

자기소개서

문제를 발견하면 직접 만들고, 출시 이후까지 책임지는 개발자입니다.

문제를 발견하면, 먼저 만들 방법부터 생각했습니다

대학을 중퇴한 뒤 물류회사에서 포워딩 업무를 하던 때에는 개발자가 될 계획이 없었습니다. 컴퓨터를 좋아한다는 이유 하나로 정보보안전문가 과정을 수료했고, 네트워크 보안업체에 입사하면서 IT 일을 시작했습니다. 이후 경남지방경찰청, 국방데이터센터, 농촌진흥청 등에서 3년 이상 IPS/FW 운영과 보안관제 업무를 맡았습니다. 실시간 위협 탐지와 로그 분석, 랜섬웨어 대응은 문제를 놓치지 않는 습관을 만들어 준 경험이었습니

다. 관제 업무를 하며 반복적으로 보던 화면과 보고서를 더 편하게 만들 수 없을지 고민한 적이 있습니다. 데이터를 한 화면에서 볼 수 있다면 판단과 보고가 빨라질 것 같아 파이썬으로 로그 시각화 도구를 직접 만들었습니다. 팀원들이 실제 업무에 사용하며 편하다고 말해줬을 때, 처음으로 “문제를 해결하는 도구를 만드는 일”의 재미를 알았습니다.

그 경험을 계기로 iOS 개발자로 전향했습니다. 아이폰을 오래 사용해 자연스럽게 iOS를 선택했고, 이후 6년 이상 헬스케어, 커머스, HR 플랫폼 등 여러 도메인의 앱을 개발했습니다. 기능 구현에서 끝내기보다 기획, 출시, 운영까지 흐름을 이해하고 책임지는 개발자가 되는 것이 제 기준이 되었습니다.

기능 하나보다 서비스 흐름 전체를 봅니다

인크루트 LABS 서비스개발파트에서 2023년 6월부터 2026년 6월까지 메인 iOS 앱(WebView 하이브리드)의 기능 개발과 운영을 담당했습니다. KCB·KB 본인인증 연동에서는 앱 화면만 고치는 것으로 해결되지 않았습니다. 내부 보안 정책, iOS 환경의 제약, 웹·서버의 처리 순서를 함께 확인해야 했고, 각 팀과 상황을 공유하며 인증 플로우를 안정화했습니다.

Airbridge 어트리뷰션 SDK와 Firebase GA4 커스텀 이벤트를 연동하고, Firebase Dynamic Links를 Airbridge로 옮기는 작업도 수행했습니다. 또 AI 기반 테스트 시나리오 생성 프로세스를 도입해 수동 QA 검수 시간을 30% 이상 줄였습니다. 이슈를 더 빨리 재현하고 확인할 수 있게 되면서 CS 대응 속도를 높이는 데도 도움이 되었습니다. SwiftLint를 프로젝트 전반에 적용한 이유 역시 단순한 규칙 준수가 아니라, 개발자마다 다른 코드 문법과 스타일을 맞춰 리뷰와 소통의 비용을 줄이기 위해서였습니다.

AI는 더 빨리 코드를 쓰기 위한 도구만은 아닙니다

저는 AI를 개발자 한 명이 맡을 수 있는 범위를 넓혀 주는 도구라고 생각합니다. 인크루트에서는 레거시 코드를 정리하고 테스트 관점을 보완하는 데 AI를 활용했습니다. 단순히 결과물을 받아들이기보다, 코드베이스의 구조와 보안 정책을 먼저 이해시키고 사람이 검토할 수 있는 기준을 남기는 방식으로 사용했습니다.

개인 창업 프로젝트인 StockLens에서는 서비스 콘셉트, 구독 모델, iOS 앱과 백엔드를 직접 설계하고 있습니다. OpenAI API를 활용해 재무 데이터, 뉴스, SEC 공시, CEO Form 4, 컨퍼런스콜, 기관 13F 데이터를 종합적으로 다루는 분석 기능을 구현했습니다. 데이터가 부족하면 호출을 막고, 응답이 정해 둔 형식에서 벗어나면 다시 검증하는 흐름도 만들었습니다. Node.js, TypeScript, Redis(Upstash), PostgreSQL로 백엔드를 구성하며 외부 금융 API도 연동했습니다.

이 과정에서 배운 점은 AI 기능도 결국 서비스 기능과 같다는 것입니다. 화면에서 그럴듯하게 보이는 답변보다, 어떤 데이터를 넣고 어떤 경우에 다시 확인하며 사용자가 어디까지 신뢰할 수 있게 할지를 먼저 정해야 했습니다.

협업에서는 문제와 선택지를 함께 공유합니다

회의에서 목소리가 큰 편은 아니지만, 상대의 이야기를 충분히 듣고 제 생각을 정리해 말하려고 합니다. 기획자가 제안한 방식이 일정이나 제약 때문에 어렵더라도 “안 됩니다”로 끝내지 않고, 비슷한 효과를 낼 수 있는 대안을 함께 제시하는 편입니다. KB 본인인증 이슈를 해결할 때도 웹-서버팀과 각자 확인한 내용을 공유하면서 원인을 좁혀 갔습니다.

한편으로는 혼자 너무 오래 고민하는 습관도 있었습니다. 1인 창업과 프리랜서 경험이 영향을 줬다고 생각합니다. 지금은 30분 이상 막히면 먼저 공유하자는 원칙을 세워 두고 있습니다. 혼자 해결하는 것보다 필요한 시점에 맥락을 나누는 편이 팀 전체의 속도를 높인다는 것을 배웠습니다.

다음 팀에서 하고 싶은 일

보안에서 출발해 모바일 개발로 옮겨 왔고, 지금은 AI를 활용한 제품을 직접 만들고 있습니다. 개인·외주 프로젝트를 포함해 iOS 앱 7개 이상을 출시했고, “엄마의 잔소리” 프로젝트로 2023 사이드프로젝트 콘테스트 1위와 2022 앱개발 팀프로젝트 2위를 경험했습니다. 결과를 내는 과정에서 배운 것은 좋은 앱은 출시 순간이 아니라, 사용자가 계속 쓸 수 있도록 운영될 때 완성된다는 점입니다.

앞으로는 더 큰 팀과 서비스 안에서 이 경험을 쓰고 싶습니다. iOS 개발의 기본기를 바탕으로 기획자, 디자이너, 서버 개발자와 제품의 방향을 함께 고민하고, 출시 이후의 이슈까지 책임지는 엔지니어가 되겠습니다.