

경력사항 (2011.06 ~ 현재)

(주)티스쿨컴퍼니 (2019.2 ~ 2020.11)

- 사이클 (<https://sicle.kr>) 프론트엔드 개발 및 운영
 - 동영상 강의 서비스
 - wordpress, vue.js, jquery, next.js, react, node.js
- 커리어쉐어(<https://careershare.kr>) 프론트엔드 개발 및 운영
 - 현직자와 1:1 코칭을 이어주는 서비스 (현재 운영중단)
 - next.js, socket.io, react, redux
- 퇴사학교 (<https://t-school.kr>) 유지보수
 - 오프라인 강의 서비스
 - PHP, jquery

세일즈부스트 (2018.2 ~ 2018.05)

- 페이스북 픽셀 마케팅 플랫폼 프론트엔드 프로토타이핑
- typescript , react, next.js, styled component, js sdk develop

집매치 (2017.05 ~ 2017.08) [프리랜서]

- 선대인 경제연구소 프로젝트
- 나의 집 기준으로 더 좋은 조건의 부동산을 매칭해주는 서비스
- Front-end (React-native ver.0.44) (iOS / Android)

집코치 (2016.1 ~ 2017.03) [사이드 프로젝트]

- 선대인 경제연구소 프로젝트
- 나의 집을 기준으로 부동산 시세 및 동향을 코칭 해주는 하이브리드 앱
- Python (Flask) Api server 개발
- Front-end 유지보수

Buzzni (2015.4 ~ 2016.12)

- 홈쇼핑 모아 하이브리드앱 파트에서 웹 프론트엔드 담당
- 이벤트 및 관리자 페이지 개발
- 외부 홈쇼핑사(cj홈쇼핑 외 다수)와의 제휴 이벤트 페이지 개발을 진행
- 자체 설문조사 빌더를 구축하여 5시간 걸리던 수동취합을 클릭 몇번으로 생성및 통계가 나올수 있도록 개발
- 전직원 투표를 통한 “버즈니 감사상” 수상 (약 40명중 2명 공동 수상)

LinkNow (2013.7 ~ 2014.03)

- <http://www.linknow.kr> (운영중단)
- 기존 링크나우 서비스 유지보수
- 기존 시스템에 페이스북 로그인 연동
- 채팅으로 채용하는 서비스인 LinQ 안드로이드 개발
- PHP, Codeigniter, facebookAPI,
- Inthe-Company 겸직 (사전협의)

Inthe-Company [코파운더] (2011.6 ~ 2014.10)

- inthe-movie
- 영화메타서비스로 각 포털에서 영화제목과 랭킹을 수집하여 리뷰,동영상,사진,sns의
견 등을 모아 볼수 있는 서비스.
- python, postgresql, DjangoFramework, html, css javascript,
- <https://github.com/kalook/inthemovie>
- Fpage
- 페이스북페이지 메타서비스로서 등록된 페이스북 페이지의 피드,사진,동영상,댓글
등 약 100만개의 데이터를 매일 수집 추적하며 일반 유저들 에게는 좋아요가 가장 많
은 피드를 추천 해줍니다.
- python, postgresql, DjangoFramework, html, css javascript,
<https://github.com/kalook/fpage>
- 외주
- 영화 및 이벤트용 페이스북 앱 개발
- (광해,늑대소년 등 약 30여개의 페이스북 이벤트 앱 개발)
- php, Heroku, html, css, javascript, facebookAPI

육군 만기 전역 (2006.12 ~ 2008.12)

- 연대 직할 통신중대 전산병 (서버 관리 및 홈페이지 개발, 통신망 관리)

성공회대학교(2005 ~ 2012)

- skhutalks : facebook,twitter,m2day api를 이용한 교내 소셜댓글 플랫폼
(UI,Playframework)
- inthe-deal : 메타소셜커머스 (UI)
- 엔분의 일 : 계산시 1/N 할수 있게 해주는 N-Screen(web/android/ios) 기반의 서
비스 (web 담당) (학과 소프트웨어경진대회 1위)

선린인터넷고등학교 (2002 ~ 2005)

- 2003년 NpiaSoft 스타트업 코파운더로 참여.
- 웹/플래시 기반의 외국어 교재제작 납품

업무 스킬

c, python, java, php
html5, css3, javascript, typescript, React-native, ES6, node.js
react, next.js, styled-components,
Express, Flask , DjangoFramework, PlayFramework, codeigniter,
mysql, postgresql
svn, mecurial, git
PhotoShop

남김말

최근까지 했던 업무는 wordpress 에 점진적 개선을 위하여 next.js + flask로 변환하는 작업을 진행하였으며 이중 next.js로 기존 UI대치 및 결제 컴포넌트 개발을 진행하였으나 비즈니스 이슈로 인하여 배포직전 캔슬 되었습니다. 하지만 과정에서 불가할거라고 생각되던문제를 JWT token 인증 방식과 nginx proxy 를 이용한 전략으로 점진적 개선을 위한 기술적 검토가 큰경험이 되었습니다. 추후에 찾아본 결과 이는 네이버 블로그 레거시를 ssr로 전환할때 사용하는 기법과 유사 하였습니다. 따라서 향후 어떤 레거시가 있어도 업무를 처리하는데 자신있습니다.

