

김하람 Haram Kim

Server Backend Engineer

Email haram0902@hanmail.net
Mobile 010-4448-8921
Birthday 1996.09.02

About Me

2019년에 카카오 블라인드 공개채용에 합격하여 카카오게임즈에 입사한 이후, 게임을 즐기는 유저들을 위한 다양한 서비스를 개발하고 유지보수하는 업무를 담당해왔습니다. 주요 언어 및 프레임워크로 **Java**, **Spring**, **Spring Boot**를 사용하여 웹 서비스를 개발해왔으며, 데이터베이스는 **MySQL**, **DynamoDB**, **Elasticsearch**를 활용하여 각 서비스에 최적화된 데이터 관리 시스템을 구축하였습니다.

또한, **Kafka**를 활용해 대규모 트래픽을 안정적으로 처리하는 서비스 환경을 구축하였으며, **Jenkins**와 **Ansible**을 활용해 CI/CD 환경을 구축하여 개발 및 배포 과정의 효율성을 높였습니다. 더불어 **ELK 스택**과 **Grafana**를 활용하여 모니터링 시스템을 구축함으로써 서비스 성능과 운영 상태를 실시간으로 관리하고 신속하게 대응할 수 있는 환경을 마련했습니다.

백엔드 개발 업무를 주로 맡으며 이를 즐기는 만큼, 앞으로도 지속적으로 발전하며 사용자에게 최상의 경험을 제공하는 서비스를 만들어 나가고 싶습니다.

Skills

Backend

- Java
- Spring Boot
- Gradle
- Python
- Spring Batch
- Maven
- javascript
- Spring Data JPA
- NodeJS

Infrastructure

- MySQL
- Kafka
- ElasticCache (Redis)
- AWS
- DynamoDB
- Jenkins
- Nginx
- Git
- Elasticsearch
- Ansible
- Apache HTTP Server
- Linux

Frontend

- VueJS
- Webpack

외국어

- 영어

Experience

2019.11 ~ 현재 카카오게임즈

웹서비스 백엔드 개발자

- **Kafka 이벤트를 활용한 인게임 알림 서비스 개발**
 - **Kafka** 이벤트를 활용한 인게임 알림 서비스를 개발, **Kafka Streams**를 사용하여 인게임 로그를 실시간으로 필터링하고 유저에게 알림을 발송하는 시스템 구현.
 - 알림 발송 시스템을 **Async**하고 **Decoupling**된 방식으로 직접 설계하여, 4코어 서버에서 **TPS 4,000**의 대규모 트래픽을 안정적으로 처리.
 - **Spring**의 **ThreadPoolTaskExecutor**를 커스터마이징하여, 어플리케이션 내 작업을 비동기적으로 분할 실행하여 전체 프로세스 속도를 최적화.
 - **이프 카카오 발표**: <https://if.kakao.com/session/69>

- **국내/글로벌 게임 웹사이트 런칭 및 유지보수**
 - **Spring Boot**를 활용한 **Server-Side Rendering** 방식과 **VueJS + Spring Boot API** 서버를 이용한 **Client-Side Rendering** 방식의 웹사이트를 개발하고 운영.
 - **CloudFront**와 **S3**를 활용하여 글로벌 환경에서도 최적의 응답 속도를 제공하는 프론트엔드 환경 구축.
 - CDN을 활용한 **백업 플랜**을 직접 설계하고 실행하여 **유저들이 장애 상황을 인지하지 못한 채 장애를 신속하게 해결한 경험**이 있음.
- **사내 통합 발송 시스템 개발 및 유지보수**
 - 사내 전체에서 유저들에게 **카카오톡, SMS, 이메일** 등 다양한 알림을 발송할 때 사용하는 통합 발송 시스템을 개발하고 유지보수.
 - **NIFI**와 **Kafka**를 활용하여 자체 쓰로틀링 환경을 구성하고, 각 발송 수단에 맞는 rate-limit을 설정.
 - **Elasticsearch**와 **Grafana**를 활용해 발송량 및 발송 내역을 실시간으로 모니터링하고 알림을 통해 장애 발생 시 신속하게 대응할 수 있는 시스템을 구축.
- **IDC -> AWS 서버 이관**
 - **약 200대의 서버와 20개의 프로젝트**를 기존 IDC 서버에서 AWS EC2로 이관하는 작업을 진행.
 - **Ansible**을 활용한 서버 세팅 및 배포 자동화로, 서버 일괄 세팅 환경을 구축하여 업무 효율성을 크게 향상시킴.
- **아레스 시세조회 서비스**
 - **Elasticsearch**를 활용하여 아레스 게임 아이템 시세 조회 서비스의 자동완성 기능을 개발.
 - 기존 MySQL을 사용하는 게임들보다 더 정확하고 빠르게 검색할 수 있도록 Elasticsearch를 도입하여 성능 개선.
- **AWS Serverless를 활용한 어드민 툴**
 - **서버 비용 절감**을 위해 자주 사용하지 않는 어드민 툴을 **AWS Serverless** 환경으로 설계하고 개발.
 - VueJS의 컴포넌트를 활용하여 프론트엔드를 설계, 어드민 툴에 신규 메뉴 추가 시 기존 **2MD**에서 **0.5MD**로 개발 시간을 단축.
- **트위치 드롭스 이벤트 개발**
 - 회사의 PC 게임에서 공통적으로 활용할 수 있도록 Twitch Drops 이벤트 시스템을 설계하고 개발하여, 이벤트의 통합 관리와 효율적인 운영을 가능하게 함.
- **커뮤니티 모니터링 시스템**
 - **Python**과 **Elasticsearch**를 활용하여 각 게임들의 커뮤니티 동향을 모니터링하는 툴을 개발.
 - **Elasticsearch**와 **nori-analyzer**를 사용하여 한글 데이터를 분석, 트렌딩 키워드와 인기 게시글 등의 정보를 대시보드에서 한눈에 확인할 수 있도록 제공.

Project

2024.08 ~ 2024.11 **온라인 미니게임 사이트 (꺠)**

주소 : <http://꺠.site>

노션 : <https://www.notion.so/GRG-ccb2f32edc2e4b6ebb8bd664d4caddec>

2016.03 ~ 2016.05 **2016 필리핀 대통령 선거 결과 분석 소프트웨어**

필리핀 정부의 의뢰를 받아 2016년 필리핀 대통령 선거 결과를 기반으로 각 지역별 분포도를 분석하는 소프트웨어를 개발.

Education

2013.06 ~ 2017.05 **University of the Philippines Diliman**

컴퓨터과학과

논문 : Evaluation of a 3D physics classroom with Myo gesture control armband and unity

<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8316417>

ETC

2024.08 ~ 2024.11 **패스트캠퍼스 INNER CIRCLE 멘토**

Backend Code Reviewer / Project Mentor