

김동영

이력서 [[PDF](#)]



인적사항

용인, 신갈
010-3792-0616
dykim@ctrl9.co.kr
dykimblue@gmail.com
[인스타그램](#)

학력사항:

2004 - 2010 컴퓨터정보학부 [선문대학교](#), 천안아산
2001 - 2004 고등학교 [배문고등학교](#), 서울

자기소개

안녕하세요.

15년째 성실하게, 성장하며 개발하고 있는, 다양한 경험을 갖춘 서버 개발자 김동영입니다.

성실하게 대학교 잘 다녀서 8학기 중 6학기 성적 장학금을 받았습니다.

개발 뿐 아니라 AWS 파트너사의 근무 경험으로 클라우드의 기본기를 다져 한 단계 성장하였습니다.

또한 프로젝트의 성공(갓오브하이스쿨)과 도전(게임 스타트업 창업)의 다양한 경험을 가지고 있습니다.

현재 컨트롤나인에서 서버 프로그래머로 일하고 있고 센스 넘치는 동료들과 기막히게 재밌는 프로젝트를 진행하고 있습니다.

경력요약

(주)컨트롤나인	2023.12 ~ 현재	서버 파트장
(주)에임스	2023.09 ~ 2023.11	백엔드파트장
(주)オス카앤블록	2023.01 ~ 2023.09	백엔드파트장
(주)버드레터	2021.09 ~ 2023.01	서버팀장
(주)이꼬르	2021.06 ~ 2021.09	과장
메가존클라우드(주)	2020.11 ~ 2021.06	Solutions Architect
(주)아카스튜디오	2018.03 ~ 2020.10	공동대표
(주)와이디온라인 다야에듀테인먼트(주)	2013.11 ~ 2017.08	개발팀장
(주)연합인포맥스	2011.03 ~ 2013.08	대리
(주)커미조아	2009.11 ~ 2011.03	사원

경력사항

판교, 성남
컨트롤나인
[컨트롤나인](#)

2023년 12월 ~ 현재

서버 컨텐츠 파트장, DevOps, Cloud C++, AWS, MySQL, fluentd, OpenSearch, Kafka, Terraform...

- 재직 중.

송파, 서울

2023년 9월 ~ 2023년 11월

에임스

에임스는 배터리 공유 플랫폼 '나누'와 배터리 스테이션을 보급하고 있는 스타트업입니다.

RDB 마이그레이션 SQL Server, AWS DMS

- IDC에서 운영 중이던 SQL Server를 AWS DMS를 활용해 AWS RDS로 성공적으로 마이그레이션했습니다. SQL Server의 특성과 에임스 DB 구조를 면밀히 분석해, 이슈 발생을 방지하고 최소한의 다운타임으로 작업을 완료했습니다.

2023년 1월 ~ 2023년 9월

대치, 서울

オス카앤블록

オスカ앤블록은 가치가 있는 모든 자산을 조각 내어 누구나 쉽고 재미있게 참여할 수 있는 일상 속 조각투자 플랫폼을 개발하고 있는 스타트업입니다.

웹 서버 개발 Java, Spring boot

- Spring boot로 API 서버를 구축하였습니다.
- 팀의 일관된 작성 스타일과 품질 표준을 보장하기 Java Style Guide, RDB Naming Conventions를 정의하였습니다.

Infra, CI/CD

- Github Actions, AWS CodeDeploy 조합으로 배포를 구축했습니다.
- Terraform으로 AWS에 개발 서버를 구축하였습니다.

2021년 9월 ~ 2023년 1월

양재, 서울

버드레터

버드레터는 특색있는 캐릭터와 아트워크에 장점이 있는 게임들을 개발하고 있습니다.

현재는 [빌런즈:배틀로얄](#)이라는 게임을 개발 중입니다.

