

전태경

□ 010-4630-1929 @greatelv@gmail.com

- EA와 Soomgo등의 회사에서 Engineering Leader로 제품과 팀의 성장에 기여해왔습니다. B2C의 대규모 서비스부터 B2B SaaS의 복잡한 도메인까지 다양한 경험이 있기에 각 비즈니스와 도메인에 맞는 기술 전략을 수행할 수 있습니다.
- 초기 팀의 Head of Engineering으로서 제품을 0→1, 1→10으로 성장시키는 과정에서 발생하는 기술 전략 수립, 채용/팀 빌딩, 비용·품질·속도 간의 밸런싱하는 역할을 수행왔으며, 팀이 합리적으로 의사결정할 수 있도록 기여해왔습니다.

경력 15년 7개월



주식회사아베어(Abear) ✅

2023.09 - 재직중 (2년 5개월) | 정규직 | Head of Engineering

엔지니어링 조직 재건 및 개발팀 문화 주도

- 전임 Co-founder 퇴사후 2명 규모의 개발팀을 인수하여 8명(FE 3, BE 3, AIPE 1, EM 1) 조직으로 확장, 채용·온보딩·평가·목표 설정 프로세스 설계 및 운영
- 코드리뷰, 브랜칭 전략, 주간 기술 미팅, 인프라 TF 등을 표준화하여 스쿼드/챕터 기반 협업 구조 정립
- 장애 보고 및 포스트모템 프로세스 도입으로 동일 유형 재발 장애 0건 유지
- 월 단위 정기 점검 제도와 그루밍 스프린트를 도입해 기술 부채 상환과 중단 배포 리스크를 체계적으로 관리

인프라 현대화 및 비용 최적화

- 두 차례의 "비용 절감 TF"를 주도하여 월 인프라 비용의 25%(월 \$24K -> 월 \$18K)를 절감하고, MSP를 통해 2억 규모의 크레딧을 확보
- GPU 서버, Jenkins Node를 GCP VM Engine으로 이관하여 \$1200/월 절감
- AWS EB로 운영하던 WAS를 ECS로 이관하여 배포 시간을 (12분 -> 3분)으로 감축하고 WAS 운영비용 30%(\$600/월) 개선
- FE, BE, Extension이 하나의 Repo로 강결합되어 있던 상태에서, 프로젝트별로 독립적인 버저닝·빌드·배포가 가능하도록 Repo를 분리
- 모든 FE Repo에 대하여 CI/CD를 구축하고 Semantic Versioning 연동으로 버전 관리 자동화 및 효율화
- Newrelic APM 도입으로 인프라의 전반의 가용성을 시각화하고 알림 시스템을 구축하여 24년 3월부터 100% Uptime 달성
- 사내 보안 대상 서비스에 대하여 Private VPC를 활용한 접속 경로 단일화로 보안 개선

핵심 문제 해결로 비즈니스의 연속성 확보

- LIT 컴포넌트에서 메모리가 누수되어 생기는 문제를 디버깅하여 10건의 Page Routing마다 FE 성능이 2배씩 느려지는 문제 해결
- 자사 제품중 하나인 Windly Chrome Extension을 구글의 정책 타임라인에 맞추어 Manifest v3로 포팅
- 소스코드 기반으로 자동 산출되는 "고객 데이터 북(Event Taxonomy Book)"을 개발하여 사내 데이터 민주화 수립
- 핵심 기능이었던 "상품 수집" 기능이 연동처측의 대규모 개편으로 망가진 상황에서, 서버 스크래핑 방식으로 빠르게 재구축하여 비즈니스 연속성 확보

스쿼드에서 제품 Frontend 개발

- 미션 수행 방식의 진행형 온보딩 기능을 구현하여 Acquisition 전환율 15% 개선
- 제품의 Long Term 마케팅을 위한 제품 블로그 개발 및 유지보수
- 랜딩 페이지 개편 및 유입 퍼널의 모든 세부 단계에서 마케팅 도구(UTM) 연동 및 유지보수
- 서비스의 모든 유입 채널의 Technical SEO를 구축, 보완하여 Lighthouse 기준 SEO 스코어를 40점에서 100점으로 향상. 이후 Organic Traffic을 지속적 유도
- "상품 순위 확인 기능", "재고 업데이트 기능", "상품 스큐와 옵션 그룹의 동기화" 등의 기능 구현 및 유지보수



월급쟁이부자들(주) ✅

2023.05 - 2023.08 (4개월) | 정규직 | Tech Lead

월부닷컴 2.0 마이그레이션

- 외주 업체로부터 월부 닷컴 2.0 인수 계획 수립
- 인수 직후 발생한 여러가지의 인프라 및 FE 운영이슈를 해결하여 목표한 납기일에 출시
- 월부 닷컴 2.0의 프로모션 페이지 CMS 구현

