

사용자에게 좀 더 다가가고
싶은 프론트엔드 엔지니어
강진구입니다.

안녕하세요, 저는 강진구입니다.

1993.02.25

zkgkthsus@naver.com/ 01099653437



저는 사용자에게 좀 더 다가가고 싶은 프론트엔드 엔지니어 강진구입니다.

저는 사용자에게 좀 더 많은 서비스들을 제공하고 싶습니다. 그래서 사용자가 어떤 환경을 선호하는지 알아가고자 다양한 환경에서(Web, Android, Unity) 프로젝트를 진행해왔으며, 보다 적절한 환경이 존재한다면 망설이지 않고 도전할 것입니다.

희망 직무	프론트엔드 디벨롭먼트
주요 기술	Python, Vue, Bootstrap, Kotlin, Unity, C#
깃허브	https://github.com/zkgkthsus

학력	경북대학교
	생태환경보전전공, 2011 입학 - 2017졸업

경력	경도유니온
	창고 입출고관리 201701~201907

헬셀
연구주임, 202012~202105

수료한 교육

삼성청년SW 아카데미(SSAFY) 외부교육과정

2021.07~ 2022.07

-교육기관: 삼성멀티캠퍼스

-소속: Python반

-교육내용

1. 컴퓨팅 사고력 및 SW 문제해결능력강화
2. Python 언어활용 및 문법이해
3. Web framework(Vue.js, Django)를 활용한Front-end, Back-end 웹개발기술
4. DB설계와MySQL
5. 기초 지식을 기반으로 종합 웹프로젝트완성

-수행프로젝트

1. 평점 시스템을 이용한 영화추천 서비스

- **KJ MOVIES** -

2. 코로나 상황으로 얼어붙은 사이를 깨부수는 웹화상게임

- **실례지만 직업과 성함이 어떻게 되시나요?** -

3. 어르신들을 위한 꽃 일기 어플리케이션

- **비화** -

4. 세상에 나의 흔적을 남기는 증강현실 서비스

- **나그네** -

-협업프로그램

- 1.Jira
- 2.Notion
- 3.Mattermost
- 4.Webex
- 5.Discord
- 6.UnityTeams

사용자의 취향에 맞춰 영화를 추천해주는 서비스

사용자가 등록한 장르 및 평점 시스템을 통한 데이터를 이용하여 사용자가 가장 선호하는 장르의 영화를 추천하는 알고리즘을 설계하였다. 그 외 사이트 유저들의 평가 횟수를 통해 가장 인기있는 영화를 리스트화를 진행하였다.

담당역할	프론트 엔드, 백 엔드
기여도	50 %
개발환경	Python, Django, bootstrap
프로젝트 기간	2021 . 11 . 10 ~ 2022 . 11 . 20
팀 규모	2인

나의 역할

- 설계: Django를 이용한 웹 서비스 제공
- 디자인: Bootstrap 을 사용한 사용자 친화적 UI
- 영화추천: 평점 시스템을 기반한 영화추천 알고리즘
- 크롤링: TMDB 장르별 인기 영화 데이터

성과

- ◆ REST API, JavaScript, Axios통신, CSS, Authenticated, DB, 등의 이해
- ◆ Git 숙련도 상승
- ◆ 협업 툴 기능 및 상호규칙 설정 대한 이해

실례지만 직업과 성함이 어떻게 되시나요?

코로나 상황으로 얼어붙은 사이를 깨부수는 웹화상 게임

웹 화상시대에서 우리는 증명사진과 같은 상태로 대면하게 되어 타인과 연결되어 있다는 것을 인지하기 어렵다고 생각되어 동적인 웹 화상은 만들고자 게임의 형태로 설계하였다. 게임이라는 요소로 참여자의 참여를 유도하고, 동작인식 및 음성인식을 통하여 사용자들을 움직일 수 있도록 설계하였다. 추가로 추리라는 요소를 넣어 다른 사용자들의 행동 분석을 유도하였고 이를 통해 다른 사용자들에 대한 이해가 상승하도록 설계하였다.

