

# 공미향

경력

여, 1992 (33세)

이메일 rhdalgid134@gmail.com | 휴대폰 010-9992-5923 | 전화번호 010-9992-5923

주소 (07973) 서울 양천구 목동



## 경력

(주)써모랩코리아 재직중

총 4년 10개월

## 학력

남서울대학교

대학교(4년) 졸업

## 희망연봉

4,000~5,000만원

직전 연봉 : 4,690 만원

## 포트폴리오

-

## 간략 소개

안녕하세요. 시나리오를 작성하는 개발자 공미향입니다.

저는 식음료 업장에서 4년 가까이 근무하며 연회 행사 전 이동 경로를 확인해 행사에 필요한 준비물을 메모해 두고 챙기는 습관을 익혔습니다. 이 습관을 가지고 이즈피엠피에서 2년 5개월간 많은 디지털 박람회를 개최하며 '관리자 웹에서 디지털 박람회를 자동으로 생성한다면 여러 개의 행사를 개최할 수 있겠다.' 생각이 들어 시연 웹을 제작하고 기획팀에 제안하였으며, 이를 바탕으로 오투미트 행사 생성 기능을 제작했습니다.

이후 물류 및 패키징 도메인으로 확장하여 써모랩 코리아에서 데이터 로거의 실시간 온도를 집계하는 모바일 서버와 집계된 데이터를 확인할 수 있는 관제 시스템을 개발했습니다. 지금은 두 시스템의 성능을 개선하기 위해 리소스 최적화와 코드 구조 개선 방안을 모색하기 위해 소스 코드 시나리오를 작성하고 있습니다.

Github

Link

## 핵심 역량

- Java, Kotlin, Spring Boot 기반 Restful API 개발
- AWS 인프라 구축 및 운영
- Jenkins, Github Actions CI/CD 파이프라인 구축 및 운영

## 나의 스킬

Java JavaScript Kotlin Spring Boot Spring Framework Spring Data JPA Node.js RDBMS MyBatis Linux  
JSP Git GitHub Actions AWS Apache Maven Gradle

## 경력 총 4년 10개월

2023.04 ~ 재직중

(주)써모랩코리아 PaaS 개발팀 · 대리 4년차 · 백엔드/서버개발

- AWS(S3, EC2, IoT Core, CloudFront, CloudWatch, IAM, Route 53, RDS, Lambda) 기반 운영 서버 환경 구성 및 유지보수
- PostgreSQL 관계형 데이터베이스 기반 스키마, 테이블 설계, 계정 권한 관리, 데이터 마이그레이션 구성 및 유지보수
- Java, Kotlin, Spring Boot, Spring JPA, Gradle 기반 관리자, 모바일, 웹, 중계 서버 제작 및 유지보수

4. ES6, Node.js 기반 cron, MQTT 서버 제작 및 유지보수
5. GitHub Actions 기반 CI/CD 파이프라인 구축 및 배포 자동화

연봉 4,690만원 | 근무지역 서울

2020.10 ~ 2023.02

2년 5개월



**(주)이즈피엠피** ICT 융합 연구소 플랫폼 개발실 · 주임연구원 3년차 · 백엔드/서버개발

1. GitLab Runner, Harbor, ArgoCD, Kong, Rancher 등의 도구 기반 CI/CD 서버 배포 자동화
2. MySQL, MariaDB 관계형 데이터베이스 기반 결제, 설문, 상품, 파일 첨부, 행사 자동 생성 시스템 테이블 구성 및 유지보수
3. Java, Spring Boot, MyBatis, Maven 기반 결제, 설문, 상품, 파일, 행사 자동 생성 시스템 서버 제작 및 유지보수
4. ES5, ES6, JSP, Node.js, React.js, JQuery 기반 관리자, 사용자 전용 웹 제작 및 유지보수

