

2025

**개발자 연봉
리포트**

Jumpit

개발자의 연봉은 단순한 숫자가 아니라, 기술과 산업의 흐름을 비추는 바로미터입니다. 어떤 기술이 각광받고, 어떤 역할이 조직 내 핵심으로 부상하는지 — 그 변화는 연봉의 차이 속에서 가장 먼저 드러납니다.

최근 몇 년간 개발자 시장은 빠르게 변화해 왔습니다. 팬데믹을 거치며 촉발된 디지털 전환, 생성형 AI의 등장, 그리고 산업 전반의 기술 내재화 흐름은 개발자의 역할과 가치, 그리고 보상 구조를 크게 바꿔 놓았습니다.

이 리포트는 2025년 점핏과 사람인을 통해 이직한 개발자 중 9,285명의 연봉 데이터를 바탕으로 현재 개발자 연봉이 어떻게 형성되어 있는지를 다각도로 분석하였습니다. 직무별, 연차별, 기술 스택별 데이터를 통해 시장의 세부 흐름을 살펴보고, 2022년과 2025년의 연봉 데이터를 비교하여 산업 전반의 재편 방향과 직무 가치의 변화를 정리하였으며, 상반기 리포트에서 확인한 채용이 많았던 직무와 해당 직무의 연봉을 비교 분석했습니다.

이번 보고서를 통해 개발자 연봉의 단순한 '높고 낮음'을 넘어, 어떤 기술과 역할이 시장에서 지속적인 가치를 만들어내고 있는지를 한눈에 파악할 수 있을 것입니다.

CONTENTS

Chapter 1

직무별 평균 연봉

4

Chapter 2

연차별 연봉

6

주니어 개발자 연봉 (신입 ~ 3년차)

7

미들급 개발자 연봉 (4년차 ~ 10년)

9

시니어 개발자의 직무별 연봉 (10년 이상)

11

Chapter 3

직무 대표 기술 스택별 연봉

13

프론트엔드 주요 기술 스택별 연봉

13

백엔드 주요 기술 스택별 연봉

14

인공지능/머신러닝 주요 기술 스택별 연봉

15

빅데이터 주요 기술 스택별 연봉

16

Chapter 4

2022 VS 2025 평균 연봉 비교

17

Chapter 5

직무 수요와 연봉 비교

20

Chapter 1

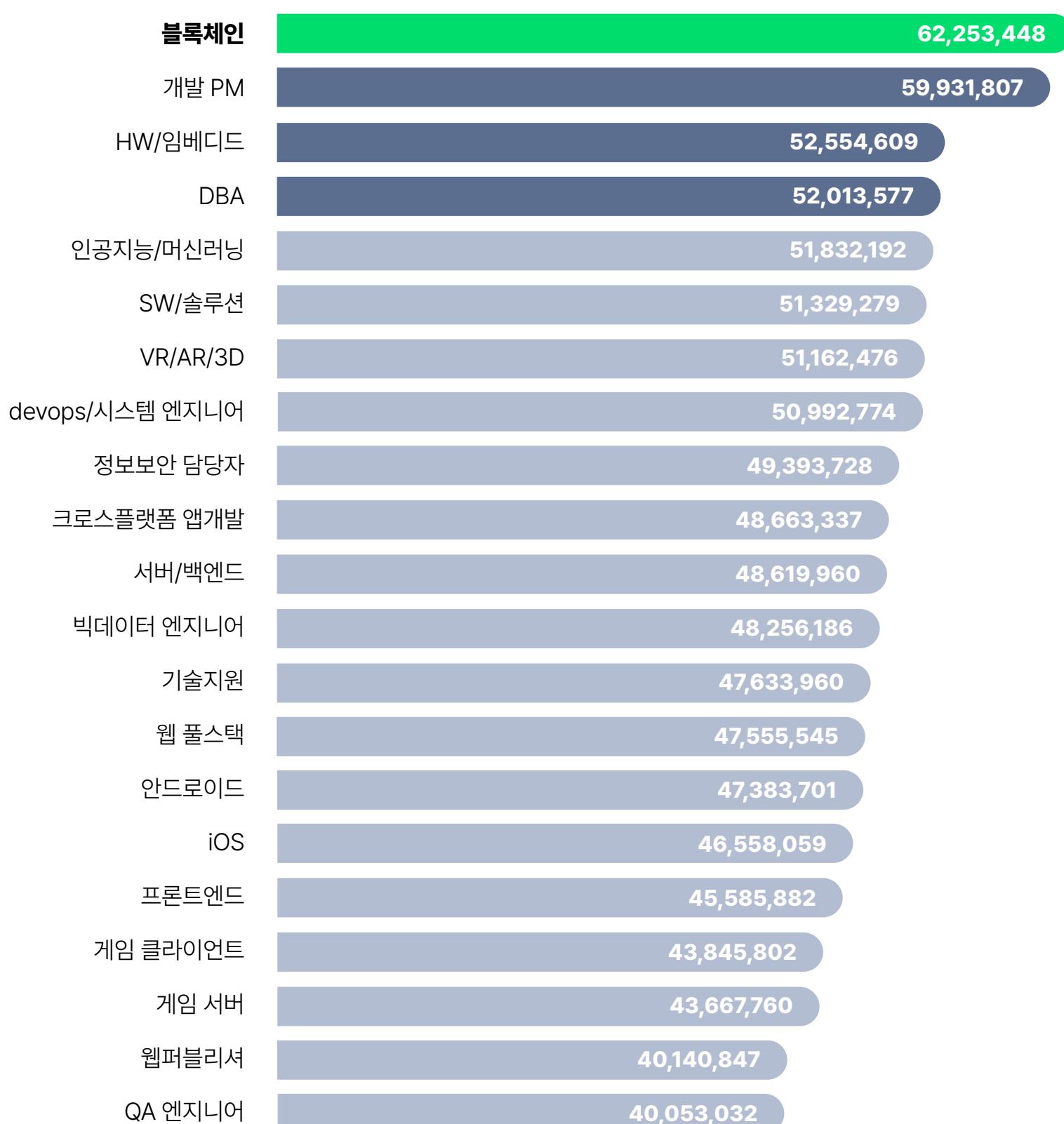
직무별 평균 연봉

개발자라고 해서 모두 같은 시장 가치를 지니는 것은 아닙니다. 비슷한 연차라도 맡은 직무의 역할, 기술의 희소성, 산업 내 영향력에 따라 연봉의 격차는 뚜렷하게 갈립니다.

