

이영찬

📍 Seoul ✉ 2@ochan.dev 🔗 blog.2ochan.dev 🌐 2ochan

About Me

시니어 백엔드 엔지니어이자, 인프라/웹/게임/자동화 풀스택을 겸합니다. 사람들이 사용하는 제품을 만드는 것이 좋으며, 업무에서는 협업의 효율성을 높이는 데에 큰 가치를 둡니다.

바닥부터 엔드 투 엔드 시스템을 만들어서 사용하는 것을 즐깁니다. 커뮤니케이션, 문서화, 프로덕션화, 모니터링의 프로세스에 능숙하며, 넓은 도메인과 새로운 기술에 빠르고 깊이 있게 적응하는 강점이 있습니다.

Experience

5minlab, 시니어 백엔드 엔지니어

2025/01 – present

- AWS Gamelift SPOT + ON_DEMAND 최적화로 월 40%의 데디 서버 비용 절감
- 게임 인증 우회, 인게임 RPC authority 취약점 발견 및 패치
- Google Firestore 기반 서버리스 개발 파이프라인 구축, 서버 없이 게임 개발 기간을 3개월 이상 단축
- 닌텐도 스위치, Xbox, PS4 콘솔 포팅 과정에서 NPLN 멀티플레이 및 매치메이킹, 크로스 세이브 모듈 개발

Thingsflow, 시니어 백엔드 엔지니어

2024/05 – 2024/11

글로벌 챗봇 서비스 헬로우봇의 서버와 스튜디오 서버의 개발 및 유지보수

- CRM 캠페인 전환율 상승을 위한 Braze Liquid Template, connected contents로 개인화 푸시 시스템 구축
- AI 챗봇 정기 구독 결제 시스템 개발
- 추천/피드 알고리즘의 시각화 및 디버깅 툴을 개발하여 개발/CS 업무 파이프라인 개선

5minlab, 백엔드 엔지니어 / 팀 테크 리드

2018/10 – 2023/09

글로벌 PvP 게임 스매시 레전드 (CCU 30k+, 누적 다운로드 1천만+) 서버 개발 및 운영 총괄

- 구독 결제, 상점, 개인화 패키지, 클랜, 신고, 보상 등 주요 시스템 설계 및 개발
- 서버리스 아웃게임 서버의 마스터데이터를 RDB에서 Redis 캐싱으로 무점검 배포 구현과 모든 API 성능 개선
- Elasticsearch 기반 매치메이킹 결과 분석 툴 개발, 기존 휘발성 로그를 장기 보관 및 분석할 수 있게 개선
- Sentry/Elasticsearch 기반 API 성능 모니터링 및 트래킹, Lock contention에 의한 slow query 개선
- DAU 1K+의 Clickhouse 기반 인게임 캐릭터 지표 사이트 개발, 런칭

Projects

retsuko

2025/02 – present

가상화폐 자동매매 봇

- ASP.NET Core, Next.js, Redis, duckdb, UDS gRPC 기반 풀스택 아키텍처 설계 및 개발
- 분리된 실시간 데이터 콜렉팅 서버와 알고리즘 서버를 grpc와 unix domain socket IPC로 연결하여 성능 극대화
- healthchecks.io, discord 연동과 OpenTelemetry와 signoz로 높은 observability 구축
- downtime 없이 실시간 개발 가능한 prod/dev 서버 분리 아키텍처로 10+개월간 무중단 서비스 운영
- 오픈소스로 공개 ([github](#))

legeno.gg

2024/09

실시간 게임 토너먼트 대진표 생성/진행 플랫폼

- discord authentication, 웹소켓 실시간 동기화를 sqlite를 사용한 풀스택 서버 nextjs로 개발
- 4회 이상 토너먼트 대회에 기용, 방송용 위젯과 커뮤니티에서 사용됨
- 오픈소스로 공개 ([github](#))

프로젝트 전체 목록

100여개의 개인 프로젝트 전체 목록