

김우기 Frontend Developer

CAREER 9년 10개월
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

2022. 04 - 2023.06	(주)메딜리티	Frontend Developer
2022. 01 - 2022.03	(주)지엔터프라이즈	Frontend Team Leader
2021. 08 - 2021.11	(주)푸시	Frontend Developer
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

Language	JavaScript, TypeScript, HTML5, CSS3, Python, PHP, Node.js
Framework / Library	React , redux-toolkit, Next.js, Turborepo, styled-component, Emotion, tailwind, Flask, Django
Database	MySQL, Postgresql
OS	Linux
Server	nginx, vercel
Version control	Github, Gitlab, SVN, Mercurial

상세 경력

2022. 04 - 현재

(주)메딜리티

Frontend Developer

회사 소개

관리자 개발 및 추가 신규개발

약사들이 알약을 편하게 카운팅 할 수 있는 모바일 어플리케이션

주요 업무

- 프론트엔드 팀 리딩 (주니어 2 명)
- 신규 관리자 페이지 개발
- 하이브리드앱을 위한 모바일 웹앱 개발
- 기술 스택 : Next.js, Turborepo,

주요 성과

- Dataset Maker: AI 학습 데이터 가공을 위한 관리자 페이지 기반의 파이프라인을 구축
 - ✓ 기존
 - ◆ 기존 관리자 페이지에서 JSON으로 된 학습 데이터와 이미지를 한쌍씩 수동으로 다운로드
 - ◆ 받은 데이터를 AI개발자가 임시로 만든 윈도우 프로그램으로 데이터 보정, 데스크탑 어플리케이션이라서 제약사항이 많고, 팀 단위로 작업 불가
 - ◆ 보정된 데이터를 AI개발자에게 전달
 - ◆ AI개발자는 학습 모델에 맞춰 수정하여 학습
 - ✓ 개선 후
 - ◆ 관리자 페이지 재구축하여 웹 상에서 모든 작업 가능
 - ◆ 촬영된 데이터 중 보정할 데이터를 북마크 시켜 월 단위로 관리 가능
 - ◆ 관리자 내에 개발된 웹 에디터를 이용하여 북마크 된 데이터를 보정
 - ◆ 저장된 데이터를 일괄 다운로드 시켜 AI개발자에게 전달 최대 한번에 5000 까지 가능.
 - ◆ AI개발자는 추가 보정 없이 바로 학습모델로 입력시켜서 편리성 개선됨
 - ◆ 다수가 병렬적으로 학습 데이터를 보정할 수 있게 되었음 (팀 단위로 작업 가능)

퇴사 사유

문화적 차이로 인한 퇴사.

2022. 01 - 2022.03

(주)지엔터프라이즈

Frontend Team Leader

회사 소개

비즈넵 <https://bznav.com/> 을 운영하는 회계관리 스타트업

주요 업무

- 프론트엔드 팀 리딩(8 명)
- angular6 에서 React 로 변환하기 위한 아키텍처 구성 및 진행
- 기술 스택 : Angular6, Next.js, Turborepo

주요 성과

- 레거시 개선을 위한 신규 FE 아키텍처 구성 및 진행
- 3개월 후 모든 프론트엔드 팀원 피드백에서 긍정적인 피드백을 받음

퇴사 사유

개발 업무보다 매니징 업무가 많아 개발 커리어를 좀더 쌓고자 극 초기 스타트업으로 이직

2021. 08 - 2021.11

(주)푸시

Frontend Developer

회사 소개

푸시뉴스를 운영하는 주식 뉴스 스타트업

주요 업무

- 푸시블랙 리뉴얼 및 운영 <https://black.pushnews.ai>
- 푸시뉴스 유지보수 <https://www.pushnews.ai>

- 푸시앱 기능 프로토타입 개발 및 PM
- 기술 스택 : react, nextJS, php, node.js

주요 성과

- 외주사로 인해 지체된 프로젝트를 개선하여 오픈 후 운영. (푸시블랙)
- 푸시뉴스 레거시를 유지보수 함으로서 기존 운영 편의성을 개선함
- 커뮤니케이션 부재로 인한 푸시앱 개발을 사실상 PM역할을 자처하여 정리,기획,디자인까지 도출할 수 있도록 리딩.

퇴사 사유

경영진 판단에 의한 개발팀 해체

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

개인상의 이유

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

퇴사 사유

계약 프로젝트 종료

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

퇴사 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

퇴사 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 개발및 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 [5월 소프트웨어에 물들다](#) 행사 발표 : “엄마가 게임만 한대요”
- 2019. 05 [5월 소프트웨어에 물들다](#) 행사 발표 : “공부보다 게임이 좋은 이유”

자기소개서

최근 알약 카운팅 어플리케이션인 필아이를 운영하는 회사에서 근무하였습니다.

최근 성과로는 알약 분석 정확도를 개선하기 위한 AI 데이터셋을 가공하는 파이프 라인을 구축하였습니다. 이 과정에서 기존 데스크탑 에디터를 대체할 웹용 관리자 페이지를 개발하며 비효율적 데이터셋 가공작업을 개선했습니다.

먼저 기존에는 관리자 페이지에서 개별적으로 분석 데이터와 사진을 다운로드 후 데스크탑용 프로그램으로 한 개씩 일일이 보정하는 작업이 반복되고 있었습니다.

이러한 비효율을 개선하기 위한 모든 작업을 관리자 페이지 상에서 처리할 수 있도록 하는 것이었습니다.

먼저 잘못 카운팅된 이미지와 데이터를 브라우저에서 다운로드 받아 작업하는 게 아닌 관리자 페이지에서 “북마크” 하여 월단위로 관리할 수 있게 하였습니다.