API 서버 개발 C#, ASP.NET Core

- ASP.NET Core 컨트롤러와 C#언어를 사용하여 Out Game Playing의 대부분을 포함한 로그인, 배틀 결과, 친구, 팀, 클랜, 퀘스트 관련 API 등을 수행하는 서버를 개발하였습니다.
- API 개발 시, API에 필요한 로직 코드를 [NUnit](#)을 사용하여 예외를 검증하는 테스트 코드를 만들며 구현하였습니다.

Message 서버 개발 C#, SuperSocket

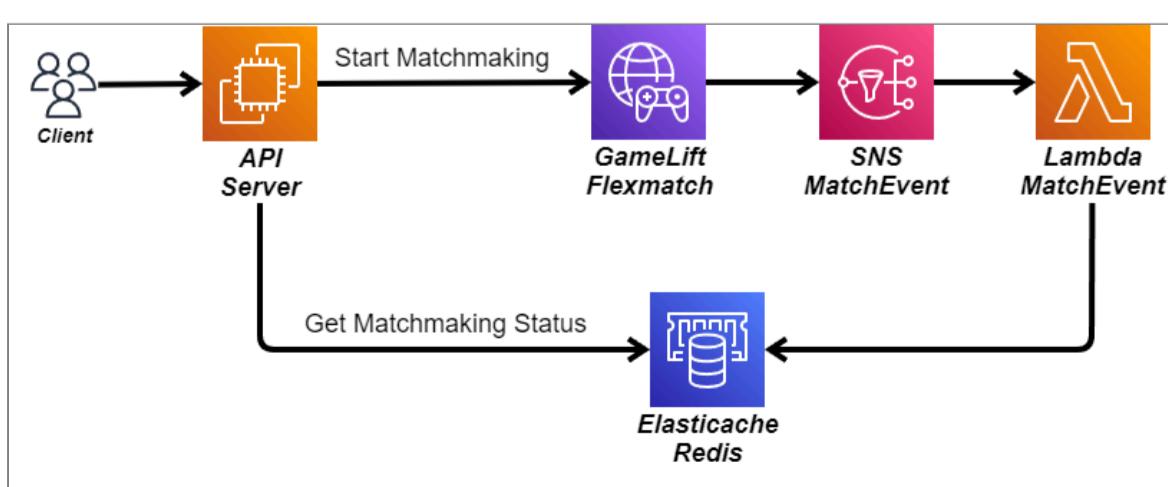
- Message 서버를 개발하였습니다. 이 서버는 채팅, 친구, 팀, 클랜, 접속 알림, 상태 알림, 전체 공지 등 실시간으로 패킷 전달이 필요한 모든 콘텐츠에 사용할 수 있는 통합 서버입니다.
- TCP 소켓 통신은 .NET/Mono Socket server application framework인 [SuperSocket](#)을 사용하였습니다. [Redis PubSub](#)과 [Reliable Message Delivery](#)을 이용하여 Message 서버 확장에 용이하도록 하였습니다.

서버 공통 C#

- 데이터 저장소는 MySQL, Redis, OpenSearch(로그)를 사용 중입니다.
- 데이터베이스 버저닝 툴인 [Flyway](#)를 사용하여 서버들 뿐 아니라 개발자 간 DB 스키마를 일관성 있게 버전 관리할 수 있도록 하였습니다.
- 프로토콜은 클라이언트(Unity), 서버 모두 C# 언어인점에 따라 [MessagePack for C#](#)를 채택하였습니다.
- Docker, docker-compose를 사용하여 로컬, 개발 서버 환경을 맞췄고 이를 통하여 누구나 로컬 환경을 손쉽게 구성하여 테스트할 수 있게 하였습니다.

