

주성진

☎ +821049380666 ✉ @jsjdevv@gmail.com

11년차 프론트엔드 개발자, GIS 화면에 강합니다.

최근 7년은 Angular에서 React로 넘어가는 전환기를 직접 겪으며 팀의 프론트엔드를 전담해왔습니다. OpenLayers·Cesium·VWorld 기반 관제 화면과 좌표계 처리, 대용량 자산 표출을 여러 프로젝트에서 다뤘습니다.

공공 사업과 제품 개발을 모두 경험했습니다.

전국 37개 지자체 관제센터에서 실제 운영 중인 스마트시티 통합플랫폼을 개발·유지보수했고, 노코드 웹 빌더 SaaS(큐샵)의 에디터팀을 리딩했으며, GS인증 자사 AI 솔루션(AI AGENT ONE)의 화면 구조를 사용자·운영자 관점에서 재설계했습니다.

반복되는 문제는 구조로 해결합니다.

프로젝트마다 반복 구현하던 지도 기능을 GIS 공통 모듈과 React GIS 컴포넌트 라이브러리로 만들어 후속 프로젝트에서 재사용했습니다. 디자인 시스템 npm 패키지, 공통 ESLint 플러그인, PR 템플릿·commit convention·릴리즈 노트 자동화로 팀이 같은 규칙으로 일하는 환경을 만들어왔습니다.

AI를 개발·기획·문서 업무 전 과정에 붙입니다.

Claude Code에 Figma·Playwright·Chrome MCP와 스킴·플러그인을 연결하고, 설계 문서와 컨벤션을 먼저 정의한 뒤 에이전트에게 구현을 맡기는 방식으로 사내 업무관리 시스템을 재구축하고 있습니다.

typecheck와 e2e를 게이트로 두어 AI 산출물의 품질을 검증합니다.

개발과 사업의 언어를 모두 압니다.

FE 파트 리더와 팀장, 스마트시티 사업 PM을 맡아 발주처·기획·백엔드·디자인 사이에서 요구사항을 화면 단위로 구체화해왔습니다.

지금은 AI 기초를 다지고 있습니다.

실무 활용을 넘어 원리를 이해하기 위해 앤트로픽 AI Fluency, 데이터브릭스 생성형 AI 기초, 오라클 OCI AI Foundations Associate, 허깅페이스 AI 에이전트 과정을 차례로 수강하기 시작했습니다.

경력 11년 3개월



주식회사 제이디원

2025.09 - 재직중 (1년 2개월) | 정규직

AI 활용 역량

2025.10 - 2026.09

[AI 코딩 에이전트 기반 개발]

- 2026년 초 AI AGENT ONE 프론트엔드 개발부터 Cursor를 UI 개발에 도입(화면 마크업·공통 컴포넌트 초안·API 연동 코드 생성 후 컨벤션에 맞게 정리), 이후 Claude Code로 전환
- Claude Code를 주 개발 도구로 사용. 설계 문서·컨벤션·CLAUDE.md 규칙(공통 컴포넌트 재사용, 응답 언어 등)을 먼저 정의하고 에이전트에게 구현을 맡기는 스펙 선행 방식
- 플러그인·스킬(superpowers, gstack, ponytail, ui-ux-pro-max, document-skills 등)과 MCP(Figma, Playwright, Chrome)를 조합한 개발 환경 구성
- typecheck·Playwright e2e·스크린샷 QA를 게이트로 두고 에이전트 산출물을 검증
- 적용: 사내 업무관리 시스템 리디자인(React 19·Supabase·Vercel, Figma 15화면 대조)과 재구축(AI Works One), Expo 기반 모바일 앱 프로토타입

[프론트엔드 작업에 활용한 AI 스킬·도구]

- 설계·계획: superpowers(brainstorming → 기획서 → writing-plans)로 works 이전 기획서와 구현 계획을 먼저 만들고 에이전트가 계획대로 구현하도록 진행
- 디자인 품질 검토: impeccable(/design, /audit)로 pawtory 화면을 감사해 수정 항목을 일괄 반영, apple-design 원칙으로 works 레이아웃·모션 검토, ui-ux-pro-max·web-design-guidelines·frontend-design 스킬 적용
- 디자인 ↔ 코드: Figma MCP로 디자인 읽기(15화면 px 대조)와 와이어프레임 생성, extract-design-system·tailwind-design-system 스킬로 디자인 토큰·Tailwind 설정 추출
- 검증: Playwright MCP·e2e로 흐름과 모션 타이밍 검증, Chrome MCP·스크린샷으로 시각 QA, Expo Go 실행 확인, typecheck(strict)를 게이트로 사용
- 규칙 고정: CLAUDE.md에 공통 컴포넌트 재사용·중복 생성 금지·Tailwind/NativeWind 설정 통일 규칙을 명시하고, Figma auto-layout(hug) 같은 반복 지적 사항을 memory로 축적

[AI 기반 기획·디자인]

