

변형준 | FrontEnd 개발자

Email gus1225@gmail.com

Personal Page gus.kr

Side Project Page gustart.gus.kr

GitHub <https://github.com/gus1225>

다년간의 웹서비스 개발 경험을 바탕으로 소프트웨어 개발의 전체 과정을 이해하며 단단한 서비스를 만듭니다.

여러 조직 및 협업 경험을 기반으로 개발 외적의 문제들도 적극적으로 풀어냅니다.

'프로그래밍만 하는 개발자'가 아닌 '문제를 해결하는 사람'으로서 조직/비즈니스/서비스의 문제를 회피하지 않고 숙련된 '프로그래밍 기술'과 '소프트 스킬'로 해결합니다.

핵심 역량

1) 성숙한 FrontEnd 개발

- 모던 FE 개발 스택(Next.js, React, Typescript, Tailwind 등)을 사용해 안정적이고 효율적으로 FE개발을 할 수 있습니다.
- 모노리포를 비롯한 여러 설계 패턴을 이용해, 대규모의 복잡한 코드베이스도 효율적으로 개발/운영할 수 있습니다.
- '뛰어난 습관을 지닌 관참은 프로그래머'를 지향하는 개발자로서 성숙한 FE개발 컨벤션을 갖추고 있고, 테스트(단위테스트부터 E2E까지) 구축 경험이 있습니다.
- 디자인시스템과 Storybook을 이용하여 디자인팀과의 협업과 FE개발을 효율적으로 해왔습니다.
- 요구사항 도출부터 개발, 배포, 모니터링, 이슈대응까지 개발의 모든 단계를 이해하고 적절히 처리합니다.

2) 효과적인 업무&협업 설계

- 여러 회사를 경험하며 다양한 형태의 조직, 업무, 협업 경험을 해왔고 개선해왔습니다.
- 조직의 복잡한 상황과 구성원의 역량을 고려하여 효과적인 협업방식을 발견하고 적용할 줄 압니다.
- 다기능 조직(목적 조직)의 스쿼드 구성과 협업 프로세스(스크럼, 칸반), 업무플로우를 주도적으로 세팅해본 경험이 있습니다.
- 협업에 필요한 여러 도구(ex. Jira, Azure DevOps Project)도 팀의 사용성에 맞게 세팅할 수 있습니다.

3) 안정적인 팀 리딩

- FE팀을 리딩해본 경험이 있습니다.
- 팀 회고, 1on1 등을 통해 구성원이 자유롭게 의견을 표출 할 수 있게 했고, 효과적인 팀 스터디를 운영하여 팀원 전체의 성장을 이끌어 보았습니다.
- 규율이 필요한 부분은 팀 컨벤션 & 규칙을 세팅하여 안정적으로 팀을 관리했습니다.

4) 커뮤니케이션 능력

- 오랜 기간 프로그래밍과 무관한 영역에 있었던 만큼 사안을 더 다양한 관점으로 보고, 다른 분야의 시각도 쉽게 공감하고 이해합니다. 이를 바탕으로 원활하면서도 명확하게 소통합니다.
- 커뮤니케이션에 있어 '상호존중을 기반으로 하면서도 날카롭게 쟁점을 파악'하는 능력을 갖추고 있어 어렵고 복잡한 논쟁이나 의견 충돌도 해결할 수 있습니다

5) 적극적인 자세

- 맡겨진 일을 수동적으로 하지 않고 '왜'를 묻고, 비즈니스 임팩트나 요구사항의 합리성을 주도적으로 확인합니다. 스스로 동기 부여된(Self-motivated)상태로 능률적으로 일하며, 적극적인 협업 자세로 동료와 시너지를 만들어냅니다.
- 개발/비개발을 막론하고 문제해결에 있어 적극적이어서 열정적이고 함께 일하기 좋은 사람이라는 평가를 자주 받아왔습니다.

6) 백엔드 개발 경험

- 백엔드 개발 경험을 바탕으로 백엔드 개발자들과도 더 효과적으로 커뮤니케이션 및 협업 할 수 있습니다.
- 지금도 간단한 백엔드는 충분히 구축할 수 있습니다.

경력

2020.5~2025.10 (주)셀러노트 | 프론트엔드팀 리더

디지털물류 서비스 '쉽다'(<https://www.ship-da.com/>)의 포워딩, 풀필먼트 서비스를 출시단계부터 개발하고 운영했습니다.

FE팀의 리더로서 '자유로운 의견 표출'과 '구성원이 성장' 할 수 있는 팀이 될 수 있도록 노력했습니다.

팀 내는 물론 팀 간의 이슈/갈등/협업을 해결하기 위해 주도적으로 나섰으며, 대안을 만들고 실행하는데 중요한 역할을 했습니다.

