담당
- 이벤트 및 관리자 개발
- 기술 스택 : Python, dJango, Javascript

#### 주요 성과

- 개발자 유일 “버즈니 고맙상” -연말 사내 투표로 진행하는 가장 고마웠던 동료에게 주는 상- 수상  
✓ [회사에서 가장 소통 잘하는 개발자, 김우기 대리](#)
- 100만 MAU달성, 이벤트 웹앱 개발 및 그에 따른 관리자 페이지 개발로 사용자 유입 강화
- 설문조사 이벤트 자동화를 통해 기존 5시간의 취합 시간을 원클릭 다운로드로 관리 고도화
- 기존 관리자 페이지에 통계를 볼 수 있도록 키바나 sdk를 이용하여 시각화 작업 진행

#### 회사 사유

보다 다양하고 깊이있는 개발 업무에 대한 열망과 발전 의지로 이직 결심

2013. 07 - 2014. 03	(주)위키넷	Web Developer
---------------------	--------	---------------

#### 회사 소개

(주)위키넷이 탄생시킨 비즈니스용 소셜 네트워킹 LinkNow 서비스(SNS=Social Networking Service).

#### 주요 업무

- 기존 “LinkNow” 서비스 유지보수
- 기존 시스템에 페이스북 로그인 연동
- QR코드로 페이스북 좋아요를 할수 있는 LikQ 안드로이드 프로토타입 개발
- 기술 스택 : PHP, Codeigniter, facebookAPI

#### 주요 성과

- 기존 복잡한 레거시 상태에서 SNS 로그인 연동 하여 사용자 유입

#### 회사 사유

팀 해체

2011. 06 - 2014. 10	Inthe-Company	Co-Founder
---------------------	---------------	------------

#### 회사 소개

영화 메타서비스로 각 포털에서 영화제목과 랭킹을 수집하여 리뷰, 동영상, 사진, SNS 의견 등을 모아볼 수 있는 서비스

## 주요 업무

- 영화 메타 정보 서비스 인더무비 Front-End 개발 및 서버 유지보수
- 페이스북 페이지 모음 Fpage FullStack 개발 및 유지보수
- 페이스북 페이지 영화마케팅 웹앱 개발
- 기술 스택 : Python, dJango 1.3 PHP

## 주요 성과

- <https://github.com/kalook/inthemovie>

## 퇴사 사유

팀 해체

---

## 기타 활동

- |          |  |
|----------|--|
| 2018. 05 | <a href="#">5월 소프트웨어에 물들다</a> 행사 발표 : "엄마가 게임만 한대요"    |
| 2019. 05 | <a href="#">5월 소프트웨어에 물들다</a> 행사 발표 : "공부보다 게임이 좋은 이유" |

---

## 자기소개서

최근까지 했던 업무는 wordpress에 점진적 개선을 위하여 next.js + flask로 변환하는 업무였으며, 이중 next.js로 기존 UI대치 및 결제 컴포넌트 개발을 진행하였으나 비즈니스 이슈로 인하여 배포 직전 캔슬 되었습니다. 하지만 과정에서 불가할거라고 생각되던 문제를 JWT token 인증 방식과 nginx proxy를 이용한 전략으로 점진적 개선을 위한 기술적 검토가 큰 경험이 되었습니다. 추후에 찾아본 결과 이는 네이버 블로그 레거시를 ssr로 전환할 때 사용하는 기법과 유사 하였습니다. 따라서 향후 어떤 레거시가 있어도 업무를 처리하는데 자신 있습니다.

항상 어떤 업무를 하더라도 고객 정의가 제일 중요하다고 생각합니다.

사외 고객일 경우, 사내 고객일 경우, 혹은 바로 옆 서버개발자가 나의 고객이 될 수 있으며 고객을 대하는 태도는 다음과 같습니다.

### 첫째, 사용자의 요구사항을 정확히 파악 하는 커뮤니케이션.

사용자는 본인이 무엇을 요구하는지 정확히 파악하지 못하는 경우도 많습니다. 그럴 때 꾸준한 피드백을 통해 상대가 정말 원하는게 무엇인지 간추려 낸뒤 요구사항을 재분석합니다.

상대는 지금 당장 통화할 휴대전화가 필요한데 아이폰 만들어 준다고 할수는 없지 않겠습니까? 엔지니어는 모호한 요구사항을 명확한것으로 컴파일 하는 커뮤니케이션 능력이 필요합니다. 특히 프론트엔드 개발자일 경우 옆자리 엔지니어, 혹은 비개발 직군과 "언어"를 바꿔가며 이야기 해야합니다. 엔지니어의 언어로 디자이너와 소통하면 어렵습니다. 디자이너와의 소통하기위해서 디자이너의 언어로 소통해야 하며 마케터와 이야기 하기위해서는 마케터의 언어로 소통해야 합니다. 비개발 직군에게 개발자 같지 않다는 말을 들을 정도로 그 어떤 직군과도 능숙한 커뮤니케이션이 가능합니다.