연봉 3,500만원 | 근무지역 서울 | 퇴사사유 개인사정

## 경력기술서

### 1. 스마트팟(2023-04 ~ 진행 중)

#### [스킬]

- (1) 프로그래밍 언어: Java, JavaScript(ES6), Node.js
- (2) 프레임워크 / 라이브러리: Spring Boot, JPA, Thymeleaf, OpenPDF
- (3) 빌드 / 패키지 관리: Gradle, Nexus
- (4) CI/CD / 배포 자동화: GitHub Actions, Jenkins
- (5) 데이터베이스: PostgreSQL
- (6) 클라우드 / 서버: AWS (EC2, S3, RDS, Lambda, CloudFront, Route53, CloudWatch, IoT Core)
- (7) 운영체제 / 형상도구: Linux, Git

#### [인원]

- (1) 총 인원: 10명
- (2) 구성: 기획 3명 | 디자이너 1명 | 퍼블리셔 1명 | 프론트엔드 1명 | 서버 1명 | AOS 1명 | IOS 1명

#### [기여도]

- (1) 20%

#### [업무 및 성과]

- (1) AWS 기반 서버 구성 및 모바일 서버 최적화로 RDS 비용을 50% 절감
- (2) 공통 소스를 모듈화하고 Nexus에 배포하여 프로젝트 간 재사용성을 70% 향상
- (3) GitHub Actions 기반 CI/CD를 구축하여 무중단 배포 환경 구현
- (4) 스마트팟 모바일, 관제 시스템 웹, 고객사 전용 웹 Restful API 제작
- (5) 스마트팟 데이터 로거 LTE 통신 기능을 구현하고 Excel/PDF 레포트 다운로드 기능 제작
- (6) WebClient 비동기 통신으로 실시간 데이터 고객사 전송 프로그램을 제작
- (7) 쿼리 최적화 및 인덱싱 처리로 데이터 조회 속도를 3초에서 0.5초로 개선

#### [링크]

- (1) <https://cloud.smartpod.co.kr/login>
- (2) <https://paper.smartpod.co.kr/login>
- (3) <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tlksys.bellogger>

### 2. GC CELL 중계 서버(2024-12 ~ 2025-03)

#### [스킬]

- (1) 프로그래밍 언어: Kotlin, JavaScript(ES6), Node.js
- (2) 프레임워크 / 라이브러리: Spring Boot, JPA
- (3) 빌드 / 패키지 관리: Gradle
- (4) CI/CD / 배포 자동화: GitHub Actions
- (5) 데이터베이스: PostgreSQL
- (6) 클라우드 / 서버: AWS (EC2, Route53)
- (7) 운영체제 / 형상도구: Linux, Git

[인원]

- (1) 총 인원 : 2명
- (2) 백엔드 2명

[기여도]

- (1) 70%

[업무 및 성과]

- (1) AWS 기반 서버를 구축 및 운영
- (2) GitHub Actions 기반 CI/CD를 통해 무중단 배포 환경을 구현
- (3) GC CELL 서버에 실시간 온도 데이터 및 집계 온도 데이터 전송 기능 Restful API 제작
- (4) 고객사 220대 이상 데이터 로거 판매 및 추가 구매 가능성 확보

[링크]

- (1) <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tlksys.belogger.monitoring&hl=ko>

3. 오투미트(2021-01 ~ 2023-01)

[스킬]

- (1) 프로그래밍 언어: Java
- (2) 프레임워크 / 라이브러리: Spring Boot, MyBatis, Thymeleaf
- (3) 빌드 / 패키지 관리: Maven
- (4) CI/CD / 배포 자동화: ArgoCD, GitLab CI
- (5) 데이터베이스: MySQL
- (6) 운영체제 / 형상도구: Linux, Git

[인원]

- (1) 총 인원 : 15명
- (2) 기획 5명 | 프론트엔드 6명 | 백엔드 4명

[기여도]

- (1) 30%

[업무 및 성과]