팬데믹 이후 급격히 확장된 IT 시장은 빠르게 세분화되었고, 이제는 '개발자'라는 단일 범주로는 시장의 현실을 포착하기 어렵습니다. 백엔드, 프론트엔드, 데이터, AI, 모바일 등 각 영역은 고유한 기술 생태계와 인력 구조를 형성하며, 그 차이가 곧 연봉의 격차로 이어지고 있습니다.

이번 장에서는 주요 개발 직무별 평균 연봉을 분석해 어떤 직무가 시장 변화 속에서도 높은 평가를 유지하고 있는지를 살펴봅니다.

단위: 원



블록체인 개발자의 평균 연봉이 62,253,448원으로 가장 높았으며, 개발 PM이 59,931,807원으로 뒤를 이었습니다. 블록체인 개발자는 시장 내 전문 인력 공급이 부족하고, 금융·보안·핀테크 등 새로운 금융 및 비즈니스 모델로 고신뢰 서비스 인프라의 핵심 기술로 자리 잡은 영향이 큽니다. 개발 PM은 단순한 관리자가 아니라 기술적 이해와 비즈니스 전략을 함께 설계하는 역할을 요구받으며, 효율성과 수익성을 극대화하는 역할을 하기에 그 가치가 높게 평가된 것으로 보입니다.

그 뒤를 잇는 임베디드, DBA, 인공지능/머신러닝, SW 솔루션, VR/AR/3D, DevOps 엔지니어 직무들은 공통적으로 시스템 안정성, 데이터 처리 효율성, 신기술 기반 서비스 구현 등 기업 운영의 '핵심 인프라'를 담당하기에 수요가 꾸준하며 기술적 신뢰성이 중요한 직무로 연봉이 상위권에 형성되어있습니다.

모바일 개발, 프론트엔드, 퍼블리셔, QA 직무는 부트캠프나 교육기관을 통한 유입 인력이 빠르게 늘어나면서 인력 공급이 과잉된 상태입니다. 또한 다른 직무에 비해 주니어급 채용이 활발하여, 평균 연봉이 상대적으로 낮게 형성된 것으로 보입니다.

블록체인, 개발 PM, VR/AR처럼 기술의 난이도가 높고 비즈니스에 직접적인 영향력을 미치는 직무가 연봉의 최고점을 형성하는 것을 알 수 있으며, 크로스플랫폼 개발자의 연봉이 모바일 네이티브 개발자 연봉을 추월한 것은 '적은 비용으로 더 많은 결과를 내는 효율적인 기술'에 시장이 보상하고 있음을 의미합니다. QA, 모바일 개발처럼 기술이 성숙한 분야는 단순 업무만으로는 경쟁력이 없고 고도의 아키텍처 설계 및 엔지니어링 역량을 갖춘 인력 만이 높은 보상을 받게 될 것입니다.

Chapter 2

연차별 연봉

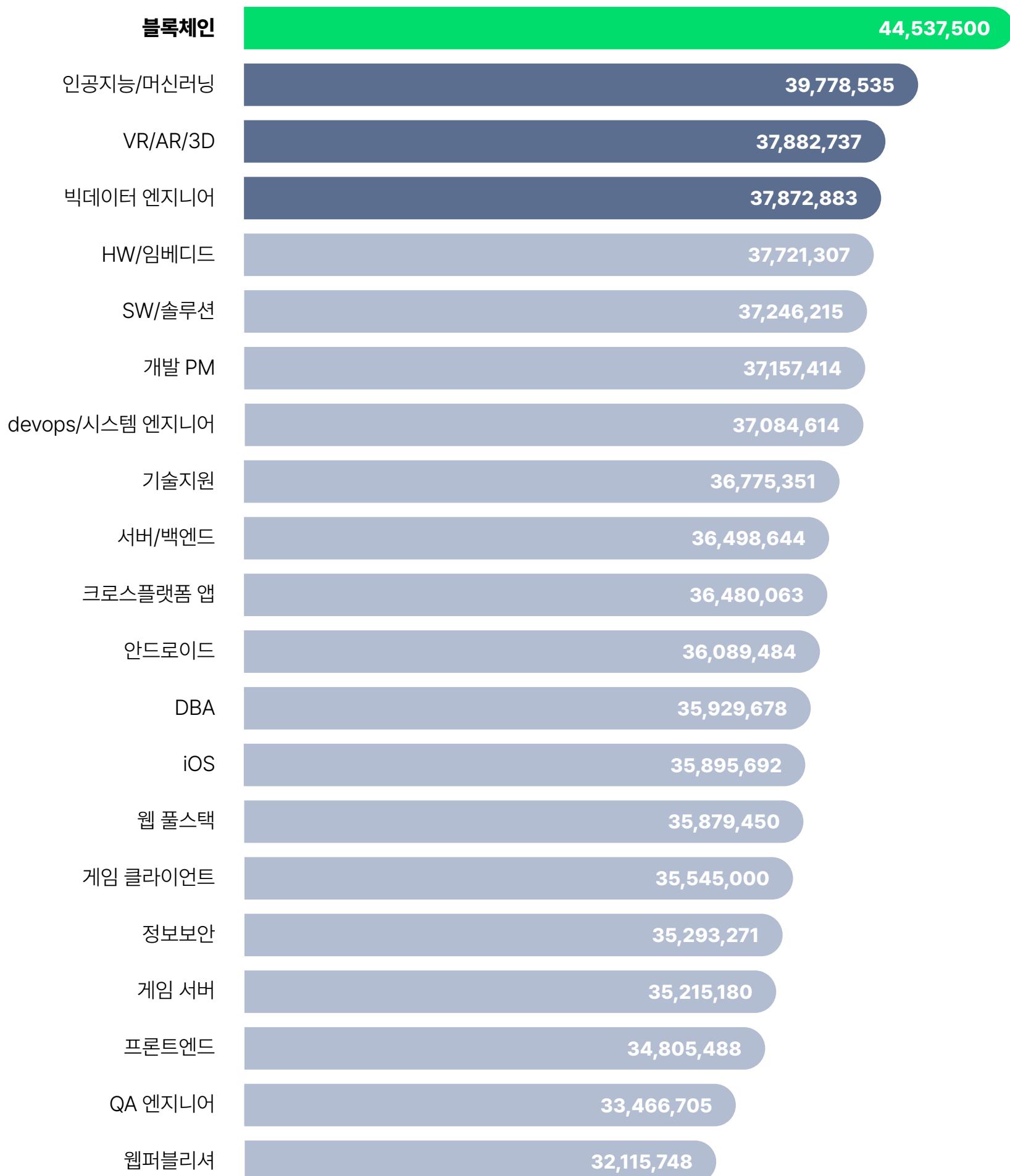
연봉의 가치는 시간이 지나며 다르게 성장합니다. 같은 직무라 해도 경력의 깊이와 역할의 확장에 따라 보상의 구조는 달라집니다. 특히 IT 산업에서는 기술의 생명 주기가 짧고, 신기술 도입 속도가 빠르기 때문에 연차에 따른 연봉 곡선이 일반 산업보다 훨씬 가파르게 움직입니다.

