


스프링 프레임워크 기반 자바 개발자. 보다 저렴한 서버관리와 안정적이고 효율적인 소비자 지향 소프트웨어 제공을 목표로 하며 데이터베이스, 아키텍처에 관심이 있습니다.



김경빈 남 1999년 (만 24세)

휴대폰 | 010-6375-3431 | Email | kkb3431@gmail.com

주소 | 서울 송파구 잠실동

학력	경력	인턴·대외활동 / 해외경험	자격증 / 어학
대전대학교 대학교(4년) 졸업	신입	하하코딩 2기 외 1	-

JAVAJPA MavenMyBatisSpring BootAWS EC2AWS RDSSpring FrameworkDockerGit

Spring SecurityGradleMySQL

학력

2018. 03 ~ 2023. 07
졸업

대전대학교

경영학과

복수전공 | 컴퓨터공학과

학점 | 3.41 / 4.5

졸업논문 | android studio 기반 반려동물 산책 케어 애플리케이션

인턴·대외활동

2022. 11 ~ 2023. 06
8개월

하하코딩 2기

동아리

- 알고리즘 및 CS 공부

- 개발자와 소통, 협업 경험

- 새로운 IT 기술 스택에 관한 정보 공유

- Socketio를 기반으로한 채팅앱 제작

2021. 04 ~ 2021. 12
9개월

비즈니스IT

교내활동

- 비즈니스와 소프트웨어 융합 교내 동아리

- 상경계열과 IT 개발자들의 협업과 융합을 강조

- 실제 비즈니스 상황을 다루는 '케이스 스터디'를 진행

- 기업 자원 관리시스템(ERP) 제작 - 담당

김경빈 지원자만의 차별화된 성장 과정

개발자라는 직무에 관해관심을 가지게 된 주된 이유는 대학에 들어와 다른 학교들과 경쟁하며 순위를 매기는 비즈니스 IT라는 교내 활동 프로젝트로부터 시작되었습니다. 단순히 기획만 하던 저는 IT 관련 전공 학생들의 너무 느린 일 처리와 수없이 일어나는 404, 505 서버 오류들로 인하여 골머리를 앓았고, 차라리 내가 공부해서 더욱 나은 결과물을 만들어보자는 마음가짐으로 가장 기본적인 YouTube 강의를 들으며 프로젝트를 새롭게 만들어 나갔습니다. 공부를 진행해 갈수록 왜 개발자들이 ERD를 만들어야 하는지, 왜 GIT 등의 협업 툴을 사용해야 하는지 등에 대해서 알게 되었고, 평균 하루 10시간 이상을 노트북 앞에 있을 정도로 개발의 매력에 푹 빠져들게 되었습니다.

저는 이때부터 컴퓨터공학을 더욱 깊게 배워보고 싶다는 생각이 들어 본격적으로 컴퓨터공학을 복수 전공으로 채택하여 프로그래밍 언어들과 CS 관련 지식들을 공부하였습니다. 초기에는 프로그래밍 언어와 알고리즘, 데이터베이스와 같은 전공과목들이 낯설었지만, 새로운 트렌드를 따라가는 것을 좋아하는 저의 성격으로 이를 극복하고 점차 흥미를 느끼게 되었습니다. 기본적인 함수부터 고급 문법 및 알고리즘을 공부하던 중 학교 수업에서 배운 내용을 토대로, 개인 프로젝트를 만들어 보고 싶다는 생각이 들어 제가 가장 좋아하는 객체 지향적인 언어인 Java와 Spring Framework를 기반으로 한 전자상거래 시스템을 만들었습니다. 초기에는 웹을 이해하고 완성도 높은 프로젝트를 개발하는 것에 어려움이 있었습니다. 하지만 개발 도중 발생하는 문제들을 하나씩 해결해 나가고 시간이 지날수록 점점 추가되는 서비스, 컨트롤러, DAO등의 코드를 보며 무엇인가를 만들어낸다는 것에서 큰 만족감을 느꼈습니다.

이후 AWS EC2에 프로젝트 배포를 마무리한 후, 팀 프로젝트 및 토이 프로젝트를 진행하던 중 동료 검토 코드 리뷰의 중요성을 깨달은 이후, 실무자분들과 교수님들의 조언을 기반으로 제가 파악하지 못하였던 문제점들, 예를 들면 'Getter Setter 대신 생성자 주입 방식으로 작성해야 한다' 등과 같은 바뀌어야 할 기능, 추가했으면 좋을 기능들을 중심으로 프로젝트의 리팩토링을 진행하고 있습니다.