- GPT Astra·manyfast로 PRD·스토리보드 작성, Claude Code + Figma MCP로 스토리보드를 Figma 와이어프레임으로 변환(경남 CCTV AI 관제 전환 사업: GIS 모니터링·영상 모니터링·상황관제·SOP·사용자 관리 등 다수 화면)
- Playwright MCP로 운영 중인 솔루션(AI Eyes One)을 로그인 후 전 메뉴 탐색해 공공기관 제출용 RFP 기능목록 산출
- 반복되는 디자인 규칙(auto-layout hug, 헤더 높이 정렬 등)을 에이전트 memory로 축적해 재작업 감소

[AI 기반 사업 문서 작성 (PM 업무)]

- 공공 사업수행계획서(hwp·hwp·docx) — 기존 제출본의 템플릿 구조와 이미지를 재사용해 신규 사업 문서 초안 작성 및 오타자·띄어쓰기 검수
- 제안·설명자료(docx·pptx·html 슬라이드)와 발표 스크립트, 견적서·FP 기능현황(xlsx, 진행률 조건부 서식), 공문(hwp·docx)
- 적용 사업: 통영시 생활패턴 데이터, 경남 NPU 기반 AI 관제, AI Agent One 공공사업 적용계획

[AI 제품 개발 경험]

- AI Eyes One 기반 주차면 분석 솔루션 구축 PM (통영시 스마트주차장 8개소, GPU 서버 사양 정의)
- AI AGENT ONE 프론트엔드 개발 — 채팅형 AI 비서·문서 번역·OCR·회의록 자동화 UI, 모델·RAG·프롬프트·토큰 사용량 관리자 화면, 스트리밍 응답 처리
- LLMops 서비스 화면 개발 — LLM 모델·RAG 문서·프롬프트 관리, 사용량 대시보드

AI Works One — 사내 업무관리 시스템 재구축

2026.09 - 2026.09

사내 업무관리 시스템(JDONE WORKS, React 19·Supabase·Vercel)을 대체하는 새 프론트엔드 셀을 설계·구현 중.

Claude Code를 주 개발 도구로 쓰고, 설계 문서와 컨벤션을 먼저 정의한 뒤 에이전트에게 구현을 맡기는 방식으로 진행. (FE 1명 담당)

[상세 역할]

- 레퍼런스 영상을 0.2초 간격 프레임으로 분해해 진입 모션 순서를 분석하고, 상단바→타이틀→카드→테이블→행 순의 단일 타임라인으로 재현 (Motion for React, 스프링·블러 전환, prefers-reduced-motion 대응)
- 대시보드·업무 라이브러리·워크플로 캔버스·템플릿·통계·팀·연동·설정 화면과 업무 생성·수정·일시정지·검색·상태 필터 구현
- 공용 컴포넌트(Button·Modal·Toast·Panel·Segmented·StatusBadge 등)와 motion 모듈(Reveal·RollingNumber·PageSkeleton)을 분리하고 feature 단위 폴더 구조로 재편
- CSS 디자인 토큰 기반 라이트/다크 테마, 타이포그래피 스케일(최소 10px) 정의, Wanted Sans 셸프 호스팅
- 한/영 i18n 사전 구조와 언어 스위치 구현
- Playwright e2e로 주요 흐름과 모션 타이밍 검증
- 아키텍처·스타일 가이드·컴포넌트·모션·i18n·컨벤션 문서 6종을 작성해 에이전트와 사람이 같은 규칙으로 작업하도록 구성
- 기존 시스템(JDONE WORKS)의 화면·데이터 모델(departments·profiles·tasks·weekly_notes, RLS)을 분석해 새 셀로 이전하는 기획서 작성 — 기존 Supabase 스키마를 그대로 쓰는 어댑터 교체 방식으로 백엔드 연동 예정

[문제와 개선방향]

- 기존 시스템은 화면별로 스타일과 컴포넌트가 중복되어 변경 비용이 높았음 → 디자인 토큰·공용 컴포넌트·문서를 먼저 고정하고 화면을 그 위에 얹는 구조로 전환
- AI 에이전트가 만든 코드가 규칙을 벗어나는 문제 → 컨벤션 문서와 typecheck(strict)·e2e를 게이트로 두어 수정 시 문서와 코드를 함께 갱신

[주요 기술]

React 19, TypeScript(strict), Vite, Tailwind CSS v4, Motion, Zustand, TanStack Query, Radix UI, Playwright, Supabase, Claude Code

통영시 스마트 주차장 PM

2026.03 - 2026.05 | PM

통영시 스마트주차장 구축 사업에서 총 8개소 주차장을 대상으로 AI Eyes One 기반 주차면 분석 솔루션 구축 업무를 수행하고 있습니다. 주차면 분석 CCTV 설치 위치 및 수량 검토, GPU 서버 사양 정의, 제품 납품 일정 관리, 발주처·시공업체·제조사·기술팀 간 구축 이슈 조율을 담당하고 있습니다.

