



이 소 연



010-6744-6992



wxy890@gmail.com



GitHub



Blog

INTRODUCE

- 백엔드, 프론트엔드, DB 설계, 배포 경험이 있습니다.
- 코드의 가독성과 명확한 네이밍에 많은 노력을 기울입니다.
- 빠르고 효율적으로 데이터를 얻기 위한 아키텍처를 구상하는 것에 흥미를 느낍니다.
- 사용자(또는 동료) 친화적인 결과물을 도출하기 위한 고민을 합니다.

DEVELOPER COURSE

2024.07 ~ 2024.10 **향해99 취업 리부트 코스** / 진행중
10주
- 자료구조 / 알고리즘
- 대기업 프로젝트

2024.06 ~ 2024.07 **AWS 데브옵스 웹개발 과정** / 수료
1개월
- 도커 컴포즈를 활용하여 AWS 배포
- EUREKA / SOLID 이론
- 자율 프로젝트

2023.08 ~ 2024.03 **네이버 데브옵스 웹개발 과정** / 수료
6개월
- 웹 어플리케이션 개발 팀 프로젝트
- DevOps 기반 기술 이해
- 개발자를 위한 DevOps
- NCP DB & 스토리지
- 도커 컨테이너 애플리케이션 배포
- 운영자를 위한 DevOps

WORK EXPERIENCE

경력 9년 / 비개발

2019.06 ~ 2023.06 **네오진명보습학원** / 경영지원팀-실장
4년 1개월
- 교무 업무 & 학원 전반 경영 관리
- 엑셀 VBA를 이용한 검증 시스템 구축

2016.06 ~ 2017.06 **메가스터디 러셀** / 교무운영팀-사원
1년 1개월
- 홍보 마케팅 & 교무 업무
- 엑셀 수강료 이슈 확인 시스템 구축

2010.10 ~ 2014.12 **팀일렉트로닉스** / 온라인판매팀-팀장
4년 3개월
- 오픈마켓 및 홈페이지 운영

SKILLS

Back-end

Java	OOP / 스트림API 컬렉션 프레임워크 (List, Map) 불변성 유지 (record, Builder패턴)
Spring Boot	애플리케이션 개발
JPA, MyBatis	데이터베이스 연동 / CRUD 작업 엔티티 매핑
Spring Security & JWT	인증 및 권한부여
데이터베이스	MySQL Redis
도구 및 환경	Gradle Maven Docker Git
테스트 및 품질 관리	Junit SLF4J

Front-end

언어	JavaScript TypeScript
프레임워크	React
상태관리	Recoil

CERTIFICATIONS

- SQL개발자 (SQLD 자격) 2023.11
- 정보처리기사 [필기] 2024.07

EDUCATION

- 전남대학교 시각디자인학과 (중퇴) 2009.08
- 부영여자고등학교 졸업 2008.02

기술적 스킬과 프로젝트 경험

2023년 8월부터 6개월간 네이버 데브옵스 개발 과정에 참여하여 개발 과정을 공부하였고, 세미와 파이널 두 번의 프로젝트를 진행하였습니다.

세미 프로젝트 마켓 체리

‘마켓 컬리’를 벤치마킹 한 소셜커머스 사이트를 제작하였고, 그중 주문/결제 Back-end 파트를 담당했습니다. 주요 기술은 Spring boot, MySQL, Toss Payments API를 이용하여 장바구니부터 주문 완료까지의 결제 시스템을 구축하였습니다.

파이널 프로젝트 체리 웨더

‘체리 웨더’는 날씨와 관련된 커뮤니티를 추천해 주고, 채팅 방식으로 AI 복장을 추천해 주는 복합 서비스 웹앱입니다. ‘체리 웨더’ 프로젝트에서 클럽 (모임), 멤버십, 좋아요, 피드, 검색 기능을 담당하였고, Back-end 주요 기술로는 Spring Boot, JPA를 사용하였고, Front-end로는 React, JavaScript를 사용하여 클럽 전반적인 기능과 멤버 관리 시스템을 구축 하였습니다. 개발 외로는 프로젝트를 ppt와 시연 영상을 제작하였습니다.

적합성 및 학습의지

효율적인 소통의 철학

모든 일의 결과물은 동료나 소비자가 가치를 매긴다고 생각합니다. 따라서 소통이란 내용을 상대방이 잘 이해하도록 돕는 과정이라고 여기고 "왜 전달 해야하는지"와 "어떻게 하면 잘 전달할 수 있을지"를 항상 고민합니다. 이전 직장에서는 이러한 고민을 바탕으로 업무를 공유화하여 불필요한 소통을 줄이고, 반복 업무를 자동화하여 중요한 업무를 효율적 으로 처리할 시간을 확보했습니다.