개발팀 문화 주도

- 개발팀의 후반기 OKR 수립 및 전사에 전파
- 개발팀 빌딩에 필요한 엔지니어 채용 및 평가 프로세스 수립



주식회사 레몬베이스 ✅

2022.08 - 2023.05 (10개월) | 정규직 | Senior Software Engineer

스쿼드에서 제품 Frontend 개발

- 엔터프라이즈 고객사(우아한형제들 그룹 등)를 위한 Open API, SAML SSO 기능을 구현하여 약 2억원 신규 매출 및 SSO 로그인 1 2% 전환 기여
- Audit Log, Survey와 같은 기능을 목표한 기일에 납기하여 GS, IGAWorks, 메가존 등의 빅딜에 주요 세일즈 포인트로 기여

프론트엔드 챕터 기술부채 해결

- 로컬 빌드 타임에 비동기 타입체커를 도입하여 폴리奎마다 생성되는 평균 타입에러 건수를 3건에서 0건으로 감소 시켰으며, 8명의 FE 챕터 엔지니어에게 우리 코드가 Type Safe하다는 자신감 및 안정감 전달
- CI 빌드 레이어에서 수행하는 Type Checking, Testing 등을 병렬화하여 전체 CI 빌드 타임을 기존대비 10초 단축
- BE Repo로부터 FE 소스코드를 완전히 분리하여 FE Standalone 한 디버깅, 빌드환경을 구성하고 빌드시간을 50% 단축
- 제품 안에서 유저 데이터를 수집하고 데이터 기반 의사 결정을 하기 위한 CDP(Amplitude) 통합 및 주요 이벤트 연동



주식회사브레이브모바일 ✅

2018.11 - 2022.09 (3년 11개월) | 정규직 | Lead Frontend Engineer

프론트엔드 기술 인프라 현대화 및 안정화

- Vue2 + Django 강결합 구조에서 TypeScript, Vue-class-component, decorator 등을 도입하여 런타임 FE 문제를 기존대비 80% 수준으로 감소시키고 타입 안전한 개발환경 구축
- 로컬 빌드 타임에 비동기 타입체커를 도입하여 PR 단위 평균 타입에러 건수를 3건에서 0건으로 감소시켰으며, 8명의 FE 챕터 엔지니어에게 코드 안전성에 대한 신뢰감 제공
- 빌드 속도를 개선하고 최신 도구의 이익을 꾸준히 얻기 위해 Webpack v2에서 v5까지 점진적으로 업그레이드하며 비동기 타입 체킹 인프라 지속 최적화
- IE 폴리필 대응을 Babel Polyfill에서 Core.js 3.0으로 전환하여 서비스의 IE 호환성을 2022년까지 유지

SSR 환경에서의 대규모 트래픽 대응 및 성능 최적화

- MAU 10만에서 200만으로 성장하는 과정에서 Vue SSR 렌더 서버에 페이지 캐시를 도입하고 마이크로 최적화를 수행하여 고수찾기 페이지의 Latency를 기존대비 50% 수준으로 단축
- 1년 이상 겪고 있던 고질적인 SSR Memory Leak 이슈를 메모리 프로파일링을 통해 근본 원인을 파악하여 해결, 매주 머신을 재시작하는 문제를 완전히 해결하고 고객이 경험하는 페이지 응답 속도를 기존대비 10% 수준까지 대폭 개선
- 1년 이상에 걸쳐 FE 소스코드를 Django로부터 완전히 분리하여 FE Standalone한 개발환경 구축

프론트엔드 CI/CD, E2E Test 구축

- soomgo.com의 운영환경을 EB에서 ECS로 이전하고 컨테이너 환경에 맞는 CI/CD 파이프라인을 구축하여 빠른 빌드 속도 및 빠른 Failover 확보
- CI(GitHub Action)에서 Docker 레이어 캐싱 및 태스크 병렬화를 진행하여 빌드 속도를 15% 단축
- Jest, Circus, Circle CI를 활용하여 주요 퍼널에 대한 E2E 테스트 구축. 이는 프로덕션/스테이징 배포마다 실행되어 Slack에 노티하고 이를 기반으로 배포 품질 보증

백오피스 시스템 혁신 (Soomgo Force 프로젝트)

- 기존 PHP로 구축된 백오피스의 사용성 이슈와 백엔드 엔지니어의 FE 작업 병목을 정량적으로 분석하여 전사에 제안하고 Soomgo Force 프로젝트 킥오프
- React, Typescript, Redux Toolkit, MUI 스택으로 신규 백오피스를 구축하고 Google OAuth 기반 내부 직원 인증, ISMS 대응 권한 관리 시스템, 비즈니스 도메인 관리 기능(카테고리, 서비스 설계, 요청 품) 구현
- GA API를 활용한 Acquisition 대시보드 구축 및 CI/CD, 배포, 모니터링까지 End-to-End 운영 시스템 정립
- 백엔드 팀의 PHP 레거시 정리 및 생산성 회복, 이전엔 불가능했던 도메인 관리 기능(서비스 순서 관리, 환불 내역, 고수 견적 상세, AB Test)이 구축되어 조직 전체 생산성 향상

