



## Resume

### 왜 버킷 플레이스인가?

기업으로 평가 했을때는, 업계 내 관련 서비스(집꾸미기, 파이브, 집닥) 등 게임이 안 될정도로 압도적인 성장을 보여 주고 있고, 당연히 함께 하고 싶다.

프로덕트 메이커라면, 자신이 만드는 제품이 사용자에게 좋은 영향을 끼치길 바라고, 긍정적으로 남길 원한다.

버킷 플레이스는 이런 긍정적인 결과를 만들기 위해 구성원에게, 또는 외부로 좋은 환경을 만들어주기 때문이라고 생각한다.

첫 번째로 조직적인 개발 문화로서 오늘의 집 서비스 내에서 서비스 도메인에 집중할 수 있는 프로덕트 개발팀, 그리고 만들고자 하는 인하우스 서비스를 제공하는 기능적 개발팀이다.

나는 서비스를 개발하면서, 도메인이 플랫폼이나 데이터에 의존되면 안 된다고 생각한다. 내부망에서 폐쇄된 인프라 구조를 기반한 서비스 통신 아키텍처와 같이 예외적인 케이스가 아니라면 유연한 서비스를 만들기 위해, 이는 일어나서는 안 될 일이기 때문이다.

이런 문제를 제외하고는 기능에만 집중해서 만들어주는 제품을 필요시 확장하면서 도메인에 맞춰 사용할 수 있는 조직 구조. 즉 다양한 상황에서 유연하게 동작할 수밖에 없는 이런 개발 문화에서 일하고 싶다고 생각했다.

두 번째는 교육에 열려있는 문화이다. 공식적으로 블로그에 언급한 내용 중 **개인의 성장이 팀의 성장으로 발전되는 효과를 기대**한다는 말이 너무 좋다.

새로운 기술을 누군가에게 배우거나, 내가 알고 있던 내용을 좀 더 깊게 배워 이를 공유함으로써 구성원들의 성장을 장려한다는 말이 내포되어 있다고 생각한다.

이런 Cop 문화는 구성원들의 적극적인 성장을 만드는 스노우볼이라고 생각하기 때문에, 전문성을 띠는 견고한 조직의 일원으로 성장할 수 있다고 믿게 되었다.

### 버킷 플레이스에 합류 한다면?

이전 회사에서는 개발자로서 AWS 서비스 구성에 제한적이였다. 나는 버킷 플레이스에 합류한다면, AWS 환경을 좀 더 견고하게 다루고 싶다.

AWS 서비스는 간단하고 빠르게 프로비저닝 하여 사용할 수 있는 서비스지만, 실제 개발자와 인프라 SE 간 내부 동작원리나 구성의 의도를 다르게 해석한 다면, 문제 해결이나 원인을 분석 조차 못할 수가 있다.

간단한 예로 인프라팀에서 개발 환경 애플리케이션 빌드 속도를 높이기 위해 커밋 시 CI 파이프라인에서 빌드 체크섬으로 AWS S3에 캐시를 했던 사례가 있다.

다른 사람이 봤을 때는 빌드 아티팩트를 빠르게 가져올 수 있어서 좋아 보일 수 있지만, 실제 개발팀의 입장에서는 변경이 자주 일어나는 애플리케이션 코드는 커밋 간 체크섬이 동일한 경우가 거의 없기 때문에, S3 볼륨만 사용하고 사실상 크게 도움 되지 않기 때문이다.

위와 같은 관점에서는 애플리케이션 환경 스펙을 충분히 이해하고 있는 개발 조직에서 담당 하는게 오히려 비용 절감이나 최적화를 적절하게 해소할 수 있다.

그렇기 때문에 AWS 서비스 사용이나 구성에 대해 기회가 많은 버킷 플레이스에서 기회를 이용해 더 다양한 개선에 기여하고 싶다.

