

# 김우기 Technical Project Owner / Front-End Developer

CAREER 10년 4개월 (2024.2월 기준)  
BIRTH 1986. 08. 16  
ADDRESS 서울시 양천구 신정1동  
PHONE 010-2777-9708  
EMAIL pcmwooki@gmail.com

## 지원 사유

- ✓ 리멤버 채용 공고에 명시된 질문이 평소 고민하던 내용과 같습니다.
- ✓ 노션 채용 노선에 명시된 입사지원서 공통질문을 보면서 고객정의를 명확한 회사라고 생각했습니다.
- ✓ 스타트업 코파운더로 커리어를 시작해 10년넘게 스타트업에서만 일해왔습니다. 규모에 따른 성장통을 잘 알고 있어 성장하는 스타트업의 고민을 같이 나누고 해결방안까지 제시 가능한 스타트업 전문가입니다.
- ✓ 답이 없는 문제를 해결해오면서 문제정의부터 문제해결까지 주도적으로 일할 수 있는 곳이 팬딩이라고 느꼈습니다.

## 지원을 고민했던 이유

- ✓ Vue 3를 다룬 경험이 없고 워드프레스에서 Vue 1으로 카로셀 UI(움직이는 배너)를 작성해본 경험만 있습니다.
  - Angular 6를 React로 컨버팅 하는 미션도 성공하였고 항상 해결사 역할을 도맡아 해왔기 때문에 언어와 프레임워크는 도구에 불과하다는 생각이 있습니다. 매번 비즈니스 요구사항에 맞는 기술을 학습해 문제를 해결해왔기 때문에 입사 후 2주 안에 첫 배포를 원칙으로 일해왔습니다. 단시간 내 그 어떤 레거시도 극복 가능합니다.
- ✓ 다양한 회사를 경험하였지만 단점으로 보는 분들이 많습니다.
  - 회사가 폐업할 때까지 급여를 자진 삭감하면서 버틴 경험도 많기에 이점은 직접 만나 뵈고 이야기를 나누고 싶습니다.
- ✓ 마지막 회사로부터 약 1년 반 정도의 공백이 있습니다.
  - 씨엔에이아이 에서 주주 구성이 바뀜과 동시에 CEO가 변경되고 일방적으로 계약된 스톡옵션을 취소당했습니다. 사내에서 신망 받는 팀장이었지만 저 뿐만 아니라 모든 직원이 동일하게 취소당하였고 큰 충격을 받았습니다. 직업에 대한 회의까지 왔으며 휴식이 필요했습니다. 소송을 걸 수도 있었지만, 이미 신뢰가 무너진 상황에서 회복에 집중하고 싶었습니다.

다른 채용공고를 보아도 크게 와 닿지 않았는데 유독 리멤버를 통한 팬딩의 질문이 머리속에 많이 남았습니다. 그 덕분에 '나 다음'을 다시 알게 되었고 기술적 경험이 미비해도 팬딩에 기여해보고 싶다는 생각이 들었습니다.

## 기본 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

2023. 09 - 2024.02	(주)씨엔에이아이	Platform Team Leader
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

2023. 09 - 2024.02	(주)씨엔에이아이	Platform Team Leader
--------------------	-----------	----------------------

회사 소개

AI 동영상 생성기술을 활용하여 다양한 제품을 개발합니다.

주요 업무

- 플랫폼팀 팀 10명 리딩 (FE:4, BE:3, Fullstack:1, QA: 2 )
- 회사 전략에 따른 플랫폼 아키텍처 설계 및 기술 섯 결정
- 플랫폼팀 문화 개선
- 다양한 부서와 커뮤니케이션 및 업무 조율 (AI, 디자인, 인사, 홍보 등)
- 14개 제품 기술 검토, 스케줄, 설계, 관리