FE 챕터 개발 문화 및 프로세스 체계화

- "리뷰어에겐 책임을, 리뷰이에겐 자유를"이라는 기본 코드 리뷰 원칙을 정립하여 심층적이고 일관된 리뷰 문화 구축
- Multiple Epic 브랜칭 전략과 주간 통합 배포 전략을 수립하여 5개 스쿼드의 병렬 작업이 QA 이후 충돌 없이 배포될 수 있도록 표준화

- FE 챕터 내 모든 기술 문서를 지속적으로 최신화하고, 월간 기술 세미나를 주도하며 팀 전체의 기술 학습 및 경험 공유 문화 구축
- 숨고 사내 블로그(blog.soomgo.com)를 기획 및 개발하여 팀이 어떻게 일하는지 외부에 공개함으로써 채용 브랜딩 강화 및 팀 자부심 증대

스쿼드에서 제품 Frontend 개발

- 고수 찾기, 프로필, 결제, 요청서, 메인 페이지, GNB 등 숨고의 주요 비즈니스 플로우 개발 및 유지보수
- 백오피스에서 제어가 가능하고 실시간으로 롤아웃이 가능한 ABTest Management System을 구축하여 데이터 기반 의사결정 지원
- 고수 찾기, 요청 시작 등 주요 SSR 페이지에서 발생하는 DOM Mismatch 문제 해결로 페이지 안정성 확보

Scrum Master

2021.09 - 2022.09

- 두개의 목적조직 스크럼 마스터 지원 (Squad X, Squad EDGE)
- 1년여가량 스크럼 사이클의 전반적인 운영 및 진행 / Pre Planing -> Planing -> Scrum -> Retrospective



일렉트로닉아츠코리아 유한책임회사 ✅

2015.04 - 2018.07 (3년 4개월) | 정규직 | Senior Software Engineer

Need For Speed EDGE

2015.03 - 2018.07

- Typescript, Angular, React + Redux 등을 활용하여 클라이언트 UI 개발
- NodeJS 기반 MSA 환경에서 게임서버 개발
- 게임내에 인벤토리, 상점, 차고, 퀘스트등 다수의 게임 콘텐츠 구현 및 유지보수
- 다수의 클라이언트 디펜던시를 지속적으로 업그레이드하고 안정화, 관리 함
- 플래시 소스맵으로 추출된 정보를 DOM에 맵핑하여 UI를 렌더링하는 FaceJS 구현 및 유지 보수
- 모듈번들러 Browserify에서 Webpack으로 마이그레이션하여 빌드 최적화
- 퍼블리셔에게 편의를 제공하는 OPTOOL 개발 및 유지보수
- Swarm을 사용하여 팀멤버와 코드리뷰

FIFA Online 4

2018.01 - 2018.07

- Optool 인터페이스 공통화 지원
- 테스트 빌드에서 특정 유저와 자산을 시뮬레이팅할 수 있는 치트 메뉴 개발
- 웹 기반의 Game UI 아키텍처 공유 및 기술 지원



핸디썸

2014.05 - 2015.03 (11개월) | 정규직 | CTO

Handywrite

2014.07 - 2015.01

- 초기 스타트업의 BE, FE 풀스택 아키텍처 설계 및 구현
- Spring, Jersey, Mybatis를 활용한 백엔드 API 설계 및 순수 JS 기반의 프론트엔드 UI 개발
- 서비스 전용 에디터(DOM Script 기반 드래그 콘텐트 기능) 개발 및 AWS EC2 배포·운영



주식회사 핑거랩스 ✅

2012.07 - 2014.03 (1년 9개월) | 정규직 | 책임

스마트 TV 앱 개발

- 스마트 TV 앱 5종 개발 및 웹 기반 게임 20종 구현 (도형 매칭, 색상 매칭, 길찾기 등)
- Jersey, Mybatis를 활용한 HTTP API 설계, Backbone/Coffee/Handlebars 기반 관리자 도구 개발
- AWS 배포 및 삼성전자 Global QA팀과 협업하며 웹소켓 기반 실시간 상호작용 기능 구현



송우아이엔티(주) ✅

2010.02 - 2012.05 (2년 4개월) | 정규직 | 사원

전화영어사이트 개발

2010.03 - 2012.05

- OMCKR, 캥거루 영어 등 3개 이상의 온라인 영어교육 플랫폼 개발 및 관리자 페이지 구축



학력



Seoul National University of Science and Technology

2008.03 - 2015.02 | 졸업 | Computer Engineering

학사졸



서울경신고등학교

2005.03 - 2008.02 | 졸업 | 이과



스킬



Java



JavaScript



TypeScript



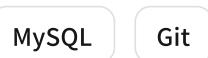
React



VueJS



Amplitude



MySQL



Git

Spring Framework

AWS

HTML

GitHub

CSS

Spring Boot

React.js

Node.js

Docker

Next.js

Nuxt.js

수상/자격증/기타

 정보처리기사

2015.03 | 기타

기사

링크

🔗 <https://www.linkedin.com/in/jay-jeon/>