주니어 단계에서는 기술 숙련도보다 학습 속도와 적응력이 평가되지만, 미들급 이상부터는 프로젝트 리딩, 시스템 아키텍처 설계, 비즈니스 관점의 기술 판단력이 핵심 보상 요인이 됩니다. 이러한 변화는 직무별로 다르게 나타나며, 어떤 직무는 초반부터 고연봉을 형성하고, 어떤 직무는 경험이 누적될수록 가치가 커지는 구조를 보입니다.

이번 장에서는 단순한 직무별 평균 연봉을 넘어, 연차별로 직무의 연봉 곡선이 어떻게 달라지는지를 분석해 보겠습니다. 연차는 채용 수요가 가장 많은 3 ~ 10년을 기준으로 하여, 주니어 (신입~3년 차), 미들 (4년 차~10년 차), 시니어 (10년 이상) 이렇게 세 부분으로 나누었습니다.

01 주니어 개발자 연봉 (신입 ~ 3년차)

단위: 원



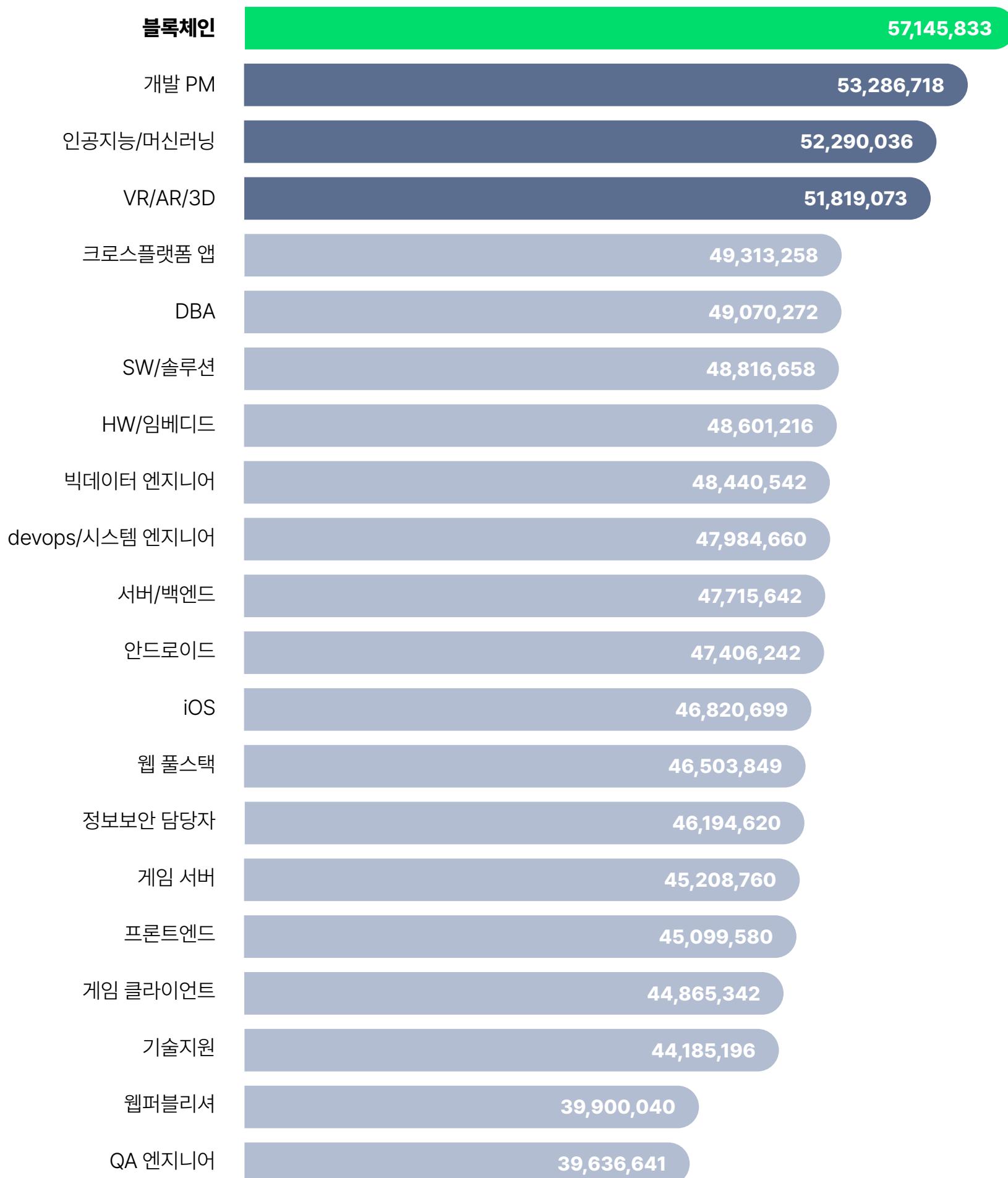
블록체인 개발자의 연봉이 44,537,500원으로 가장 높았으며, 그 뒤를 이어 인공지능/머신러닝(39,778,535원), VR/AR/3D(37,882,737원), 빅데이터 엔지니어(37,872,883원), HW/임베디드(37,721,307원), SW/솔루션(37,246,215원) 순으로 연봉이 높은 것을 확인할 수 있습니다.

주니어 개발자의 연봉은 블록체인과 인공지능/머신러닝과 같이 기술 희소성과 산업 성장성이 높은 직무가 연봉이 가장 높은 것을 알 수 있습니다. 블록체인 개발 직무는 학문적 배경보다는 실제 서비스 구현 경험이 더 큰 가치를 가집니다. 스마트 컨트랙트 개발, 프로토콜 참여 경험, 토큰 이코노미 설계와 같은 실무 역량이 곧바로 시장 경쟁력으로 이어지기에 짧은 경력에도 불구하고 높은 연봉을 가능하게 만드는 요인으로 작용합니다. 인공지능과 빅데이터 분야는 수학적·통계적 역량과 대규모 데이터 인프라 경험을 요구하여 기업들은 신입이라도 석사나 박사 출신 인재를 선호하는 경향이 강하기 때문에 연봉이 높게 책정된 것으로 보여집니다.

