

이건창

백엔드 개발자



이메일 rjsckdd12@gmail.com

‘받은 만큼 나누자’를 목표로 여러분 앞에 선 이건창입니다. 팀 구성원과 함께 좋은 삶을 향유하기 위해 지식을 세련하고 있습니다.

기술 스택

Spring Boot, Spring Batch, Spring Cloud, Kubernetes, Docker, Kotlin, Java, AWS

자기소개

행복하기 위해 신뢰를 연습니다.

1년간 백엔드 개발자로 지내면서 제품과 업무 환경을 지속적으로 개선해 나가는 과정에서 일에 대한 흥미와 애착이 깊어짐을 경험하고 있습니다. 최근에는 통합 테스트를 개선하며 제품과 함께 성장하고 있습니다. 강점인 책임감과 전략적 사고를 충분히 발휘하며 복잡한 시스템을 다루며 최적의 해결책을 찾아가는 과정, 그 결과가 제품의 안정과 성능에 직접적인 영향으로 큰 보람을 느낍니다.

저는 믿음과 신뢰가 원동력입니다. 미션을 받는 순간 얻는 책임은 팀의 암묵적인 신뢰로 받아들이고 있습니다. 5년 간 함께 행복하기 위해 고군분투한 경험으로 불모지를 아스팔트로 다듬어 티맵의 목적지에 안점감과 행복을 더해보겠습니다.

불가능을 가능으로 바꾸는 공식이 있습니다.

위축되지 않고 빠르게 실패하는 행동으로 빠르게 성공 궤도에 올리는 모습을 보여드리겠습니다.

‘빠른 실패’로 복잡한 시스템에 위축되지 않고 방향성을 파악한 경험이 있습니다. fixture-monkey에 기여하면서 테스트 코드를 먼저 작성하고, 실제 코드를 점진적으로 수정하며 신속하게 해결책을 찾았습니다.

또한 문제에 직면했을 때, 서로 다른 시각의 대응책을 시도하며 팀의 명확한 의사 결정에 기여했습니다. 덕분에 서비스 디스커버리 환경에서 무종단 배포 정책이 정상적으로 작동하지 않는 문제를 빠르게 해결했습니다.

추상적인 가치를 현실에 실현하는 방법은 다양한 시각에서 빠르게 시도하는 방법이라 생각합니다. 다양한 시각에서 시도해보며 얻은 통찰력을 글로 정리하면서 공동체에서 명확한 의사 결정에 기여해보겠습니다.

팀이 걸을 길을 다듬는 건 제 몫입니다.

5년동안 가야할 길을 개척한 경험이 저를 지탱하고 있습니다. 그 속에는 군대에서 마라톤 경험이 있습니다.

입대 전 수동적으로 지내면서 낙오자처럼 행동해 어려운 상황을 회피하면서 지냈습니다. 군대에서 사회적 지휘에서 벗어나 동등한 관계를 유지하면서 스스로를 낙오자로 낙인찍었음을 깨달았습니다. 그 순간부터 내면을 비우고 하나씩 채우기로 결심했습니다. 그 중에서도 처음 채웠던 경험은 마라톤입니다. 처음 6km 달리면서 마음이 약해질 때마다 '스스로를 낙오자로 만들지 말자'고 다짐했고, 완주했을 때 얻은 성취감과 자부심으로 눈물을 많이 삼켰습니다.

마라톤은 제 자존감과 자신감을 회복시켜준 인생의 전환점입니다. 이후 성취감을 얻기 위해 글쓰기 공모전 입상, 한식 조리 기능사 필기 합격, 특급전사까지 달성해 나갔습니다. '만일 내가 다시 산다면'이라는 책에서 "우리는 늘 선택의 기로에 선다. 분명한 건 걸어갈 길을 내 것으로 만드는 건 나의 몫이다"라는 구절이 있습니다. 선택에 구애되지 않고 가야할 길을 개척해온 능력을 바탕으로 여러분과 목적지에 도달해 보겠습니다.

