

# 이영찬

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

## 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

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

### 5minlab, 백엔드 엔지니어 / 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
- 마스터데이터를 RDB에서 Redis + in-memory caching으로 전환하여 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 기반 API 성능 모니터링, Lock contention에 의한 slow query 개선
- Clickhouse 기반 인게임 지표 수집 및 통계 사이트 개발, DAU 1k+ 서비스 운영

## Projects

### retsuko

2025/02 – present

가상화폐 자동매매 봇

- ASP.NET Core, Next.js, Redis, duckdb, gRPC, websocket 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 5+개월간 무중단 서비스 운영
- 오픈소스로 공개 ([github](#))

### legeno.gg

2024/09

실시간 게임 토너먼트 대진표 생성/진행 플랫폼

- discord authentication, 웹소켓 실시간 동기화 사이트를 nextjs로 개발
- 4회 이상 토너먼트 대회에 기용, 방송용 위젯과 커뮤니티에서 사용됨
- 오픈소스로 공개 ([github](#))

### 프로젝트 전체 목록