웹 풀스택, 모바일(iOS·안드로이드), 프론트엔드, 백엔드 개발자는 채용 수요가 크지만 공급 또한 풍부한 직무입니다. 코딩 부트캠프나 학부 과정을 거쳐 비교적 쉽게 진입할 수 있기에 신입 단계에서는 연봉이 시장 평균선 정도인 것으로 보이며, QA나 퍼블리싱은 외주·계약직 활용이 많아 주니어 구간에서는 연봉 상승이 제한적인 것으로 보입니다.

02 미들급 개발자 연봉 (4년차 ~ 10년)

단위: 원



블록체인 개발자의 연봉이 57,145,833원으로 가장 높았으며, 그 뒤를 이어 개발 PM(53,286,718원), 인공지능/머신러닝(52,290,036원), VR/AR/3D(51,819,073원)순으로 연봉이 높은 것을 확인할 수 있습니다.

1~3년차에서도 상위였던 블록체인은 4~10년차에서 더욱 격차를 벌립니다. 이는 실무 경험자가 극도로 부족한 상황에서, 중급 이상 경력을 가진 인력의 가치는 시장에서 희소성을 넘어 독점적 자원으로 평가받기 때문으로 보입니다.

4년차 이상부터는 단순한 개발 역량뿐 아니라 팀 리딩, 프로젝트 관리, 유관 부서와의 커뮤니케이션 역량이 중요해지는 시기입니다. 개발 PM이 최상위권에 오른 것은, 기술 이해와 동시에 관리 능력을 겸비한 인력에 대한 시장 수요가 반영된 결과입니다. 인공지능/머신러닝 직무는 주니어 단계에서 이미 높은 연봉을 기록했는데, 미들급에서도 안정적으로 상위에 포진한 것을 보아, 인공지능/머신러닝 직무가 기업의 핵심 경쟁력 확보 수단으로 자리잡았음을 의미합니다.

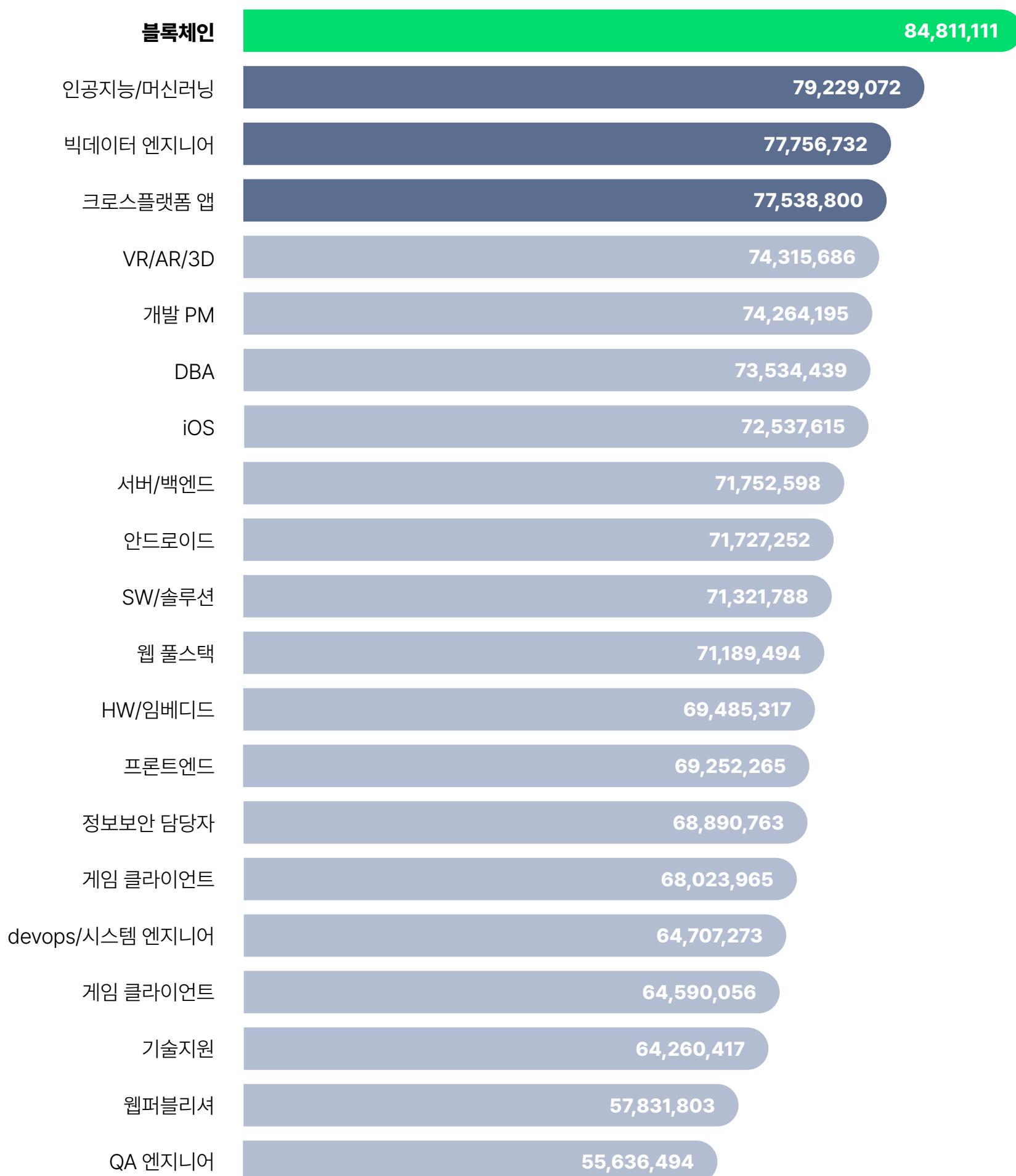
VR/AR/3D 직군은 주니어 단계에서도 이미 상위권에 위치해 있었으나, 4~10년 차로 접어들면서는 단순 구현을 넘어서 엔진 최적화, 플랫폼 API 활용, 산업별 적용 사례 설계 등 고난도 역량이 요구되기에 이러한 경험을 갖춘 인력은 시장에서 더욱 높은 가치를 인정받습니다. 즉, VR/AR/3D는 주니어 단계에서는 희소성으로, 미들급부터는 탄탄한 실무 경험으로 프리미엄이 강화되는 직군이라 할 수 있습니다.

크로스플랫폼 앱 개발 직무의 경우 네이티브(Android, iOS) 개발자를 따로 고용하는 대신 한 번 개발로 여러 플랫폼에 배포할 수 있기에 주니어 시기가 지나면서 기업의 비용 절감 + 속도 경쟁 + 기술 복합성을 모두 충족시켜주게 되면서 연봉이 높아지는 것을 알 수 있습니다.