다양한 프로젝트와 리팩토링 경험

최대한 다양한 개인 프로젝트와 팀 프로젝트를 통해, 개발자로서의 전문성을 꾸준히 키워왔습니다.

첫 번째 프로젝트 "빈스몰.ver1"은 Spring 프레임워크를 토대로 구축된 종합 쇼핑몰 프로젝트입니다. 내부 로컬 PC 내에서는 Apache Tomcat 8.5를 웹 서버로 활용하고 MYSQL에 DB 정보를 저장하는 방법을 택하였습니다. 이후 AWS EC2 배포 시 MariaDB와 AWS RDS를 통한 안정적인 데이터베이스 환경을 구축했습니다. 초기 개발 단계에서는 UI/UX 디자인에 집중하여 사용자 친화적인 페이지를 제작했습니다. 이 과정에서 JAVA 11, MYSQL 8.0.32, Apache Maven 3.9.3, Spring MVC, Spring Security와 같은 기술 스택을 활용하여 회원 관리 시스템부터 주문 및 배송 처리까지의 전체적인 기능을 구현하였습니다.

빈스몰.ver1을 제작하며 당시 가장 중요시하였던 점인 유명한 쇼핑몰들과 빈스몰의 차별점이었습니다. 이를 위해 자연 배송 신고, 의상 나눔, 게임 경품 이벤트 등과 같은 추가적인 서비스 기능을 개발하여 기존의 쇼핑몰과는 다르게 사용자의 편의성과 재미를 동시에 제공하였습니다.

또, AWS에 배포하며 서버 비용과 트래픽 관리의 중요성을 깨달았습니다. 무분별한 API 호출은 서버 부하를 높이며, 비용 측면에서도 부담이 컸습니다. 따라서, 성능 최적화와 비용 절감을 위한 방법을 고민하였으며 이를 해결하기 위하여 빈스몰.ver2에서 리팩토링 작업을 진행하게 되었습니다. 특히, 모바일 환경에서의 접속 시 발생하는 지연 및 성능 저하 문제를 해결하기 위해 프로젝트 구조를 재검토하였습니다. 이외에도 웹 서비스의 이미지 처리 부분에서 서버 부하가 심각하게 발생하는 것을 확인하고, Docker를 이용하여 이미지 컨테이너를 별도로 제작하였습니다. 이로써, 메인 서버 인스턴스에 발생하는 부하를 크게 감소시키며 서비스의 안정성을 향상시켰습니다.

두 번째 프로젝트 "빈스몰.ver2"은 32명의 IT 관련 산업에서 일하는 지인 및 교수님들로부터 피드백을 받아 "빈스몰.ver1" 프로젝트의 부족한 부분을 리팩토링하여 더욱 발전시킨 프로젝트입니다. 리팩토링의 주요 내용으로는 아래와 같습니다.

첫째, 회원가입 페이지와 보안 관련 문제를 해결하기 위하여 회원가입 페이지의 비밀번호 입력란의 input 타입을 password로 변경하여 별표(**)로 가려서 보이게끔 변경하였으며, 비밀번호를 안전하게 저장하기 위해 해시 함수를 사용하여 암호화하였습니다.

둘째, 코딩 스타일 및 구조를 개선하기 위하여 println 대신 로깅 라이브러리를 사용하여 로깅 하도록 변경하였으며, autowire 대신 클래스의 코드를 생성자 주입으로 수정하였습니다. getter setter는 객체지향 구조에 어긋나는 감이 있으므로 빌더 패턴과 Fluent Interface 패턴을 조합으로 통일하였습니다. 또, test code를 작성한 후, 소스를 만들었습니다.

셋째, 이전 프로젝트에는 DTO와 VO의 용도와 의미를 정확히 이해하지 못하고 한 개의 폴더로 관리하던 것을 dto, vo, util 패키지 등으로 분리하였으며, XML 관련 파일들을 재정리하였습니다. 모든 package name을 대문자에서 소문자 변경하였으며, 자바 클래스의 첫 번째 단어를 소문자에서 대문자 변경하였습니다.