주요 성과

- **KT AI human Studio** : KT와 제휴하여 개발한 AI Human 영상 생성 플랫폼 <https://aihumanstudio.ai/> (B2B, B2C)
  - ✓ 입사 전
    - ◆ 2023년 7월 오픈 예정이었으나 2023년 9월 당시 개발 지연된 상황.
    - ◆ 사내 이슈트레커가 없어 업무 진행 파편화
    - ◆ 개발자의 피로도가 증가되어 번아웃 된 상황
    - ◆ 불명확한 요구사항 대비 빠듯한 일정
    - ◆ 서비스 개발 전문가 부재
    - ◆ 폐쇄망 기반 개발로 인하여 인프라 관리 비용 증가
    - ◆ 동영상에 자막을 넣는 텍스트 에디터 복잡도로 인하여 버그 및 일정산정 불가
  - ✓ 입사 후
    - ◆ 점진적 배포방법 도입
      - 2023년11월 무료버전 2023년 12월 유료버전 나눠서 오픈 완료
    - ◆ 13년의 서비스 개발 및 운용 경험 기반으로 고객사의 불명확한 요구사항을 명확하게 조율 후 플랫폼팀 전달
      - JIRA 구입이 불가한 상황에서 Notion을 이슈트레커로 사용.
        - KT인원 초대하여 데일리 화상회의로 이슈 진행
        - 9월 ~12월 338개의 이슈 처리
    - ◆ 자막 입력용 텍스트 에디터의 복잡도가 높아 해당 FE 파트 담당

- 복잡도가 제일 높은 작업 완료하여 그 외 이슈를 처리할 수 있도록 조율
- ◆ 로그 트래킹 -> Slack (업무 메신저) 확인할 수 있도록 지시 하여 인프라 운영 불안도 감소
- ◆ 급한 일정으로 인해 Remix 로 구성된 관리자페이지 유지 보수성이 안 좋아 next.js , nest.js 변경 진행중.

#### · 고객사 기술 미팅 및 업무 조율

- ✓ 관공서 및 일반 기업 대상 미팅 참여 및 사전 기술 검토로 요구사항 명료화
- ✓ 내부 플랫폼 기반 SI 업무 진행

#### · 플랫폼 고도화를 위한 아키텍처 설계

- ✓ 서버 운영비 절감 및 생산성 증대를 위한 제품 전반의 아키텍처 설계 및 진행
- ✓ 프레임워크 미사용으로 인한 협업 비효율 개선을 위한 기술검토 및 적용
  - ◆ Front-End : react.js, remix -> Next.js Framework
  - Back-End : express.js, remix -> Nest.js Framework
  - ◆ 범위가 작은 프로젝트부터 점진적 도입 후 사내 기술 표준으로 적용중

#### 퇴사 사유

입사 전 오퍼레터에 명시되었던 스톡옵션을 CEO 교체 후 일방적으로 취소됨

2022. 04 - 2023. 06

(주)메달리티

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 이미지 한 쌍 수동으로 다운로드
    - ◆ 받은 데이터를 SI개발자가 임시로 만든 윈도우 프로그램으로 데이터 보정, 데스크탑 어플리케이션이라서 제약사항이 많고, 팀 단위로 작업 불가
    - ◆ 보정된 데이터를 SI개발자에게 전달
    - ◆ SI개발자는 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 SI개발자에게 전달 최대 한번에 5000 까지 가능.
    - ◆ SI개발자는 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

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

## 주요 업무

- 프론트엔드 팀 리딩(8 명)
- Angular 6 에서 React 로 변환하기 위한 아키텍처 구성 및 진행
- 기술 스택 : Angular 6, 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
  - 주식 종목 추천 서비스
- 푸시뉴스 유지보수
  - 주식 뉴스 서비스
- 푸시앱 프로토타입 개발 및 PM
- 기술 스택 : react, next.js, 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 )
  - 동영상 기반 교육 서비스
- 커리어쉐어 신규 프론트엔드 개발 ( next.js / redux )
  - 인스턴트 채팅으로 멘토를 매칭해주는 서비스
- 퇴사학교 홈페이지 유지보수 ( php )
- 기술 스택 : react, next.js, styled component, php, wordpress, vue, node.js

## 주요 성과

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

#### 퇴사 사유

경영악화로 인한 퇴사

2018. 02 - 2018. 05	세일즈부스트 (현 리돌로지)	Frontend Developer
---------------------	-----------------	--------------------

#### 회사 소개

2017년에 설립된 광고마케팅 마케팅솔루션 분야의 스타트업.