기존에 사용했던 데스크탑용 데이터 보정 프로그램은 오류가 잦고 맥에서 사용할 수 없는 문제를 지니고 있었습니다.

관리적인 측면에서도 비효율 적이었습니다. 여럿이 동시작업 할 때 범위 산정이 어려웠기 때문에 인원이 늘수록 효율성이 떨어졌습니다.

이 부분의 효율성을 높이기 위해 북마크된 데이터를 웹 상에서 수정,관리 할 수 있는 웹 에디터인 “데이터셋 메이커”를 개발하였습니다.

그림판 같은 직관적인 구조로 만들어 쉽게 가공하고 저장할 수 있게 하였습니다.

또한 저장된 데이터를 웹에서 모두 받을 경우 브라우저 한계상 다운로드 속도가 느릴 수 있으며 연결이 끊길 가능성이 있다는 점을 고려하여 슬랙 채널로 다운로드 링크를 푸시 받을 수 있도록 백엔드 개발자와 협업하여 작업했습니다.

저장된 데이터는 슬랙에서 지정한 채널에서 링크로만 받을 수 있어 안정적으로 데이터 전달이 가능합니다.

또한 기존엔 데스크탑 에디터로 가공된 데이터라도 AI개발자가 한번 더 보정작업을 진행하는 번거로움도 있었습니다.

이점을 고려 개선점을 찾아 개발한 결과 AI개발자가 다운로드 된 데이터를 별도의 작업을 할 필요없이 바로 모델 학습을 시킬 수 있도록 했습니다.

이 과정에서 전체 총 작업 시일은 약 4개월이 걸렸으며 “데이터셋 메이커”가 가장 중요한 내용이기에 사용자와 자주 소통하여 작은 단위의 기능으로 쪼개서 검증한 결과 높은 만족도로 사용되고 있습니다. 더불어 관리자 페이지로 개발되어 병렬적 작업이 가능하여 인원만 더 투입하면 효율적으로 데이터셋 보정작업이 이루어 질 수 있습니다. 따라서 AI 성능향상에 큰 도움이 된다고 피드백 받았습니다.

예측보다 관측이 중요하다는 관점에서 문제 해결도 중요하지만 문제 정의가 방향성을 가지기에 고객 기준으로 문제정의를 하는게 중요하다고 생각합니다, 데이터셋 메이커 또한 사용했던 고객을 중심으로 문제를 정의 하였고 솔루션을 제시하여 해결한 사례였습니다. 고객은 다양하게 정의 됩니다. 우리 제품을 사용하는 고객이 될 수도 있고 바로 옆 서버 개발자가 나의 고객이 될 수 있습니다. 따라서 다음과 같은 기준으로 업무를 진행합니다.

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 낸 뒤 요구사항을 재분석합니다.

상대는 지금 당장 통화할 휴대전화가 필요한데 10년 걸려서 아이폰 만들어 준다고 할 수는 없지 않겠습니까? 프로그래머는 모호한 주관식을 객관식으로 바꾸는 커뮤니케이션 능력이 필요합니다. 특히 프론트엔드 개발자일 경우 옆자리 엔지니어, 혹은 다른 직군과

“언어”를 바꿔가며 소통해야 합니다. 엔지니어의 언어로 디자이너와 소통하면 어렵습니다. 디자이너와의 소통하기위해서 디자이너의 언어로 소통해야 하며 마케터와 이야기 하기위해서는 마케터의 언어로 소통해야 합니다. 다른 직군에게 개발자 같지 않다는 말을 들을 정도로 그 어떤 직군 과도 능숙한 커뮤니케이션이 가능합니다.

이는 서비스 운영 시에 큰 힘을 발휘합니다. 티스쿨 컴퍼니 재직당시 운영 담당직원이 동영상관리 솔루션인 vimeo에 올라가 있는 강의 영상을 백업해야 하는 이슈가 발생하였습니다.

하지만 vimeo는 백업 기능을 제공하고 있지 않았고, 그 직원 혼자 cs를 담당하고 있었기에 모든 강의를 하나씩 받으려면 오랜 시간이 걸릴 것으로 예측되었습니다.

회의시간에 그 업무를 듣고 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.

동료가 구체적으로 기능 요청을 하지는 않았지만 업무 방식을 듣고 니즈를 파악하여 강의별 폴더가 자동생성 되게 하고 그곳에 클립 이름으로 저장되도록 하였으며 윈도우에서 구동 가능하도록 exe파일로 빌드하여 전달했습니다. 이를 통해 초기에 12시간정도 예측되었던 작업을 약 1시간내에 이를 수 있도록 하였습니다.

이후 해당 직원은 프로그램을 실행시킨 후 다른 일을 하고 복귀하니 다운로드가 완료 되었다고 하였고 그 덕분에 큰 도움이 되었다고 합니다. (참고 주소 : https://github.com/wooki-kim/vimeo_downloader)

이처럼 사용자의 니즈를 이끌어내는 소통에 강하며, 말로만 하는 커뮤니케이션에 그치지 않고 행동으로 보여주는 소통을 선호합니다.

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 괜찮으시다면 검토해본 후 다시 말씀드려도 될까요?” 라고 답합니다. 즉 현장에서 바로 답하기보다 현재 해야 하는 업무가 어떤 구조에서 이루어지는지 판단하는 시간이 필요합니다.

대부분 개발 시 일정이 늘어나는 경우는 예상치 못한 경우에서 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 일어날 수 있습니다. 하지만 그때 어떻게 대응하고 해결책을 찾는가.

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

신리를 쌓는 건 어렵지만 잃는 건 한순간입니다.

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

2011년 6월부터 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.

2023년 06월

김 우 기