마지막으로 프로젝트 성능 최적화를 위하여 AWS EC2 대신 AppRunner, Beanstalk 등의 다른 클라우드 환경에서 배포하여 각 클라우드 환경의 장단점을 파악하였습니다. API 호출이 많은 경우, 부하를 모니터링하고 성능 최적화를 진행해야 하며, 데이터베이스 쿼리 최적화, 캐싱, 비동기 처리 등을 고려해야 했습니다. 성능 최적화에 대한 경험과 결과를 문서로 정리하고, 향후 프로젝트에 적용할 수 있도록 학습할 예정입니다.

결론적으로, 빈스몰 프로젝트는 단순히 기능 개발을 넘어 성능과 비용 최적화, 그리고 서버 안정성에 중점을 둔 프로젝트로 진화하였습니다. 이 과정에서 제 개발 능력뿐만 아니라 시스템 전반에 대한 통찰력과 최적화 방법에 대한 깊은 이해를 얻을 수 있었습니다. 또, 리팩토링하는 시간을 가지며 팀 내에서 지식을 나누고 의견을 교환하는 문화의 중요성을 알게 되었으며, 입사 이후에도 주기적인 미팅이나 코드 리뷰를 통해 기술적인 경험과 지식을 공

유하여 팀원들의 성장을 도모할 것입니다.

세 번째 프로젝트로 beans_erp_Beta는 Spring Boot 2.5.4를 기반으로 한 사내 관리 애플리케이션입니다. 기술적으로는 JAVA 11, Gradle 및 JavaScript를 사용하여 구성하였으며, 데이터베이스 관리는 MySQL, Spring Data JPA와 H2 Database를 사용했습니다. 빈스물과의 차별화를 두기 위하여 Gradle을 이용하여 .jar파일로 AWS EC2에 호스팅하였습니다.

이 프로젝트는 과거 대학 시절 Spring MVC 기반 팀 프로젝트 'beans_erp_mvc'를 제작 이후, Spring Boot의 장점인 설정의 간편성과 내장 서버의 장점을 활용, Gradle의 장점인 편리한 빌드 자동화와 강력한 의존성 관리를 경험해 보자는 목표로 시작되었습니다. 초기에는 기존의 코드와 시스템을 완전히 폐기하고 처음부터 다시 리빌딩을 하려고 하였지만, 당시 기존 시스템과의 호환성 문제나 데이터 마이그레이션 문제 등에 대응하기 미숙하였기 때문에 실패했던 경험이 있습니다. 프로젝트를 진행하며 개발 중속성 관리와 프레임워크 간 차이점에 대한 깊은 이해를 얻을 수 있었습니다.

네 번째 프로젝트로는 Spring MVC 기반 팀 프로젝트 'beans_erp_mvc'입니다. IT분야의 학생들과 경영 관련 학생들의 함께 모여 만드는 프로젝트였으며 가장 처음 접한 대형 팀 프로젝트입니다. 인사관리와 물품 발주, 사내 관리 기능 등이 포함되어 있으며 비즈니스 프로세스 자동화, 통합된 데이터 관리, 사용자 정의 및 확장성, 보안 및 접근 제어 등을 관리하기 위하여 생각을 많이 했던 경험이 있습니다. 당시 팀원들의 잦은 이탈과 개발팀과 경영 및 광고팀의 커뮤니케이션이 되지 않아 트러블이 일어났지만, 경영팀이었던 제가 술선수법으로 개발을 직접 배우는 주도적인 모습을 보이자 다른 팀원들도 서로에 대해서 많이 이해하며 프로젝트를 잘 끝마치게 되었습니다.

마지막으로 반려견 산책 도우미 앱 프로젝트는 대학교 팀 프로젝트로 제작한 모바일 애플리케이션입니다. Android Studio와 Visual Studio Code를 사용하여 개발되었습니다. 데이터베이스로는 MongoDB를 사용했으며, Compass와 Node.js를 통해 백엔드 서비스를 제공했습니다. Java와 JavaScript를 활용하여 주요 기능을 개발했습니다.

반려견 산책 도우미 앱은 다음 지도 API를 기반으로 사용자에게 반려견과 함께하는 산책의 최적 경로를 제안하는 것을 목표로 하였습니다. 3명의 팀원으로 구성된 팀 프로젝트였기 때문에 협업 능력 또한 중요하게 여겨졌으며, 제가 맡은 역할은 ER 다이어그램 제작 및 SQL 생성, MapService 시작점과 경유점 끝점을 pointParameter를 이용한 거리 측정 기능, WeatherService 가상 API 제이슨 형태로 정보 부르고 받기 기능입니다.