#### 주요 업무

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

#### 주요 성과

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

#### 퇴사 사유

계약 종료.

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

## 사전 질문 답변

업무나 프로젝트를 수행할 때 불필요한 요소를 배제하고 가장 중요한 핵심만을 추출하여 집중했던 경험을 공유해 주세요. 어떤 기준으로 핵심을 정의했으며, 어떤 결과를 얻었나요?

KT휴먼스튜디오를 개발했던 (주)씨엔에이아이의 사례입니다.

당시 CTO는 오픈 시기가 3개월이나 지연된 상태인데 직원들이 야근도 하지 않으려는 태도가 답답하다고 했습니다.

입사 후 KT와 미팅을 통하여 무엇이 문제인지 문제 정의부터 다시 시작하였고, 아래의 해결책을 만들어 운영했습니다.

Notion으로 이슈트래커 작성하여 모든 문제를 볼 수 있게 하고 우선순위를 만들어 다 같이 공유했습니다.

매주 협업 미팅을 주선하여 개발자에게 불안이 전가되지 않도록 내용을 정리하고 분배하였습니다.

프론트엔드에서 가장 힘들었던 텍스트 에디터의 자동변환 모듈 이슈는 제가 직접 담당하여 해결하였고 덕분에 다른 이슈처리속도가 증가하였습니다.

고객사를 비롯한 다른 사람들은 오픈만 목표로 삼았지만 제 경험상 이건 오픈보다 운영이 매우 힘들 것으로 예상되어 제일 중요하다고 생각한 로그 모니터링을 구축하겠다고 했고 일정이 조금 늘어났지만 폐쇄망 상태에서 로그 모니터링이 실시간으로 안된다는 치명적인 사례를 극복하여 서버 에러에 한정시켜 슬랙으로 noti 될 수 있도록 지시했습니다.

이 결과 3개월이 지연된 9월까지도 오픈 되지 못했던 제품이 10월에 입사한 뒤 11월 말 1차 오픈을 하였고 12월 말 2차 오픈으로 모두 오픈이 가능하게 되었습니다.

11월 우리팀은 야근초과를 넘어서고 가장 오래동안 남아 일을 했었지만 그 누구도 불만을 제기하지 않았습니다. 오히려 앞이 안보였는데 이제는 오픈할 수 있다는 희망으로 번아웃 증상이 있었던 동료마저 같이 힘내서 완성했습니다.

현재 주어진 기준을 뛰어넘어 더 나은 방식이나 더 높은 성과를 만들어 낸 경험이 있나요? 기존 방식에서 어떤 점을 개선했고, 그 결과 어떤 영향을 미쳤나요?

(주)씨엔에이아이의 CCTV 관제 시스템을 구축하는 프로젝트가 있었습니다.

계획으로는 직접 CCTV 데이터를 받아 올 수 있다고 되어있지만 비즈니스상의 이슈로 정해진 시간까지 데이터를 확보할 수가 없게 되었습니다.

학습데이터를 확보를 못하는 상황에서 제가 직접 해결 해보겠다고 CTO에게 제안했습니다.

전산병이었던 경험을 되살려 1층 스위치허브에서 랜선을 끌어 지하1층 카페테리아에 배선작업을 하고 대여해온 옥외용 CCTV도 화단에서 가져온 벽돌에 묶어 카페테리아 선반에 세워 타공없이 설치했습니다. 결국 로컬 CCTV 구성하여 AI 개발자에게 학습데이터가 도출될 수 있도록 했습니다.

시작도 못할 프로젝트를 이렇게 진행시키게 한 덕분에 정해진 기간내에 시개발자는 해당 모델을 개발하였습니다. 처음부터 내 일이 아니지만 우리의 일이었기에 문제 해결 방법이 보이면 수단 고민없이 소통하여 해결합니다.

동료나 상사에게 적극적으로 피드백을 요청하고, 그 피드백을 반영하여 성과를 개선한 경험이 있나요? 피드백을 받은 후 어떤 변화가 있었는지 설명해 주세요.

