

# 정예림

---

이력서 / 자기소개서

# 정예림

개인 정보	연락처	010-8505-5839	E-Mail	stonesys123@naver.com
	Github	<a href="https://github.com/jungboX">https://github.com/jungboX</a>	Blog	없음
	졸업여부	졸업예정(2026.02)	병역여부	해당사항없음

## 경력 및 경험

1. 교육사항
- 1) 조선대학교 - NHN SW아카데미 - Java Backend 12기 수료
  - 기간: 2025.07. ~ 2025.12.
  - 내용 : Java, Spring Boot 기반의 백엔드 아키텍처, MSA 구조 이해 및 설계
    - RESTful API 설계 및 DB 모델링
    - 소규모 팀 프로젝트로 사내 업무 관리 시스템 설계 및 구현
2. 프로젝트 경험
- 1) 도서 판매 플랫폼 '4VIDIA' (NHN SW 아카데미 팀 프로젝트)
  - 기간: 2025.11. ~ 2025.12. (8주)
  - 주요 역할: 주문/결제 서비스 담당
  - 내용 : 외부 결제 API 연동 및 결제 취소/승인 예외 처리 로직 구현으로 결제 안정성 확보
    - 클라이언트 측 결제 금액 조작 방지를 위해 서버 사이드 결제 금액 검증 로직 추가
    - RabbitMQ & TTL을 활용한 보상 트랜잭션 구현
    - 결제 취소시 비동기 처리로 응답 속도 개선
- 2) 업무 등록 및 관리 시스템 (NHN SW 아카데미 미니 프로젝트)
  - 기간: 2025.11.04. ~ 2025.11.11. (1주)
  - 주요 역할: 백엔드 API 설계 및 프론트엔드 연동
  - 내용 : 업무 관리 시스템에 맞는 API 설계
    - RESTful한 API를 설계하여 프론트엔드와 백엔드 간의 명확한 데이터 규격 확립
    - 프론트엔드 요청에 맞춰 백엔드 데이터를 전달하는 통로 역할을 수행하며, 시스템 전체의 데이터 흐름(Data Flow) 제어
- 3) 경로공유 커뮤니티 'PathBook' (산학협력 프로젝트)
  - 기간: 2025.03. ~ 2025.07. (15주)
  - 주요 역할: Canvas 기반 경로 드로잉 기획 및 UI 구현
  - 내용 : React 기반 경로 공유 커뮤니티 프론트 개발
    - 단순 장소 저장을 넘어 '경로'를 저장하고 공유하는 기능이 부재함을 파악
    - 지도 레이어 위에 SVG/Canvas 드로잉 방식을 도입하여 사용자가 자유롭게 경로를 그릴 수 있도록 구현
    - 경로 저장 시 사용자가 직접 책 표지 디자인을 선택할 수 있는 커스터마이징 기능 구현
3. 자격증 :
- TOPCIT 소프트웨어 역량검정 (Level 3)

취득일자: 2025.05.24

---

## 자기소개서

### 1. 성장 과정 - [동료의 노하우를 흡수하여 협업의 기준을 배우다]

가장 큰 자산은 타인의 강점을 빠르게 수용하여 팀의 시스템에 녹여내는 유연한 태도입니다. 기술적 역량만큼이나 함께 일하고 싶은 동료가 되는 것을 중요하게 여기며, 팀이 정한 기준을 존중하고 그 안에서 최상의 퍼포먼스를 내는 것을 기본으로 삼고 있습니다.

산학 협력 프로젝트 초기, 각기 다른 코딩 스타일로 인해 코드 통합 과정에서 예상치 못한 충돌과 비효율이 발생했습니다. 당시 팀장이 도입한 코딩 컨벤션과 Git 브랜치 전략은 협업의 새로운 기준을 제시해 준 전환점이 되었습니다. 엄격한 규칙을 준수하는 과정이 처음에는 생소했으나, 코드 리뷰의 효율이 높아지고 팀 전체의 가독성이 향상되는 과정을 체감하며 표준화된 협업 시스템의 위력을 깨달았습니다.

단순히 규칙을 따르는 데 그치지 않고, 정기적인 코드 리뷰에 능동적으로 참여하며 동료들의 로직 설계 노하우를 관찰하고 코드에 적용하는 데 몰입했습니다. 누구나 이해할 수 있는 코드를 작성하고자 노력했던 경험은 NHN 프로젝트에서 복잡한 API 명세를 설계하고 연동할 때 팀의 혼선을 줄이는 기반이 되었습니다. 입사 후에도 선배님들의 노하우를 빠르게 흡수하고 기술적 가이드를 철저히 준수하여 조직의 생산성을 높이는 개발자가 되겠습니다.

