

지원서 작성 시 회사 교내 연구비밀 또는 회사 내 영업비밀은 공개 가능 범위 내에서 기재해주시기 바랍니다.



이름(한글)	함운경	영문	Ham Woon Kyoung	한문	咸雲警
생년월일	1994.11.28			나이	만 30
휴대폰	010-5190-3690				
E-mail	wkhhambatt@gmail.com			홈페이지	
주소	서울특별시 관악구 봉천동 1583-2				

학력사항

재학기간	학위	학교명 및 전공	구분(졸업/졸업예정/수료 중 택 1)	지도교수
2013.03~2020.02	학사	충북대학교 소프트웨어학과	졸업	
2010.03~2013.02	고교	충주 고등학교	졸업	

경력사항 (최신 경력 순으로 간단히 기재)

근무기간	소속 및 부서명(000 회사, 000 부서)	직위(인턴, 사원 등)	담당업무
2021.04~ 2025.03	코오롱베니트, 솔루션사업팀	주임	프론트엔드 개발

어학

언어	시험	점수	기관

교육/연수

기간	과정명	기관
2020.01~2020.12	SSAFY(Samsung Software Academy For Youth)	삼성전자, 멀티캠퍼스

기타활동

기간	활동내용	기관

수상내용

기간	상세내용	기관
----	------	----

자격증

취득일	자격명(운전면허 제외)	등급	발행처
2013.12	리눅스마스터	2 급	한국정보통신진흥협회
2018.05	정보처리기사		한국산업인력공단
2013.11	CKA		Linux Foundation

병역

복무기간	군별/계급/병과	미필사유
2014.06~2016.06	공군/병장/통신	

장애인/보훈

장애유무(Y/N 선택)	장애유형 및 등급	보훈여부(Y/N 선택)
N		N

공통질문(자유형식 작성)

1. 지원동기를 기재해주세요.

어렸을 때부터 게임을 좋아했습니다. 처음 C 언어를 배우며 로직의 개념을 이해하게 되었을 때, 어릴 적 즐겼던 게임들이 이러한 로직의 반복으로 만들어졌다는 사실에 전율을 느꼈습니다. 그 순간, 저도 사람들에게 즐거움을 주는 게임 개발자가 되고 싶다는 꿈을 품게 되었습니다.

공부를 이어가며 프론트엔드 영역의 매력을 발견했습니다. 특히 사용자의 경험을 직접적으로 결정짓는 UI 개발에 흥미를 느끼며, 사용자에게 즉각적인 피드백을 주고 몰입감을 높이는 기술적 요소들에 집중하게 되었습니다. 이러한 관심은 자연스럽게 프론트엔드 개발자로서의 커리어를 시작하는 계기가 되었습니다.

이직을 고민하던 중, 크래프톤의 공고를 보며 저의 꿈과 기술적 목표가 맞아 닿아 있음을 깨달았습니다. 크래프톤은 게임 제작에 그치지 않고, 멀티레이블 전략을 통해 다양한 장르의 게임을 글로벌 시장에 선보이며 혁신을 이어가고 있습니다. 저는 이러한 크래프톤의 도전적인 문화가 저의 기술 탐구 정신과 닮아 있다고 생각하여 지원을 결심했습니다.

특히, 글로벌 유저를 대상으로 하는 크래프톤의 게임은 방대한 트래픽을 감당해야 하고, 이는 프론트엔드의 안정성과 성능이 사용자 경험을 결정짓는 중요한 요소가 됩니다. 저는 Vue.js 기반의 사내 디자인 시스템 개발과 React 및 Next.js 를 활용한 모바일 웹뷰 UI 개발 경험, K8S 기반 아키텍처 구성과 자동 확장을 고려한 CI/CD 구축 경험을 보유하고 있습니다. 이러한 경험을 바탕으로 크래프톤의 게임 경험을 한층 더 정교하게 다듬고, 사용자들에게 원활하고 몰입감 있는 환경을 제공하는 데 기여하고자 합니다.

크래프톤의 비전은 단순히 게임을 만드는 것을 넘어, 전 세계 유저들에게 특별한 경험을 선사하는 데 있다고 생각합니다. 저 역시 기술을 통해 더 나은 경험을 제공하는 것을 목표로 해왔습니다. 저의 프론트엔드 기술력과 아키텍처 설계 역량을 결합하여, 크래프톤이 글로벌 무대에서 더욱 빛날 수 있도록 함께 성장해 나가고 싶습니다.

