

노찬우

rajephon.dev github.com/rajephon

서울, 대한민국 linkedin.com/in/chanwoo-noh rajephon@gmail.com

Software Engineer

Summary

수백만 명의 플레이어를 지원하는 게임 서버부터 실시간 LLM 스트리밍 기반 AI 플랫폼까지, 확장 가능한 분산 시스템을 설계하고 구축해온 8년차 백엔드 엔지니어입니다.

Experience

Software Engineer : Global AI Platform Corporation : 2024년 3월 - 현재

Global AI Platform Corp의 백엔드 개발자로서 CES 2025와 MWC25에서 발표된 글로벌 개인 AI 에이전트 "Aster"의 백엔드 시스템을 구축하고 있습니다.

- 분산 시스템에서 대용량 사용자 요청을 처리하는 확장 가능한 Go 기반 gRPC 마이크로서비스 아키텍처 설계
- LLM 에이전트와 실시간 스트리밍 기능을 통합하여 상황에 맞는 적응형 사용자 경험 제공
- Pulumi, AWS, Kubernetes, Helm을 활용한 무중단 배포 인프라 자동화 구축
- 로드 테스트 및 성능 최적화를 통해 응답 시간 단축과 시스템 안정성 향상
- MCP(Model Context Protocol) 생태계 개발: 레퍼런스 서버와 레지스트리 시스템을 구축하여 AI 에이전트가 외부 도구 및 데이터 소스와 동적으로 연결될 수 있도록 지원

Server Software Engineer → Lead Server Software Engineer

Devsisters (Studio Kingdom) : 2018년 12월 - 2024년 1월

출시 하루 만에 Apple App Store와 Google Play Store 차트에서 1위를 기록하고 출시 후 곧바로 100만 다운로드를 돌파한 글로벌 3D 샌드박스 도시 건설 게임 "브릭시티"를 개발했습니다.

- 글로벌 대규모 플레이어들을 위한 시간당 1,200만 건 이상의 요청을 처리하는 안정적이고 확장 가능한 백엔드 구축 주도
- 초기 개발 및 출시부터 라이브 운영과 장애 대응까지 게임 서버의 전체 라이프사이클 담당
- 동적 플레이 맵 및 룸 관리 기능을 포함한 멀티플레이어 시스템 설계·유지보수를 통해 원활한 실시간 협업 환경 제공
- 성능 튜닝 및 로드 테스트를 통해 서버 처리량 50% 이상 향상, 성능과 비용 효율성을 대폭 개선
- 사용자 생성 건물 콘텐츠를 브라우저에서 렌더링하는 웹 기반 3D 뷰어 등 내부 서비스 도구 개발을 통해 운영 효율성과 서비스 관리 품질 향상
- GitHub Actions, Slack 봇, 커스텀 유틸리티를 활용한 생산성 도구를 적극 구축하여 게임 내 테스트, 데이터 복제, 콘텐츠 추출 등 워크플로우 자동화

Software Engineer : Anyfi Inc. : 2016년 11월 - 2018년 6월

모바일 메시 네트워킹 기술을 전문으로 하는 회사 Anyfi에서 여러 혁신적인 네트워킹 프로젝트를 진행했습니다.

프로젝트 1: Anyfi 메시 네트워크 플랫폼

- Wi-Fi Direct 멀티홉 네트워킹 R&D 수행, 충돌 회피와 안정적인 데이터 전송을 위한 IPv4/IPv6 하이브리드 연결 구현
- 정보 전파, 그래프 동기화, 패킷 설계, 릴레이, 암호화 등 모바일 메시 네트워킹 핵심 기능 설계 및 구현으로 원활한 통신 환경 구축
- Anyfi 기술을 활용한 레퍼런스 애플리케이션 개발 및 출시
- 멀티플랫폼 지원을 위한 C++ 기반 크로스플랫폼 라이브러리 설계·구축
- iOS Local VPN 구현 연구를 통한 기술적 타당성 검증
- Agile 프로세스, 코딩 컨벤션, 코드 리뷰, TDD 실무를 통한 엔지니어링 문화 정착에 기여

프로젝트 2: Wi-Fi 캡티브 포털 시스템

- 클라이언트 연결 데이터 수집 및 타겟 웹 푸시 광고가 가능한 Wi-Fi 캡티브 포털 시스템 설계·개발 주도
- 라우터 펌웨어 패키지부터 백엔드 서버까지 전체 스택 구축
- 멀티 라우터 그룹 관리 및 원격 캡티브 포털 인증 서버 구현
- 푸시 알림 전송 시스템(웹/Android) 및 관리자 대시보드 개발

Education

컴퓨터공학과 학사 : 2010년 3월 - 2017년 8월

서울과학기술대학교 : 서울, 대한민국

Skills

프로그래밍 언어: Go, TypeScript/JavaScript, Python, C#, Java, C++

백엔드 & 인프라: Node.js, .NET, gRPC, Kubernetes, AWS, Terraform, Apache Kafka

데이터베이스: CockroachDB, PostgreSQL, Redis

Awards and Honors

Best of 2023 Game, Made with Unity Korea Award : 2023 : Brixity

Best Strategy Game, Pocket Gamer Awards : 2023 : Brixity

프로젝트

오픈소스 기여

LangDiff TypeScript 구현 - 언어 기반 차이 분석 도구의 TypeScript 버전 구현으로 프론트엔드 개발자 접근성 향상 및 광범위한 채택에 기여

- [GitHub PR #10 \(https://github.com/globalaiplatform/langdiff/pull/10\)](https://github.com/globalaiplatform/langdiff/pull/10)

OpenInference AI Observability - SessionMessage 지원 및 LLM 애플리케이션용 MCP Streamable HTTP 전송 계측 기능 추가로 OpenTelemetry 기반 AI 관측성 라이브러리 개선

- [GitHub PR #1640 \(https://github.com/Arize-ai/openinference/pull/1640\)](https://github.com/Arize-ai/openinference/pull/1640)
- [GitHub PR #1634 \(https://github.com/Arize-ai/openinference/pull/1634\)](https://github.com/Arize-ai/openinference/pull/1634)

사이드 프로젝트

아동급식카드 가맹점 지도 - 공공 데이터를 활용한 전국 아동급식카드 가맹점 인터랙티브 지도 서비스로 가족들의 주변 매장 검색 편의성 제공

- TypeScript, React.js, Mapbox로 구축
- 라이브 사이트 (<https://dream-tree.rajephon.dev/>).

더존 급여명세서 웹 뷰어 - 별도 소프트웨어 설치 없이 급여명세서 복호화 및 조회가 가능한 브라우저 기반 도구

- TypeScript, React.js로 개발
- 라이브 사이트 (<https://pay.rajephon.dev/>).