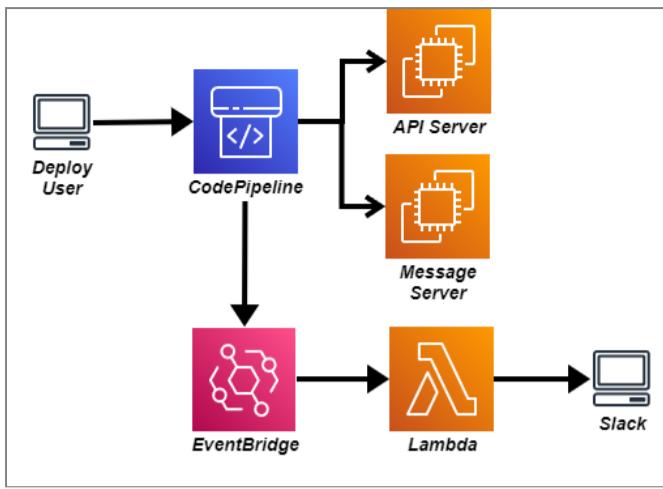
Matchmaking GameLift FlexMatch

매칭 서버를 따로 개발, 구축하지 않고 확장, 축소, Match rule 설정에 용이한 [GameLift FlexMatch](#)를 이용하였습니다.



CI/CD CodePipeline, Git

- Github 저장소에 Push 하면 AWS CodePipeline을 통해 빌드, 배포되도록 구성하였고 관련 배포 정보를 슬랙 채널을 통해 알림이 가도록 구성하였습니다.



Cloud Aws

- 개발 서버 구성, 매치메이킹, AWS IAM 계정 관리, CI/CD, 스케줄러, 로그, 도메인, 인증서등을 위해 아래와 같은 서비스를 사용하였습니다.
- EC2, VPC, S3, CloudFront, ACM, Route53, IAM, GameLift, CodePipeline, EventBridge, Lambda, OpenSearch, CloudWatch, SNS 등

인프라 아키텍처 설계 설명([보기](#))

- 모든 서버는 가용성을 위해 HA 구성을 전제로 설계하였습니다.
- Global 구성으로 데이터 서버들은 메인 리전에 위치하고 나머지 서버는 각 리전에 위치합니다.
- 데이터 서버가 없는 서브 리전들은 인터넷 망이 아닌 AWS 전용망을 통한 DB, Redis 접근을 위해 Transit Gateway를 구성합니다.
- Message 서버는 AWS NLB로 로드 밸런싱을 하되 TCP 서버로 Client와의 연결이 stateful 해야하므로 NLB Sticky Session을 활용합니다.
- Redis는 사용 용도 별로 End Point를 분산하고 각 End Point는 AWS ElastiCache Redis Cluster를 사용하여 Key 접근을 추가로 분산합니다.
- DB는 AWS Aurora MySQL Cluster 구조로 읽기만 이루어지는 작업에서는 최대한 Reader Node로 접근하여 분산합니다. 또한 고성능의 Aurora RDS를 최대한 Scale up 하여 운용하고 필요한 상황이 온다면 PlayerID를 통해 샤딩키를 추출하는 방식으로 레인지 DB샤딩을 이용합니다.
- 프로젝트에서 필요한 모니터링 소스, 로그 소스는 모두 Kinesis Firehose를 통해 S3에 저장하여 모니터링 가용성을 쟁기고 데이터 저장 비용도 아낄 수 있게 설계하였습니다.

서버팀장 팀 리드

- 운영진, PD, 팀원들과 프로젝트 방향성에 맞춰 서버 일정, 일감을 조율하고 서버가 안정적으로 개발될 수 있도록 리드하였습니다.
- 팀원들이 유닛 테스트 작성과 Pull request 통해 개별 feature 브랜치 작업 완료 후 develop 브랜치에 병합될 때는 안정적인 코드가 될 수 있도록 하였습니다.
- 추가로 라이브 전에 프로세스에 통합 테스트를 넣는 것을 계획했습니다.
- 팀이 사용하는 언어에 어울리는 코딩 컨벤션을 따르기 위해 Microsoft(C#)에서 제공하는 C# 코딩 규칙을 따르기 위해 노력했습니다.
- 팀원이 팀 목표에 몰입할 수 있는 환경을 제공하기 위해 신경 썼습니다.
- 이를 위해 전체 목표를 최대한 공유하고 팀원의 질의에 대해 미루지 않고 바로 필요한 피드백이나 논의를 진행했습니다.

