

류동인

[안녕하세요!]

안녕하세요. 주도적인 개발자 류동인이라고 합니다. 주도적인 판단으로 조직의 발전에 기여하는 것을 최우선으로 여깁니다.

대학 학과 부회장, 학술 동아리 회장, 소프트웨어 마에스트로 팀장에 이르기까지 다양한 분야와 조직에서 리더의 역할을 맡아 조직을 개선하는 역할을 맡아왔습니다.

기술의 종류를 가리지 않고, 문제를 해결할 수 있는 방법이라면 어떤 것이든지 배워 적용해 왔습니다. CI/CD Pipeline, ELK, BackEnd Framework, Selenium, Bash 등의 다양한 도구를 통해서 '상황에 맞게 문제를 해결' 하는데 집중해왔습니다.

현재 한국 항공대학교 소프트웨어학과 졸업 예정에 있으며, 과학기술정보통신부 주관 소프트웨어 육성 사업인 소프트웨어 마에스트로 13기에 선발되어 활동중에 있습니다.

경력사항으로는 사운드그램이라는 BigData Sentimental Analysis 기업에서 Part-time 개발자로서 Infra 및 기술 PM 직무로 1년간 학업과 함께 근무한 경험이 있습니다.

[POC를 사용한 설득을]

한달 정도인 팀의 배포 주기를 매일로 줄인 경험이 있습니다. 저는 인프라 개발자로 입사하였으나, 한달에 한번 수동으로 배포하는 회사의 업무 프로세스에 의문을 품었습니다.

저는 이 프로세스가 프로젝트의 발전에 저해요소라고 생각하였고 이를 해결하기 위해 테스트를 포함한 CI/CD 파이프라인을 제 서버에 구축하고, POC를 통해 상사분들을 설득하여 성공하였습니다.

이를 통해 개발자 - QA 인원 - 운영으로 이어지는 배포 과정이 자동화 될 수 있었고, 이는 고객들에게 더 많은 피드백을 받으며 프로젝트를 빠르게 발전시킬 수 있는 기회가 되었습니다. 이 과정에서 저는 POC와 데이터를 통해서 설득하는 과정이 다른 방식보다 빠름을 알게 되었고, 이후로도 적용을 하기 위해 노력하고 있습니다.

[Big Data 기업으로의 전환은 숙명이다]

Big Data 기업으로의 전환은 IT 기업의 숙명이자 최종 목표가 될 것 이라고 생각합니다. 현재 저는 소프트웨어 마에스트로 13기 연수생으로서 Google DevOps Research & Assessment Team의 DORA Metrics를 Github에서 발생하는 Event를 이용해 Bi System으로 보여주기 위한 프로젝트를 진행중에 있습니다. 이 과정에서 얻게된 여러 Insight와 최근 IT 업계의 동향을 보았을 때, 우리는 Big Data Company가 될 수 밖에 없다고 판단하였습니다.

B2B 혹은 B2C 플랫폼을 제공하고 사용자들에게 일반적인 가치를 제공하는 것은 현재까지 귀사를 포함한 대부분의 IT 기업이 택해온 방식이라고 생각합니다. 하지만 이러한 방식은 인간 활동과 전통적인 프로그램 방식의 한계로 인해 성장의 끝이 오고 있다고 생각합니다. 그리고 이를 뛰어넘어 다음 스텝으로 가기 위해서는 Big Data와 ML등의 4차 산업 혁명 요소들의 결합을 통한 초연결 사회로의 추구를 진행해야 한다고 생각합니다.

산업혁명과 정보화 혁명은 인류에게 많은 것을 가져다 주었습니다. 하지만 획일화된 생산 방식과 제품들은 오히려 인류를 고립시켰으며, 이를 해결할 수 있는 시기는 지금이라고 생각합니다. 또한 귀사에서 얻을 수 있는 다양한 데이터는 다음 Step을 위한 것이라고 생각합니다.

[개발 지식으로 더 나은 우리를 만들자]

저의 개발 지식을 이용해 선거 예산을 300만원 절약한 경험이 있습니다. 코로나 상황에서 중앙 위원회 비대면 선거를 위해 외부 솔루션을 사용하는데 300만원의 예산이 배정된 일이 있었습니다. 하지만 이는 제가 생각하였을 때 학생들의 기부금으로 이루어지는 예산 집행에서 불필요한 예산 낭비였기 때문에 해결책을 찾았습니다.

대학 본부가 학생 활동에 개입하는 것을 방지하고, 선거 관리 위원회의 개입 또한 없애는 방법은 바로 수업 통합 시스템 LMS였습니다. LMS는 3rd party application으로, 쉽게 도움을 받을 수 있었고, 이를 모니터링 하기 위한 프로그램 또한 만들어서 실시간 녹화를 진행하여 선거인단의 개입을 사전에 방지하였습니다. 이를 통해 예산 300만원을 절약하여 더 많은 혜택이 학생들에게 돌아갈 수 있었습니다. 이 과정에서 저는 저의 개발이 실제로 더 나은 우리를 만들 수 있다는 것을 배우게 되었습니다.