[상세 역할]

- AI Eyes One 기반 스마트주차장 솔루션 구축 및 제품 납품 일정 및 구축 준비사항 관리
- 주차면 분석 CCTV 설치 위치, 수량, 현장 설치 가능 여부 및 제약사항 검토
- CCTV 영상 분석 환경 구성을 위한 기술 요구사항 정리
- 솔루션 운영을 위한 서버 사양 정의 검토 및 GPU 서버 구매 스펙 정의
- CCTV, 서버, 플랫폼 연계 구성을 고려한 구축 범위 검토
- 제품 납품 일정, 장비 사양, 설치 준비 사항 관리
- 발주처, 시공업체, 제조사, 기술팀 간 커뮤니케이션 및 이슈 조율

[관리 범위]

- 현장 설치 공사 관리
- 서버 및 장비 사양 검토
- 플랫폼 개발 일정 관리
- 발주처·감리·시공업체·제조사·개발팀 커뮤니케이션

합천 생활밀착형 사업 PM

2026.02 - 2026.09 | PM

합천군 생활밀착형 스마트도시 구축 사업 내 도로혼잡관리솔루션, 도로혼잡관리 전광판, 스마트주차장, 헬스케어 및 웨어러링하우스 데이터 연동 플랫폼 구축 관리 업무 수행

[상세 역할]

- 도로혼잡관리솔루션, 도로혼잡관리 전광판, 스마트주차장 등 현장 구축 솔루션 PM 업무 수행
- 도로혼잡관리 전광판 설치 위치, 현장 여건, 설계 변경 및 설치 가능 여부 검토
- 스마트주차장 구축 관련 장비, 현장 공사, 운영 요구사항 관리
- 헬스케어 및 웨어러링하우스 시스템과 플랫폼 간 데이터 연동 관리
- 각 솔루션별 기능 요구사항, 연계 항목, 운영 방식 정리 및 개발팀 전달
- 발주처, 감리, 시공업체, 제조사, 개발팀 간 일정 및 이슈 조율
- 설계자료, 착수내역, 산출물, 공정회의 자료 등 사업 문서 작성 및 관리
- 현장 설치, 데이터 연동, 플랫폼 개발 과정에서 발생하는 이슈 대응 및 일정 관리

[관리 범위]

- 제품 제작 관리
- 현장 설치 공사 관리
- 서버 및 장비 사양 검토
- 플랫폼 개발 일정 관리
- 발주처·감리·시공업체·제조사·개발팀 커뮤니케이션

합천 솔루션확산사업 PM

2026.02 - 2026.05 | PM

합천군 스마트시티 솔루션확산사업에서 스마트폴, 키오스크, 스마트주차장 및 통합 관리 플랫폼 구축 PM 업무를 수행하였습니다. 제품 제작, 현장 공사, 소프트웨어 개발을 통합 관리하며 제조사, 시공업체, 개발팀, 발주처, 감리 간 협업을 조율하였습니다.

[상세 역할]

- 스마트폴, 키오스크, 스마트주차장 등 현장 설치 장비 구축 PM 업무 수행
- 제품 제작 단계부터 납품, 설치, 시운전까지 전체 일정 및 이슈 관리
- 공장 제작 제품의 사양, 디자인, 제작 일정, 납품 일정 관리
- 현장 설치를 위한 공사 일정, 시공업체, 자재 반입, 설치 위치 및 현장 이슈 관리
- 스마트폴, 키오스크, 주차장 장비와 연계되는 통합 관리 플랫폼 구축 관리
- 플랫폼 화면 기획, 기능 요구사항 정리, 개발 일정 및 개발 이슈 관리
- 발주처, 감리, 시공업체, 제조사, 개발팀 간 업무 조율 및 커뮤니케이션 수행
- 기자재 승인요청서, 설계 관련 자료, 공정 보고자료 등 사업 산출물 작성 및 관리
- 현장 구축 과정에서 발생하는 설계 변경, 일정 변경, 품질 이슈 대응

[관리 범위]

- 제품 제작 관리
- 현장 설치 공사 관리
- 서버 및 장비 사양 검토
- 플랫폼 개발 일정 관리
- 발주처·감리·시공업체·제조사·개발팀 커뮤니케이션

AI AGENT ONE - 자사 솔루션 프론트엔드 개발

2026.02 - 2026.04 | 프론트엔드 개발

GS인증 자사 AI 솔루션 AI AGENT ONE의 프론트엔드를 개발하며, 사용자용 AI 업무 기능과 관리자용 모델·RAG·프롬프트·사용량 관리 기능을 통합한 운영형 인터페이스를 기획·구현.

[팀 구성]

- FE 1명, BE 1명

[상세 역할]

- 기존 AI 챗봇 서비스를 사용자와 운영자 관점에서 재구성해 더 직관적인 인터페이스로 개선
- 주요 AI 서비스를 한눈에 확인할 수 있도록 정보 구조와 화면 흐름을 직접 기획하고 UI로 구현
- 기능별 진입 구조를 재설계하고 필요한 API 스펙을 정의·요청해 화면 중심의 서비스 구조 정리
- 채팅형 AI 비서, 문서 번역, OCR, 회의록 자동화, 문서 초안 작성 등 업무형 AI 기능 화면 개발
- 관리자 페이지에서 모델 관리, RAG 관리, 프롬프트 관리 기능을 구현해 운영자가 AI 서비스 설정을 직접 관리할 수 있도록 구성
- 직원별 토큰 사용량, AI 서비스 사용량 등 운영 지표를 조회·관리할 수 있는 사용량 모니터링 화면 개발
- Zustand, TanStack Query, ky 기반 상태 관리 및 API 연동 구조 설계
- 파일 업로드, 추천 모델 선택, 스트리밍 응답 처리 등 AI 서비스 사용 흐름에 필요한 UX 구현
- Keycloak 기반 인증 연동 및 서비스 환경에 맞춘 프론트엔드 구조 설계
- Cursor를 UI 개발에 도입해 화면 마크업·공통 컴포넌트 초안·반복적인 API 연동 코드를 생성하고, 생성된 코드를 프로젝트 컨벤션(Zustand·TanStack Query·ky 구조)에 맞게 검토·정리하는 방식으로 개발 속도 확보