2021년 6월 ~ 2021년 9월

관악, 서울

이꼬르

[이꼬르](#)는 2011년 9월 한국에서 설립된 게임 개발 회사입니다.

오늘도 환생 등 총 9개의 게임을 개발 및 운영하고 있습니다.

서버 개발 Python

- 오토퍼즐디펜스팀에 소속되어 서버 개발을 하였습니다.
- Python, [FastAPI](#) Framework, PostgreSQL, Photon으로 개발되어 있었으며 로컬 개발, 테스트 환경이 구성되어있지 않아 개선하였고, 콘텐츠 개발 및 업데이트에 참여하였습니다.

2020년 11월 ~ 2021년 6월

역삼, 서울

메가존클라우드

[메가존클라우드](#)는 AWS 클라우드 MSP 전문기업으로 2012년부터 국내 최초 AWS 공식 파트너사로 선정되어 국내 클라우드 시장을 선도하고 있습니다.

Solutions Architect AWS

- CTC 소속의 게임팀에서 게임사의 AWS 서비스 업무를 서포팅하는 Solutions Architect로 일하였습니다.
- 팀의 핵심가치인 Tech와 고객만족을 내재화하기 위한 온보딩 프로그램을 수료하였습니다.
- 게임 개발사를 방문하여 최적의 클라우드 아키텍처를 제공하기 위한 미팅을 진행하였습니다.

기타 성과

- CTC Gaming Team에서 진행하였던 사측 GameLift 리셀러 자격 획득 프로젝트에서 중요한 역할(미니 게임 제작, GameLift로 배포, AWS 검수)을 맡아 사측 리셀러 자격 취득까지 책임을 완료하였습니다.

2018년 2월 ~ 2020년 10월

역삼, 서울

아카스튜디오

아카스튜디오는 네이버웹툰 나이트런 IP를 기반으로 한 모바일 실시간 1:1 전략 게임 나이트런:레콘키스타를 제작 및 서비스하였습니다.

서버 개발 C#

- API 서버, Message 서버, Battle 서버, Matching 서버를 개발하였습니다.
- Battle 서버는 게임 룰을 구현한 Battle 로직을 기반으로 유저 간 실시간 1:1 게임을 진행하는 서버입니다.
- Battle 로직 내부에는 구현된 일련의 BattleProgress, BattleAction, BattleController, BattleTimer과 같은 클래스들이 동기화되어 게임이 진행됩니다.
- Matching 서버는 TCP 소켓 기반 서버이며 Redis Sorted Set을 이용하여 비슷한 Point 범위 내에서 랜덤 선택하여 매칭하였습니다.
- Matchmaking 시간이 길어지면 Redis Sorted Set의 Point 범위를 확장하는 방식을 사용하였습니다.
- 코드 병합 전 Pull Request, Review 과정을 통해 프로젝트 완성도를 높였습니다.

공동대표 경영, 개발총괄

- 2명의 공동대표 체제였으며 전반적인 경영, 인사 등 법인 업무를 도맡아 진행하였습니다.
- 개발 부분에서는 아트를 제외한 개발 총괄 업무를 맡았습니다.

기타 성과

- 엔젤투자유치
- 2018 캐릭터 연계 콘텐츠 제작 지원사업 진행
- 당시 기준, 나이트런:레콘키스타 텁블벅 펀딩 모바일 게임 최고 모금액 달성

링크

- [경향게임즈 인터뷰](#)
- [인벤 인터뷰](#)

2013년 11월 ~ 2017년 8월

청담, 서울

와이디온라인

판교, 성남

다야에듀테인먼트

와이디온라인은 갓 오브 하이스쿨, 오디션, 프리스톤테일, 미르의 전설2,3 등의 게임을 직접 개발, 퍼블리싱하였습니다.

현재는 아이톡시로 사명이 변경되었습니다.