(주)씨엔에이아이의 백엔드는 주로 express로 되어있었습니다. 구조상 복잡도가 올라갈 수록 유지보수가 어려움을 모두가 느꼈고 평소 관심있던 nest.js 구조가 기존 백엔드 개발자의 성향 (Spring 개발 경험자)에 맞다고 생각해서 가장 난이도가 낮은 프로젝트부터 점진적으로 도입하고자 했습니다.

학습 시간을 확보해줬으며 시행착오에 따른 문제를 다 같이 공유하는 문화로 유도하여 결국 신규 프로젝트는 nest.js로 오픈하였으며 여기서 얻은 인사이트로 향후 모든 프로젝트를 nest.js 로 구성되게 하였습니다.

이처럼 실패 가능한 영역을 확보해두고 기회를 부여하면 개발자의 심정안정이 보장되어 과감한 기술도입이 가능합니다.

제가 아무리 좋다고 판단한 기술도 최종 판단은 실무자가 판단해야 합니다. 프로젝트 도입전 스터디 할 수 있는 시간을 확보시킨 덕분에 개발팀 전체적인 역량이 상승하는 효과도 얻게 되었습니다.

과거에 개인적인 목표보다 팀이나 조직의 목표를 우선하여 행동한 경험이 있다면 구체적으로 설명해 주세요. 그 과정에서 어떤 결정을 내렸고, 결과는 어땠나요?

지시받지 않았지만, 필요하다고 판단하여 스스로 주도적으로 실행한 경험이 있나요? 당시 상황과 본인의 역할, 그리고 그 결과를 설명해 주세요.

본인이 주도한 프로젝트나 업무 중에서 단순히 일회성 성과로 끝내지 않고, 이를 조직적으로 체계화하여 확장 가능하게 만들었던 사례를 설명해 주세요.

주어진 문제, 또는 스스로 제기하고 설정한 문제를 주도적이고 체계적인 방식으로 해결한 경험에 대해 구체적으로 적어주세요.

스스로 최선을 다했다고 자부할 수 있는 경험이 있으신가요? 그 경험을 통해 어떤 성장을 이루었나요?

2022년 알약 카운팅 어플리케이션인 필아이를 운영하는 회사에서 근무하였습니다.

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. 기존엔 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. 우선적으로 잘못 카운팅된 이미지와 데이터를 브라우저에서 다운로드 받아 데스크탑 어플리케이션에서 작업하는 게 아닌 관리자 페이지에서 “북마크” 하여 월단위로 관리할 수 있게 하였습니다. (일괄처리 방법)

기존에 사용했던 데스크탑용 데이터 보정 프로그램은 오류가 잦고 맥에서 사용할 수 없는 문제를 지니고 있었습니다. 관리적인 측면에서도 비효율적이었습니다. 여럿이 동시작업 할 때 범위 산정이 어려웠기 때문에 인원이 늘어날수록 효율성이 떨어졌습니다. 효율성을 높이기 위해 북마크된 데이터를 웹 상에서 수정, 관리 할 수 있는 웹 에디터인 “데이터셋 메이커” (데이터 라벨러)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 보안상 내부 구성원만 라벨링된 데이터를 받을 수 있습니다. 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. (구체적인 데이터는 보안상 공개가 어려움을 양해바랍니다.)

예측보다 관측이 중요하다는 관점에서 문제 해결도 중요하지만 문제 정의가 방향성을 가지기에 고객 기준으로 문제정의를 하는게 중요하다고 생각합니다, 데이터셋 메이커 또한 사용했던 고객(데이터 라벨러)을 중심으로 문제를 정의 하였고 솔루션을 제시하여 해결한 사례였습니다.