항상 어떤 업무를 하더라도 고객정의를 제일 중요하다고 생각합니다.
사외 고객일 경우, 사내 고객일경우, 혹은 바로 옆 서버개발자가 나의 고객이 될수있습니다. 제가 고객을 대하는 태도는 다음과 같습니다.
첫째, 사용자의 요구사항을 정확히 파악 하는 커뮤니케이션.
사용자는 본인이 무엇을 요구하는지 정확히 파악하지 못하는 경우도 많습니다. 그럴때 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 소통해야하며 마케터와 이야기 하기위해서는 마케터의 언어로 소통해야합니다.
비개발 직군에게 개발자 같지 않다는 말을 들을 정도로 그 어떤 직군과 능숙한 커뮤니케이션이 가능합니다.

이는 서비스 운영시에 큰 힘을 발휘합니다.
몇 달 전 <https://sicle.kr> 을 운영하는 도중 운영 담당직원이 vimeo에 올라가있는

강의를 백업해야 하는 이슈가 발생하였습니다. 하지만 vimeo는 백업기능을 제공하고 있지 않았고, 그 직원 혼자 cs를 담당하고있기에 모든 강의를 하나씩 받으려면 너무오랜 시간이 걸릴것으로 예측되었습니다.

저는 회의시간에 그 업무를 듣고 바로 vimeo api 문서를 확인하였고 특정 ID를 파라미터로한 다운로드 api를 확인하였고 해당 직원에게 필요한 요구사항을 다시한번 확인했습니다.

다음날 바로vimeo 프로그램을 node.js로 개발하여 전달하였습니다. 약 800개정도 클립이 고해상도로 있기에 완료시간을 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 해당직원은 프로그램을 실행시킨 후 다른일을 하고 복귀하니 다운로드가 완료 되었다고 하였고 그 덕분에 큰 도움이 되었다고 합니다. (https://github.com/wooki-kim/vimeo_downloader)

말로만 하는 커뮤니케이션보다 이처럼 행동으로 보여주는걸 선호합니다. 좋은 동료는 최고의 복지라고 생각하고 행동으로 실천하고 있습니다.

둘째, 일정산정을 위한 커뮤니케이션.

일정산정은 중요합니다. 하지만 모든 일정은 여유롭지 않고 프론트엔드에서 마무리 되는 경우가 많습니다. 저는 일정산정을 할때 한번에 하지 않습니다. 가령 “이거 어느정도 걸릴거 같나요?” 라는 질문을 받을때 “시간이 괜찮으시다면 잠시뒤 후 다시 말씀드려도 될까요?” 라고 답합니다. 즉 현장에서 바로 답하기보다 현재 해야하는 업무가 어떤 구조에서 이뤄지는지 판단하는 시간이 필요합니다. 대부분 개발시 일정이 늘어나는 경우는 예상치 못한경우에서 일어나지만 이렇게 사전조사를 통한 개발을 할경우 상호 간 일정산정의 근거를 만들 수 있습니다. 다만 납기가 정해진 작업일 경우 기능의 중요도를 나눠 빨리 작업할수 있는 것부터 작업합니다. 밤을 새서 일하는 경우를 만들지 않기 위해서 한번에 결과를 보여주려 하지 않습니다. 과정을 보여주면서 개발하다보면 요구사항이 중간에 변경될 경우 빨리 대응할수 있기 때문입니다.

변경은 언제든 일어날수 있습니다. 하지만 그때 어떻게 대응하고 해결책을 찾는가. 그 지점이 진짜 일정을 줄이는 노하우라고 생각합니다.

셋째, 실수에 대한 자세

모든 사람은 실수를 할수 있습니다. 하지만 반복된 동일한 실수는 자세의 문제입니다. 즉 실수 이후의 자세가 그 이후를 결정합니다.

실수를 숨기지 않습니다. 오히려 가용가능한 수단을 통하여 관련자에게 빠르게 피드백하고 어떻게 조치할지 논의합니다. 그리고 문제를 해결후 반드시 기록하고 공지합니다.

사람의 습관을 문제로 삼지 않고 적절한 도구활용과 프로세스 개선으로 인해 반복되는 실수는 얼마든지 줄일수 있다고 생각합니다.

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

신뢰를 쌓는건 어렵지만 잃는건 한순간입니다. 신뢰를 구성하는 제일 큰 요소는 실수의 대한 자세 그리고 대책, 행동이라고 생각합니다.

2011년 6월부터 현재까지, 스타트업 코파운더로 시작해서 지금까지 많은 경험을 쌓았습니다. 기술적 경험과 인적 경험등, 이 모든 경험을 통해 많은 귀사에 도움을 드리고 싶습니다. 추후 면접에서 더많은 이야기를 나눠보고 싶습니다. 감사합니다.