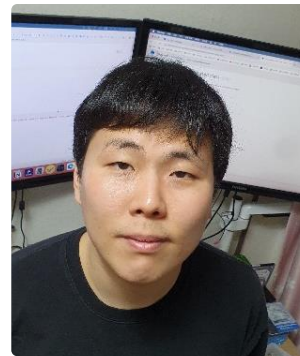


김현준

Java · Spring 백엔드 개발자

dev.kku@gmail.com

github.com/dev-kku



Java를 주력으로, 서비스를 만들고 운영을 개선합니다.

문제에 맞는 언어와 도구를 선택해 웹·앱 개발, 서버 구축, 데이터 이관과 서비스 연동을 담당해 왔습니다. 현재는 개선 과제를 직접 제안하고 경영진과 협의해 구현합니다.

대표 경험

직접 담당한 개발 범위와 변화

샌드페이

2023.05 - 현재

문자 양식 추가를 데이터 변경으로 전환

개발·유지보수·개선을 단독으로 담당합니다. 문자 템플릿을 DB·JSON으로 관리해 양식 추가마다 필요했던 코드 배포를 없앴습니다. 프로시저는 Java로 단계적으로 이관해 코드 디버깅이 가능하도록 바꿨습니다.

한빛글로벌

2019.07 - 2021.01

서비스 전환부터 앱 출시까지

PHP 서비스를 Java·Spring으로 전환하고 DB 재설계·데이터 이관·Docker 서버 구축을 수행했습니다. Android 하이브리드 앱을 출시하고, 협동조합 서비스와 앱을 연동해 포인트 지급을 자동화했습니다.

숨페이 · 숨택

2018.02 - 2018.10

Python 서버와 Android 앱 개발·연동

블록체인 코어와 연동하는 Python 서버와 Android 지갑 앱을 개발·배포했습니다. 서버의 데이터 처리와 앱의 정보 표시·코인 거래 기능을 구현했습니다.

기술 경험

주력

Java · Spring Boot · Spring MVC · MySQL

활용 경험

Python · JavaScript · Dart · Flutter

서버·데이터

Docker · Nginx · Redis · MongoDB · Git

AI와 개발하고,

기준과 결과는 직접 검토합니다.

문서로 요구사항과 작업 기준을 정리하고, AI의 구현과 테스트 결과를 검토합니다. 오류를 문서·코드 문제로 구분해 수정하고, 반복 문제는 AGENTS.md에 반영합니다.

02 경력과 활동

근무 이력과 개인 프로젝트, 개발 교육을 최근순으로 정리했습니다.

2023.05 - 현재	샌드페이 개발·유지보수·개선 단독 담당. 프로시저 이관, 발행 흐름 개선, 데이터 통합, 문자 템플릿 전환.	백엔드 개발자
2021.11 - 2023.05	아이 정보 공유 채팅 앱 지도 기반 오픈 채팅방으로 가까운 지역의 이용자를 연결하는 앱을 개발했습니다. 아이 관련 정보를 공유하는 서비스를 만들었으며 이후 프로젝트를 종료했습니다.	개인 프로젝트
2021.10 - 2021.11	키즈마켓 기존 쇼핑몰을 도매 유아동복 서비스로 전환. 상품 등록 절차 개선, 서버 구축·유지보수.	계약직 풀스택 개발자
2021.04 - 2021.10	퍼니쥔 외주 쇼핑몰 인수, 관리자 페이지·기능 개선. 정산 담당자와 데이터 확인·추출 및 오류 개선.	풀스택 개발자
2019.07 - 2021.01	한빛글로벌 PHP→Java·Spring 전환, DB 재설계·데이터 이관, 서버 구축과 앱 출시. 협동조합 서비스·포인트 앱 연동.	개발 팀장 · 풀스택 개발자
2018.12 - 2019.07	베네피트HQ 헬스장 통합 이용 서비스와 트레이너 소개 웹·앱 개발. 연계 헬스장 정보 수집·반영 자동화.	풀스택 개발자
2018.02 - 2018.10	숨페이 · 숨텍 블록체인 코어와 연동하는 Python 서버와 Android 지갑 앱 개발·배포. 코어 연결에 맞게 블록 정보를 수정하고 앱의 데이터 표시·코인 거래 기능 구현.	Android 개발자
2016.12 - 2018.01	팀노바 자율 개발과 주 1회 성과 공유 방식으로 학습했습니다. 직접 구상한 서비스를 구현하며 필요한 기술을 익히고 동료와 개발 과정의 문제를 공유했습니다.	개발 교육
2014.10 - 2016.12	블루문소프트 판매 대리점을 통해 접수된 DLP 솔루션 고객사의 오류 분석·수정. 기존 오류 사례와 대응 방법을 매뉴얼로 정리.	소프트웨어 기술지원

