

자기소개서 윤병문

지원동기

- 새로운 도전

게임 서버를 개발하면서 저는 게임 로직 자체보다 안정적인 서비스 운영을 위한 서버 아키텍처와 프로토콜을 설계하는 과정에 더 큰 흥미를 느꼈습니다. 서버 간 통신, 실시간 데이터 처리, 운영 환경 구축을 직접 경험하면서 게임에만 국한되지 않고 다양한 분야의 대규모 서비스를 안정적으로 운영하는 서버 개발에 대한 관심을 갖게 되었습니다. 또한 게임 내 재화와 아이템은 실제 현금 가치를 가지는 만큼, 개발 과정에서 데이터 정합성과 트랜잭션 관리의 중요성을 항상 최우선으로 고려해왔습니다.

서버 프로그래머는 신뢰성과 안정성이 요구되는 결제 서비스를 요구하고 있으며, 이러한 점은 제가 추구하는 개발 방향과도 맞닿아 있습니다. 게임 서버 개발을 통해 쌓은 실시간 데이터 처리 경험, 서버 간 통신 경험, 그리고 데이터 정합성을 고려한 개발 경험은 이러한 환경에서도 충분히 강점이 될 수 있다고 생각합니다. 새로운 서비스 분야도 빠르게 이해하고 적응하여, 안정성과 신뢰성을 최우선으로 하는 서버를 만드는 개발자로 성장하고 싶어 지원하게 되었습니다.

주요 성과 및 역량

- 나무를 보지 않고 숲을 본다

저의 강점은 새로운 기술이나 환경을 접했을 때 시스템의 구조와 지원하는 API를 먼저 이해하는 것입니다. 새로운 환경, 기능의 구조와 서비스 전체에서 어떤 역할을 담당하는지 파악한 뒤 개발을 진행하기 때문에 단순한 기능 구현이 아닌 서비스 관점에서 개발하는 습관을 가지고 있습니다.

게임 서버를 개발하면서 서버 to 서버 간 통신, 실시간 데이터 처리, 인프라 구축을 직접 경험했으며, 특히 게임 내 재화와 아이템처럼 현금 가치와 연결되는 데이터를 다루면서 데이터 정합성과 트랜잭션의 중요성을 깊이 이해하게 되었습니다. 또한 성능과 유지보수성의 균형을 고려하며 확장 가능한 구조를 설계하기 위해 노력해왔습니다.

문제가 발생했을 때에도 코드만 확인하는 것이 아니라 서버 구조, 네트워크, 인프라, 네트워크 트래픽 흐름 및 로그 까지 함께 분석하여 원인을 찾고 해결하는 방식을 지향합니다. 최근에는 SI를 적극적으로 활용하여 반복적인 작업을 줄이고 다양한 해결 방안을 빠르게 검토함으로써 개발 생산성을 높이는 동시에, 결과는 직접 검증하여 서비스의 안정성을 확보하는 개발 방식을 실천하고 있습니다.

이러한 경험을 통해 단순 기능만 개발하는 개발자를 넘어, 서비스 운영과 안정성까지 함께 고려할 수 있는 서버 개발자로 성장해왔으며, 앞으로도 신뢰성이 중요한 서비스 환경에서 이러한 역량을 더욱 발전시키고 싶습니다.

성격의 장단점

- 안되면 될때까지

저의 장점은 맡은 일을 책임감 있게 끝까지 해결하려는 태도입니다. 문제가 발생했을 때 단순히 눈앞의 오류만 해결하는 데 그치지 않고, 원인을 분석하여 같은 문제가 반복되지 않도록 개선 방안을 함께 고민합니다. 이러한 과정에서 문제의 발생 원인과 해결 과정을 정리해 이후에도 활용할 수 있도록 기록하는 습관을 가지고 있습니다.

또한 팀 내에서는 혼자 판단하기보다 팀원들과 충분히 소통하며 서로 오해가 없이 하나의 길을 바라보는 과정을 중요하게 생각합니다. 개발 과정에서는 서로의 의견을 공유하고 방향을 조율하는 것이 결과물의 완성도와 유지보수성에도 긍정적인 영향을 준다고 생각하기 때문입니다.

반면 하나의 문제에 집중하면 원인을 끝까지 파고들려는 성향이 있어 예상보다 많은 시간을 사용하는 경우가 있습니다. 이러한 점을 보완하기 위해 현재는 작업을 시작하기 전에 목적과 우선순위를 먼저 정리하고, 일정과 중요도를 고려하여 적절한 수준에서 마무리하는 습관을 기르고 있습니다. 필요할 경우에는 별도로 분리하여 전체 일정에 영향을 주지 않도록 관리하고 있습니다.

위 내용은 사실과 다름없음을 확인합니다.

지원자: 윤 병 문