

# 남형진

Fullstack Developer | 경력 1년 10개월

“확장 가능한 웹 애플리케이션을 제공한 1년 10개월의 경험과 우아한 솔루션으로 복잡한 문제를 해결하려는 열정을 가진 웹 개발자입니다”

- 대기업 웹 솔루션 풀스택 개발 및 운영.
- Facebook Recoil 라이브러리 공식 문서 번역 기여 경험.



## CONTACT

### PHONE

010-6466-0460

### EMAIL

namhj315@gmail.com

### ADDRESS

서울 영등포구 문래동

## EXPERTISE

- Typescript
- Javascript
- React
- Nodejs
- Kotlin
- Java
- Springboot
- Docker

## TOOLS

- Slack
- Git
- Notion
- Asana
- Flow
- Flex
- Jira

## WORK EXPERIENCE

지앤비넷 웹 개발 | 풀스택 2022.03 - 2023.07

: 약 12억 7천 8백만원 규모 EPNID 고도화 프로젝트 담당

Focus: **React, Nodejs, Typescript, Oracle, Recoil, Docker, Next**

(주요성과)

웹 솔루션 EPNID 전체 풀스택 개발 및 아래와 같음

### 1. React 성능 최적화

- FCP 1.2s, LCP 2.1s, Speed index 0.9s, TBT 0.67s 감소
- CSS animation frame 1~10 -> 40~60 이상으로 증가
- JS bundle size 4.5MIB -> 2.9MIB로 감소

### 2. Canvas 그래픽 편집 기능 구현 (Process Line Diagram)

- 15개 SVG 아이콘 생성 및 편집 기능 구현
- 단방향 해쉬함수 무결성 활용한 스마트 세이브 구현
- Read-Through 캐시 전략 통한 API callback 속도 개선

### 3. Node.js 와 Oracle Database 간 쿼리 속도 3배 향상

### 4. 빌드 및 런타임 환경 개선

- 실행 OS에 알맞는 빌드 및 런타임 환경 자동 주입

### 5. Docker 활용한 모노레포 개발환경 구축 및 이미지 배포 도입

- Docker 이용한 Monorepo 개발환경 구축으로 통일된 개발 환경 도입
- Docker 이미지 컨테이너 배포 도입으로 배포 효율성 증가

### 6. npm module 개발

- Offline module packing package 개발로 배포과정 단축

### 7. 알고리즘 최적화

- O(n) -> O(1) 변경이 가능한 구조를 찾아 불필요한 리소스 낭비 제거

## EDUCATION

코드스테이츠  
소프트웨어부트캠프  
2020.12 – 2021.05  
미래산업과학고  
컴퓨터특허과  
2016.03 - 2019.02

## Github

<https://github.com/00-lucid>

## WORK EXPERIENCE CONTINUED

코드스테이츠 SEB | CSE (인턴) 2021.05 – 2021.10

Focus: **Javascript, Java, Docker**

(주요성과)

### 1. 수강생 과제 채점 및 제출 시스템 자동화

- 수동 방식 채점 및 제출 자동화

### 2. JS&Docker 교육자료 및 콘텐츠 포팅

- DB 연관관계, Docker 관련 JS 교육자료 및 과제 Java 포팅

### 3. SSR, CSR, SPA, 배포 관련 실시간 세션 진행

- 클라이언트, 서버 배포 및 SSR, CSR, SPA 관련 실시간 온라인 교육 진행

### 4. HA(수강생 평가 시험) 개선

- JS 알고리즘 문제 데이터 기반 난이도 조절
- JS 프로젝트 과제 개선 및 리뷰

### 5. Help desk(수강생 개발 관련 질문 게시판) 답변

- 수강생 개발 관련 질문 약 40개 이상 해결 및 채택

## PORTFOLIO

**DUODUO** 1인 프로젝트 [링크](#)

React, Nodejs, Springboot, Typescript, Javascript, Java, Recoil, Websocket, Tailwindcss, ...

**L Mobile Shop** 1인 프로젝트 [링크](#)

React, Nestjs, Typescript, Javascript, Recoil, Tailwindcss, ...

## Certificate

정보처리기능사

## COVER LETTER

### 개발을 시작한 이유

어린 시절부터 컴퓨터를 이용해 무언가를 만드는 것을 좋아했습니다. 횡스크롤, 디펜스, 2인용 플래시 게임을 만들어서 네이버 카페에 배포하고 다른 사람들이 플레이 해주는 것이 재밌었습니다. 이후 특성화고에 진학해서 이미지 크롤링이나, 계산기 등등 유용한 소프트웨어를 개발하여 사람들에게 더 나은 하루하루를 선사하는 것이 행복하다는 소프트웨어의 매력을 깨닫고 개발을 본격적으로 시작하게 되었습니다. 아직도 여전히 웹 개발을 하는 과정은 즐거우며 전 세계 누구보다 웹 개발을 사랑하는 것에 자신 있습니다.

### 개발을 통해 가치를 창출하는 것이 즐겁습니다

친구의 게임을 같이 하자는 카카오톡 메시지를 보고 "게임 친구만 찾는 서비스는 없을까?"라는 의문이 생겼습니다. 관련해서 정보를 찾아보니 실제로 많은 사람이 기타 커뮤니티를 이용해서 게임 친구를 구할 뿐 전용 서비스는 없었습니다. 이후 수요가 가장 많을 점유율 1위 게임을 선택하고, 해당 게임의 친구를 구할 수 있는 웹 서비스 제작에 돌입했습니다. 과정에서 게임사에서 제공하는 API를 통해 가져온 플레이어의 다양한 데이터를 시각화하고 사용자 간 어떤 특성과 스타일을 가졌는지 표시했습니다. 그리고 해당 데이터를 분석해서 사용자의 퍼포먼스 등급을 구분하는 알고리즘을 적용하고, MVP 단계의 배포와 운영을 시도했습니다. 이러한 과정과 결과를 통해 즐거움과 뿌듯함을 느꼈습니다.