이는 서비스 운영 시에 큰 힘을 발휘합니다. 몇 달 전 <https://sicle.kr> 을 운영하는 도중 운영 담당직원이 vimeo에 올라가 있는 강의를 백업해야 하는 이슈가 발생하였습니다. 하지만 vimeo는 백업 기능을 제공하고 있지 않았고, 그 직원 혼자 cs를 담당하고있기에 모든 강의를 하나씩 받으려면 너무오랜 시간이 걸릴 것으로 예측되었습니다.

회의시간에 그 업무를 들고 바로 vimeo api 문서를 열어 특정 ID를 파라미터로한 다운로드 api를 확인하였고 해당 직원에게 필요한 요구사항을 다시 한번 확인했습니다. 다음날 vimeo 프로그램을 node.js로 개발하여 전달하였습니다.

약 800개정도 클립이 고해상도로 있기에 완료 시간을 단축하기 위해서 병렬로 다운로드 되게 하였습니다.

강의별 폴더가 자동생성되게 하고 그곳에 클립 이름으로 저장되게 하여 초기에 12시간정도 예측되었던 작업을 약 1시간내에 이룰수 있도록 하였습니다.

전달 방식은 윈도우에서 구동가능하도록 exe파일로 빌드하여 전달했습니다.

이후 해당 직원은 프로그램을 실행시킨 후 다른 일을 하고 복귀하니 다운로드가 완료 되었다고 하였고 그 덕분에 큰 도움이 되었다

고 합니다. (참고 주소 : [https://github.com/wooki-kim/vimeo\\_downloader](https://github.com/wooki-kim/vimeo_downloader))

말로만 하는 커뮤니케이션보다 이처럼 행동으로 보여주는 것을 선호합니다.

좋은 동료는 최고의 복지라고 생각하고 행동으로 실천하고 있습니다.

### 둘째, 일정 산정을 위한 커뮤니케이션.

일정 산정은 중요합니다. 하지만 모든 일정은 여유롭지 않고 프론트엔드에서 마무리 되는 경우가 많습니다. 저는 일정 산정을 할 때 한번에 하지 않습니다. 가령 “이거 어느정도 걸릴 것 같나요?” 라는 질문을 받을 때 “시간이 관찮으시다면 잠시 뒤 후 다시 말씀드려도 될까요?”라고 답합니다. 즉 현장에서 바로 답하기보다 현재 해야하는 업무가 어떤 구조에서 이루어지는지 판단하는 시간이 필요합니다.

대부분 개발 시 일정이 늘어나는 경우는 예상치 못한경우에서 일어나지만 이렇게 사전조사를 통한 개발을 할 경우 상호간 일정 산정의 근거를 만들 수 있습니다. 다만 납기가 정해진 작업일 경우 기능의 중요도를 나눠 빨리 작업할 수 있는 것부터 작업합니다.

밤을 새서 일하는 경우를 만들지 않기 위해서 한번에 결과를 보여주려 하지 않습니다. 과정을 보여주면서 개발하다 보면 요구사항이 중간에 변경될 경우 빨리 대응할 수 있기 때문입니다.

변경은 언제든지 일어날수 있습니다. 하지만 그때 어떻게 대응하고 해결책을 찾는가.

그 지점이 진짜 일정을 줄이는 노하우라고 생각합니다.

### 셋째, 실수에 대한 자세

모든 사람은 실수를 할 수 있습니다. 하지만 반복된 동일한 실수는 자세의 문제입니다.

즉 실수 이후의 자세가 그 이후를 결정합니다. 실수를 숨기지 않습니다.

오히려 가용 가능한 수단을 통하여 관련자에게 빠르게 피드백 하고 어떻게 조치할지 논의합니다. 그리고 문제를 해결 후 반드시 기록하고 공지합니다. 사람의 습관을 문제로 삼지 않고 적절한 도구 활용과 프로세스 개선으로 인해 반복되는 실수는 얼마든지 줄일 수 있다고 생각합니다.

버즈니에서 홍쇼핑모아를 개발할 때 실수로 로그가 누락되는 경우가 발생하였습니다. 즉시 담당자에게 전파하여 대책을 수립 한 뒤 행동한 결과 최소의 리스크로 방어한경험이 있습니다.

신뢰를 쌓는 건 어렵지만 잃는 건 한순간입니다.

신뢰를 구성하는 제일 큰 요소는 실수의 대한 자세 그리고 대책, 행동이라고 생각합니다.

2011년 6월부터 현재까지 스타트업 코파운더로 시작해서 지금까지 개발자로서 많은 경험을 쌓았습니다.

기술적 경험과 인적 경험 등을 통해 쌓아온 노하우와 역량으로 귀사에 기여할 수 있기를 바라며, 인터뷰에서 더 자세한 이야기 나눠 보고 싶습니다.

감사합니다.

지원서 상의 모든 기재 사항은 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

2021년 4월

김 우 기