담당역할	프론트 엔드
기여도	30 %
개발환경	Vue, Vuex, bootstrap
프로젝트 기간	2022 . 01 . 10 ~ 2022 . 02 . 18
팀 규모	6 인

나의 역할

- **게임**: 서비스 진행을 위한 정답 체크 알고리즘 작성
- **동작인식**: Teachable Machine을 사용하여 모델을 학습 후 게임 미션 동작 체크
- **음성인식**: Speech Recognition 을 사용한 정확한 단어 발음 체크
- **알림**: 게임 내 캐릭터들을 스킬 발동 시 알림 제공

성과

- ◆ Vue, Vuex, MySQL, Java, Lombok, WebRtc, Socket통신, docker, maven 오픈소스 의 이해
- ◆ Merge Conflict 경험 및 충돌회피 또는 충돌해결 방법의 이해
- ◆ UX의 상승을 위한 고찰 후 많은 기능이 좋은 UX가 아니라고 이해

고령인구의 스마트 폰 사용 비율은 올라가고 있지만 기술적 혜택을 쉽게 누르지 못하고 있다. 그리고 그들의 시간은 매우 소중하기에 하루하루를 좋은 추억으로서 남기고 싶었다. 그래서 AI의 이미지 캡셔닝을 이용한 자동문장 완성과 완성된 문장을 통해 꽃을 제공하고, 1달이란 기간동안 수집된 꽃을 통해 정원을 꾸며 시각적인 즐거움을 줄 수 있도록 설계하였다.

담당역할	모바일
기여도	50 %
개발환경	AndroidStudio, Kotlin
프로젝트 기간	2022 . 02 .28~2022. . 04 . 08
팀 규모	6 인

나의 역할

- 로그인: 카카오 Oauth를 통해 간단로그인 구현
- 오늘의 꽃: 일기작성 시 오늘의 꽃 표시 및 미작성시 일기작성유도
- 달력: 지금까지의 일기 내역을 확인 가능
- 도감: 현재까지 모인 꽃 표시 및 상세정보 확인

성과

- ◆ Android 환경 구축 시 필요사항 정리
- ◆ Oauth 구축에 필요한 과정의 이해
- ◆ Kotlin 문법과 자료구조 및 코드연계 방법 의 이해
- ◆ Android 레이아웃 구축 방법의 이해
- ◆ Android 환경과 web의 RestAPI 통신시 주의사항의 이해

코로나 외출 규제완화로 사람들의 외부활동 증가예상과 사람들에게 자신의 흔적을 남기려는 욕구를 고려하여 사회에 피해를 주지 않고 즐거움을 줄 수 있는 서비스로 기획하였다. 많은 사람들에게 제공하기 위해 모바일 환경으로 설계하였고, 추가로 유동적인 기능 추가를 위해 유니티로 제작하였다. MapBox에서 제공하는 단순한 맵 모델링 사용하여 유저의 현재 위치와 흔적 및 랜드마크를 쉽게 확인할 수 있도록 제작하였다. AR화면을 통하여 현실에 적용된 자신과 타인의 흔적을 확인하고, 추가적인 흔적을 남길 수 있도록 제작하였다. 수집기능을 통해 유저의 여행지 방문을 유도하여 관광산업에 이바지할 수 있도록 설계하였다.

담당역할	프론트 엔드
기여도	60 %
개발환경	Unity, UnityTeams, C#, Firebase
프로젝트 기간	2022 . 04 . 11 ~ 2022 . 05 . 20
팀 규모	6인

나의 역할

- 로그인: 구글 Oauth를 통해 간단 로그인 구현
- 맵: Mapbox API를 통해 3D 맵 구현, GPS 데이터 기준으로 랜드마크, 흔적 지도상에 배치
- AR: GPS 데이터 기준으로 랜드마크 가시화, 흔적 작성 기능, 랜드마크 수집기능
- DB: 추가 랜드마크 생성 및 Firebase Authentication, FireStore, Storage연동

성과

- ◆ Unity 환경 구축과 레이아웃 구축 시 주의사항 숙지
- ◆ Unity 스크립트 라이프 사이클의 이해
- ◆ C#의 문법과 자료구조 및 코드연계방법의 이해
- ◆ 사용자의 기기마다 GPS의 정확도가 상이한 점에 대한 이해
- ◆ PM으로써 프로젝트 일정관리에 대한 노하우 축적