

김 필 권 / Pil Gwon Kim

Email feelg.kim@gmail.com

Blog <https://pilgwon.github.io>

GitHub [@pilgwon](https://github.com/pilgwon) (<https://github.com/pilgwon>)

병역 2020년 3월 산업기능요원 소집해제



INTERESTS

I love making insanely great services.

"Insanely Great"는 1984년 매킨토시가 처음 나올 때의 캐치프레이즈로,

한글로는 "겁나 좋은" 정도로 해석할 수 있습니다.

저는 사용자에게 "겁나 좋은" 서비스를 만드는 개발자가 되고 싶습니다.

CAREERS

버드뷰 (2020.08 - 2021.03)

- Objective-C로 되어있는 레거시 코드를 Swift로 변환하는 작업을 했습니다.
- 의존성 관리 도구에 따른 CI 빌드 속도 개선 작업을 진행했습니다.
- SwiftGen을 통해 선언형 프로그래밍을 도입했습니다.

뤼이드 (2018.12 - 2020.04)

- 반응형, 함수형 아키텍처와 선언형 UI, Swift를 사용해 산타 토익 KR 앱을 개발했습니다.
- L10n과 Multi Target 기술을 사용해서 일본 시장에 서비스하고 있는 산타 토익 JP 앱을 개발했습니다.
- 모듈화 기술을 이용해 여러 제품에서 공통으로 사용할 수 있는 공통 모듈과 디자인 시스템을 개발했습니다.
- Fastlane을 활용해서 빌드 시간 단축, 의존성 관리, CI/CD 등 개발에만 집중할 수 있는 환경을 구축했습니다.

링크샵스 (2018.01 - 2018.12)

- Objective-C와 MVC 아키텍처를 사용해서 Linkshops(Buyer, Seller) 앱을 개발했습니다.
- 텍스트뿐만 아니라 Storyboard, LaunchScreen에 L10n을 적용해서 4가지 언어로 된 기능을 개발했습니다.

포잉 (2014.07 - 2017.09)

- Objective-C 기반 MVC 아키텍처를 가진 앱을 개발했습니다.
- REST API를 통해 커머스 (결제, 예약), 커뮤니티 (실시간 리뷰, 메인, 마이페이지), 검색 (내 주변 레스토랑, 키워드 검색) 등의 기능을 개발했습니다.

SIDE PROJECTS

잘 팔리는 앱과 겁나 좋은 서비스는 다르다고 생각하는 편입니다.
앱 스토어에서 잘 팔리는 앱의 대부분은 식상한 아이템에도 불구하고,
자신만의 감성을 넣었기 때문에 성공했다고 생각합니다.
잘 팔리는 앱의 감성을 익히기 위해 개인 작업을 꾸준히 하고 있습니다.

무드냥. (2021.04 -)

- 고양이와 함께 쓰는 감정 일기라는 컨셉으로 만든 무드 다이어리입니다.
- 최근 앱 스토어에서 잘 팔리는 앱 중 하나인 무드 다이어리를 알고싶어서 만들었습니다.
- FREEZY, GROOV.에 이어 세 번째로 디자이너와 협업한 작품입니다.



FREEZY (2020.05 -)

- 요리하는 모두를 위한 냉장고 관리 어플리케이션입니다.
- 자취하는 입장에서 냉장고 속 야채의 유통기한을 관리하기 위해 만들었습니다.
- 개인 작업 중에선 두 번째로 디자이너와 함께 협업한 작품입니다.
- 차트 상위권에 꾸준히 올라가는 효자입니다.



GROOV. (2016.07 -)

- 플레이리스트 기반 유튜브 비디오 플레이어입니다.
- 유튜브 플레이어를 사용하면서 겪었던 불편을 해소하기 위해 만들었습니다.
- 개인 작업 중에선 처음으로 디자이너와 함께 만든 작품으로, 가장 아끼는 어플리케이션입니다.
- 한국보다는 중국, 일본에서 계속 노출되고 있어서 다섯 가지 언어로 L10n 작업도 되어 있습니다.



던파워클리 (2019.08 -)

- 온라인게임 던전애파이터의 오늘 해야할 일의 체크리스트입니다.
- 인기가 많은 앱은 아니지만 니치 마켓을 타겟팅할 때는 다른 전략이 필요하다는 것을 배웠습니다.
- 2021년 4월 기준 126개 평가, 평점 5.0을 기록하고 있습니다.



WRITINGS

더 나은 개발자가 되기 위해 야크릴 깎은 경험을 항상 기록하고 공유합니다.

번역 블로그 (2017.08 -)

iOS 개발자로 3년 정도 된 시점부터 더 나은 iOS 개발자가 되는 방법에 대해 고민을 했고, 그 결과 외국 자료를 번역 및 학습해서 가능하면 커뮤니티에 공유하는 것을 목표로 잡게 되었습니다.

과거엔 뉴스레터 위주로 번역했지만 요즘은 재밌는 주제를 찾으면 그것에 관해 시리즈로 연재하는 편입니다.

번역하기 전에 항상 원작자에게 허락을 받는 과정에서 외국의 개발자들과 소통할 수 있는 기회가 생겨서 시작하기 좋겠다고 생각하는 글쓰기입니다.

대표글

- 우버 iOS 팀의 모노레포에 대한 글 (<https://pilgwon.github.io/post/uber-engineering-ios-monorepo>)
- 당신이 놓친 반응형 프로그래밍에 대한 모든 것 (<https://pilgwon.github.io/post/introduction-to-reactive-programming>)
- 함수형 프로그래밍에 있어서 가장 양질의 영상을 제공하는 Point-Free (<https://pilgwon.github.io/post/episode-1-functions>)

NSHipster.co.kr (2018.09 -)

번역 블로그를 하면서 항상 원작자에게 허락받는 과정이 있었습니다. 어느날 [NSHipster.com](https://nshipster.com)을 운영하는 분께 허락을 받으려 연락을 했는데 그러지 말고 그냥 사이트 하나 만들어 줄테니 거기서 번역을 해주면 안되겠냐해서 [NSHipster.com](https://nshipster.com)의 한국어 사이트인 [NSHipster.co.kr](https://nshipster.co.kr)을 운영하게 되었습니다.

대표글

- SwiftUI 없이 Xcode Preview 사용하기 (<https://nshipster.co.kr/swiftui-previews/>)
- Optional, Throws, Result, async/await (<https://nshipster.co.kr/optional-throws-result-async-await/>)

개인 블로그 (2019.03 -)

2019년 새해 목표 중 하나가 **번역이 아닌 내 글을 쓰는 것이었습니다.**

어떤 것을 써야할지, 완벽한 지식만을 글로 써야하는 것은 아닌지에 대한 고민이 많았는데 막상 써보니 재밌고 나중에 다시 되돌아볼 때도 도움이 많이 되었습니다.

대표글

- 복잡한 커밋 로그를 정리해줄 구원자, gitmoji (<https://pilgwon.github.io/post/gitmoji>)
- SwiftGen으로 알아보는 선언형 프로그래밍 (<https://pilgwon.github.io/post/swiftgen-with-declarative>)