- (1) 쿠키 기반 로그인 토큰을 저장하고 서버와 통신해 SSO 로그인 기능을 제작하고 토큰 유효성을 검증
- (2) 관리자 웹에서 행사 언어, 메뉴, 메일, 설문, 상품 등을 설정할 수 있는 기능 설계 및 제작
- (3) 접속/영상 통계 조회 쿼리를 최적화하여 조회 속도 40초에서 1초로 개선
- (4) 고객사 제출용 집계 정보를 엑셀 다운로드 기능으로 자동화하여 제출 과정 개선
- (5) 파일 첨부 데이터 경로를 /행사명/년월일/카테고리별 규칙화하여 데이터 일관성 확보
- (6) 하나의 서버에서 도메인별 행사 이동 기능 구현으로 리소스 효율성 향상

[링크]

(1) <https://o2meet.io>

#### 4. 힐링페스타 경주(2021-05 ~ 2021-11)

##### [스킬]

- (1) 프로그래밍 언어: JavaScript(ES6)
- (2) 프레임워크 / 라이브러리: React, Recoil
- (3) 형상도구: Git

##### [인원]

- (1) 총 인원 : 4명
- (2) 기획 2명 | 프론트엔드 2명

##### [기여도]

- (1) 20%

##### [업무 및 성과]

- (1) 정규표현식을 활용하여 회원가입 필수값(아이디, 이메일, 비밀번호) 검증 기능 제작
- (2) LocalStorage 기반 로그인 토큰 관리 및 서버 통신을 통한 SSO 기능 구현
- (3) 오투미트 API 연동으로 게시글, 문자/이메일 인증, 설문 화면 기능 제작
- (4) Recoil.js 기반 회원 정보 상태 관리 기능 제작
- (5) 모바일 강의 결제 및 취소 모듈을 구현하여 오류 없이 원활하게 진행되도록 하고, 매출 창출과 사용자 경험 안정성을 확보함

#### 5. 디키디키(2019-10 ~ 2021-12)

##### [스킬]

- (1) 프로그래밍 언어: Java, JavaScript(ES5)
- (2) 프레임워크 / 라이브러리: Spring Framework, MyBatis, JSP, jQuery
- (3) 빌드 / 패키지 관리: Maven
- (4) 데이터베이스: MariaDB
- (5) 형상도구: Git

##### [인원]

- (1) 총 인원 : 3명
- (2) 운영팀 2명 | 개발팀 1명

##### [기여도]

- (1) 70%

##### [업무 및 성과]

- (1) 디키디키 운영팀과 일정 조율
- (2) 요구사항 명세서 및 화면 설계서에 따라 메인 배너, 팝업 및 웹 페이지 전체 이미지 및 문구 수정과 같은 유지 보수
- (3) 웹 페이지 수정을 진행 후 테스트 서버에 배포 후 디키디키 운영진과 테스트를 진행해 운영 서버에 오류가 없게 함
- (4) 일정에 맞춰 유지 보수를 진행해 사용자에게 정보의 혼선이 없게 함

##### [링크]

- (1) <https://dikidiki.co.kr>
-

학력 대학교(4년) 졸업

2011.02 ~ 2016.02  
졸업

남서울대학교(4년제)

호텔경영학과

지역 충남 | 학점 3.4/4.5 | 주/야간 주간

논문/작품 우리나라 전통주 세계화방안 연구

2008.03 ~ 2011.02  
졸업

함현고등학교

문과계열

경험/활동/교육

2019.10 ~ 2020.04

이젠컴퓨터학원 안양

교육이수내역

자바 안드로이드 웹&앱 개발자 과정

자격/어학/수상

2023.03

리눅스마스터2급

최종합격 | 한국정보통신인력개발센터

2020.01

(新)JLPT

N2급/PASS | 일본어

2012.06

인터넷정보관리사2급

최종합격 | 한국정보통신인력개발센터

포트폴리오 및 기타문서

기타



<https://github.com/kong-droid>

기타



<https://tulip-spoonbill-238.notion.site/1068c17968e48093a325cc79dd91ff9d>

자격증



[리눅스마스터 2급.jpg](#)

증명서



[공미향 JLPT-N2.jpg](#)

## 자기소개서

### 개발자로서의 성장 과정

호텔 경영학과를 졸업 후 식음팀에서 3년 6개월간 근무했습니다.