[문제와 개선방향]

- 기존 AI 챗봇 서비스는 기능이 분산되어 있어 사용자가 주요 AI 기능을 빠르게 인지하고 활용하기 어려워, AI 서비스를 한눈에 탐색할 수 있는 구조로 재설계
- 운영자 역시 모델, 프롬프트, RAG, 사용량 관리가 분리되어 있으면 운영 효율이 떨어지기 때문에 관리자 중심의 통합 관리 화면으로 개선
- 단순 UI 개선이 아니라 제품 차원의 사용 흐름과 관리 구조를 함께 기획해 사용자 편의성과 운영 효율을 동시에 높이는 방향으로 설계
- 제품형 솔루션 특성을 고려해 기능 추가와 운영 확장이 가능한 모듈형 페이지 구조와 API 연동 구조로 유지보수성을 강화

[주요 기술]

- React, Vite, TypeScript, React Router DOM, Zustand, TanStack Query, Tailwind CSS, ky, Keycloak

예천 통합플랫폼 프론트엔드 개발

2025.10 - 2025.12 | 프론트엔드 개발

[팀 구성]- FE 1명, BE 1명, 디자이너 1명

[상세 역할]

- 버스 쉼터 내의 냉난방기, 자동문, 에어컨 등의 기기 제어 UI 개발
- 데코 LED·실내외 조명의 점등 시간을 다중 구간으로 설정할 수 있도록 개선해, 시간대별 스케줄을 유연하게 운영할 수 있는 UI 설계
- GIS 지도 위에 자산 마커 표시 및 클릭 시 현재 온도·정상 작동 여부·CCTV 화면 등 현황 확인을 위한 팝업 UI 구현
- 냉난방기·제어보드의 명령 반영 여부와 통신 상태를 화면에 표출해 관리자가 이상 상태를 직접 확인할 수 있도록 상태 표시 UI 구성
- 스마트버스쉼터·스마트폴 콘텐츠 관리 기능을 통합플랫폼으로 통합해 운영 화면 일원화

[주요 기술]- React, Vite, TypeScript, React Router DOM, Tailwind CSS, Zustand, OpenLayers

영주 통합플랫폼 프론트엔드 개발

2025.09 - 2025.11 | 프론트엔드 개발

[팀 구성]

- FE 1명, BE 1명, 디자이너 1명

[상세 역할]

- OpenLayers 기반 GIS 지도를 구축하고, 지도 위에 자산·시설물 레이어를 올려 위치 기반 관제 화면 구현
- 투망감시, 차번검색 등 관제센터 핵심 기능을 지도와 연동해 실시간 현황 파악이 가능한 UI로 개발
- 사용자 관리, 자산 관리, CRUD 기반 데이터 화면을 설계하고 API 연동 및 예외 처리 구현
- 기존 그리드를 Ag Grid React로 전환해 대용량 데이터 표시 성능과 조작 편의성 개선
- 권한별 메뉴 접근 및 기능 노출 구조를 적용해 사용자 역할에 따른 화면 분기 처리
- 공통 레이아웃 구축 및 통합플랫폼 운영 매뉴얼 작업 담당

[주요 기술]

- React, Vite, TypeScript, React Router DOM, Tailwind CSS, Zustand, OpenLayers, Ag Grid



(주) 이든티앤에스

2024.08 - 2025.08 (1년 1개월) | 정규직 | 프론트엔드 | 수석

LLMOPS

2024.10 - 2025.08

- 대규모 언어 모델인 LLM을 관리,운영하는 LLMOPS 서비스 화면 개발 및 유지보수

[상세 역할]

- 사용량 및 모델 상세 정보 관련 대시보드 개발
- 모델 관리 (LLM 관리) 화면 개발
- RAG 관리 (문서 관리) 화면 개발
- 프롬프트 관리 화면 개발
- keycloak 라이브러리를 이용 token refresh 기능 및 (BE&FE) SSO 로그인 지원

[주요 기술]

React 18, pnpm, Typescript, tailwind v3, vite, biome

크롤링 서비스 개발

2024.08 - 2024.10

자사 RPA 솔루션을 활용한 크롤링 수집 및 관리 기능 페이지 개발

[팀 구성]

FE 1명

[상세 역할]

[수집기능]

- 대상 사이트 등록, 수정, 삭제 등 관리 기능
- 대상 사이트별 게시판 및 URL 등록, 수정, 삭제 등 관리 기능
- 게시판별 수집 항목 지정 및 관리 기능 (제목, 상세내용, 첨부파일 명, 첨부파일 URL, 등록일, 작성자 등)
- 첨부파일, 이미지 등 경로지정 기능
- 크롤링 주기(횟수, 시간 등) 관리 기능