2. KRAFTON 입사 1 년 후, 3 년 후, 5 년 후 커리어 계획을 기재해주세요.

1 년 차 목표

크래프톤의 개발 문화에 적응하고, 도메인을 빠르게 학습하여 단순히 기술적인 능력만큼이나 업무를 잘 수행하는 사람이 되고 싶습니다. 외부에서 합류하는 만큼, 그동안 내부 사람들의 시선에서 놓칠 수 있었던 부분들을 발견하고, 새로운 아이디어를 제시하여 주어진 환경 속에서 최고의 프로젝트를 만들기 위해 노력할 것입니다.

3 년 차 목표

프론트엔드 개발자로서 크래프톤에 작은 혁신을 가져오고자 합니다. 다양한 이벤트 페이지들을 빠르게 제작해야 하는 크래프톤의 요구에 맞춰,

KRAFTON

노코드 웹 앱 빌더 프로젝트를 진행하거나, 전체 프론트엔드 UI/UX의 일관성을 위한 하나의 디자인 시스템을 구축하여 회사의 프론트엔드 개발 환경을 개선하는 데 기여하고 싶습니다.

5년 후 목표

5년 후에는 크래프톤의 프론트엔드 그룹을 이끌며, 크래프톤만의 프론트엔드 문화를 확립하고자 합니다. 이를 위해 필요한 것은 뛰어난 실력과 자신만의 가치관을 바탕으로 팀을 이끌 수 있는 리더십입니다.

프론트엔드 지식은 물론, 게임 제작의 전체 사이클을 이해하고, 플랫폼, 게임 클라이언트, 서버 간의 연계를 고려한 기술 스택 설계를 이끌어 나가겠습니다.

저의 가장 중요한 신념은 '고객 만족'과 '혁신 기술'입니다. 여기서 고객은 서비스를 이용하는 유저뿐만 아니라, 함께 일하는 동료들도 포함됩니다. 이들을 모두 만족시키기 위해 끊임없이 노력하는 것이 제 핵심 가치입니다.

기술은 단순히 도구가 아닌, 서비스가 외부에서 어떻게 평가받고 차별화될 수 있는지를 결정하는 중요한 요소라고 생각합니다. 최신 기술을 적용한다고 해서 모든 문제가 해결되는 것은 아니며, 최적화 이슈나 예기치 않은 문제들이 발생할 수 있습니다. 그러나 이런 문제를 해결하고 안정적인 서비스를 제공함으로써, 그 과정이 크래프톤의 기술력을 입증하고, 서비스의 품질 향상으로 이어질 것이라고 확신합니다. 미래의 저는 기술과 팀워크를 통해 크래프톤의 프론트엔드 그룹을 한 단계 더 성장시키는 데 기여하고, 크래프톤이 전 세계적으로 사랑받는 게임과 서비스를 만드는 데 기여해보고 싶습니다.

3. KRAFTON 게임 중에 해본 것이 있나요?

배틀그라운드, 스매쉬 레전드, 인조이 스튜디오

4. 개발과 관련된 몰입의 경험을 공유해주세요.

운영 환경에서 서비스를 직접 테스트하던 중, 이미지 콘텐츠가 많은 화면에서 점진적으로 성능이 저하되는 현상을 발견했습니다. 특히, 긴 스크롤이 필요한 페이지에서 사용자가 계속해서 새로운 콘텐츠를 불러올 때, 이전 이미지들이 해제되지 않고 쌓이면서 로딩이 지연되는 문제가 발생했습니다. 특정 사용자의 경우, 긴 시간 동안 피드를 탐색하면 브라우저 메모리 사용량이 급격히 증가하며, 페이지 전환 시 심각한 렉이 발생하는 현상도 확인되었습니다. 이를 해결하기 위해 Lighthouse를 활용한 성능 진단을 수행한 결과, 모바일 3G 네트워크 기준 성능 점수가 42점(느린 4G 기준 58점)으로 낮다는 문제가 확인되었습니다.