당시 앱개발에 관련하여 아무것도 모르는 상태에서 공부해 가며 시작했던 프로젝트였기 때문에 팀 프로젝트 회의 날 아무 말도 할 수 없었습니다. 그렇기 때문에 회의가 끝난 후, 집에 가서 모르는 부분을 검색한 이후, 팀원분들의 도움을 받아 팀 프로젝트에 적응해 나가는 식으로 개발을 진행하였습니다. 컴퓨터공학을 전공하고 바로 진행한 프로젝트였기 때문에 협업하는 동료들의 소중함과 모바일 앱에 관한 지식을 얻은 프로젝트였습니다.

이 밖에도 수강 신청 프로그램, 단순 구매 대행 사이트 등의 웹 프로젝트들을 경험해 보았습니다. 또, 대학교 코딩동아리 내에서 소켓을 사용한 리눅스 기반의 간단한 채팅 프로그램을 제작하며 보다 다양한 프로젝트를 경험하기 위한 노력을 하였습니다."

이러한 프로젝트들을 통해, 다양한 기술 스택을 활용한 개발 경험을 얻었습니다. 이 경험은 저를 보다 전문적이고 다양한 기술을 활용할 수 있는 백엔드 개발자로 성장시켰습니다.

성격 특성과 업무 관련 역량

저는 다양한 배경을 가진 팀원들과 협업하며 함께 문제를 해결해 나갈 수 있는 능력이 있습니다.

프로젝트 개발 시 다양한 기술적 문제들에 대응할 수 있는 능력은 중요하다고 생각합니다. 이를 위해 고객들의 요구를 체계적으로 이해한 후, 팀원분들과 상의하여 알맞게 대응함으로써 서비스의 품질을 크게 향상시킬 것 입니다.

간혹 전혀 다른 사고방식이나 생각에 당황할 수 있지만, 시대나 환경이 다를 뿐, 대부분의 사람들은 쉬는 것을 좋아하고 인간관계에 대해 고민하는 것은 비슷하다는 것을 알게 되었습니다. 저는 이러한 생각을 바탕으로 팀원들과 유연한 관계를 유지하며, 서로에게 도움을 주는 팀원이 될 것입니다.

저의 단점 중 하나는 경험의 부족으로 인해 개발 시 너무 많은 것을 시도해 보는 경향이 있다는 것입니다.

과거 팀 프로젝트를 진행하면서 JPA를 사용할지 Mybatis를 사용할지 고민하여 두 가지를 모두 사용해 보았습니다. 그러나 요구사항이 크게 변경되면서 기획에 문제가 생겼고, 당시 복잡한 연관 관계를 가진 Entity를 생성하는 데 어려움을 겪어, 결국 쿼리 중심의 Mybatis로 개발 방향을 전환했습니다. 이 과정에서 많은 500번대 오류에 직면했던 경험이 있습니다. 향후 이러한 상황이 발생할 경우, 먼저 팀원분들과 상의하여 효율적으로 프로젝트를 진행할 것입니다.

포트폴리오

포트폴리오	https://bristle-house-c2d.notion.site/fbdf277b33984ffba1046be4320c2923
-------	---

취업우대사항

보훈대상 여부	-	취업보호대상 여부	-	고용지원금대상 여부	-
병역사항	[군필] 2019. 03 ~ 2020. 10 육군 병장 제대			장애여부	-

희망근무조건

고용형태	정규직, 계약직				
희망근무지	서울전지역				
희망연봉	면접 후 결정				
지원분야	직무	백엔드개발자 > SI개발, 서버관리, 클라이언트, HTTP 웹개발자			
	산업	솔루션·SI·CRM·ERP > 솔루션, 소프트웨어개발, SI, ERP 쇼핑몰·오픈마켓·소셜커머스 > 쇼핑몰, 오픈마켓, 전자상거래			

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 김경빈

이 이력서는 2023년 10월 24일 (화)에 최종 수정된 이력서 입니다.
위조된 문서를 등록하여 취업활동에 이용 시 법적 책임을 지게 될 수 있습니다.
잡코리아(유)는 구직자가 등록 한 문서에 대해 보증하거나 별도의 책임을 지지 않으며
첨부된 문서를 신뢰하여 발생한 법적 분쟁에 책임을 지지 않습니다.
또한 구인/구직 목적 외 다른 목적으로 이용시 이력서 삭제 혹은 비공개 조치가 될 수 있습니다.