[관리기능]

- 크롤링 수동 실행 기능
- 크롤링 차수별 수집현황 조회 기능 (사이트 및 게시판별 수집건수)
- 정상 수집되지 않은 게시판에 대한 오류 리포트

[주요 기술]

React 18, pnpm, Typescript, tailwind v3, vite, biome



(주) 다비오

2024.03 - 2024.08 (6개월) | 정규직 | 프론트엔드 | 팀원

FE 디자인 시스템 / React Component Library npm 패키지 구성

2023.03 - 2023.04

디자인 시스템 구성용 패키지 배포

[팀 구성]

FE 1명

[상세 역할]

- 사내 디자인 시스템 라이브러리를 위한 React Component 패키지 구성 및 배포
- Rollup 번들러 및 StoryBook 기반의 UI 패키지

[주요 기술]

React (peer deps react 17=>), Yarn 4.2.1, Typescript, Emotion, Rollup

[링크]

<https://www.npmjs.com/package/dabeeo-react-ui>

3D Reconstruction 플랫폼 / STUDIO3D 개발

2024.04 - 2024.07

수치 지형도 이미지(DEM, DTM)를 3D 모델로 변환하는 플랫폼 프론트엔드 개발

[팀 구성]

FE 1명, BE 1명, 기획1, 디자인1

[상세 역할]

- 수치 지형도 이미지의(DEM, DTM) 입력을 통한 이미지 3d 모델링 변환 플랫폼 전체 UI 개발
 - map view 대시보드: openlayers + map tiler를 통한 백그라운드 맵 위, 모델링 성공 좌표 표시 및 정보 표시
 - data source: 폴더 생성 > 이미지 파일 대용량 업로드 구현을 위한 UI
 - project: data source의 이미지 파일을 기반으로 모델링 엔진 내 모델링 요청 및 result 결과 표시 (cesium)
- 3d 모델링 결과물 View 용 Cesium 을 활용한 3d result 화면 구현
- openlayers 라이브러리를 이용한 모델링 결과물의 위치 표기 및 정보 표출 처리용 map view 대시보드 개발
- 프로젝트 FSD 패턴 적용

[주요 기술]

React, Tailwind, Zustand, Vite, Yarn berry, React Query



주식회사 스퀘어스

2023.11 - 2024.03 (5개월) | 정규직 | 프론트엔드 | 리더

FE 공통 lint 설정을 위한 eslint-plugin 패키지 구성

2023.12 - 2023.12

FE 공통 lint 설정을 위한 lint 플러그인 패키지 구성 및 배포

[팀 구성]

FE 1명

[상세 역할]

- react / typescript / 공통 각 lint 설정이 가능한 npm 패키지 구성 및 배포
- repo 별 버전 관리를 위한 changesets 적용

[문제와 개선방향]

- repo마다 lint 설정을 따로 관리해 규칙이 어긋나고, 변경 시 여러 곳을 수정해야 하는 문제 → 공통 설정을 하나의 패키지로 묶어 버전 업데이트만으로 각 repo에 반영되도록 개선

[주요 기술]

monorepo, nanobundle, yarn 3.4.1, ultra-runner, changesets

[링크]

<https://www.npmjs.com/package/@squares/eslint-plugin>

노코드 웹 빌더 개발 및 리딩

2023.11 - 2024.03

노코드 웹 빌더 + 커머스 서비스인 큐샵 에디터팀 프론트엔드 리딩

[팀 구성]

FE 3명, BE 1명, PM1, 디자인1

[상세 역할]

- 에디터 팀 내 프론트엔드 개발 리딩
- 에디터 팀 신규 개발 참여, quill editor 기반 텍스트 에디터 리팩토링
- 온보딩 프로세스 개발 참여
- 버전 관리(시멘틱 버전) 및 pr 템플릿 적용, github workflow 릴리즈 노트 자동화 구축(drafter, labeler action)
- gitmoji 를 활용한 commit convention 및 코드 스타일 가이드 등 코딩 컨벤션 구축
- 사용자 가이드를 위한 온보딩 프로세스 개발

[문제와 개선방향]

- 팀원마다 커밋·PR 작성 방식이 달라 리뷰와 릴리즈 정리에 시간이 드는 문제 → commit convention · PR 템플릿 · 시멘틱 버전 규칙을 도입해 팀이 같은 규칙으로 작업하도록 개선
- 릴리즈 노트를 수작업으로 정리하던 방식 → PR 라벨 기반 릴리즈 노트 자동 생성으로 전환
- 쇼핑몰 운영자가 처음 에디터를 사용할 때 기능을 익히기 어려운 문제 → 사용자 가이드용 온보딩 프로세스 개발

[주요 기술]

Next, React Query, Recoil, scss, emotion

[CI / CD]

GitHub Actions, S3



이노덱스(주)