이렇게 개발자와 다른 이력인데 어떻게 개발자가 되고 싶다는 꿈을 가지게 되었느냐면 캐셔 업무 중 포스의 아이콘을 정리 중이었는데 문득 '나도 이렇게 누군가에게 도움이 될 만한, 자랑하고 싶은 프로그램을 만들고 싶다.'라는 생각이 들었고 삼청각 계약만료 뒤 자바 안드로이드 웹&앱 과정을 수료했습니다.

수료 과정 이후 더 개발에 관심을 갖게되어 마음이 맞는 학원 동기 5명과 10만 구독자 미만의 유튜버를 소개해주는 실버튜브라는 앱을 개발해 앱스토어에 등록 후 1년 간 서비스를 운영했습니다. 운영 중 이즈피애플에 입사해 전공과 개발 기술을 합쳐 MICE 업계에서 '누구나 쉽게 온라인에서 세미나와 콘퍼런스를 열 수 있다'를 목표로 만들어진 오투미트 행사의 콘셉트, 언어, 메뉴, 기본값을 설정할 수 있는 API를 제작했습니다.

오투미트 플랫폼을 운영하며 농업박람회, 식품대전 온라인 행사를 거쳐 물류, 패키징에 관심이 생겨 써모랩 코리아에서 새로운 분야에 도전했습니다. 입사 후 패키징 제품과 함께 판매되거나 개별 판매가 가능한 데이터 로거의 정보를 실시간으로 확인할 수 있는 스마트팟 운영 서버를 구축하고 기기 관리부터 기기 연결 및 배송 결과까지 확인할 수 있는 관제 시스템 서버를 제작했고 시스템을 최적화 하기 위해 시나리오를 작성하고 있습니다.

### 자신의 장단점

#### (1) 첫 번째 장점: 포기하지 않는 끈기

데이터 로거 lte 버전 개발 당시 mqtt 서버를 처음 설계하는 과정에서 공부가 필요했으나 전시회 기간과 개발 일정이 맞물려 tcp 서버로 전시회에 참가하기로 결정하고 그동안 tcp 통신을 이해하며 mqtt 서버를 설계하기 위해 공부했습니다. 이후 전시회를 성공적으로 마무리했고 데이터 로거 lte 버전은 mqtt서버와 연동되어 관제 시스템에서 원격 제어 및 실시간 모니터링이 가능하게 되었습니다.

만약 tcp 서버를 개발하며 mqtt 서버 설계 과정을 포기했다면 전시회에서 데이터 로거 lte 버전을 시연할 수 없었을 것이고 클라이언트들의 관심을 끌지 못했을 것입니다. 또한, tcp 서버에 대한 지식 없이 mqtt 서버를 설계했다면 실제 운영 과정에서 큰 어려움이 있었을 것이라고 생각합니다.

#### (2) 두 번째 장점: 소통을 통한 문제 해결과 개선

오투미트 API 가이드 및 서버 관리 업무를 배정받으며 자연스럽게 외부 협력팀과 소통을 하게 되었고 API 기능에 대한 비슷한 질문을 많이 받았습니다. 처음에는 API별로 swagger를 통해 기능을 정의해 놓았기에 협력팀에서 API 기능에 대해 질문하는 것이 이해되지 않았습니다. 하지만 협력팀 입장에서 생각해보니 swagger에 익숙하지 않거나 명세서가 명확하지 않으면 개발에 어려움이 있다는 사실을 알게 되었습니다. 그래서 사용 빈도가 높은 API 명세서부터 요청 값에 대한 이슈 기록을 남겨 협력팀과 slack이나 confluence를 통해 개발 문서와 이슈를 공유했습니다.