1) 팀 리딩

- 4~7인으로 구성된 FE팀을 리딩하며 구성원이 업무에 집중할 수 있고, 즐겁게 일 할 수 있게 '길을 내고 닦아주는' 팀장이 되겠다는 자세로 임함
- 매주 '주간 회고'를 통해 자유롭게 의견을 표출하고 더 나은 팀이 될 수 있는 구조를 만들
 - 21년 7월부터 시작하여 계속 유지(4년 이상)
 - FE 주간회고에서 나온 의견을 리더회의&경영진에 전달하여 팀은 물론 조직의 지속적 개선에 의미있는 역할을 할 수 있었음
- 매주 '팀 스터디'를 진행하여 구성원 개인과 팀 전체의 역량이 높아질 수 있도록 함
 - 팀 세팅 직후인 21년 3월부터 시작하여 계속 유지(4년 이상)
 - 특히 팀 빌딩 초기에는 주니어 개발자들로 구성된 상황이라, 함께 성장하는게 중요하다는 판단에 의지를 갖고 진행
 - 팀 구성원이 성장함에 따라 스터디 방식을 '같이 공부하고 모르는 것을 물어보는 방식'에서 '발제&토론 방식'으로, 나중에 각자 구성원의 기술 수준이 궤도에 오른 후는 '세미나 방식'으로 바꾸면서 팀 상황에 가장 적합한 스터디 방식을 고민하며 운용
- 코드 품질을 위해 필수 개발 컨벤션을 문서화하고 코드리뷰(피어리뷰) 시스템을 세팅하고 운영
 - 필요한 개발 컨벤션을 구성원이 직접 제안하고 함께 결정하도록 함
 - 피어리뷰를 통해 상호 성장이 되면서도 지속가능한 코드리뷰 문화를 세팅
- 더 좋은 동료를 채용하기 위해 '구조화된 인터뷰'를 도입하여 운용
 - 팀의 '인재상', '핵심역량'을 정의하고, 이것들을 검증할 수 있는 '구조화 된 질문'들을 팀원들과 함께 만들
- 팀 논의를 거치면서 내용이 더 탄탄해지는 '집단지성의 힘'을 실감했고, 팀 구성원들이 성장함에 따라 나보다 훨씬 나아지는 모습을 보고 반대로 배우는 점도 많음을 느낌

2) 업무 효율화와 다기능 조직 및 워크플로우 세팅

- 전사 워크플로우 개선을 주도
 - 22년 6월: 업무관리 및 협업 프로세스 개선 주도
 - 사내 개발 협업툴로 썼던 'Azure DevOps Project'을 매우 비효율적으로 사용하고 있었던 상황.
 - 우리 조직의 상황과 협업방식에 맞게 개선안을 만들어 CPO, CTO의 추가 의견과 컨펌을 받아 개발실 전체의 워크플로우로 사용할 수 있게 함
 - 25년 2월: 다기능 조직(목적 조직)으로의 전환 주도
 - 동기부여, 자기주도성, 업무 효과성을 개선하기 위하여 다기능 조직(목적 조직)의 전환을 뜻이 맞는 동료와 함께 제안
 - 목적 조직 팀 세팅, 워크플로우 설계 단계에 주도적으로 참여
 - 이후 정착 과정을 모니터링하면서 지속적으로 워크플로우를 개선함
 - 25년 9월: 협업툴(Jira) 사용방식 개선 주도
 - 사내 개발 협업툴로 썼던 'Jira'사용방식이 팀의 워크플로우와 괴리되어 불편함이 많았음

- 도구가 업무를 도와주는 것이 아니라 도구의 플로우 따로, 실제 업무 플로우 따로여서 도구가 효율적인 업무에 도움이 안 되는 상황이었음
 - 조직 상황, 팀의 협업방식(스크럼 사용방식), 팀의 실제 업무 플로우에 맞게 Jira를 전체 구조를 다시 세팅하여 제안 & 반영
- 사내 '운영이슈 리포트 시스템' 구축
 - 기존에는 운영팀에서 이슈 발생시 메신저로 직접 메시지를 적어 리포트 하는 방식이라 리포टना 처리 둘 다에서 비효율적이었음
 - 리포트 시스템을 직접 설계하여 경영진과 기능조직장의 추가의견과 동의를 받아 개발 진행
 - 관리자 화면에 리포트 시스템을 추가하여 이슈와 관련된 정보들을 자동으로 스크래핑하고 이슈 유형, 긴급도를 선택하고 스크린샷 등을 첨부할 수 있게 함
 - 이슈 리포트와 처리의 효율이 좋아짐

