

# 류기현 Kihyun Ryu

khryu0610@gmail.com • 프론트엔드 개발

## 학력사항

연세대학교  
문과대학 중어중문학과 2018.03 - 2023.08

명덕외국어고등학교  
프랑스어과 2015.03 - 2018.02

## 직무관련 경험

SSAFY 삼성청년소프트웨어 아카데미  
비전공 Java반 2023.07 - 2024.06

멋쟁이사자처럼 웹 프론트엔드 스쿨  
프론트엔드 중점 과정 2022.07 - 2023.01

## 관심 분야

- Automation, Tool Integration
  - 이 이력서는 자동화 툴(Gitlab, Jira, Notion API)을 활용해 만들어졌습니다.
- User Interaction, Animation
  - 터치/펜슬/마우스 입력을 모두 지원하는 그래프 측정 도구를 개발하였습니다.

## 기타 / 자격

- 디자인 : Figma
- 협업 : Jira, Notion
- 자격증 : SQLD
- 영어 : OPIc IH

## 사이드 프로젝트 경험

**수상** \*SSAFY 전국 지역 대상 발표(온라인)

### 지도 API 컴포넌트화 라이브러리 **수상** 6인

- 카카오맵 API를 Vue.js의 컴포넌트로 치환한 오픈소스 NPM 패키지 라이브러리
- 패키지 빌드/배포, 컴포넌트 설계/개발, Docs 개발/작성, ESLint 커스텀 룰 개발
- 라이브러리 로컬 테스트 환경 구성 방법 연구 → 1HOUR 세션 공유를 통해 팀 개발 프로세스의 일부로 정착

### 음역대 기반 노래 추천 및 연습 서비스 **수상** 6인

- 사용자의 음역대 측정 + 노래방 탑100곡의 음역대 분석 → 비슷한 음역의 노래를 추천, 해당 노래를 연습할 수 있는 서비스
- FE리드/일정관리/컨벤션수립, 프로젝트 기획/디자인, 시연/발표, useFetch 혹은 통신 파이프 구축, 유저 Flow 관리
- 웹 오디오/마이크 단에서 발생하는 버그(음원 싱크 어긋남, 음역 테스트 시 과부하) 원인을 분석하고, Workaround로 해결

### 웹 2D 물고기 서바이벌 게임 6인

- 최대 16명이 동시에 플레이 할 수 있는 키보드 기반 물고기 서바이벌 게임
- 게임 맵 기획/디자인/개발, 캐릭터 진화 시스템 기획/디자인/개발
- 외부 툴로 제작한 게임 맵 디자인을 JSON으로 변환하여 웹 환경에 Integration.

### 총학생회를 위한 투표 시스템 **진행중** 2인

- 투표/회의가 필요한 어느 집단에서나 사용할 수 있는 웹 어플리케이션
- 프로젝트 기획/디자인/FE개발
- @shadcn/ui 기반으로, 사용자 경험을 증진하는 UX/UI 연구 및 개발
- 실시간 이벤트 (SSE) 및 Broadcast 핸들링

### 정적 사이트 운영 **진행중** 1인

- 개인 사이트, 상용 사이트 기획/디자인/개발/배포

### 개발 기록 로깅 자동화 **진행중** 1인

- 기여도/연봉협상/프로젝트 기술서 등에 활용되는 정량/정성적 지표들을 수집하는 Node.js 어플리케이션
- Gitlab/Jira API를 통해 획득한 Issue/Merge Request 정보를 Notion DB에 저장
- Notion Database의 생태계를 활용함으로써, 다양한 View/필터링/순쉬운 Export 등 여러 장점을 취할 수 있음.
- 정량적 지표 및 내가 남긴 Discussion, Description 정보들을 LLM으로 가공해 새로운 정성 지표를 생성할 수 있음.

