

김 병 태

□ 01027532647 @jon89071@gmail.com

6년차 백엔드 개발자로서, 게임 서버 및 블록체인 시스템 구축 경험과 신기술 도입을 통한 생산성 향상에 강점을 보유하고 있습니다.

다양한 프로젝트에서 주도적으로 문제를 해결하며, 성과 창출에 기여해왔습니다.

Java 기반의 스프링 프레임워크를 능숙하게 다룰 수 있으며, Typescript 기반의 Express, Nest.js 기반의 서버 프레임워크를 다룰 수 있습니다.

다룰 수 있는 기술 스택은 다음과 같습니다.

Backend : Java (Spring Boot, JPA, Spring Cloud), Typescript (Nest.js), Kotlin

Database/Infra : MySQL, PostgreSQL, Redis, Kafka, RabbitMQ, AWS, Azure

Blockchain/Web3 : Web3.js, Solana SDK, Alchemy

Productivity Tools : Cursor, Gemini CLI, MCP

경력 6년 11개월



엔에이치엔(NHN)

2022.12 - 재직중 (3년 2개월) | 정규직 | 백엔드개발 | 전임

소셜카지노 게임 페블시티 백엔드 개발

2024.06 - 2025.11 | 슬롯AITF | 전임

슬롯 백엔드 개발

- 주요 업무 : MSA 기반 게임 서버 아키텍처 개선 및 신규 게임 개발
- 총 6종의 신규 슬롯 게임 백엔드 로직 설계 및 개발 담당
- 반복되는 게임 로직의 공통화(템플릿화) 및 확장이 용이한 데코레이터 패턴 도입
- MSA 간 데이터 정합성 확보 및 로깅 시스템 구축을 통한 운영 효율화
- 주요 성과:
 - 안정성 확보 : 초기 4%에 불과했던 테스트 커버리지를 51%까지 향상하여 코드 안정성 강화
 - 생산성 표준화 : 개발 효율화 방식을 적용하여 개발자별 편차를 줄이고 개발 기간을 3~4주 수준으로 표준화
- 사용한 기술 : Java, Spring Boot, Spring Cloud, MySQL, Redis, Kafka, RabbitMQ, AWS

슬롯 AI TF

- 주요 업무 : AI 에이전트를 활용한 서버 개발 프로세스 생산성 도구 구축 및 최적화
- 에이전트가 개발 맥락을 이해할 수 있도록 구조화된 컨텍스트 파일 관리 체계 수립
- 사내 협업 도구(Dooray)와 AI 에이전트 간의 연동을 위한 MCP 서버 제작
- 주요 성과 : AI 도구 활용을 통해 기존 4주가 소요되던 슬롯 서버 개발 기간을 3주로 단축
- 사용한 기술 : Cursor, Claude Code, Gemini CLI, Codex, MCP

글로벌 승부예측 게임 Bylo Sports 개발

2022.12 - 2024.05 | 폴스택개발 | 전임

- 실시간 스포츠 데이터 전파 아키텍처 설계 및 구현
- 외부 데이터 소스로부터 대량의 스포츠북 데이터를 수신하여 내부 서버로 실시간 전파하는 아키텍처 설계
- RabbitMQ를 도입하여 외부 데이터와 내부 비즈니스 로직 간의 결합도를 낮추고, 비동기 데이터 처리를 통해 시스템 확장성 확보
- 프론트엔드 현대화 및 개발자 경험 개선
- 기존 Rollup 기반 버들러의 증분 빌드 미지원 문제를 해결하기 위해 Vite 및 SvelteKit으로 전환 작업 주도
- esbuild 적용으로 번들링 시간을 단축하여 전체 개발 팀의 생산성 향상에 기여
- 시스템 안정성 및 글로벌 서비스 대응
- 기존 Javascript 프로젝트를 Typescript로 전환하고 타입 정의를 통해 타입 안정성 강화
- Svelte Store를 활용하여 페이지 리프레시 없이 실시간 다국어 데이터 변경이 가능한 구조 설계