3) 스타트업의 성장단계 경험

- 5인 회사일때 합류하여 40인 규모회사가 되고, 'TIPS → Pre A → Series A → Pre B'까지 라운드를 거치며 회사가 성장할때까지의 우여곡절을 함께하며 배움

4) 모던 FE기술스택(Next.js, Typscript, Vercel)로 리라이팅(Rewriting)

- 입사 직후 기존에 React, JavaScript, AWS로 구축되었던 서비스(<https://ship-da.com>) 를 Next.js, TypeScript, Vercel 로 Rewriting하여 SSR을 통한 SEO개선, 유지보수성, 인프라 관리 편의성을 높임

5) FE에 필요한 인프라 운용

- Vercel과 Github 및 Github Action을 기반으로한 CI/CD를 구축
- 배포용 CLI프로그램을 만들어 선택 몇번으로 테스트환경부터 Production배포까지를 편하고 안전하게 할 수 있게함

6) 모노리포 도입

- 사내 서비스의 FE프로젝트가 여러 개(8개 이상)이었고, 프로젝트들은 서비스 지역과 도메인에 따라 다르면서도 유사성도 있어서 이를 효과적으로 관리하려면 모노리포 도입이 필요했음
- 국내 FE진영에 모노리포가 자리잡기 전인 꽤 이른 시기(21년 3월)부터 도입하여 시행착오와 난이도가 꽤 있었으나 성공적으로 세팅함
- 모노리포를 통해 공용 모듈들을 중복없이 관리하면서도 여러 프로젝트들을 독립적으로 개발할 수 있었음
- 여러 도메인과 프로젝트들을 하나의 리포로 관리하다보니 인프라 세팅, CI/CD 세팅의 복잡도가 엄청 올라갔으며, 라이브러리 업그레이드나 마이그레이션의 복잡도도 엄청 높아짐져 모노리포의 비용도 실감
- 현재는 단일 거대 모노리포보다는 적절히 쪼개진 모노리포를 운영하는 것이 맞겠다 판단

7) 해외 Region 및 다국어 지원 개발

- 디지털 물류 시스템의 싱가포르 지역 버전 개발
- 지역에 따라 비즈니스 플로우가 달라지는 성격에 맞게 서브 디렉토리가 아닌, '서브 도메인' 방식으로 Region을 구분하도록 설계
- 영문-국문 전환 기능을 위한 i18n세팅을 했으며, 효율적인 번역을 작업을 위한 팀간 협업 방식 구축

8) 사내 풀필먼트 서비스 개발

- 창고 작업자들이 PDA로 사용하는 앱을 안드로이드 웹뷰로 개발
- 바코드 스캐닝, 사진 촬영&업로드 기능 등 PDA특화 기능들을 브릿지를 통해 구현

9) 디자인팀과의 협업시스템 구축

- 일관성 있고 효율적인 UI개발을 위해 디자인시스템 사용을 제안했고, 5년간 3가지 버전의 디자인시스템을 사용하며 우여곡절과 성공을 경험

- Storybook을 세팅하여 디자이너와 FE간 커뮤니케이션을 더 명확히하고 FE에서 컴포넌트를 사용할때 효과적으로 열람&사용 할 수 있게 함

2017.10~2019.12 (주)에이팀벤처스 | 풀스택 개발자

- 온라인 제조 플랫폼 서비스 '크리에이티브' 및 기타 'IOT 프로젝트'의 백엔드(Node.js, C# .NET Core, Docker, ProgreSQL, MongoDB, AWS, Azure), 프론트엔드(TypeScript, React, Vue.js) 개발

2017.6~2017.8 (주)아이오 | 풀스택 개발자

- IOT 스마트홈서비스 '스위치'의 백엔드(Node.js, MySQL), 프론트엔드(AngularJS) 개발

2016.5~2017.3 사회적협동조합 빠띠 | 풀스택 개발자

- 민주주의 커뮤니티 서비스 '빠띠'와 그 외 다시 '민주주의 캠페인' 프로젝트들의 백엔드(Ruby on Rails, MySQL), 프론트엔드(jQuery) 개발

2015.12~2016.4 웹에이전시 UFO팩토리(현 슬로워크) | 풀스택 개발자

- SI 프로젝트의 백엔드(Java/Spring, MySQL, AWS), 프론트엔드(jQuery) 개발

개인 프로젝트

1) 라이프 로깅 앱 '타임셰프'

- <https://qustart.qus.kr/timechef/>
- 라이프 로깅(Life Logging) 모바일앱 (IOS, Android).
- 사용기술: ReactNative, SQLite, TypeScript

2) 개인 홈페이지/블로그

- qus.kr
- 사용기술: Gatsby, TypeScript, GrpahQL

학력

- 2010.3~2016.2 숭실대학교 행정학부(복수전공: 철학) 학사 졸업