프론트엔드, 모바일(iOS·안드로이드), 게임 서버·클라이언트는 경력이 쌓여도 연봉 상승 폭이 제한적인 것으로 확인되며, 이는 공급이 많고 대체 가능성이 높아, 희소 직무에 비해 프리미엄이 붙지 않는 구조 때문인 것으로 보입니다.

03 시니어 개발자의 직무별 연봉 (10년 이상)

단위: 원



블록체인 개발자의 연봉이 84,811,111 원으로 가장 높았으며, 그 뒤를 이어 인공지능/머신러닝(79,229,072 원), 빅데이터 엔지니어(77,756,732원), 크로스플랫폼(77,538,800원), VR/AR/3D(74,315,686원), 개발 PM(74,264,195원), DBA(73,534,439원) 순으로 연봉이 높은 것을 확인할 수 있습니다.

블록체인과 AI/데이터 직군은 주니어 때부터 높은 연봉을 기록했으나 시니어 단계에 이르러 격차가 더 커졌습니다. 시니어의 경우 단순 기술 구현을 넘어 아키텍처 설계·보안·대규모 서비스 운영 경험이 필요한데, 이를 갖춘 인력이 극도로 부족하기 때문인 것으로 보입니다.

개발 PM는 미들급에서는 상위권을 차지하다가, 시니어로 가면서 다소 하락하는 것을 볼 수 있습니다. 미들급의 경우 개발도 이해하고 팀도 이끌 수 있는 인력의 희소성이 높지만 시니어 단계에서는 PM이 단순 프로젝트 단위 관리가 아니라 조직 차원의 리더십으로 넘어가 임원으로 커리어가 전환되기에 표본에서 제외되는 경우도 많은 반면, 남아있는 PM들은 여전히 프로젝트 단위에 머물러 평균값이 내려가는 효과가 발생합니다.

또한 시니어 개발자는 기술 아키텍트, 테크리드, 엔지니어링 매니저 등으로 커리어가 확장되는 반면, PM은 시니어 단계에서도 “프로젝트 관리 전문직”으로 남으면 보상의 상한선이 상대적으로 제한됩니다. 특히 한국 IT 시장에서는 PM을 기술 리더보다 ‘관리 지원’ 역할로 보는 시각이 일부 존재해, 연봉 상승에 한계가 생기기도 하여 시니어 레벨에서는 연봉 순위가 미들급 때보다 낮아진 것으로 보입니다.

Chapter 3

직무 대표 기술 스택별 연봉

“어떤 언어를 쓰느냐에 따라 연봉이 달라진다.”

개발자라면 누구나 느끼는 현실입니다. 같은 연차, 같은 직무라도 Python을 다루는지, Java를 다루는지, 혹은 최신 프레임워크를 다루는지에 따라 시장의 평가가 달라집니다. 기업이 필요로 하는 기술과 인재 풀의 희소성이 연봉에 그대로 반영되기 때문입니다.

이번 장에서는 기술 스택별 연봉 데이터를 통해 “지금 어떤 기술이 개발자의 몸값을 끌어올리고 있는가”를 살펴보겠습니다.

01 프론트엔드 주요 기술 스택별 연봉

단위: 원



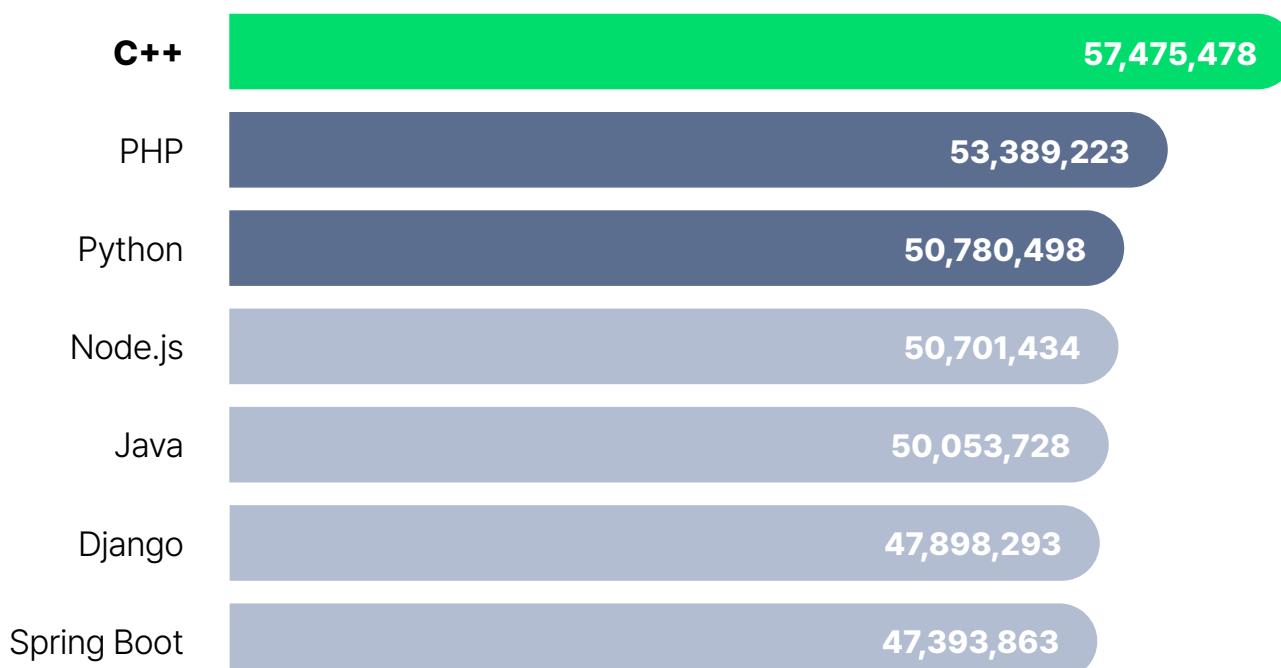
프론트엔드 분야에서 Vue.js를 사용하는 개발자의 평균 연봉이 52,746,810원으로 가장 높게 나타났습니다. 그 뒤로 TypeScript(49,397,500원), JavaScript(47,225,757원), React(47,048,117원) 순으로 확인됩니다.

Vue.js는 빠른 개발 및 프로토타이핑에 유리하기에 개발 효율성과 생산성을 중시하는 기업군에서 프리미엄을 형성한 것으로 보입니다.