주요 원인은 미사용 CSS 2.8KB 초과, 6개의 렌더링 차단 리소스, 그리고 이미지 로딩 지연이었습니다. 특히, 커뮤니티 서비스 특성상 이미지 사용자 활동의 중심이 되면서 점진적인 성능 저하가 누적되는 것이 가장 큰 문제였습니다. LCP(Largest Contentful Paint) 시간이 5.8초에 달해 사용자 이탈률이 35%까지 상승하는 결과를 초래했습니다.

기술적 개선

먼저, 렌더링 차단 리소스를 최적화하기 위해 불필요한 CSS를 제거했습니다. Next.js의 built-in CSS 최적화 기능과 Tailwind의 JIT 모드를 활용하여 불필요한 스타일을 최소화하고, Chrome Coverage Tool을 이용해 추가 검증을 수행한 결과, 전체 CSS 코드량을 18% 줄일 수 있었습니다.

이미지 성능 개선을 위해서는 Next.js의 Image 컴포넌트를 적극 활용했습니다. priority 속성을 적용하여 LCP 대상 이미지를 우선 로드하고, sizes="(max-width: 768px) 100vw" 설정을 통해 반응형 최적화를 수행했습니다. 더불어, UGC 이미지를 Sharp 라이브러리를 이용해 WebP 포맷으로 실시간 변환하여 평균 용량을 64% 감소시켰고, Intersection Observer API를 적용하여 뷰포트 밖의 이미지를 지연 로드하도록 개선했습니다.

또한, 코드 스플리팅 전략을 활용하여 성능을 더욱 최적화했습니다. React.lazy와 Suspense를 도입하여 댓글 및 추천 기능을 개별 모듈로 분리하고, 초기 번들 크기를 1.2MB에서 780KB로 줄였습니다. 라우트 기반 코드 스플리팅을 적용하여 Next.js의 동적 import() 기능을 활용하고, 페이지 단위로 청크를 나누어 초기 로딩 속도를 개선하는 전략도 함께 도입했습니다.

이러한 최적화 작업을 통해 성능 지표와 사용자 경험이 크게 개선되었습니다. LCP는 5.8초에서 1.4초로 75.8% 단축되었고, FID(First Input Delay)는 320ms에서 110ms로 향상되었습니다. 실제 사용하였을 때 사용자 경험이 눈에 띄게 향상함을 느낄 수 있었습니다.

이 경험을 통해 Web Vitals 메트릭을 기반으로 최적화 우선순위를 설정하는 방법을 익히고, 크로스 플랫폼 환경에서 성능 트레이드오프를 분석하는 역량을 키울 수 있었습니다.

5. 다른 사람과의 협업 경험이 있다면 공유해주세요.

WebView를 활용한 네이티브 애플리케이션(iOS/Android) 기능 추가 과정에서, 장애 발생 시 원인 분석이 어려운 상황을 개선하기 위한 경험을 공유하고자 합니다. 초기에는 WebView와 네이티브 간의 통신에서 문제가 발생했을 때, 오류가 WebView 내부 문제인지, 네이티브 측 문제인지, 또는 API 응답 문제인지 파악하기가 매우 어려웠습니다. 특히 Android와 iOS에서 WebView의 동작 방식이 달라, 동일한 코드에서도 서로 다른

오류가 발생하는 경우가 많았습니다. 이로 인해 개발자 간의 문제 재현 및 공유가 어려웠고, 장애 발생 시 신속하게 원인을 추적하는 데 시간이 소요되었습니다. 이러한 문제를 해결하기 위해, 주도적으로 나서서 프로세스를 개선하려 노력했습니다.

장애 발생 시 원인을 빠르게 파악할 수 있도록 원인 분석 체계를 정립했습니다. 첫 번째로, WebView와 네이티브 간 통신 로그를 표준화했습니다. 기존에는 WebView와 네이티브에서 분리된 로그를 사용했기 때문에 장애 원인을 추적하는 데 어려움이 있었습니다. 이를 해결하기 위해, 모든 이벤트를 JSON 형식으로 표준화하여 WebView와 네이티브 양쪽에서 동일한 데이터를 로깅할 수 있도록 했습니다. 이를 통해, 어떤 문제가 발생하더라도 로그에서 동일한 형식으로 정보를 얻을 수 있어 문제를 빠르게 파악할 수 있었습니다.