학력 컴퓨터공학 학사

자격 정보처리기사

03 샌드페이

백엔드 개발자 · 2023.05 - 현재 · 모바일 상품권 서비스

개선 과제를 직접 발굴하고 경영진과 협의해 진행했습니다. 서비스 개발·유지보수와 아래 개선 작업을 단독으로 담당했습니다.

01 프로시저의 업무 로직을 Java로 단계적 이관

레거시 개선 · 원인 분석

문제	프로시저 중심 구조에서 DB 성능 저하가 발생했고, 로그를 통한 원인 분석이 어려웠습니다. 복잡한 프로시저 간 의존 관계와 불필요한 작업 때문에 동작을 파악하기도 어려웠습니다.
판단·실행	문제를 개선 과제로 제안하고 경영진과 협의해 작업 시간을 확보했습니다. 유지보수와 개선을 혼자 담당하면서 시간을 추가로 투자해 프로시저의 업무 로직을 Java 코드로 조금씩 옮겼습니다.
변화	DB 내부의 업무 로직을 애플리케이션 코드로 이관해 코드 디버깅이 가능해졌습니다.

02 MMS·문자 템플릿 추가를 데이터 변경으로 전환

템플릿 관리 · 반복 배포 제거

문제	MMS 이미지 생성과 문자 발송 내용이 코드에 하드코딩되어 있었습니다. 새로운 양식을 추가할 때마다 코드를 수정하고 다시 배포해야 했습니다.
판단·실행	발송에 필요한 데이터를 DB에 저장하고, 템플릿을 JSON 형식으로 추가하도록 변경했습니다. 코드에 고정되어 있던 내용과 템플릿 구성을 데이터로 옮겨 관리했습니다.
변화	신규 템플릿을 추가할 때마다 코드 수정·재배포가 필요했던 흐름을 없앴습니다.

03 수동 발행 흐름에 대체 경로와 타임아웃 적용

예외 흐름 · 외부 서비스 연동

문제	기존 적재핀 서비스는 수동으로 실행하고 종료해야 했으며, 수동 실행 후 원래 발행 경로로 돌아가지 않는 문제가 있었습니다. 정상 요청과 대체 발행의 관계를 정리할 필요가 있었습니다.
판단·실행	원공급사에 먼저 요청하고, 실패하면 적재핀을 발행할 수 있도록 처리 순서를 바꿨습니다. 대체 발행의 실패도 확인하도록 하고, 일정 시간 이상 응답이 없으면 처리할 타임아웃을 설정할 수 있게 했습니다.
변화	공급사 우선 요청과 실패 시 대체 발행을 하나의 흐름에 반영했습니다. 발행 실패와 무응답에 대한 확인·처리 범위를 함께 보완했습니다.

04 공급사별 발권·결제 정보를 공통 구조로 통합

데이터 구조 · 조회 방식

문제	공급사마다 발권·결제 테이블을 따로 생성하고, 여러 테이블을 UNION ALL로 묶어 조회하는 구조였습니다. 같은 종류의 정보가 공급사별 테이블에 나뉘어 있었습니다.
판단·실행	기존 공급사별 원본 테이블은 남기고, 발권·결제 정보를 모아 다룰 공통 테이블을 만들었습니다.
변화	공급사별 테이블을 UNION ALL로 묶어 조회하던 정보를 공통 테이블에서 다룰 수 있도록 정리했습니다.

04 이전 프로젝트

서비스 인수와 전환, 데이터 이관, 업무 연동, 앱 출시 경험

키즈마켓

2021.10 - 2021.11

계약직 풀스택 개발자

기존 쇼핑몰을 다른 사업에 맞게 재구성

도매 유아동복 쇼핑몰

퍼니즘에서 사용하던 쇼핑몰을 수정·개선해 도매 유아동복 서비스로 변경 제작했습니다. 기능 변경뿐 아니라 서버 구축과 유지보수까지 담당했습니다.