경력

(주)이스트소프트

백엔드 개발자 | 테크센터 | 재직 중

2023.08. ~ 재직 중 (1년 3개월)

기술 스택

Spring Boot, Kubernetes, Docker, Kotlin, Java

팀 소개

일상에 편리함을 더하기 위해 노력하고 있습니다. 그 중 많은 서비스를 편리하게 제공하기 위해 회원 통합과 포인트 서비스를 운영중이며, 사용자, 광고주, 서비스 제공자 간 상호 이익으로 이어지는 생태계를 만들어 신사업의 발판을 마련하고 있습니다.

업무 요약

- 포인트 관리 서비스 운영(2024.04~진행중)
- 배치 프로세스 관리(2024.03~진행중)
- 협업툴 데이터 백업 서비스 운영(2023.08~2024.01)

프로젝트

APM 구축 및 운영

(주)이스트소프트

2024.07. ~ 2024.07.

설명

팀은 분산 환경에서 가시성을 확보하고 문제의 근원을 신속하게 파악하고 싶은 니즈가 있었습니다. 팀 니즈를 충족하기 위해 Elastic APM을 도입했고 운영했습니다. 타 팀이 쉽게 도입할 수 있도록 가이드라인과 트러블 슈팅 문서 또한 작성했습니다. 현재 까지 전사에 걸친 34개 애플리케이션 가시성을 제공하고 있습니다.

해결

- 빠른 요청 트레이싱을 통한 팀의 대응 속도가 향상
- Routing** 정보가 **Unknown** 으로 노출되거나 게이트웨이 정보가 트레이싱되지 않는 등의 문제 해결
- 개발 환경에서 **Elastic APM** 을 운영하며 APM 서버에 과도한 트래픽을 요청해보고, 스케일링 구성 설정을 시도하며 시나리오 테스트 진행

링크

- <https://tis-blog.vercel.app/blog/study/elastic-apm>

배치 구현 및 운영 프로세스 개선

(주)이스트소프트

2024.05. ~ 2024.06.

설명

배치 작업의 결과와 진행 상황을 관리하기 위해 스프링 배치를 도입했습니다. 포인트 소멸, 소멸 알림을 스프링 배치로 전환하면서 경험한 개선점을 공유하며 팀의 신속한 기술 습득을 지원했습니다.

해결

- 12개 배치를 스프링 배치로 전환
- 배치 결과 알림 일일 12건에서 1건으로 감소시키며 팀 대응 피로도 감소
- 서버리스 전환으로 운영 비용 절감

링크

- [배치 기술을 공유하기 위해 시도한 과정 링크](#)

포인트 정산 및 보안 취약점 강화

(주)이스트소프트

2024.04. ~ 2024.04.

개요

포인트 통합을 위한 포인트 기록 및 정산 업무 진행했습니다. 진행하면서 법인별 정산 이력 실시간 조회 가능하도록 구현 하고 API 외부 노출을 막기 위해 보안 취약점을 개선했습니다.

해결

- 법인 별 데이터 사용량 기록
- 실시간 정산 기록 조회 기능 구현
- HTTPS 취약점 보완 및 인앱 이벤트만 가용할 수 있도록 HMAC 기반 인증 적용

스프링 부트 메이저 버전 마이그레이션 진행

(주)이스트소프트

2024.01. ~ 2024.02.

개요

급변하는 환경에 긴장하는 일보다 설렘 수 있는 환경을 목표하고 있습니다. 14개의 서비스에 스프링 버전 메이저 버전 업데이트하며 마이그레이션 가이드라인을 정리했습니다.

해결

- 2.7.5에서 3.1.5 버전으로 마이그레이션 업무 관리 및 작업 진행
- collation으로 인한 런타임 오류 해결
- spring cloud와 spring boot간 버전 비호환 문제 해결

링크

- [collation이슈 해결 링크](#)

개인 데이터 백업 서비스 구현 및 관리

(주)이스트소프트

2023.08. ~ 2023.12.