다양한 직무 경험을 바탕으로 코딩 과정에서도 다른 사람들이 쉽게 이해하고 유지 보수할 수 있도록 코드 컨벤션을 준수하고, 일관된 코드 스타일을 유지하며, 모듈화를 통해 코드의 재사용성을 높이는 데 중점을 두었습니다. 이러한 제 노력은 코드 품질을 높여 팀 협업을 효과적으로 만들었습니다.

새로운 기술을 향한 끝없는 열정

저는 효율성과 트렌드를 중시하며, 새로운 기술 학습을 즐깁니다. 세미 프로젝트에서는 팀장이 제안한 최신 방식을 단기간에 학습하여 파이널 프로젝트에서 효과적으로 활용할 수 있었고, 이로 인해 코드의 가독성과 수정 용이성이 향상되었습니다. 이 경험은 더 나은 사용자 경험과 효율적 시스템 구현을 가능하게 했고, 저의 학습 의지를 강화시켰습니다.

끊임없이 성장하는 개발자의 길

문제 해결의 원리를 이해하려고 노력하며 동시에, 기존의 방식에 얽매이지 않고 최신 기술들을 효과적으로 활용하는 방법을 끊임없이 고민합니다. 왜, 어떻게 해결해야 하는지를 깊이 탐구하며, 효율적으로 처리할 수 있는 방법을 찾아내는 데 주력합니다. 이러한 접근 방식은 제가 개발자로서 적합하다는 것을 잘 보여줍니다. 앞으로 제 열정과 철학이 어떻게 결실을 맺을지 기대하고 있습니다.

팀워크와 커뮤니케이션

함께 더 나은 선택을 찾아서

처음에는 JPA를 사용하고 싶었지만, 세미 프로젝트에서 팀원들의 학습 욕구와 프로젝트 목표를 고려해 MyBatis 사용을 선택했습니다. 일부 팀원들이 여전히 MyBatis 사용에 반대했으나, 저는 파이널 프로젝트에서 JPA를 사용하기로 이미 합의된 상황을 재설명하며 각자의 입장을 정리했습니다. 그 결과, 팀원 전원이 MyBatis 사용에 동의하여 다음 단계로 나아갈 수 있었습니다.

소통으로 만들어가는 리더십

팀장이 조기 취업으로 팀을 떠난 후, 제가 파이널 프로젝트의 팀장을 맡게 되었습니다. 저는 팀원들과의 소통 방식을 기존의 하향식 의사결정 구조에서 벗어나 모든 팀원이 의견을 자유롭게 제시하고 토론할 수 있는

환경을 조성했습니다. 진행이 지연되는 부분에 대해서는 팀원들과 함께 해결 방안을 모색하고, 필요에 따라 업무를 재분배하는 등 유연한 대처를 통해 프로젝트의 원활한 진행을 이끌어냈습니다

배려하며 강점을 살려 함께 성장하기

파이널 프로젝트에서는 세미 프로젝트의 경험을 바탕으로 팀원 각자의 강점과 관심사를 고려한 업무 분배에 중점을 두었습니다.

세미 프로젝트에서 프론트엔드를 담당했던 팀원들은 사실 백엔드를 지망했으나, 팀 내 역할 배정 과정에서 프론트엔드를 맡게 되었습니다. 저는 이 팀원들에게 이번 파이널 프로젝트에서는 원하는 파트를 선택할 기회를 제공하자고 제안했습니다. 또한, 희망 사항과 역량을 균형 있게 고려하여 팀원들의 동기부여를 높이고, 각자가 최선의 성과를 낼 수 있는 환경을 조성하는 데 기여했습니다.

효율적인 대화를 통한 이해와 협력

프로젝트 경험을 통해 하향식과 수평식 커뮤니케이션의 장단점을 깊이 이해하게 되었습니다. 하향식은 배울 점이 많을 때 매우 효과적이지만, 갑작스러운 기술을 이해하라는 요구는 팀원들에게 긴장과 초조함을 안겨주고 시간도 부족하게 만들었습니다. 반면, 비전공자들로 이루어진 팀 내에서 수평식 의사소통을 하며 기술 결정을 할 때는 모든 팀원이 동등한 의견을 제시할 기회를 가졌지만, 그 결정이 항상 효율적인 방법인지는 확신할 수 없었습니다.

이러한 경험은 저에게 다양한 소통 방식의 중요성을 체감하게 했습니다. 그리고 의사결정 과정에서 매 결정에 스스로 확신을 가질 수 있는 단단한 개발자가 되고 싶다는 목표를 갖게 되었습니다. 앞으로도 이러한 깨달음을 바탕으로 팀의 시너지를 극대화하는 데 기여하는 팀원이 되고자 합니다.