상품 등록 개선

상품 추가 절차를 간소화했습니다. 기존 서비스를 새로운 판매 대상에 맞게 바꾸면서 반복되는 운영 작업도 함께 개선했습니다.

퍼니즘

2021.04 - 2021.10

풀스택 개발자

외주 소스 인수부터 내부 운영 기능 개선까지

도매 액세서리 쇼핑몰

외주 업체가 제작한 쇼핑몰 소스를 인수했습니다. 관련 담당자와 내용을 공유하고 정보를 취합해 관리자 페이지를 구성하고 필요한 기능을 추가했습니다.

정산 데이터 개선

정산 담당자와 소통하며 필요한 데이터를 확인하고 추출을 개선했습니다. 업무 담당자의 요구와 데이터를 맞추는 과정을 통해 정산 오류를 개선했습니다.

한빛글로벌

2019.07 - 2021.01

개발 팀장 · 풀스택 개발자

서비스 전환과 두 시스템 간 업무 연동

포인트 앱 전환

PHP 기반 레거시를 Java·Spring으로 전환했습니다. DB를 재설계하고 기존 데이터를 이관했으며, Docker로 서버를 구축하고 Android 하이브리드 앱을 출시했습니다.

협동조합 관리 서비스

Spring Boot로 조합비 자동 납부와 조합원 점수 관리 기능을 개발했습니다. 관리 서비스와 포인트 앱을 연동해 포인트 지급 업무를 자동화했습니다.

베네피트HQ

2018.12 - 2019.07

풀스택 개발자

통합 이용 서비스와 트레이너 연결 서비스 개발

헬스장 통합 이용 서비스

헬스장 이용권을 통합해 연계된 헬스장에서 사용할 수 있는 웹 서비스를 개발했습니다. 연계 헬스장의 정보를 수집하고 자동으로 반영하는 운영 흐름도 구현했습니다.

트레이너 소개 웹·앱

트레이너가 정보를 등록하고, 이용자가 정보를 확인해 연락할 수 있도록 돕는 웹사이트를 제작했습니다. 웹 서비스와 함께 하이브리드 앱으로도 등록했습니다.

05 AI 활용과 검증

문서·구현·검증 단계에 따라 작업을 나누고 결과를 직접 검토합니다.

01 문서로 기준 만들기

고성능 모델

요구사항과 작업 내용을 문서로 정리하게 하고, 직접 검토하면서 오류와 빠진 부분을 지적합니다.

02 문서 검토·수정 반복

직접 검토

수정된 문서를 다시 검토합니다. 반복해서 발생하는 오류나 문제는 AGENTS.md에 남겨 이후 작업의 기준으로 사용합니다.

03 구현·테스트로 전환

중간급 모델

문서가 적정 수준으로 정리되면 이를 기준으로 개발과 테스트를 진행하도록 작업을 나눠 맡깁니다.

04 오류의 원인 분류

문서 / 코드

개발 중 문제가 발견되면 문서의 정의가 잘못된 것인지, 구현이 기준과 다른 것인지 구분해 수정 요청을 합니다.

05 기준과 구현 재검토

반복 개선

필요한 문서와 코드를 수정한 뒤 결과를 다시 확인합니다. 발견한 문제를 다음 작업의 지침에도 반영합니다.

06 완성도·출시 판단

검증 결과 확인

동작과 오류, 테스트 결과를 확인하고 실제 검증한 범위와 남은 문제를 구분해 출시 여부를 판단합니다.

실제 적용 사례

2026.07 · 개인 프로젝트

문서 정합성 확인과 재발 방지 규칙 반영

이미 구현된 기능이 작업 문서에는 미완료로 남아 있는 불일치를 확인하고, 작업 문서와 상태를 실제 구현에 맞춰 수정했습니다. 반복되는 이미지 오류는 검사 규칙을 AGENTS.md에 추가해 이후 작업에 반영했습니다.

2026.09 · 개인 프로젝트

Flutter 오류 수정 후 실행 결과 검토

음악 무음과 반복 재생, 좁은 화면의 표시 오류, 판매 상태 저장·복구 문제를 수정하는 과정에서 AI를 활용했습니다. 회귀 테스트·정적 분석·macOS 빌드와 실제 재생 확인 결과를 검토하고, Android·iOS 실기기 미검증과 남은 시각 검증 문제를 따로 기록했습니다.