주식회사더퓨쳐컴퍼니 ✅



2022.02 - 2022.11 (10개월) | 정규직 | 블록체인백엔드개발 | 사원

블록체인 기반 메타버스 게임 백엔드 개발

2022.02 - 2022.11 | 블록체인백엔드개발 | 사원

솔라나 기반의 가상화폐 입출금 및 스왑 시스템 설계

- 유저별 솔라나 지갑 생성 및 트랜잭션 모니터링 시스템 개발
- 인게임 토큰의 출금 설계 및 구현

게임 내 아이템 거래소 개발

- Redis와 PostgreSQL을 활용하여 구매/판매 요청을 처리하는 체결 엔진 및 거래 시스템 설계

미니게임 개발

- 게임의 토큰을 베팅하고 얻는 빙고 게임 설계 및 개발
- 유저 이탈 시에도 재시도 가능한 API 분리 설계 및 지표 분석용 대시보드 구축으로 운영 효율성 증대

엠씨에스텍



2021.08 - 2022.01 (6개월) | 프리랜서 | IT개발팀 | 대리

공공기관(한전KDN) 사내 시스템 개발

2021.08 - 2022.01 | IT개발팀 | 대리

헬스케어 앱 백엔드 설계 및 사내 인사평가 시스템 마이그레이션

- 1인 백엔드 개발로서 헬스케어 앱의 전체 아키텍처 설계부터 배포까지 전 과정 수행
- 사내 조직도를 반영한 랭킹 시스템 및 건강 데이터를 처리하는 Batch 시스템 설계

- DB 프로시저에 의존하던 기존 비즈니스 로직을 애플리케이션 레벨로 컨버팅하여 유지보수성 향상
- Caffeine 캐시를 도입하여 자주 조회되는 공통 설정 데이터의 조회 성능 개선



엠씨에스텍

2018.08 - 2020.12 (2년 5개월) | 정규직 | IT개발팀 | 사원

레거시 시스템 마이그레이션 및 유지보수

2020.01 - 2020.05 | IT개발팀 | 사원

한전KDN 사내 홈페이지 현대화 및 대량 SMS 기능 고도화

- 기존 Structs 기반의 노후화된 홈페이지를 Spring MVC로 마이그레이션 및 신규 퍼블리싱 적용
- 상장 관리 및 포상 시스템 신규 서비스 개발
- 동시 50건 이내로 제한되던 SMS 발송 기능을 로직 개선을 통해 동시 500건까지 가능하도록 성능 향상

임베디드 통신 및 데이터 모니터링 시스템 개발

2018.12 - 2019.12 | IT개발팀 | 사원

전기차 충전기 및 DDS(Data Distribution Service) 통신 모니터링 도구 개발

- TCP/IP 소켓 통신을 활용하여 전기차 충전기 프로토콜 명세에 따른 실시간 검증기 구현
- 전기차 충전기 진단 결과를 Excel로 변환하고 소켓 통신으로 업로드하는 기능을 구현하여 수동 작업 공수 절감
- JNI를 활용해 네트워크 메시지를 큐에서 추출하고, 이를 실시간 대시보드로 시각화하는 웹 시스템 구축
- d3.js 등 시각화 라이브러리를 통해 복잡한 네트워크 계층과 토픽을 실시간으로 모니터링할 수 있는 환경 구축

학력



전남대학교

2012.03 - 2019.02 | 졸업 | 수학전공 소프트웨어공학부전공

평점 3.18/4.5

컴퓨터를 이용한 수리모델링

자바 프로그래밍

네트워크

알고리즘

운영체제등 이수

스킬

Java

Spring Framework

AWS

MySQL

Redis

Apache Kafka

RabbitMQ

TypeScript

수상/자격증/기타



정보처리기사

2018.08 | 자격증

언어



영어 | 일상 회화

토익 860 | 2017.01.22

링크

🔗 깃허브

<https://github.com/jon890>