[자동화는 더 나은 업무의 시작이야]

POC를 통해 웹 서비스 배포의 자동화를 이룬 저는 회사의 다른 부분 또한 자동화 하고자 마음먹었습니다. 자동화의 목표는 세가지였는데 Data Crawler 배포의 자동화와 Error Monitoring 및 Data Check였습니다. 오래된 다수의 PC를 이용한 크롤링 방식을 택한 당사는 배포를 수동으로 진행하였고, 오류 또한 해당 PC에 쌓인 로그를 확인하여 체크하였습니다. 저는 이러한 방식 또한 바꿀 수 있다고 생각하였고, File Beat, Elastic

Search, Kibana, Python, Cronjob등을 이용해 웹훅 기반 자동 배포 서버 및 데이터 체크, 그리고 오류 현상 알림 시스템을 각각 구축하여 운영하게 되었습니다.

이후, 수동으로 진행해야했기에 시간이 뺏길 수 밖에 없던 업무들을 자동화 함으로써 제가 속한 회사의 Crawler 관련 인력들은 기능 개발에 좀 더 많은 시간을 쏟을 수 있었으며, 업무의 집중이 분산되는 것을 방지하여 개발 속도를 향상 시킬 수 있었습니다.

[더 나은 생활을 위해]

저는 제 생활 문제를 해결하는 과정에서 수상을 한 경험이 있습니다. 21년 복학 후 저는 학교 기숙사에서 지내게 되었는데, 기숙사 공용 가전이 항상 필요할 때 마다 사용중인 것이 불편하다고 생각하게 되었습니다.

저는 이러한 문제가 공용 가전의 정보가 공간에 한정되어 있다는 점에서 발생한다고 생각하였습니다. 그리고 곧 이를 해결하기 위해 제 후배들과 함께 Arduino, Middle SVR Raspberry pi, Firebase Realtime Database, Android를 사용하여 간단한 어플리케이션을 만들었고, 이를 사용하며 발전시키는 과정을 거쳤습니다. 그리고 이러한 작업의 결과를 4차 산업혁명 경진대회에 출품하여 수상까지 이끌어내며 저의 아이디어와 작업에 정량적인 평가를 더했습니다.

저는 이러한 활동을 통해 실생활을 해결해줄 수 있는 IT 프로젝트의 즐거움과 Lean Product에 대한 Insight를 얻게 되었고, 평범한 일상속에서 해결할 수 있는 문제들을 찾으려 노력하고 지내고 있습니다.

[갈등을 해결하는 방법]

현재 진행하고 있는 소프트웨어 마에스트로에서 팀원 간에 겪은 갈등을 해결한 경험이 있습니다. 소프트웨어 마에스트로에서 제가 속한 팀은 같은 목표를 보고 있었으나, 프로젝트 진행에 있어서 중요시 여기는 것이 다르다는 점을 간과하여 진행에 있어 마찰을 자주 빚게 되었습니다.

저는 팀장으로서, 이를 해결하기 위해 팀 미팅을 주선하였습니다. 주제는 프로젝트 개발을 정하기였습니다. 목표는 각자가 합의할 수 있는 코드 퀄리티 및 개발 속도를 정하자 이었고, 돌아가며 자신이 생각하는 각자의 최선을 발표하였습니다. 하지만 이를 모두 충족시킬 수는 없었기에, 각자의 차선을 정하기로 하였고 이를 지키기 위한 각 언어 및 프레임워크 별 베이스라인을 지키며 개발하고 있습니다.

[다른 사람이 보는 나]

면접을 준비하면서 같이 일 했던 동료들과 가족들에게 물어보았습니다. 그리고 그들은 제가 바위 같은 사람이라고 이야기 해 주었습니다. 여기서 바위 같은 사람이란 어떠한 상황에서도 자신의 모습을 잃지 않으면서도 등을 맡길 수 있는 사람입니다. 그들의 경험에서 저는 스트레스를 받는 상황에서도 침착하게 대응을 하며, 맡은 바를 이루어내는 사람이었습니다.

주변에 보이는 모습은 저의 장점 중 하나인 개방성과 스트레스 관리에서 비롯됐다고 생각합니다. 저는 이 장점들을 이용하여 프로젝트 진행에 있어 제가 맡은 바를 이루어 내기 위해 다양한 분야의 지식들을 습득하기를 꺼리지 않았고 주변에 스트레스를 표출하기보다는 스스로 해결하여 저런 모습으로 비추어졌던 것으로 생각합니다.

[왜 나 인가에 대한 고찰]

개발을 위한 개발자가 아닌 조직을 위한 개발자이기 때문입니다. 개발을 진행하는 것은 조직에게 가치를 가져다주기 위한 수단일 뿐입니다. 전달하려는 가치와 조직에 대한 고민이 없는 개발은 팔 없는 찌빵이라고 생각합니다. 제가 생각했을 때, 다른 지원자들과 기술적인 역량이 비슷해 보일 수는 있으나, 조직과 함께 성장할 수 있는 개발자로서 큰 이점을 가진다고 생각합니다.

[분할 정복]

저는 분할 정복을 프로그래밍에 있어 제 1원칙으로 생각합니다. 왜냐하면 문제를 해결하는 방식을 고안하고, 오류를 잡아내는데 있어서 분할 정복은 디버깅, 인수 연계등의 많은 이점을 가져다주기 때문입니다. 디자인 패턴과 프로그래밍 원칙을 이루는 많은 요소들이 있다는 것을 알고 있습니다. 하지만 지금까지 프로젝트 진행을 할 때 있어서 제게 많은 것을 가져다 준 요소는 분할 정복이며, 대부분의 프로그래밍 환경, 심지어 코딩 테스트를 진행 할 때에도 사용하고 있습니다.

감사합니다.