01 프로젝트 소개

프로젝트 목표

백엔드 기술 스택

02 백엔드 기능 구현

Cherry Weather

2024.01.29 ~ 2024.03.08

프로젝트 인원 : 6명



project
GitHub



project
Blog

- 사용자에게 오늘 날씨 및 주간 날씨, 그 외 기상 정보와 대기 관련 정보를 제공합니다.
 - 오늘 날씨에 적합한 복장을 대화형 AI 채팅을 통해 추천해 줍니다.
 - 커뮤니티 결합으로 날씨에 어울리는 클럽을 추천, 클럽 활동 공간 (채팅, 소모임, 피드)을 제공합니다.
-
- Java / Spring / JPA / MySQL / Redis

클럽 기능

- 클럽 CRUD, ClubCreationEvent 발행하여 데이터 처리 자동화
- 클럽 검색 - ClubQueryService와 Specification을 이용하여 다양한 검색 조건 처리
- 성장 지표 관리 - 클럽 성장 지수 증감 및 클럽 등급 자동 업그레이드
- 이벤트 처리 - 클럽 생성 및 성장 이벤트를 비동기로 처리 (호스트의 멤버십 자동 등록 및 성장 지표 업데이트)

멤버십 기능

- 멤버십 CRUD
- 조건부 검색 - 클럽 ID와 사용자 이메일 등의 조건으로 멤버십 검색
- 중복 멤버십 검사 - 동일 사용자가 중복 가입하지 않도록 검사
- 첫 멤버 확인 및 역할 할당 - 클럽의 첫 멤버를 확인하고 호스트 역할 자동 할당

좋아요 기능

- 좋아요 CRUD
- 좋아요 상태 관리 - LikeType을 사용하여 다양한 유형(CLUB, FEED, MEMBER)에 대해 공용으로 좋아요 상태 관리
- 좋아요 그룹화 조회 - 좋아요 항목을 LikeType 별로 그룹화하여 조회
- 좋아요 토글과 클럽 성장지수 - 좋아요 상태를 추가하거나 제거하며, 좋아요가 변경될 때마다 ClubGrowthEvent 이벤트 발행하여 성장 지수 업데이트

피드 기능

- 피드 CRUD
- 전체 공개/클럽 공개 - 피드 작성 시 공개 여부를 선택할 수 있게 하여 해당 피드를 전체 피드 목록에 공개 또는 작성한 클럽 내에서만 공개 선택
- 단일 피드 조회 - 특정 피드의 상세 정보 조회

기타

- 각 도메인별 유효성 검사기 사용 (ClubValidator, FeedValidator)
- 불변성을 유지할 위해 @Builder 패턴, record, Optional 을 사용

01 클럽 데이터 유효성 검증 개선 작업

문제 인식

- 클럽 데이터를 저장하거나 업데이트할 때 유효하지 않은 데이터 저장을 방지할 수 있는 기능이 필요했습니다.
- @Valid 어노테이션의 한계를 극복하고 유연한 검증 로직을 모색하였습니다.

해결 방법

- 메서드 체이닝 방식을 통한 ClubValidator 클래스를 작성하였습니다.
- 각 검증 메서드는 return this;를 사용하여 ClubValidator 자신을 반환하도록 하였습니다.

개선 효과

- 메서드 체이닝으로 가독성 좋아지고 및 재사용성과 확장성이 용이해졌습니다.
- 클럽 데이터 검증 작업의 체계화 및 효율성 증가하였습니다.

02 Specification API를 활용한 클럽 검색 최적화

문제 인식

- 검색 키워드로 클럽 이름, 소개 글, 카테고리, 활동 지역이 일치하는 데이터를 가져오고, 사용자가 카테고리나 활동 지역을 지정했을 경우 일치하는 클럽 목록을 모두 보여줄 필요가 있었습니다.

해결 방법

- 메서드 체이닝 방식의 ClubValidator를 활용한 경험을 떠올려, 검색 쿼리에 Specification API를 적용했습니다.
- JpaSpecification Executor를 상속받아 다양한 조건을 조합할 수 있는 쿼리 메서드를 작성했습니다.

개선 효과

- 사용자가 입력한 키워드로 클럽의 여러 속성과 일치하는 모든 클럽을 조회할 수 있게 되었습니다.
- 각 검색 조건을 별도의 메서드로 분리하여 확장이 용이해졌습니다.

03 좋아요 기능과 클럽 성장 지수 관리 충돌 해결

문제 인식

- ClubService에 LikeService 의존성을 추가하여 클럽 목록 반환 시 liked 정보를 포함하게 했는데, 좋아요를 누를 때 LikeService가 다시 ClubService의 성장 지수 증감 메서드를 호출하면서 순환 의존성 문제가 발생하였습니다

해결 방법

- 이벤트 리스너를 도입하여, 좋아요 이벤트 발생 시 ClubGrowth Event를 정의하고 퍼블리셔를 통해 이벤트를 발생시켰습니다.
- ClubEventListener가 이를 처리하여 클럽의 성장 지수를 업데이트 하도록 구현했습니다.

개선 효과

- LikeService와 ClubService 간의 충돌 문제를 해결할 수 있었습니다.
- 클럽 성장 이벤트를 MembershipService에서도 활용하여, 멤버 가입 시 발생하는 성장 점수를 쉽게 관리할 수 있게 되었습니다.