다야에듀테인먼트는 웹툰 IP 기반 최초, 유일 성공작인 갓 오브 하이스쿨을 개발한 회사입니다.

이후 와이디온라인과 퍼블리싱 계약 이후 사내 스튜디오로 들어가게 됩니다.

서버 개발 PHP

- 갓오브하이스쿨을 개발하는 다야스튜디오에서 서버개발과 개발팀장으로 참여하였습니다.
- PHP, NGINX FastCGI, MySQL, Redis 구성으로 서버를 개발, 운영하였습니다.
- 2015년 5월 서비스 오픈 이후에는 일주일 단위 업데이트를 소화하였습니다.
- 메인스토리, 랭킹대전, 하이스쿨, 학교 대항전, 요일던전, 보스레이드, VIP게시판, 오락실모드, 갓오브다이스, 캐릭터 인기순위 등 컨텐츠를 개발하였습니다.
- 퀘스트, 메일함, 일일미션, 친구, 상점, 뽑기, 파워업 캐릭터, 태고신, 탐, 초월, 진화, 강화 등의 메뉴와 성장 시스템을 개발하였습니다.
- 특히, 게임의 핵심 컨텐츠인 학교 대항전(클랜전)의 경우, 당시 개인적으로 즐기던 게임 "클래시 오브 클랜"의 클랜전을 기반으로 우리 게임에 녹여 직접 [기획 제안 문서](#)를 작성하여 기획자에게 전달, 그 기반으로 학교 대항전이 완성되었고 현재까지 수많은 클랜이 학교 대항전을 즐기고 있습니다.

개발팀장 개발팀 리드

- 스튜디오 내부로는 일주일 단위로 진행되었던 업데이트 일정을 조율하고 스튜디오 외부로는 기술PM, 시스템, DB, 플랫폼, 사업, QA, 운영팀들과 협업하며 책임감 있게 주어진 일들을 소화했습니다.
- 살인적인 일정 속에서, 40시간 잠을 못 자고 퇴근해도 이슈가 생기면 스스로, 또는 팀과 함께 곧바로 해결하여 라이브 문제를 해결하였습니다.

기타 성과

- AOS 최고 매출 순위 6위, IOS 최고 매출 순위 1위, 매출 순위 8위 2개월 유지, 매출 상위권 1년 이상 유지
- [2015 '대한민국 게임 대상 우수상'](#) 수상

2011년 3월 ~ 2013년 8월

종로, 서울

연합인포맥스

[연합인포맥스](#)는 국내 최고의 금융정보 전문 업체로 빠른 금융뉴스, 정확한 금융 데이터를 제공합니다.

서비스 개발 [Python](#), [FormDe](#), [InformixDB](#)

- 회사의 주력 종합금융 솔루션인 [인포맥스](#)의 서비스 중 경제지표, 펀드 분야를 담당하여 FrontEnd, BackEnd, DB까지 모두 처리하였습니다.
- 금융권 종사자 타겟으로한 메신저, [메신저Y](#)의 DB 부분을 담당하였습니다.
- 사내에서 필요한 데이터, 지표를 관리하는 사내전산 파트를 담당하였습니다.

2009년 11월 ~ 2011년 3월

유성, 대전

커미조아

[커미조아](#)는 계측, 제어, 모션분야의 순수 국내기술을 기반으로 첨단 반도체장비, 로봇 및 산업자동화 분야에 적용되는 다양한 제품군을 개발하여 생산하는 연구개발 벤처기업입니다.

- PLC:ST 언어를 lex, yacc를 사용하여 C로 변환하여 gcc로 컴파일하는 어휘분석, 구문 분석 컴파일러 개발을 하였습니다.
- 사내 제품 관리 App 개발 및 펌웨어 개발을 하였습니다.

기타

- [교육]2009 선문 비트 센터 Windows Developer 전문가 과정 교육 수료
- [자격증]2010.12 한국산업인력공단 정보처리기사

모든 기재 사항은 사실과 다름이 없음을 확인합니다.