### 성능 튜닝을 좋아합니다

동작하는 아무리 좋은 시스템도 개선할 부분이 항상 있다고 생각하는 자세와 시선이 중요하다고 생각합니다. 이런 저는 고성능의 높은 안정성을 가진 소프트웨어를 제작하는 것이 재미있고, 개선에 성공했을 때 얼마나 개선이 되었는지 수치로 확인할 수 있는 부분 때문에 성능 튜닝 작업을 좋아하게 되었습니다. 이 때문에 하나의 기능을 개발할 때도 신중하게 빠르고 안정적인 코드를 작성하고 있습니다. 예를 들어 프로젝트를 진행할 때 서버 특정 API에서 응답까지 걸리는 속도가 5s가 넘어가는 상황이 있었습니다. 이를 개선하기 위해 두 가지를 먼저 파악했습니다.

- 서버에서 쿼리를 시작하는 데 걸리는 시간
- Oracle에서 쿼리가 실행되는데 걸리는 시간

파악해 보니 Oracle에서 쿼리가 실행되는 시간이 문제였고, 이어서 쿼리 실행계획을 분석했습니다. 이후 Oracle instace client 버전 문제라는 것을 파악하고 버전 업데이트를 진행했습니다. 결과적으로 쿼리 실행 속도는 0.3s 미만으로 줄어들게 되었습니다. 이외에도 CSS animation frame 튜닝, React 렌더링 주기 최적화 등 여러 가지 튜닝 작업을 즐겁게 진행했습니다.

## COVER LETTER

### 좋은 코드 작성을 지향합니다

양질의 코드를 작성하기 위해 사용하는 기술에 대해 깊게 공부하고, 최신 기술이나 기존 기술의 업데이트를 민감하게 팔로업 하는 습관을 지니려고 노력하고 있습니다. 과거에 만들었던 소프트웨어를 리팩토링으로 코드의 질적 개선을 경험한 바 있습니다. 또한 소프트웨어 패턴이나 설계적인 측면에서도 각각의 장단점을 따져가며 상황에 맞게 적용할 수 있습니다.

특히 TypeScript의 코드 개선에 관심이 많아서 Mapped Type, Index Type, Conditional Type과 같은 TypeScript의 깊은 동작 구조 이해를 기반으로 질적 개선을 하고 있습니다. 또한 객체지향과 함수형 프로그래밍의 또는 선언형과 명령형 프로그래밍의 차이를 이해하고 상황에 맞게 적용하려 노력합니다. 마찬가지로 React의 구조적 원리와 동작도 관심이 많아서 동시성이나 가상 DOM에 대한 높은 이해도를 가지고 있으며 정확히 어떤 순간에 컴포넌트를 렌더링하는지, 올바른 HOC 작성은 무엇인지에 대해 이해하고 있습니다

주로 저명한 책을 읽어 학습하고 있으며 최근 읽고 있는 책들은 다음과 같습니다. (24.01)

- Effective typescript
- 객체지향의 사실과 오해

### 대화하는 문화를 좋아합니다

서로 존중하고 배려하며 기술적인 견해들을 나누고 공유하는 것을 좋아합니다. 특히 코드 리뷰를 하거나 받는 것을 좋아합니다. 같은 문제를 다른 사람이 풀어난 생각을 보는 것이 재밌기 때문입니다. 이 때문에 Github PR에서 적극적으로 버그가 발생할 수 있는 부분에 코멘트를 남기기도 하고, 항상 더 좋은 방향으로 코드를 발전시킬 수 있는지 같이 고민합니다.

기술적으로 혼자 학습하기보다는 먼저 학습한 뒤 그것을 다른 사람들에게도 공유하는 것이 좋은 학습 방법이라고 생각합니다. 이 때문에 혼자 학습한 내용이나 고민한 내용들을 문서화해서 공유하거나 내용의 주제에 대한 발표를 진행하는 것을 좋아하고 실제로 부트캠프 회사 인턴으로 재직 중 약 100명의 수강생들에게 배포와 CSR, SSR을 주제로 온라인 강의한 적 있습니다.

투명하고 솔직한 커뮤니케이션을 지향하지만 무례하거나 딱딱한 커뮤니케이션은 지양하고 배려하는 부드러운 화법을 지향합니다. 왜냐하면 상대방의 심리적 안전감을 해치지 않는 게 업무 효율 면에서 올바른 커뮤니케이션 문화라고 생각하기 때문입니다.

## **COVER LETTER**

---

### **스스로 문제를 찾고 해결합니다**

주어진 업무에 국한되지 않고 항상 프로덕트가 나아지는 방법을 고민하고 생각나면 팀원들과 공유한 뒤 의견을 조율하고 책임감을 느끼고 시작합니다.

### **전 세계 사람들에게 행복을 주는 소프트웨어 개발이 목표입니다**

궁극적으로 저는 많은 사람이 사용하고 그로 인해 행복을 전달할 수 있는 소프트웨어를 만드는 것이 목표입니다. 그러기 위해서 앞으로도 능동적으로 몰입하고 꾸준히 성장하면서 가진 역량과 재능을 마음껏 발휘하는 담백하면서 진심으로 따뜻한 개발자가 되려고 합니다.