개발자가 갖춰야 하는 덕목 중 서비스 개선이나, 트러블 슈팅 등 여러 가지가 있지만, 인프라 구성은 기회나 환경이 있어야만 경험할 수 있기 때문에 이를 이용할 수 있는 버킷 플레이스에 합류하여 시스템 친화적인 서비스를 만들고 싶다.



일일 1.2억건 이상 에너지 계량 데이터 가공을 다뤄본 경험과 CU 10만 콘텐츠 API 개발/운영 경험으로 서비스 성능 개선 및 팀 생산성 향상에 기여하는 것을 좋아하는 **Java/Spring**에 강한 5년 차 소프트웨어 엔지니어입니다.



## Work Experience

### NEOWIZ 2022.08 - 재직중

#### 주요 역할

- Spring Boot 기반 게임 콘텐츠(이벤트, 퀘스트, 채팅, 상품 구매, 자산관리 등) API 개발 및 운영
- 운영 중인 서비스에 대한 개선(배포 자동화, 사용성 개선, 컴퓨팅 리소스 최적화 등) 제안 및 프로토타이핑
- 신규 사업 상세 시뮬레이션(테이블에 데이터가 추가되고 처리된 데이터가 제공되는 시점까지)으로 미리 발생할 수 있는 영향성 범위 파악 및 기획 개선 제안

#### 주요 성과

- 길드 대항전 주간 랭킹 정산 배치내 로우 쿼리(커버링 인덱스, 대량 배치 처리) 개선 및 데이터 캐싱으로 처리시간 30% 개선
- 클라이언트와 게임 서버에게 제공하기 위해 OpenAPI Spec Json 파일을 이용한 [Postman 요청 생성](#) 개발 및 호스팅 자동화를 진행하여 팀의 버전관리 리소스 일일 3시간 감소
- 글로벌 서비스 언어 로컬라이징 사용으로 중첩된 캐시 구조, 캐시 관리 전략 설계
- AWS Lambda에서 구현된 serverless 채팅서비스 트래픽 증가로, 비용 절감을 위해 C# .NET API 서버로 마이그레이션. 람다 실행 비용 + AWS SQS 사용비용 약 40% 감소 (채팅 서버 EC2 사용비용 감안 대비)
- 기존 젠킨스 Shared Library 오동작 이슈(Deprecated Plugin)에 대응하여 개선이 불가하여, 전체 서비스 Gitlab Pipeline 배포 자동화 구축으로 점검 안정화

### HERIT 2021.06 - 2022.07

#### 주요 역할

- 아파트 실시간 에너지(전기, 가스, 수도) 측정 데이터 가공 Batch Service 개발
- Java/SpringBoot 기반 에너지 사용량 제공 서비스(에첼) 앱 백엔드 API 서비스 개발 운영

#### 주요 성과

- 데이터 일 단위 파티셔닝, 기본키 데이터노드 연결성을 이용한 범위 조정으로 에너지 사용량 조회 쿼리 대폭 개선
- 일 1.2 억건 데이터 전처리 및 Kafka를 통한 가공데이터 발행 처리 경험
- Elastic Search 인덱스 개선으로 데이터 샤딩 이슈 해결

### Cubic inc 2020.04 - 2021.05

#### 주요 역할

- Sprin FW 기반 웹사이트 개발 및 유지보수
- On-Premise 환경에 수동 서비스 배포
- 고객센터에서 확인하기 어려운 처리를 고객과 1:1 대응으로 CS 서비스

#### 주요 성과

- war를 직접 생성하여, FTP 툴과 PuTTY로 배포하는 과정을 젠킨스와 SVN Post Commit Hook으로 자동화하여 배포 프로세스 개선
- 고객사 운영팀에서 FTP 서버로 직접 업/다운로드하여 사용하던 구조를 Spring/JSP로 간단한 리소스 관리 페이지 개발함으로써 내부 추천으로 정부사업 계약 연장에 기여