경력사항	기여사항 (3개월 평균)
메디컬에이아이 소프트웨어그룹 FE팀	서울 2024.11 - 현재
	Merged MR 27 개
	MR Approvals 64 개

참여 프로젝트 개요

판매관리 시스템	2025.09 ~ 2025.12	React	react-query	zod	react-hook-form	<ul style="list-style-type: none"><li>회사의 자산, 매출, 거래처를 관리하는 사내 경영관리시스템</li><li>대형 Form, Filter 관리 체계 구축<ul style="list-style-type: none"><li>요구사항 구현을 위한 최적의 라이브러리 리서치 및 공유 (Zod, react-hook-form)</li><li>사내 컴포넌트 라이브러리(maiui)와 통합</li></ul></li><li>commits: 348 (34.6%)</li><li>lines changed: 29843 (22.9%)</li></ul>
CS App	2025.07 ~ 2025.08	React	react-query	zustand		<ul style="list-style-type: none"><li>제품을 사용하는 고객이 문의를 등록하고, CS 담당자가 문의에 답변할 수 있는 웹 어플리케이션</li><li>무한스크롤, 페이지네이션, 다중 필터 관리, 유저 인증 Flow, Sidebar·ImageLightbox 컴포넌트 구현</li><li>웹 접근성을 고려한 Drawer 컴포넌트 headless library 리서치 및 공유 (Vaul)<ul style="list-style-type: none"><li>컴포넌트 개발 시간 단축 및 유지보수성 증대</li></ul></li><li>commits: 321 (66.9%)</li><li>lines changed: 37833 (63.2%)</li></ul>
ECG-GRAPH Labeling Tool	2025.05 ~ 2025.07	React Library				<ul style="list-style-type: none"><li>메디컬 팀에서 사용하는, 데이터 전처리용 심전도 그래프 라벨링 도구</li><li>commits: 72 (44.5%)</li><li>lines changed: 4190 (32.5%)</li></ul>
ECG-GRAPH Ruler for Tablet	2025.02 ~ 2025.04	React Library				<ul style="list-style-type: none"><li>병원·검진센터 의료진이 사용하는, 심전도 그래프 내부의 ms·mv 측정 도구</li><li>commits: 121 (59.3%)</li><li>lines changed: 8218 (38.9%)</li></ul>
ECG-GRAPH SVG Report Template	2025.01 ~ 2025.02	React Library				<ul style="list-style-type: none"><li>병원의 온프레미스 환경에서 출력할 수 있는 심전도 분석 결과 레포트를 SVG로 제작</li><li>SVG의 한계를 극복하기 위해, 레이아웃 간의 계층 관계를 정의하고 부모 요소와의 차이 Offset으로 레이아웃의 좌표 설정</li></ul>
테스트 환경 구성	2025.01 ~ 2025.03	Playwright	Vitest			<ul style="list-style-type: none"><li>E2E 테스트에 관한 기술 리서치 및 1HOUR 세션 진행 → 회사 메인 제품에 Playwright 기반 테스트 환경 구성</li><li>ECG-GRAPH 라이브러리의 Core 컴포넌트에 대해 Vitest 기반 Unit test 작성 (테스트 커버리지 0% → 20%)</li></ul>
AiTIA EWS (Early Warning System)	2024.12 ~ 2025.01	React	react-query			<ul style="list-style-type: none"><li>중증센터에서 환자에 관한 9가지 정보를 입력하면, AI가 예측한 중증도를 조회할 수 있는 웹 어플리케이션</li><li>프로젝트 세팅, FE 개발, 확장 가능한 Form 아키텍처 설계</li><li>commits: 80 (81.6%)</li><li>lines changed: 23524 (99.2%)</li></ul>