2019.01 - 2023.11 (4년 11개월) | 정규직 | 프론트엔드 | 팀장

함안군 스마트시티 도시안전망 구축사업 Front-End (React) 개발

2023.09 - 2023.11

스마트홍수, 무인계수기, 기상관측 장비에 대한 정보 표시 및 데이터 현황 메뉴 개발

[팀 구성]

FE 2명, BE 2명

[상세 역할]

- 프론트엔드 개발 환경 구성 (yarn berry, vite, typescript 기반)
- openlayers 기반의 공통 지도 컴포넌트 이식 및 자산 표출 모니터링 화면 개발
- 데이터 현황 페이지 컴포넌트 atomic 디자인 패턴 적용으로 컴포넌트 분산 설계

[주요 기술]

- React v18, react-query, recoil, vite, yarn berry(v2)

구리시 중소도시 스마트시티 조성사업 Front-End (React) 개발

2023.05 - 2023.11

구리시에서 운영 중인 스마트 방범초소 및 안심트리의 GIS 기반의 위치 표시 및 각 초소,트리 내 device 장치 제어 화면 개발

[팀 구성]

- FE 3명, BE 3명

[상세 역할]

- GIS 모니터링 메뉴 담당 및 프로젝트 리딩
- 신규 react 18 버전 및 react-query, recoil을 적용한 개발 환경 구성
- zero install 을 이용한 빌드 시간 축소를 위해 yarn berry 패키지 매니저 적용
- 기본 페이지 및 프로젝트 구조 설정 완료
- 화면 기획 협의 참여

[주요 기술]

- React v18, react-query, recoil, vite, yarn berry(v2)

Apache SuperSet 기반의 대시보드 매니저 커스텀 (React) 개발

2023.04 - 2023.06

Apache에서 제공 중인 python(BE), react(FE)로 구성되어 있는 오픈소스 시각화 툴인 SuperSet의 커스텀 개발 업무로, 사내에서 유료로 사용 중인 Microsoft 사의 PowerBI를 이용한 시각화 툴을 대체하기 위한 업무.

[팀 구성]

- FE 3명, BE 2명

[상세 역할]

- React를 이용한 대시보드 구성 요소인 커스텀 차트 개발 리딩.
- 데이터 시각화 인원이 요청한 시각화 대시보드 구현을 위한 커스텀 차트 구분 및 차트 개발 담당자 배정 및 관리.
- 12종의 커스텀 차트 개발 중 2가지의 차트 개발 및 Apache SuperSet 프론트엔드 소스 코드 내 Embedded 팝업 기능(대시보드 내보내기) 커스텀.

[주요 기술]

- react, webpack

[관련 링크]

- <https://superset.apache.org/>

국립공원 재난안전 플랫폼 Front-End (React) 및 3D 지도 화면 개발

2022.10 - 2023.04

국립공원공단 재난 감시 서비스 및 SOP 시나리오에 따른 재난 상황 전파 서비스 화면 개발

[팀 구성]

- FE 3명, BE 2명

[상세 역할]

- 3D 지도 모니터링 및 권한 관리 프론트엔드 개발 업무 및 프로젝트 리딩.
- VWorld(국토교통부) 에서 제공하는 3D 지도 서비스 API를 활용한 모니터링 페이지 개발.
- 3D 지도 위 자산의 위치 정보를 이용하여, WMTS(이미지) 타일 레이어를 활용, 지도 위 자산 배치.
- 사용자의 VOC 처리를 위한 VOC 관리 페이지 개발. 일반적인 게시판 및 답글 형태의 UI 페이지.

- React 17 기반의 보일러 플레이트 적용.

[주요 기술]

- React v17, react-router-dom v5, redux-toolkit, Webpack5, styled-component

React GIS 컴포넌트 라이브러리 (React) 개발

2023.04 - 2023.04

조직 내 주력 프론트엔드 개발 언어가 React 로 변경됨에 따라, 기존 GIS 스크립트 모듈보다 사용이 편리한 React Component Library 개발 및 사내 private NPM 서버 배포(@innodep/tms-react-gis)

[팀 구성]

- FE 1명

[상세 역할]

- ES6 모듈 형식으로 빌드 결과물을 출력할 수 있으므로, 컴포넌트 라이브러리에 더욱 적합한 번들러인 rollup 번들러 도입.
- 사내 npm 서버 registry 등록 및 publish.
- storyBook 도입 및 MD 파일 작성으로, 컴포넌트 사용 관련 내용 문서화 처리.
- local package 설치 및 번들러 watch 기능을 이용한 개발
- react useImperativeHandle 기능을 통해 사용자 정의 인스턴스 export 처리를 통해 컴포넌트 라이브러리 method 사용을 원활하게 관리

[문제와 개선방향]

- 기존 GIS 스크립트 모듈은 React 프로젝트에서 직접 다루기 불편해 화면마다 연동 코드를 따로 작성해야 하는 문제 → 지도 기능을 React 컴포넌트와 메서드로 제공하고 Storybook 문서로 사용법을 공유해, 다른 개발자가 문서만 보고 지도 화면을 구성할 수 있도록 개선

[주요 기술]

- React v17, rollup, yarn berry(v2)

React 17 기반의 Boiler Plate

2022.09 - 2022.10

조직 내 FrontEnd 프로젝트에서 사용할 공통 요소를 취합한 보일러 플레이트 구성

[팀 구성]