개요

협업툴 서비스를 종료하기 위해 3개월간 수 천명의 사용자의 데이터를 백업했습니다. 데이터 배치 기능을 맡으면서 사용 자당 평균 실행 시간을 산정해 목표에 맞게 성능을 튜닝했고 목표 기한 내 맡은 업무를 완수했습니다.

경험

- 성능 튜닝 경험 : 산정한 실행 시간에 못 미쳐 개선 필요를 느꼈고 배치 시스템의 지침인 IO 감소에 집중
- 슬로우 쿼리 경험 : 일부 데이터는 서비스에서 집계할 수 있도록 구성하며 문제 해결
- 슬로우 쿼리 보완 : 커넥션을 오래 잡을 수록 발생하는 사이드 이펙트를 줄이기 위해 리드 타임아웃 적용

[토이프로젝트] 헥사고날 기반 쿠폰 서비스 구현

사이드프로젝트

2024.04. ~ 2024.05.

개요

실무에서 겪었던 상황을 기반으로 헥사고날의 장점을 학습해봤습니다. 횡단적인 기능 추가와 종단적인 기능 추가에 유연한가를 고민했고, 동작 변경과 구조 변경에 어떻게 대응할지 고민했습니다.

경험

- 기능 추가 변경에 유연한 헥사고날 장점 경험
- `spring cloud contract` 를 활용한 서비스 간 계약 관리 학습 및 적용

링크

- <https://github.com/this-is-spear/est-delivery/wiki>

대외활동

객관적인 지표를 통해 성찰하며 꾸준한 성장을 추구합니다.

지속적인 오픈소스 컨트리뷰트

오픈소스 컨트리뷰팅을 하며 메인테이너의 생각과 습관을 벤치마킹하고 있습니다. 최근 2번의 코드 기여와 8번의 프로젝트 정리로 장기간 유지되는 코드 관리 방법과 사이드 이펙트를 줄일 수 있는 코드 추가/수정 방법을 학습하고 있습니다.

- 코틀린 `Value class` 를 자바 타입 변환으로 발생하는 오류 해결 - [링크](#)
- `kotlin.time.Duration` 타입 임의 값 생성 로직 구현 - [링크](#)
- 그 외 `deprecated` 코드 정리, 오타 정리, 문서 번역 - [링크](#)

자아실현과 행복 그 중간에서 몰입에 집중합니다.

몰입하는 환경 구성

`공부하는 힘, 몰입` 영상에서 통찰을 얻어 목표 공유와 교감이 가능한 스터디를 적극 활용하고 있습니다. 코틀린 인 액션 스터디 스터와 코틀린 로또 게임기 구현 스터디를 진행한 경험으로 업무를 수행하고 있으며, 3개월간 65개의 코틀린 테스트 코드를 작성하며 즐기는 과정은 업무 성과로 유지했습니다.

- [코틀린 인 액션 링크](#)
- [코틀린 게임 구현 링크](#)

좋은 청자와 화자가 되고 싶습니다.

인생을 바라보는 마음가짐

낯선 주제를 접할 때 문맥을 놓쳐 아쉬웠던 경험을 줄이기 위해 다양한 주제의 스몰 토크에 참여했습니다. 지난 2년간 **25개의 주제**를 발표하면서 소주제로 세분화하며 몰입할 수 있는 방법을 배웠고, **340개의 주제**를 청강하면서 질문을 던져 발표자와의 상호작용으로 몰입을 유지하는 방법을 배웠습니다.

- [관련 링크](#)

포트폴리오

URL

<https://tis-blog.vercel.app/projects>



<https://github.com/this-is-spear>



교육

F-lab

사설 교육 | Java/Back-End
2022.12. ~ 2023.05. | 졸업

부경대학교

대학교(학사) | 컴퓨터공학과
2015.03. ~ 2024.03. | 졸업

Powered by Rallit.