만약 소통의 문제점에 대해 생각해 보지 않았다면 협력팀의 개발 진척도가 늦어졌을 뿐만 아니라 같은 이슈로 팀원들의 개발 속도도 함께 느려졌을 것입니다.

#### (3) 단점: 신중함을 통한 결정 과정

저의 단점은 기능 업데이트 시 수정 사항에 대해 지나치게 신중하다는 점입니다. API 수정이 필요할 때, 팀원들과 다른 방향을 고려하면서 많이 고민했습니다. 하지만 '지금 아니면 늦을 수 있다.'는 생각으로 결국 팀원들과 상의한 후 결정을 내렸고 다행히 모두 긍정적인 반응을 얻었습니다. 팀원들의 의견 덕분에 API 가이드의 문제를 해결할 수 있었고 더 나은 방향으로 나아갈 수 있었습니다.

### 프로젝트 경험

#### (1) 데이터 일관성 확보를 위한 교차 검증의 중요성

데이터 로거 lte 버전 개발 시 mqtt 서버에서 암호화된 데이터를 가공 후 관제 시스템, 모바일 서버에 전달하는 방식을 사용했는데 관제 시스템, 모바일 서버에서 암호화 기능이 이미 있기 때문에 mqtt 서버에는 암호화 기능을 제작하지 않았습니다.

그러나 원격 제어 기능을 제작하며 데이터를 세밀하게 확인하던 중 웹과 모바일 서버에서 위도, 경도 데이터가 저장되지 않는 오류를 발견했습니다. mqtt 서버에서 웹과 모바일 서버처럼 암호화 기능을 제작해 데이터를 검토해 보니 전송되는 데이터가 통신 규약과 맞지 않아 발생한 오류임을 알게 되었습니다. 이후 하드웨어 외부 협력팀에 수정 부탁드렸고 이를 통해 교차 검증을 하지 않으면 오류를 찾아내기 어렵다는 점을 깨달았습니다.

## (2) 범위를 넘어서는 문제 해결의 중요성

스마트팟 프로젝트 초반 데이터 로거 bluetooth 버전에서 전달되는 데이터 값을 점검해야 했지만 '내 분야가 아니므로 수정할 수 없다.'라고 생각하고 다른 업무를 우선하여 추진했습니다.

프로젝트 일정이 계속 흘렀지만 하드웨어에서 전달되는 데이터 값이 지속해서 데이터 로거에서 표기되는 값과 달랐고 '함께 원인을 추정하고 분석하지 않으면 프로젝트가 진척되지 않는다.'는 것을 깨달았습니다.

함께 분석하기 위해 테스트 케이스를 기록하고 시간, 온도, 습도 등을 집계한 후, 데이터 로거 bluetooth 버전 화면과 모바일, 웹 관제 시스템 화면을 캡처하여 문서로 정리하고 외부 협력팀과 공유했습니다.

지속해서 테스트를 지원한 결과 데이터 로거에 표기되는 기록 시간, 온도, 습도와 모바일 및 웹 관제 시스템의 데이터가 일치하게 되었고 고객사가 신뢰성 있는 약품 물류 배송 레포트를 다운받을 수 있게 했습니다.

## (3) 적극적인 소통과 역제안의 중요성

저는 구두로 전달된 요구 사항을 취합해 정의하고 테스트 케이스를 작성한 뒤, 시연 웹을 제작해 기획팀에 역제안한 경험이 있습니다.

역제안하게 된 계기는 행사 정보 기능을 기획서 없이 제작해야 하는 상황이었는데 구두로 전달된 사항들을 취합해 먼저 요구 사항을 정의하고 오투미트의 목표와 이전에 진행한 행사의 웹 구조를 조사하여 문서로 정리했습니다. 문서에 팀원들과 상의 후 행사 정보 개발 문서를 첨삭하고 개발 문서를 기반으로 테스트 케이스를 만들고 행사 정보 가상 데이터를 json 형식으로 만들어 시연 웹에 적용하고 테스트 서버에 배포했습니다.