- FE 1명

[상세 역할]

- react 17 및 react-router-dom 5 버전에 익숙한 인력이 사용하기 용이하도록 해당 버전으로 제작.
- 전문 퍼블리셔 인력이 없는 상태로, 개인별 담당 페이지의 마크업 작업 중 중복되는 css 클래스명 으로 인한 문제가 간헐적으로 발생하여, css-in-js 인 styled-component 적용.
- styled-component theme 기능 적용, 라이트/다크 테마.
- .env 설정을 통해 헤더, 네비바 등의 레이아웃 숨김 및 router basename 설정 등의 환경 설정 구성.
- Angular 와 기존 프로젝트들의 빌드 속도 문제로 webpack esbuild-loader 적용을 통해 빌드 속도 개선

[주요 기술]

- React v17, react-router-dom v5, redux-toolkit, Webpack5, styled-component

울산 버스 쉼터 사업 Front-End (React) 개발

2022.04 - 2022.08

울산 지역의 버스 정류장(쉼터)의 관리 서비스 Front-End 개발, 쉼터의 위치 표시 및 상태 모니터링과 쉼터 내 device의 장치 제어 서비스

[팀 구성]

- FE 3명, BE 2명

[상세 역할]

- GIS 내 버스쉼터(자산) 표시 및 렌더링 처리를 하는 모니터링 페이지 개발 담당
- 기존 구현한 GIS 공통 모듈을 활용하여 모니터링 페이지 구현
- keycloak 라이브러리를 이용 token refresh 기능 및 (BE&FE) SSO 로그인 지원
- redux를 이용한 전역 상태 관리

[주요 기술]

- React v17, Webpack v4, keycloak, sass

웹 플레이어 컴포넌트 라이브러리 (Preact) 개발

2021.12 - 2022.04

preact를 활용한 웹 플레이어 컴포넌트 library 개발

[팀 구성]

- FE 1명

[상세 역할]

- 번들러의 무게를 줄이기 위해, react 보다 가벼운 preact 사용.
- 이노덱스에서 사용중인 video.js 기반의 웹 미디어 서버(영상)를 이용하여 영상을 플레이하고 제어할 수 있는 웹 플레이어 컴포넌트 개발.
- 빌드 시간을 줄이기 위한 Webpack esbuild-loader 적용.
- 트리 셰이킹을 적용하기 위하여 es6 모듈로 개발.

[주요 기술]

- Typescript, WebPack v4, OpenLayers v5, sass, jsdoc(문서관리)

TypeScript 기반의 GIS 모듈 개발

2019.08 - 2023.11

GIS 오픈소스인 Openlayers 및 Typescript를 기반으로 한 UMD JavaScript 공통 모듈 개발

[팀 구성]

- FE 1명

[상세 역할]

- GIS 기반의 추가 서비스(프로젝트) 업무가 지속되어, FE 업무 시 손쉽게 기능으로 활용할 수 있도록 export function 단위 wrapping 처리.
- 오픈소스인 Openlayers 5 버전을 활용하고, webpack 설정을 통해 umd 라이브러리로 번들링.
- 카카오, 구글, VWorld(공간정보오픈플랫폼), 바로E맵(국토지리정보원)의 각각의 좌표계 설정 및 base Tile을 사용할 수 있도록 구성하여 view 에서는 공통적인 EPSG:5179(네이버 지도에서 사용되는 국내 좌표계) 좌표계를 사용하도록 처리

[문제와 개선방향]

- GIS 프로젝트가 이어지면서 프로젝트마다 지도 초기화, 좌표계 변환, 베이스 타일 설정을 반복 구현하는 문제 → 지도사별 좌표계·타일 설정을 공통 모듈로 묶어 재사용하도록 개선
- 이후 울산 버스쉘터, 함안군 도시안전망 등 후속 프로젝트에서 공통 모듈을 활용해 지도 모니터링 화면 구현

[주요 기술]

- Typescript, WebPack v4, OpenLayers v5, sass, jsdoc(문서관리)

스마트 시장실 Front-End (Angular) 개발

2020.10 - 2022.10

부산 동래, 거제, 공주, 밀양 등의 지자체 시장, 군수실 등에서 지자체의 정보를 한눈에 확인 할 수 있는 대시보드 형태의 "스마트 대시보드" 화면 개발

[팀 구성]

- FE 2명, BE 2명 (입,퇴사로 인한 수시 인력 변동)

[상세 역할]

- 아래 기술된 스마트시티 통합플랫폼과 동일한 기술스택으로 프론트엔드 업무 리딩.
- openlayers를 활용하여 지자체의 행정구역을 표시하는 맵 차트를 배치하여 행정구역 별 현황 표시 및 선택 interaction 기능 추가 (행정 구역 하이라이트 및 정보 표시).
- 해당 지역의 키워드로 뉴스를 확인 할 수 있도록 네이버 뉴스 API를 연동하여, 키워드 뉴스 목록 구현.
- 기상청 API 연동을 통해, 레이더/기상 이미지 표시 및 강수량 등의 기상 정보를 확인하는 기상정보 페이지 개발

[주요 기술]

- Angular v9, TypeScript, OpenLayers v5, sass

스마트시티 통합플랫폼 Front-End (Angular) 개발 및 운영

2019.01 - 2023.11

GIS 기반의 도시 관제 시스템으로 각 지자체에서 관리되고 있는 자산(가로등, CCTV 등)을 지도 위에 표현하고, 이벤트가 발생하면 알림을 울리고 위치로 이동하는 등의 영상 관제 서비스 시나리오가 구현된 통합 플랫폼으로 전국 37곳의 지자체의 관제 센터에서 운영 중인 플랫폼입니다.