주요 성과 요약

- 참여 프로젝트 기준, Commit 평균 기여도 40% 이상
- 라이브 배포 6건
- 심전도 그래프 라이브러리의 테스트 커버리지 20% 달성

## 경험과 고민

“내가 만든 기능이 사용자에게 실제로 도움이 될까?” ECG-GRAPH Labeling Tool

### 배경 (Why)

- 메디컬 팀에서 사용하는, 데이터 전처리용 심전도 그래프 라벨링 도구 개발을 맡게 됨
- 바닐라 자바스크립트로 구현되어있던 코드를 리액트로 마이그레이션하면서, 추가 기능을 구현하는 Job
- 메디컬 팀에서 기본적인 요구사항을 전달해주고, 구체적인 기획/구현/개선을 직접할 수 있는 기회
- 내가 만든 기능을 통해 사용자가 편리함을 느꼈으면 좋겠다는 바람을 가지고 착수

### 실행 (How)

1. 실제 작업 루틴을 관찰하여 ‘불편함’ 찾기
  - 사용자의 반복되는 작업(드래그, 호버, 클릭) 사이에 불필요하게 많은 마우스 이동이 필요함
2. 툴팁 UI 제작 (Figma)
  - 마우스 동선을 최소화하는 구조로 UI를 개편하여 Figma에 컴포넌트 제작
  - Storybook 시각화를 통해 메디컬팀 피드백 과정을 편리하게 지원함
3. 툴팁 렌더링 좌표 개선 로직 개발
  - 툴팁이 브라우저 사이즈에 의해 잘리는 현상이 발생할 때, 불필요한 마우스 휠/드래그 동작이 발생함
  - 사용자 입력 지점에 따라 툴팁 렌더링 위치를 계산하는 로직을 개발함으로써, 뷰포트 내부에서 모든 동작을 지원

### 결과 (Impact)

- 메디컬팀 피드백 기준 측정 소요 시간  $\approx 25\%$  단축
- 반복 작업 피로도가 크게 줄었음

멀티·싱글터치 충돌 해소 — Zoom / Pan / 측정 / 정밀측정 / 드래깅 동시 제어 ECG-GRAPH Ruler for Tablet

### 배경 (Why)

- 태블릿 환경에선 모든 제스처가 손가락으로 이뤄지기 때문에, ECG 파형을 확대·이동(Zoom/Pan) 하려다 측정점(Ruler)이 찍히거나 반대로 측정이 끊기는 문제가 반복됨.
- 기존에는 심전도 그래프 10 초 고정 스트립을 가정했는데, 요구사항을 30초까지 확대하면서 그래프를 양옆으로 움직이는 동작이 기존 Zoom·Pan 동작과 호환이 되어야 함.
- 병원·검진센터 의료진에게는 줌 스케일 조절과 정밀 거리 측정이 모두 필수이므로, 여러 기능이 충돌 없이 공존해야 했음.

### 실행 (How)

1. 단일 인터랙션 FSM 설계
  - React Context 기반 5-State Finite State Model (ZOOM / RULER / PRECISE\_RULER / DRAGGING / IDLE)로 컴포넌트의 모든 입력 흐름을 통합.
2. 30초 심전도 지원 - 복잡한 컴포넌트에 새로운 기능 추가 시 신중하게 접근
  - 새로운 props를 추가하고 이를 기존 코드에 통합하면서, 정확한 순서로 옵셔널체이닝 연산자를 사용함으로써 기존 동작을 해치는 사이드 이펙트가 발생하지 않도록 조치.
  - 브라우저 IntersectionObserver로 좌·우 끝 탐지하는 레이어만 추가해, d3 Zoom 이벤트 중첩 제거.
3. Draggable 요소의 이벤트 생명주기를 Hook으로 모듈화
  - 드래그와 관련된 이벤트를 전역에 등록하고, 언마운트시 이벤트를 제거하는 라이프사이클을 관리
  - 새로운 Draggable 기능 추가 시 코드 재사용률 80% 이상.
4. 테스트
  - Storybook 배포를 통해, iPad / Android Tablet 제스처 시나리오 20 건 검증

### 결과 (Impact)

- 한 손 Pan·두 손 Zoom·측정·정밀측정이 서로 간섭 0건(Storybook 시나리오 20+회 테스트).
- DRY한 훅·컴포넌트 구조로 후속 유지보수 범위 대폭 감소.