



# 손병욱, Jimmy

Software Engineer

안녕하세요!

팀 플레이어 개발자 손병욱입니다.

저는 좋은 팀에서 좋은 서비스가 나올 수 있다고 믿습니다.

하드 스킬은 제 역량을 향상시키는 데 도움이 되지만, 소프트 스킬은 제가 속한 팀의 성과를 끌어올리는 데 중요한 역할을 한다고 생각합니다.

좋은 팀의 좋은 팀원이 되기 위해 개인적인 역량 발전은 물론, 커뮤니케이션 능력을 더욱 향상시키고 상대방과의 신뢰 기반 대화를 자유롭게 할 수 있도록 노력하고 있습니다.

최근에는 디자인 패턴과 이벤트 기반 아키텍처에 대한 관심이 있습니다.

최근 가지고 있는 고민거리는 개발에 더 집중할 수 있는 일을 하고 싶다는 것과, 속한 팀이 계속해서 관리하고 담당하는 서비스가 있었으면 하는 점입니다.

## CONTACT

☎ 01084701380

✉ [bwson98@gmail.com](mailto:bwson98@gmail.com)

🐙 [github.com/j1mmyson](https://github.com/j1mmyson)

🌐 [j1mmyson.github.io](https://j1mmyson.github.io)

📍 Guro-gu, Korea

## SKILLS

- Golang
- Redis
- Docker

## INTERESTS

⚽ Sports (soccer, tennis...)

🏋️ Work out

🎧 Music

🎮 Game

## PROFESSIONAL EXPERIENCE

2023.01 - 성능 엔지니어 | 넷마블, 아키텍처최적화팀

2020.09

기술 스택 | .NET, C++, ...

게임이 론칭되기 전에 게임 서버의 성능을 측정하고, 론칭 이후에 발생 가능한 리스크를 사전 점검하고 예측하며, 여러 테스트를 수행하여 게임의 안정적인 론칭에 기여하고 있습니다. 또한, 같은 구성에서 더 많은 유저를 수용할 수 있도록 게임 서버의 성능을 최적화하기 위해 대규모 트래픽, 서버의 스레드 모델 동작 원리, 게임 장르 및 특징에 따른 부하 패턴을 고려합니다.

최근에는 우리 팀의 생산성을 끌어올릴 수 있는 프로젝트 개발, 프로세스 개선 등과 같은 주제에 관심을 많이 가지고 있습니다. 또한, 더 나은 개발 문화를 확립하기 위해 노력하고 있습니다.

2020.07 - 개발팀 인턴 | 커먼컴퓨터

2020.09

기술 스택 | Python, Flask, Docker, ...

오픈소스 인공지능 모델들을 일반 유저들도 체험해볼 수 있도록 데모 페이지를 제작하고 자사 서비스인 ainize에 배포하는 작업을 진행하였습니다. [\[프로젝트 링크\]](#)

## EDUCATION

2017.03 - 학부 졸업 | 상명대학교 소프트웨어학과

2023.02

- 1학년 수석
- 3년간 학생회 및 과대표 활동
- 3.8 / 4.5 학점

## Activities

2021.08 - 학부생 연구원 | 상명대학교 PiLab 연구실

2022.07

상명대학교 소프트웨어학과 박희민 교수님 연구실에서 논문 분석 및 작성, 세미나 발표, 학회 참가 등의 활동을 경험하였습니다.

기존의 AI 모델 학습과는 달리 유전 알고리즘을 적용하여 더 빠르고 정확도가 높은 모델을 만들어주는 연구를 진행하였습니다. [\[링크\]](#)

2021.08 - Core Member | [GDSC Sangmyung](#)

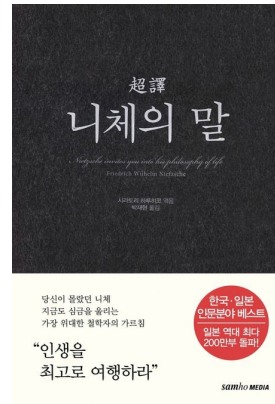
2022.07 GDSC (Google Developer Student Clubs)에서 코어 멤버로 활동하며 스터디 진행, 세미나 발표, 해커톤 참여 및 진행 등의 활동을 진행했습니다.

### 3BOOKS READ RECENTLY

#### Go 성능 최적화 가이드



#### 니체의 말



#### 개발자 원칙