배포된 시연 웹을 행사 운영팀과 시연 웹을 통해 역제안한 결과 생성된 문서를 토대로 행사 정보 기능을 관리하는 관리자 웹 화면을 설계하고 API와 관리자 웹 개발을 진행할 수 있었습니다.

테스트 및 디버깅을 마친 후 관리자 웹을 사용하는 행사 운영팀을 보며 뿌듯함도 있었지만 다시 한번 소통과 시나리오 작성의 중요성을 느꼈습니다.

## (4) 다양한 관점을 고려한 문제 해결의 중요성

저는 MSA 방식으로 결제 모듈을 구현하여 힐링페스타 프로젝트에 적용해 사용자들이 온라인에서 강의를 구매할 수 있도록 서비스를 제공한 경험이 있습니다.

힐링페스타 모바일 결제 화면 개발 시, 오투미트 API를 통해 PG사 결제 화면을 호출하고 결제 후 승인 값을 화면으로 전달해 데이터를 저장하는 구조로 기능을 구현했으며, 이를 위해 많은 테스트를 진행했습니다.

하지만 팀원들과 다른 부서 팀원들이 테스트를 진행했을 때 오류가 발생했습니다. 개발 기간이 얼마 남지 않은 상태에서 큰 오류가 발생한 것 같아 마음이 급해졌으나 침착하게 분석해 보니 저는 살충제 패러독스에 빠져있었습니다.

이를 통해 사용자는 개발자가 의도한 대로 행동하지 않을 수 있다는 점을 경험하게 되었고, 결제 후 PG사에서 승인된 값을 API에서 처리하고 요청 값을 기다리지 않게끔 변경했습니다.

팀원들과 다른 부서의 테스트 덕분에 사고가 확장되고 결제 오류 없이 행사를 진행할 수 있었습니다.

## (5) 프로젝트 이력 파악의 중요성

처음 개발자로 입문했을 때 디키디키 프로젝트의 유지보수 업무를 맡았습니다.

유지 보수 프로세스는 요구 사항 정의서와 화면 설계서를 통해 설계 의도를 이해한 후 기획자와 피드백을 주고받으며 작업을 진행한 뒤, 개발 서버와 운영 서버에 배포했습니다. 프로젝트를 이해하기 위해 로컬 서버에서 소스 코드를 분석 중 운영 서버와 소스 코드가 일치하지 않는 문제를 발견했고 기획팀에 프로젝트 관련 이력을 질문해 소스 코드가 일치하지 않는 원인을 유추할 수 있었습니다.

이후 운영 서버에 접속해 화면 소스 코드를 로컬 서버와 동일하게 구성하고 git에 올려 버전 관리에 차질이 없도록 유지 보수 작업을 진행했습니다.

## 나는 이런 개발자가 되고싶다.

저는 오투미트와 스마트팟 프로젝트를 거치며 프로그램을 완성하는 데는 오랜 시간이 걸린다는 것을 깨달았습니다.

이 과정에서 프로그래밍은 단순히 소스 코드를 작성하는 것을 넘어 시나리오를 설계하고 다듬는 작업이라는 생각을 하게 되었습니다.

저는 오투미트 프로젝트에서는 팀원들과 협업을 통해 요구 사항을 반영한 기능을 설계하며 스마트팟에서는 기술적 제약을 극복하기 위해 다양한 해결책을 고민하며 실질적인 경험을 쌓았습니다.

물론 저의 경험은 아직 부족할 수 있지만 끊임없이 변화하는 기술 환경 속에서 지속적인 학습과 '그럴 수 있다. 흥미로운 주제다.'라는 긍정적인 생각을 바탕으로 성장하고자 합니다. 이러한 과정을 통해 단순히 소스 코드만 작성하는 개발자가 아닌 사용자가 편한 시나리오를 설계하는 개발자가 되고 싶습니다.