### 2. 지원 동기 - [비즈니스 가치를 안정적인 시스템으로 치환하는 백엔드 엔지니어]

비즈니스 가치를 견고한 백엔드 아키텍처로 구현하여 서비스 신뢰도를 높이고자 지원했습니다. 백엔드 개발은 서비스의 보이지 않는 부분을 설계하는 영역인 만큼, 복잡한 요구사항을 빈틈 없는 로직으로 치환하여 비즈니스 성장을 기술적으로 뒷받침하는 것을 목표로 삼고 있습니다.

산학 프로젝트 당시, 특정 장소의 좌표만 공유하는 기존 지도 서비스의 데이터 모델이 '이동 경로'라는 사용자 경험을 온전히 담아내지 못한다는 점에 주목했습니다. 이를 해결하기 위해 '경로'를 하나의 독립된 객체로 정의하고 관리하는 PathBook의 개념을 제안했습니다. 기획 의도를 데이터 구조로 구체화하는 과정을 거치며, 도메인 분석력이 백엔드 설계의 핵심임을 확인했습니다.

이러한 도메인 분석 역량은 기술로 증명하는 시스템 신뢰라는 목표로 이어졌습니다. 4VIDIA 프로젝트를 진행하며, 아무리 훌륭한 아이디어라도 백엔드에서 데이터의 무결성을 보장하지 못하면 서비스의 신뢰가 무너질 수 있음을 체감했습니다. 이를 통해 복잡한 비즈니스 요구사항을 정교한 로직으로 치환하고, 예외 케이스를 방어하는 백엔드 설계의 중요성을 내재화했습니다.

입사 후에도 사용자의 관점으로 로직을 고민하고, 철저한 예외 처리와 안정적인 API 설계를 통해 기술적 신뢰도가 가장 높은 백엔드 환경을 구축하겠습니다.

### 3. 직무와 관련하여 준비해 온 노력 - [RabbitMQ 기반 보상 트랜잭션을 통한 주문 정합성 해결]

도서 판매 플랫폼 '4VIDIA' 프로젝트에서 주문 및 결제 서비스를 담당하며, 시스템의 안정성을 결정짓는 데이터 정합성 문제를 해결했습니다.

첫째, 당시 사용자가 결제 과정에서 브라우저를 이탈하거나 예기치 않게 종료할 경우, 차감된 재고와 사용된 쿠폰가가 복구되지 않는 리스크가 있었습니다. 이를 해결하고자 주문 테이블에 세분화된 상태 필드를 추가하고, RabbitMQ의 TTL(Time-To-Live) 기능을 활용한 보상 트랜잭션 로직을 설계했습니다. 주문 시작 시 만료 시간을 설정한 메시지를 큐에 발행하고, 일정 시간 내에 결제 완료 신호가 수신되지 않으면 Consumer가 자동으로 재고와 포인트를 롤백하도록 구현해 부정합이 발생하지 않도록 구현했습니다.

둘째, 클라이언트 측의 데이터 조작 가능성을 차단하기 위해 서버 사이드 결제 금액 검증 로직을 추가하여 보안성을 높였습니다. 결과적으로 예외 상황에서도 데이터 부정합 발생률을 줄일 수 있었으며, 비동기 처리를 통해 서비스 응답 속도도 개선했습니다. 이 과정을 통해 분산 환경에서의 예외 처리 시나리오 설계와 데이터 무결성 보장을

---

---

고려하는 백엔드 설계 능력을 길렀습니다.

#### 4. 성격의 장, 단점

[장점: 1%의 예외 상황까지 고려하는 집요함]

발생 가능한 모든 변수를 시나리오화하여 시스템의 빈틈을 메우는 집요함이 강점입니다. 4VIDIA 프로젝트 당시, 기능 구현에 그치지 않고 ‘사용자가 결제 도중 브라우저를 강제 종료할 경우’나 ‘네트워크 지연으로 승인 신호가 유실될 경우’와 같은 예외 시나리오를 끊임없이 자문하며 설계에 임했습니다.

철저한 분석 덕분에 구현 단계에서 놓칠 수 있는 데이터 부정합 지점들을 파악할 수 있었고, 안정적인 보상 트랜잭션 로직을 설계하여 데이터 무결성을 확보하는 토대를 마련했습니다. 세밀한 분석력은 예상치 못한 장애를 최소화하고 안정적인 백엔드 환경을 유지하는 핵심 역량이 될 것입니다.

[단점: 철저한 검증으로 인한 설계 단계의 신중함]

모든 예외 상황을 고려하여 견고한 로직을 설계하려다 보니 초기 설계 단계에 많은 시간을 투입하는 경향이 있습니다. 이를 보완하기 위해 미니 두레이 프로젝트에서는 개발 착수 전 API 명세를 우선적으로 확정하고, 중요도에 따른 타임라인을 설정하여 정해진 기한 내에 결과물을 도출하는 습관을 들였습니다. 현재는 신중함을 계획적인 설계로 승화시켜 개발 후반부의 수정 비용을 최소화하는 방향으로 업무를 수행하고 있습니다.

---