TypeScript의 높은 연봉 수준은 기술 복잡도보다 조직의 성숙도와 개발 문화에 영향을 받은 결과입니다. TypeScript를 사용하는 기업들은 일반적으로 코드 품질 관리, 테스트 자동화, 유지보수 체계를 중시하며 이러한 환경에서 일하는 개발자는 상대적으로 경력자 비중이 높고 연봉 수준이 상향 안정화되어 있습니다. 반면 React와 JavaScript는 여전히 시장 점유율이 가장 높지만, 그만큼 공급이 많아 평균 연봉이 상대적으로 높지 않은 것으로 보입니다.

02 백엔드 주요 기술 스택별 연봉

단위: 원



백엔드 개발자의 평균 연봉은 기술 스택별로 차이가 뚜렷합니다. C++ 개발자가 57,475,478원으로 가장 높은 수준을 기록했으며, 그 뒤로 PHP(53,389,223원), Python(50,780,498원), Node.js(50,701,434원), Java(50,053,728원), Django(47,898,293원), Spring Boot(47,393,863원) 순으로 나타났습니다. Django와 Spring Boot는 상대적으로 낮은 편이지만, 이는 프레임워크의 보급률과 시장 내 인력 수급의 균형이 작용한 결과로 해석됩니다.

가장 높은 연봉을 보인 C++은 금융, 보안, 반도체, 로보틱스 등 고성능, 저지연 시스템이 필요한 산업군에서 여전히 핵심 언어로 사용되고 있습니다. 프로젝트 난이도와 코드 안정성 요구 수준이 높아, 숙련된 인력의 공급이 제한적인 점이 연봉 프리미엄으로 이어졌습니다.

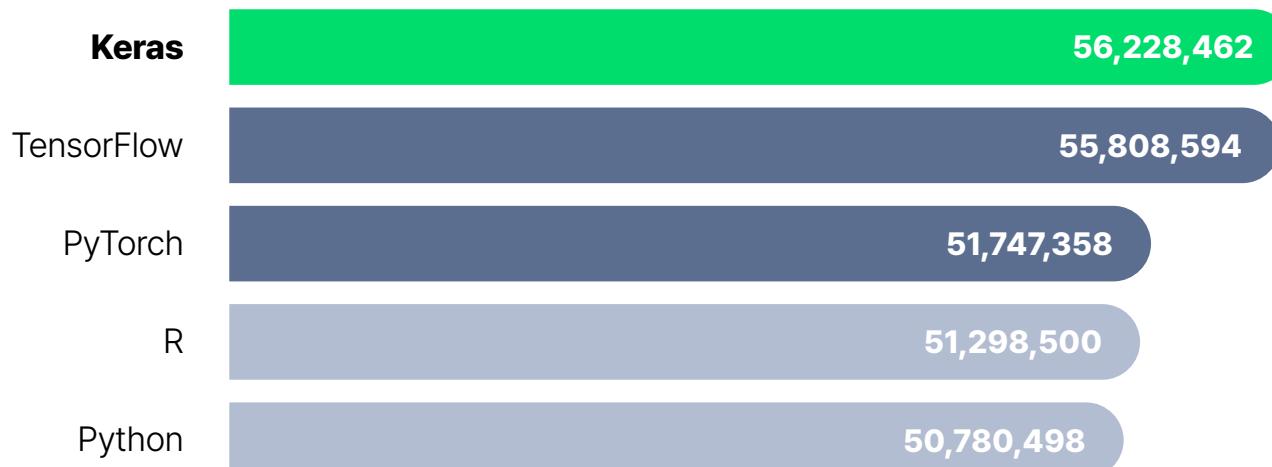
PHP의 높은 위치는 다소 의외로 보일 수 있지만, 이는 대형 커머스·공공기관 시스템에서 레거시 유지보수 및 리뉴얼 수요가 꾸준히 발생하고 있기 때문입니다. 경험 많은 시니어 인력 중심의 채용이 많아 평균 연봉이 상대적으로 높게 형성된 것으로 보입니다.

Python, Node.js, Java는 여전히 시장 주류로 자리 잡은 안정적 기술군입니다. Python은 데이터 분석·AI 백엔드·API 구축 등 다양한 분야로 확장되며 범용성과 생산성을 중심으로 한 보상 안정화가 이루어졌고, Node.js와 Java는 각각 경량 웹 서비스와 기업용 시스템을 담당하는 대표적인 기술로 수요가 고르게 분포하고 있습니다.

Django와 Spring Boot의 상대적으로 낮은 연봉은 해당 기술군의 보급률이 높아 평균 연봉이 안정화된 구조 때문으로 해석됩니다.

03 인공지능/머신러닝 주요 기술 스택별 연봉

단위: 원



Keras를 쓰는 개발자의 평균 연봉이 56,228,462원으로 가장 높았으며 그 뒤를 이어 TensorFlow(55,808,594원), PyTorch(51,747,358원), R(51,298,500원), Python(50,780,498원) 순으로 확인되었습니다.

Keras는 TensorFlow의 상위 레벨 API로, 빠른 프로토타이핑과 모델 구현 속도에 강점이 있습니다. 이는 특히 스타트업이나 빠르게 변화하는 환경에서 효율적인 모델 구현 능력을 가진 개발자에 대한 수요가 높다는 것을 시사합니다.

Python과 R은 데이터 분석의 기본 언어로, AI/ML 분야뿐 아니라 광범위한 산업에서 사용됩니다. 상대적으로 개발자의 공급이 풍부하여 희소성이 낮습니다.

Pytorch의 연봉이 Keras/TensorFlow보다 낮은 것은 시장이 '연구 개발'보다는 '상업적 제품 구현 및 운영'에 더 많은 가치를 두고 있음을 의미합니다. 기업들은 당장의 상용화 가능한 기술(Keras/TensorFlow 기반)에 더 많은 보상을 하고 있는 것으로 보입니다.

04 빅데이터 주요 기술 스택별 연봉

단위: 원



Spark를 쓰는 개발자의 연봉이 70,812,500원으로 가장 높았습니다. 그 뒤를 이어 Scala(63,000,000원), Kafka(62,423,333원), Hadoop(57,800,000원) 순으로 연봉이 높은 것을 알 수 있습니다.

Spark는 메모리 기반으로 작동하여 기존의 디스크 기반 Hadoop 대비 수십 배 빠른 데이터 처리 속도와 실시간 스트리밍 처리 능력을 제공하기에 Spark를 사용하는 개발자는 고부가가치 시스템을 구축하는 핵심 인력으로 여겨집니다.