**완벽한 계획을 세우기보다 빠르게 실행하고, 실행 과정에서 개선해 나갔던 경험이 있나요? 당시 어떤 결정을 했고, 실행 결과는 어땠나요?**

폐업까지 함께했던 (주)티스쿨컴퍼니 사례도 있습니다. 동영상 교육서비스 Sicle [:싸이클]을 운영하였고 모든 영상이 vimeo에 관리되고 있었습니다. 운영 실수때문에 모든 클립을 보관하던 저장장치가 문제가 생겼고 vimeo에서 모든 영상을 다운받아 제휴업체에 넘겨야 했었습니다. 당시 운영자는 1명으로 월말이라 다른 정산 작업 또한 밀려 있어 심적 부담이 큰 상태였습니다. 오전 회의시간때 해당 이슈를 알게 되었고 해당 운영자와 이야기를 나눴습니다. vimeo 관리자페이지의 불편한 UX로 영상을 일일이 받아야 했었고 수백 개의 클립을 그렇게 한다는 건 너무 비효율 적이라고 판단하여 vimeo API를 확인하여 자동 다운로드 프로그램을 개발했습니다. 9시간 정도 걸렸던 기억이 납니다. 재택근무 중이라 제가 다 받고 전달하는 문제도 생겨 브라우저보다 window 프로그램을 개발하는 것이 좋다고 판단했습니다. 크롬 기준 동시 http커넥션이 6개가 한계라 속도도 효율적이지 못하다고 생각했습니다. node의 멀티 프로세스 모듈을 사용하여 마치 토렌트에서 받듯이 exe로 빌드된 파일을 실행하면 각 강의 별 디렉토리가 자동 생성되고 그에 맞는 영상이 병렬로 다운로드 될 수 있도록 했습니다. 다음날 테스트 까지 끝낸 빌드파일을 넘겼고 해당 관리자는 점심 먹고 오니 다 받아져 있었다고 했습니다. 이처럼 어느 조직을 가든 이타적 태도로 조직의 생산성을 높이는 일이 즐겁습니다. 팬딩의 다양한 구성원들과 이와 같은 업무 효율성을 논하고 기여하고 싶습니다.

**제한된 시간과 리소스 속에서 투입 노력보다는 ‘최대의 성과’를 내기 위해 선택과 집중을 했던 경험이 있나요? 어떤 방식으로 성과를 극대화했는지 설명해 주세요.**

(주)티스쿨컴퍼니 근속 시 투자금이 없어진 이슈가 생겨 급히 온라인 강의 서비스를 개발하였습니다. 최대한 빠른 시간내에 동영상 촬영과 강의 판매를 위한 플랫폼을 구축하여야 했기에 워드프레스와 Vimeo를 사용하여 한달 만에 개발하였으며 출시 6개월 이후 매출 1억을 돌파했습니다. 유지보수는 쉽지않은 플랫폼이지만 개발자가 2명인 상태에서 비즈니스의 우선순위에 따른 가장 최선의 결정을 했습니다.



본인의 업무 역량을 키우기 위해 주도적으로 배운 경험이 있다면 공유해 주세요. 어떤 방식으로 학습했으며, 이를 업무에 어떻게 적용했나요?

(주)버즈니 다닐 때 Django를 사용해 FE 업무위주로 하였습니다.

BE 작업을 하고 싶어 외주로 Flask 를 사용한 부동산 앱 api개발을 하였고 이어서 React Native ( ver.0.34)을 사용하여 앱까지 개발 완료 하였습니다만 비즈니스상의 이슈가 있어 출시는 못하였습니다. 하지만 이를 통해 백엔드 역량과 앱개발 경험이 쌓여 다양한 개발 직군과 커뮤니케이션하기가 수월했고 씨엔에이아이에서 개발팀 팀장으로 근무 시 대부분 이슈를 조율할 수 있었습니다.

## 팬딩 입사지원 공통 질문

'훌륭한 커뮤니케이션'이란 무엇일까요? 커뮤니케이션 역량을 토대로 문제 상황을 해결하신 경험, 혹은 성공적인 아웃풋을 실현하신 경험이 있으시다면 구체적으로 적어주세요.

커뮤니케이션은 언어입니다. 언어는 화자의 서사를 지닙니다. 가령 마케터는 마케팅의 언어로, 디자이너는 디자이너의 언어로, 개발자는 개발자의 언어. 매니저는 매니저의 언어가 있습니다. 각자의 언어로 이야기 할때 상호간 용어와 서사가 생략됨으로서 커뮤니케이션 이슈가 생깁니다. A라고 말을 해도 B라고 듣는 사례가 있는 이유가 여기서 기인됩니다. 신뢰는 쌓을땐 플러스 연산 잃을 땐 루트연산이 적용됩니다. 그만큼 신뢰란 쉽게 무너질 수 있는 체계이기에 저런 이슈가 누적될 때 상호간 신뢰는 급격히 하락합니다.