두 번째로, WebView 내부 오류를 자동으로 감지하고 보고하는 시스템을 도입했습니다. 이전에는 사용자가 오류를 직접 제보해야만 문제를 알 수 있었고, 그로 인해 실시간 대응이 어려웠습니다. 이를 해결하기 위해, JavaScript 오류를 window.onerror와 unhandledrejection 이벤트로 자동 수집하여 Sentry로 전송하게끔 시스템을 구성했습니다.

이로 인해 WebView에서 발생한 오류를 실시간으로 확인하고, 문제를 빠르게 재현할 수 있게 되었고, 보다 빠르게 어느 파트에서 해당 문제를 해결해야 하는지 파악하는데 도움이 되었습니다. 별개로 다른 사람과의 협업 과정에서 일련의 프로세스를 확립하는 것이 생산성에 얼마나 큰 영향을 끼치는지 배울 수 있었습니다.

6. 주로 사용하는 프론트엔드 기술 스택과 선정 이유를 말씀해주세요.

Vue.js

최근에는 React.js로 업무를 수행하긴 하였지만, 다년간 Vue.js를 기반으로 사내 공통 업무 프레임워크를 개발하는 업무를 맡았습니다. 이 프레임워크의 주요 목표는 재사용 가능한 컴포넌트와 공통 기능을 제공하는 것이었고, 이를 위해 Vue.js의 mixin을 활용해 공통 로직을 모듈화하고, 여러 프로젝트에서 쉽게 적용할 수 있도록 구성했습니다.

또한, 이 프레임워크를 개발하는 과정에서 보안성 검토를 위한 세션 관리 로직을 개선하는 작업을 진행했습니다. 특히, 여러 탭에서 동일한 세션 상태를 관리하는 기능을 개선하기 위해 SharedWorker를 활용한 개발을 진행했습니다. 이를 통해, 탭 간 상태 동기화를 원활하게 처리할 수 있었으며, 보안과 사용자 경험을 동시에 향상시킬 수 있었습니다.

팀 이동 이후, 이 프레임워크를 기반으로 한 SI 프로젝트를 수행하며, 시스템의 품질을 지속적으로 고도화해 나갔습니다. 이를 통해 프로젝트 개발 속도와 일관성을 크게 향상시킬 수 있었고, 프로젝트를 만드는 사이클 전체를 경험할 수 있었습니다.

7. 본인의 역량과 강점을 잘 나타낼 수 있는 내용을 자유롭게 기술하여 주세요.

저는 웹 프론트엔드 개발자이지만, 백엔드 운영과 개발에도 참여하여 시스템 전반을 이해하고 성능 최적화 및 안정성 개선을 위해 다양한 작업을 수행했습니다. 특히, 프론트엔드 DevOps 환경을 직접 설계하고 구성하였고 과정에서 CKA 자격증을 취득한 후, Kubernetes(K8s) 환경을 프론트엔드에 적용하며, 컨테이너화된 환경에서의 운영을 효율적으로 관리할 수 있었습니다. 그외에도 CI/CD 파이프라인 구축, 자동화된 테스트 도입 등을 통해 개발 효율성을 높였습니다. 이러한 경험은 단순히 프론트엔드 개발에 그치지 않고, 전체 시스템의 성능과 안정성을 관리하는 데 중요한 역할을 했습니다.

프로젝트 전반에 대한 지속적인 관심 덕분에 자연스럽게 팀의 소통 창구가 되어, 기술적 의견 교환과 협업을 원활하게 이끌어 나갔습니다. 이러한 경험을 통해, 백엔드와 프론트엔드 간의 협업을 더욱 원활하게 만들어 서비스 품질 개선에 기여할 수 있었습니다.

더 나아가, 사용자의 관점에서 생각하며 서비스를 기획하고 개선하는 데 주도적인 역할을 했습니다. 서비스 사용 중 발생할 수 있는 불편함을 빠르게 파악하고, 이를 해결하기 위해 팀 내 다양한 직군과 협업하여 실제 사용자 경험을 개선하는 방향으로 프로젝트를 이끌어 나갔습니다. 주도적이고 책임감 있는 자세로 서비스를 만들고 개선하는 것을 중요하게 생각하며, 주인의식을 가지고 문제를 해결하는 것을 항상 우선시하고 있습니다.

위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다.

2025년 3월 16일

성명: 함운경 (인)

KRAFTON