

박찬빈

FRONTEND DEVELOPER

React, TypeScript와 Flutter로 서비스를 만드는 프론트엔드 개발자입니다. 팀으로 위치 기반 게임 '경찰과 도둑'을 출시해 운영해왔고, 교내 수강신청 도우미와 분실물 지도 서비스 개발에 참여했습니다. 서비스는 출시가 아니라 운영에서 완성된다는 생각으로, 사용자의 제보와 지표를 보며 계속 다듬으려 노력하고 있습니다.

010-2604-7764 chanbin0626@gmail.com github.com/INSANE-P portfolio.chanbin.dev

기술

Language	TypeScript · JavaScript · Dart
Framework	React · Next.js · Flutter
State & Data	Zustand · TanStack Query · Riverpod · MSW
Test	Vitest · Cypress
Infra / Deploy	GitHub Actions · Docker · AWS (EC2 · S3 · CloudFront) · Vercel
Collaboration	Git · GitHub · Notion

프로젝트

2025.10 ~

프론트엔드 (앱 · 웹)

출시 · 운영 중

경찰과 도둑

위치 기반 실시간 멀티플레이어 모바일 게임

[App Store](#) [Google Play](#) [소개 웹사이트](#) [앱 GitHub](#) [웹 GitHub](#)

STOMP 기반 WebSocket으로 실시간 채팅과 체포·탈옥 등 게임 이벤트를 구현하고 양대 마켓에 출시

화면이 꺼지면 iOS가 소켓을 끊어 게임이 멈추던 문제를, FCM 푸시 수신을 네트워크 생존 신호로 활용한 자동 재연결로 해결

서울게임타운 부스 참가를 먼저 제안해 신청부터 운영까지 진행. 하루 동안 방문객 300명, 서비스 가입자 60명 증가

'경찰과 도둑'이 일반명사라 검색에 밀린다고 판단, 노선에 글만 쓰면 발행되는 팀 블로그를 제안하고 Next.js로 구축

카카오톡, 인스타그램 같은 인앱 브라우저에서 초대 링크가 앱으로 이어지지 않는 문제를 브릿지 페이지로 해결

2025.12 ~

프론트엔드

운영 중

올클

세종대학교 수강신청 도우미

[서비스](#) [GitHub](#)

한 학기 2만 명이 쓰는 수강신청 도우미에서, 운영이 종료된 'Please Graduate'의 졸업 요건 검사 기능 이전을 원 개발자에게 직접 요청받아 주도 개발

원 서비스가 지원하지 않던 22학번 이후 규정을 새로 구현. 학번마다 달라지는 균형교양 정책과 전공 인증, 복수전공 등 늘어나는 엣지 케이스를 대시보드와 검사 플로우로 풀어냄

명세가 자주 바뀌는 졸업 판정 로직을 백엔드와 조율하고 사용자 제보에 대응 PR마다 같은 리뷰 지적이 반복되는 걸 줄이려고, 팀 컨벤션을 AI 에이전트 작업 규칙(CLAUDE.md)으로 정리해 자동화하는 중

React · TypeScript · Zustand · TanStack Query · MSW · Storybook

2026.03 ~

프론트엔드 · AI 추론 서버

Footure

축구 선수 이적 퍼포먼스·시장가치 예측 서비스

[서비스](#) [프론트 GitHub](#) [AI 서버 GitHub](#)

팀에 서버 경험자가 없어 FastAPI 기반 AI 추론 서버까지 역할을 넓혀, API 규격과 배포 방식을 문서로 합의한 뒤 구축

예측 모델을 갈아끼울 수 있는 구조와 환경별 실행 모드를 설계하고, 선수 한 명의 예측 실패가 전체 응답을 막지 않게 처리

선수 검색과 상세, 시즌 지표 그래프, 어드민 화면 구현. Docker와 GitHub Actions로 EC2 자동 배포 구성

React · TypeScript · FastAPI · Docker · GitHub Actions · AWS (EC2 · S3)

2025.07 ~ 2026.04

프론트엔드 · 배포

세종 줍줍

세종대학교 지도 기반 분실물 찾기 웹

[서비스](#) [GitHub](#)

Context API로 시작한 전역 상태가 리렌더링 문제를 일으키자 TanStack Query와 Zustand로 역할을 나눠 마이그레이션

첫 팀 프로젝트에서 브랜치 전략과 이슈, PR 컨벤션을 오픈소스 방식을 참고해 팀과 함께 정립

MSW mock 서버로 백엔드와 병렬 개발, AWS CloudFront 배포 파이프라인을 직접 구축

React · TypeScript · Vite · Zustand · TanStack Query · MSW · AWS CloudFront

수상

2026

세종 창업 아이디어리그 대상 경찰과 도둑 · SW중심대학사업단 주최

2026

세종대학교 입주공모전 우수 창업 아이템상 경찰과 도둑

2026

제14회 세종대학교 AI·SW 해커톤 우수상 DevFlow - 코딩 팀프로젝트 협업.진행 시각화 · SW중심대학사업단 주최

2026

세종대학교 전공심화학습공동체 장려상 Footure · 교수학습개발센터 주최

2025

제13회 세종대학교 SW·AI 해커톤 장려상 깃력사무소 - GitHub 활동 데이터 기반 팀 결성 플랫폼 · SW중심대학사업단 주최

활동

2025.03 ~

그리디 (Greedy)

세종대학교 SW 학술 동아리 · 2기 멘티 → 3기 스터디 리더 → 4기 메인테이너

56명 규모 동아리에서 멘티로 시작해 스터디 리더, 미션 메인테이너로 역할 확장. 미션 하나에 수십 개의 리뷰 코멘트가 오가는 코드 리뷰 문화에서 성장

두 기수 연속으로 스터디를 이끌며 매주 세션을 진행, 상태관리 미션을 Zustand와 TanStack Query 기반으로 재설계

직접 설계한 JavaScript 게임 미션이 우아한테크코스 코치들의 스터디 네트워크 (초록스터디)에 첫 프론트엔드 학습 자료로 제공되는 절차 진행 중

현업 코치 초청 세션(코수타)과 컨퍼런스(그리디콘) 기획과 운영, 축제 부스 총괄

학력 · 병역 · 어학

학력	세종대학교 컴퓨터공학과 · 2021.03 ~ 재학 중 (4학년)
병역	카투사(KATUSA) 병장 만기전역 · 미 육군 표창 훈장(ARCOM) 수훈 · 2023.05 ~ 2024.10
어학	JLPT N3 (2024.07 취득)