이를 방지하고자 크게 두가지 조건이 필요합니다.

첫째, 상호간 라포가 중요합니다.

의사와 환자와의 관계를 라포라고 합니다. 문제 해결자는 문제제기자와 의사와 환자와의 관계를 가집니다. 여기서 중요한건 언어입니다. 외국에서 이야기하는 용어로 환자와 이야기하면 환자는 알아듣지 못합니다. 누구나 알아들을 수 있는 일반어로 바꿔서 전달 해야 합니다. 나아가 기술적 이슈라도 각 담당자의 언어로 비유하면 가장 쉽게 이해합니다. 인간의 뇌는 유사어를 통해 인지되기 때문에 뇌과학적으로도 매우 합리적인 접근방법입니다. 이를 하기위해서는 각 부서에 대한 호기심이 필수 입니다. 내 동료가 어떤 일을 하고 있고 그 일이 왜 힘든지 관심을 가져야 합니다. 그러면 자연스럽게 그들의 언어를 이해할 수 있고, 나의 이슈를 전달할 때도 큰 도움됩니다.

둘째, 실수를 빠르게 인정하는 태도가 중요합니다.

전문가는 그 분야에서 가장 많은 실수를 한 사람입니다. 사람은 누구나 실수 할 수 있지만 전문가는 같은 실수를 반복하면 안됩니다. 그러려면 내가 한 실수에 대해서 바로 인정하고 대책을 수립할 수 있는 문제해결능력이 필수 입니다. 이 능력은 내 주장이 언제나 틀릴 수 있다는 과학적 사고가 앞서야 합니다. 자아가 틀린게 아닌 의견이 틀린것으로 에고와 의견을 분리하는 훈련이 되어야 합니다.

대부분 이것이 두려워 실수를 숨기게 되고 거짓으로 덮고 조직적으로 나쁜 영향을 끼칩니다. 많은 조직에서 수 없이 봐 오면서 중요한 건 나와 나의 의견을 구분 지을 수 있는 철학적 통찰이 필요하다고 느꼈습니다.

이것이 문화적으로 정착되려면 남 탓 보다 문제 해결에 집중한 문화가 필요합니다. 사람대신 현상을 말하고 해결을 논하면 됩니다. 그렇지 않으면 이미 덮은 실수가 더 큰 이슈로 굴러서 큰 손해를 입게 됩니다.

지원하는 포지션을 통해 성취하고 싶은 바가 무엇인가요?

FE 리딩과 더불어 CTO의 백업까지 가능한 인재로 CTO가 맘놓고 휴가가도 되도록 환경을 구축해놓겠습니다.

대표의 조직문화에 대한 철학을 이해하고 그 방향으로 가기 위한 계획을 수립하겠습니다.

일은 힘들어도 사람은 힘들지 않은 조직을 만들 수 있고 씨엔에이아이에서 증명해냈습니다. 퇴사시 모든 구성원에게 박수를 받으며 떠난게 아직도 기억에 남습니다.

동료와 소비자 모두 고객으로 인지하는 고객중심의 조직으로서 부서 이기주의가 안 생기는 노하우를 통해 팬딩이 나 혼자가 아닌 같이 만들어 가는 서비스라는 효능감을 느낄 수 있도록 먼저 행동하겠습니다.

필요시 시도구를 적극 활용하여 생산성을 확보함과 동시에 할루시네이션으로 생기는 이슈는 사용자의 책임으로만 따질게 아닌 개선해야될 사항으로 분류하여 더욱 적극적인 개발문화가 되도록 하겠습니다.

상호간 백업이 가능할 수준으로 시스템을 정비하여 누구나 바로 붙어서 작업할 수 있게 하고 경우에 따라서 사외에서도 급하게 이슈를 조치할 수 있는 시스템을 만들겠습니다.

가장 중요한건 작업자의 컨디션과 라포임으로 마이크로매니징이 아닌 센서티브 매니징으로 업무적 허들을 민감하게 발견하고 빠르게 조치할 수 있습니다.