Hadoop이 가장 낮은 연봉을 기록한 것은 시장이 빅데이터의 시작점에서 '빅데이터의 활용 및 최적화'로 이동했음을 시사합니다. Hadoop은 빅데이터 처리의 시대를 열었으나, 느린 속도와 복잡한 운영으로 인해 Spark, 클라우드 기반 웨어하우스 등으로 대체되는 추세이며 기술의 보편성이 높아지면서 상대적으로 다른 기술 대비 연봉이 낮게 형성된 것으로 보입니다.

Chapter 4

2022 VS 2025 평균 연봉 비교

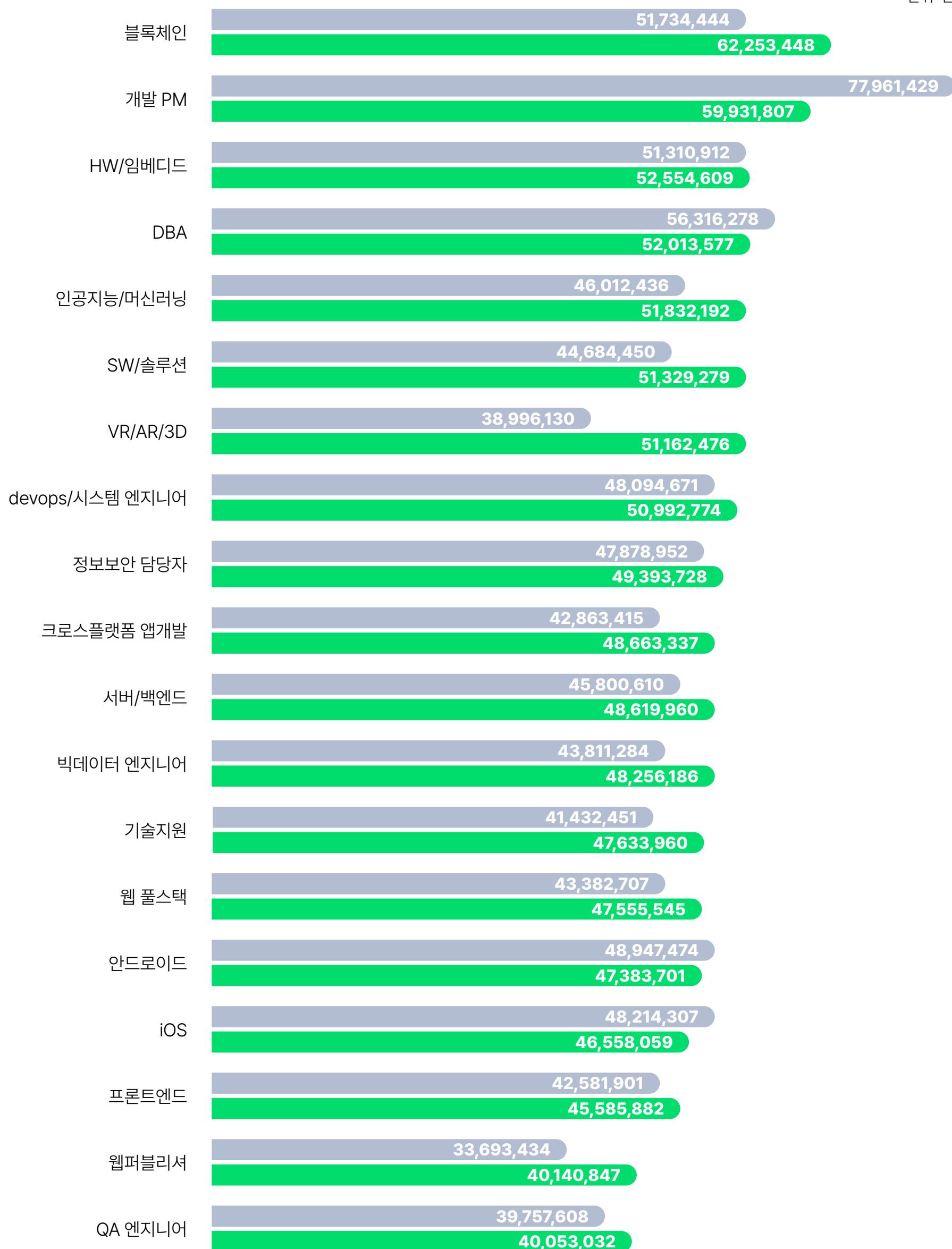
2022년은 '개발자 몸값은 금값'이라는 말이 큰 화두였던 시기였습니다. 코로나19 팬데믹을 계기로 IT 서비스 수요가 폭발했고, 비대면 환경이 일상화되면서 기업들은 앞다투어 개발자 확보전에 나섰습니다. 대기업과 유니콘 스타트업이 주도한 스카우트 경쟁은 곧바로 연봉 인상으로 이어졌고, 경력 개발자의 몸값은 사상 최고 수준을 기록했으며 이는 신입 개발자의 연봉 또한 상승하는 결과로 이어졌습니다.

하지만 몇 년이 지난 지금, 연봉의 흐름은 달라졌습니다. 팬데믹 시절의 특수 수요가 잦아들면서 IT 업계는 과열기를 지나 균형의 시기로 접어들었습니다. 2022년 대비 평균 연봉이 하락한 직무도 있으나, 이는 단순한 하락이 아니라 시장 구조가 제자리를 찾아가는 과정으로 해석할 수 있습니다.

기업들은 무조건적인 연봉 경쟁 대신, 핵심 기술 인력 중심의 선택적 투자로 전환했습니다. 이에 따라 연봉은 전체적으로 완만한 상승세를 유지하면서도, 실질적 가치에 맞게 재정비된 구조를 보이고 있습니다.

이번 장에서는 2022년과 현재의 데이터를 비교해, 어떤 기술과 직무가 여전히 시장에서 높은 가치를 인정받고 있는지, 또 어떤 영역에서 연봉이 안정화되었는지를 분석해 보려 합니다.

단위: 원



● 2022 평균 연봉

● 2025 평균 연봉

그래프를 보면, 2025년의 개발자 연봉은 전반적으로 상승세를 보이고 있습니다. 2022년이 '연봉 전성기'로 불릴 만큼 단기간 급등이 있었음에도 불구하고, 3년이 지난 지금 시장은 단순한 조정이 아니라 지속적인 성장 기반의 구조적 상승으로 이어졌습니다.