[팀 구성]

- FE 3명, BE 3명 (입, 퇴사로 인한 수시 인력 변동)

[상세 역할]

- 프로젝트 초기, FE 구성 인력으로 화면 개발 업무를 담당, 주력 언어는 Angular 9 버전으로, GIS(Openlayers) 기반의 지도 페이지 개발 업무 진행.
- 화면 개발 시 전역 데이터 관리의 경우 angular/core 에서 제공하는 Injectable 기능을 통해 의존성 주입 서비스를 통해 관리 (회원 정보 및 전역 사용 데이터).
- keycloak 라이브러리를 이용 token refresh 기능 및 (BE&FE) SSO 로그인 연동
- 직급 변경 후, 신규 요청 서비스에 대한 프론트엔드 리딩 및 유지보수 업무 진행

[주요 기술]

- Angular v9, TypeScript, Material-UI, keycloak(SSO), sass



(주)인스웨이브시스템즈

2015.05 - 2018.09 (3년 5개월) | 정규직 | 개발 | 대리

자사 WebSquare 솔루션 개발지원 및 SI 파견 업무

2018.07 - 2018.08

[팀 구성]

- 인스웨이브 시스템즈의 SI팀 파견 개발

[상세 역할]

- 기업 은행 기업 CRM 프로젝트 화면 페이지 SI 개발 업무, CRM 솔루션의 특정 페이지를 할당 받아 JAVA, JSP 개발 업무 진행.

[주요 기술]

- Java, JSP, WebSquare, JavaScript, HTML5, CSS3

WCraft 웹 기반 소스 코드 변환 컨버팅 툴 개발

2018.01 - 2018.08

Active X 기반의 소스 코드를 HTML5 및 pure javascript 소스 코드로 변환 하는 컨버팅 툴 개발

[팀 구성]

SI팀 개발 인력 2명 (주임)

[상세 역할]

- 개발 방향 기획 및 소스 파일 분석 페이지 및 기능 개발
- 업로드 된 activeX 기반 또는 XML형태의 소스 코드 파일을 Read, View(화면) 파일의 경우, 소스 코드 라인 별 HTML Node 변환 처리 및 기능 소스코드는 tree 형태의 object로 변환하여 MongoDB document에 미리 설정 해 둔 pure javascript 문자열과의 매칭을 통해 변환 처리

WebSquare 기술지원 및 개발지원 업무

2015.04 - 2017.12

인스웨이브 시스템즈의 HTML5 웹 표준 UI 프레임워크인 WebSquare 제품의 기술 지원 업무 및 SI 개발 지원 업무

[팀 구성]

- 1인 상주 or 비 상주 개발 지원

[상세 역할]

- WebSquare를 사용하는 개발 프로젝트를 개인 별로 할당 받아, 담당 사이트의 개발 지원 업무, 주로 화면 개발로 제품 제공 기능 가이드(샘플) 및 javascript를 이용한 화면 개발 지원 및 제품 결함에 대한 테스트 코드 작성 또는 직접 수정(javascript) 업무

[주요 기술]

- WebSquare, Javascript, Java, HTML5, CSS3, WAS & WebServer(Jeus, WebtoB, Tomcat)

학력



서정대학교

2010.02 - 2012.02 | 소방안전관리과 | 대학(2~3년제) | 전문학사 | 졸업

AI 활용 경험



AI Eyes One 기반 주차면 분석 솔루션 구축 및 관리 경험



AI AGENT ONE 프론트엔드 개발 및 AI 업무 기능 UI 구현 경험



LLMOPS 서비스 화면 개발 및 LLM, RAG, 프롬프트 관리 경험

스킬

GitHub

JIRA

React

TypeScript

HTML5

CSS3

Redux

Angular

JavaScript

Zustand

Git

Playwright

CSS

HTML

Figma

Notion

Claude

Cursor

Web Socket

GIS

수상/자격증/기타



JAVA, Spring, Oracle 교육 과정 수료

2014.11 | 기타

2014.11 ~ 2015.03 오라클자바교육학원

<https://www.oraclejava.co.kr/>



PHP 프로그래밍 양성 과정 수료

2014.04 | 기타

KOCIA (사)한국융복합산업협회

<http://www.kocia.net/>



AI 기초 자격 과정 수강 중

2026.10 | 교육

엔트로픽 AI Fluency, 데이터브릭스 생성형 AI 기초, 오라클 OCI AI Foundations Associate, 허깅페이스 AI 에이전트 과정

링크

<https://github.com/Seongjin-ju>

<https://judev.vercel.app/>