출시하는 콘텐츠 IP를 유료로 소비해본 경험이 있으신가요? 해당 경험의 과정에 대해 구체적으로 서술해주세요. 더불어, 팬딩이 덕질을 위한 소비를 하는 팬시적인 이유가 무엇이라고 생각하시는지에 대해서도 자세히 적어주세요.

콘텐츠 IP를 유료로 소비해본 사례가 뚜렷히 기억이 나질 않지만 버튜버나 인플루언서를 보면서 덕질 소비의 매커니즘을 고민해본 적이 있습니다.

덕질은 서사로 부터 이어진다고 생각합니다. 팬들과의 사소한 대화 에피소드등이 누적되어 그것이 밈이 되고 그들만의 놀이가 될 때 산업적 가치가 있다고 평가합니다. 따라서 누구나 아는 내용이 아닌 해당 콘텐츠가 그들만의 격리된 추억에서 추론되어야 한다고

됩니다. 아무리 덕질 한다고 해도 퀄리티가 나쁘면 안됩니다. 다소 비싸더라도 좋은 퀄리티의 굿즈가 팬들을 존중한다는 마음으로 이어집니다. 사람은 상대의 손해가 보일 때 감동으로 이어집니다. 그래서 서사와 굿즈의 퀄리티가 소비의 만족을 올려줍니다. 만약 너무 비싸다 싶으면 단가가 낮은 굿즈중 가장 높은 퀄리티를 선정하여 이른바 쓸고퀄을 만드는게 낫다고 생각합니다. 아울러 이것을 시스템으로 발전시켜 생각한다면 팬딩 내에서의 활동으로 한정짓지 말고 굿즈 모니터링 시스템을 구축하여 현존하는 굿즈를 모두 모니터링해서 MD가 바로 컨택 할 수 있게 한다면 좀더 효율적인 수익모델로 발전시킬 수 있지 않을까 생각합니다.

**어떤 환경에서 일할 때에 가장 힘이 나나요? 반대로, 어떤 환경에서 일할 때에 가장 힘이 빠지나요?**

최선을 다했지만 서비스오픈을 못하거나 결국 폐업할 때 가장 힘들었습니다.

많은 시행착오로 큰 경험을 얻었지만. 정말 열심히 만든 커리어쉐어라는 멘토링 서비스를 종료할때 마음이 아팠습니다.

개밥먹기(만든 서비스 직접이용해 보기)라는 철학에 맞춰 프로필 사진찍고 저를 멘토로 등록해서 유료 상담까지 진행하면서까지 최선을 다했지만 결국 비즈니스의 한계로 종료할 때 내가 좀더 노력하면 더 낫지 않았을까 하는 생각만 들었습니다.

그럼에도 불구하고 내가 만든 서비스나 기능이 동료나 고객에게 도움이 된다는 피드백을 받을 때 가장 힘이 납니다.

저에게 있어 고객은 내부고객과 외부고객으로 나뉩니다. 내부고객은 동료, 외부고객은 서비스를 이용하는 고객입니다.

위에 언급한 Vimeo 동영상 일괄 다운로드나 데이터셋 메이커 같은 내부 고객을 위한 프로그램을 편리하게 사용한것을 볼 때 큰 보람을 느낍니다.

외부고객 사례입니다. 불과 몇일 전 단골약국에 방문한 적이 있었습니다. 해당 약사님은 제가 필아이 라는 약카운팅 어플을 개발한 것을 알고 계십니다. 이미 퇴사한지 몇 년 되었지만 약사분께서 “필아이 잘 쓰고 있어요 고마워요”라고 하셨습니다.

순간 내가 프로그래밍을 왜 시작하고 지금까지 해왔는지 “나 다움”이 뭔지 다시 생각하게 되는 계기가 되었습니다.

지금도 그렇고 앞으로도 고객을 위한 개발을 하고 싶습니다.

위 내용을 기반으로 팬딩 고객을 위한 대화를 같이 나눠보고 싶습니다.

감사합니다.

지원서 상의 모든 기재 사항은 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

2025년 06월

김 우 기