상승 직무는 블록체인, 인공지능/머신러닝, 빅데이터 엔지니어, VR/AR/3D, 솔루션, DevOps, 임베디드, 보안 직무 등 거의 대부분의 기술 기반 영역을 포함하고 있습니다. 이 직무들은 공통적으로 기업의 디지털 인프라와 신기술 혁신의 중심에 놓여 있으며, AI 확산·산업 자동화·보안 강화 등의 흐름 속에서 지속적인 기술 수요와 숙련자 부족 현상이 이어지고 있습니다. 특히 AI와 블록체인 분야는 실질적인 수익 창출 및 산업 혁신에 직접 기여하는 산업 전반의 핵심 경쟁력으로 자리 잡으며, 실무 중심의 개발자에게 높은 연봉 프리미엄이 부여되고 있습니다.

반면 개발 PM과 DBA, 안드로이드 iOS 개발자는 2022년 대비 2025년 평균 연봉이 하락하였습니다. 개발 PM은 팬데믹 시기 급증했던 디지털 전환 프로젝트가 종료되고, 대형 프로젝트 수요가 줄어든 결과로 보입니다. DBA 역시 클라우드, 데브옵스 전환이 빠르게 진행되며 전통적 데이터베이스 관리 역할이 자동화 및 통합화된 영향으로 해석됩니다. 또한 전문 DBA의 절대 수요는 줄지 않았지만, 데이터 엔지니어, 플랫폼 엔지니어로 역할이 분산되면서 직무 평균 연봉이 다소 하향 조정된 것으로도 보입니다.

안드로이드와 iOS는 팬데믹 이후 폭발적으로 성장했던 모바일 시장이 포화 단계에 접어들고, 경기 둔화로 인해 IT·스타트업 투자 시장이 위축되면서 과거처럼 공격적인 앱 출시 흐름이 줄어든 것과 관련이 있습니다. 신규 프로젝트 중심의 고연봉 채용이 감소했고, 2022년 당시 주니어 개발자에게도 높은 연봉을 제시하던 시기에서 완전히 벗어나 실무 역량과 역할 중심으로 보상 구조가 재정립된 모습입니다.

Chapter 5

직무 수요와 연봉 비교

지난번 발행된 개발자 채용 리포트를 통해 기업에서 어떤 직무의 개발자 채용이 가장 활발했으며 어떤 직무에 대한 수요가 특히 높았는지를 살펴보았습니다.

이번 장에서는 그 연장선에서, 채용 수요가 높은 포지션들이 실제로 어떤 연봉 구조를 보이는지를 함께 비교했습니다. 단순히 채용이 많은 직무가 높은 연봉을 보장하는 것은 아니며, 시장의 보상 체계는 기술 난이도, 조직 내 역할, 공급자 수 등 여러 요인에 의해 달라집니다.

2025년 기준으로 채용 시장에서 가장 활발히 모집되는 개발 포지션을 기준으로 수요와 보상 간의 관계를 살펴보겠습니다.



2025년 기준으로 채용 공고 수가 높은 개발 직무 순으로, 각 포지션의 평균 연봉을 함께 비교한 결과입니다. 전반적으로 채용 수요와 연봉 수준이 완전히 일치하지 않는 구조가 확인됩니다.

채용 시장에서 가장 많이 뽑히는 직무일수록 기술 표준화와 인력 공급 확대로 인해 연봉이 평균 수준에 머무는 경향을 보입니다. 반면, 수요는 상대적으로 적더라도 기술 진입 장벽이 높거나 핵심 인프라를 담당하는 직무는 지속적으로 높은 보상 수준을 유지하고 있습니다.

서버/백엔드 개발자(48,619,960원)는 여전히 채용 시장의 중심으로 수요는 높지만 인력 풀이 많아지면서 연봉은 안정화된 모습입니다. 프론트엔드 개발자(45,585,882원) 또한 채용 공고 수 상위 직무 중 하나지만, 공급이 많아지며 보상이 정체되었습니다.

개발 PM(59,931,807원)이 채용 수요 대비 연봉이 높다는 점은 조직 내에서 기술적 리더십과 프로젝트 총괄 역할을 하는 직무의 중요성이 크다는 것을 알 수 있으며, 채용 수요 하위권에 속하는 블록체인(62,253,448원)은 팬데믹 이후 시장 전반의 관심이 일시적으로 식었지만 기술적 희소성과 산업 간 응용 확장성 덕분에 높은 보상을 받고 있습니다. 암호화 알고리즘, 스마트컨트랙트, 분산 네트워크 구조 등 복합적인 이해가 필요하여 입문자 자체가 준고급인력으로 평가되기에 실제 기술 스택(Solidity, Rust, Web3.js, 스마트 컨트랙트 설계 등)을 다룰 수 있는 개발자에 대한 보상이 매우 높은 것으로 확인됩니다.

이번 리포트는 2025년도 개발자 연봉을 다양한 관점에서 살펴보았습니다.

직무별 차이를 통해 산업 내 역할의 가치를 확인하였고, 연차별 분석을 통해 경력의 성장에 따라 보상이 어떻게 달라지는지를 살펴봤습니다. 또한 기술 스택별 데이터를 통해 기술의 수요와 시장의 흐름을 구체적으로 이해할 수 있었습니다. 2022년과 2025년의 변화를 비교하며 산업 전반의 구조적 변화를 정리하였고, 직무 수요와 연봉의 관계를 살펴보며 많이 뽑히는 직무가 반드시 높은 연봉을 의미하지 않는다는 것을 다시 한번 확인했습니다.

2022년의 개발자 연봉은 '경쟁'의 결과였고, 2025년의 연봉은 '가치'의 결과입니다.

짧은 시간 동안 IT 산업은 놀라운 변화를 겪었습니다. 과열된 스카우트 경쟁이 지나가고, 거품이 걷힌 자리에 남은 것은 진정한 기술력과 문제 해결 역량이었습니다. 이제 시장은 화려한 타이틀보다 얼마나 실질적인 가치를 만들어낼 수 있는가를 중심으로 움직이고 있습니다.

2025년 개발자 시장은 기술의 발전과 산업의 방향성에 따라 점진적으로 재편되는 과정에 있습니다. 이 리포트가 제시한 데이터를 바탕으로, 급변하는 IT 환경 속에서 현재의 시장 구조를 이해하고 앞으로의 커리어 방향을 고민하는 데 작은 참고 자료가 되기를 바랍니다.

© 2025 사람인. All rights reserved.

본 리포트의 모든 콘텐츠(텍스트, 이미지, 데이터, 그래프 등)는 사람인의 자산이며, 저작권법의 보호를 받습니다.

리포트의 전체 또는 일부를 인용·활용할 경우, 반드시 출처(사람인, 2025 개발자 연봉 리포트)를 명확히 밝혀야 하며, 사전 서면 동의 없이 무단 복제, 배포, 수정, 2차 가공, 상업적 이용은 금지됩니다.

Jumpit

개발자 채용 플랫폼 점핏