

임종주 | 경력기술서

Data Engineering & Digital Products

프로젝트 리딩 · 고객 경험 · 데이터와 웹 서비스 개발

이력서 · 프로젝트 포트폴리오 · PDF 다운로드

PLUTUS | 금융 데이터 제품

개인 프로젝트 · 기획, 데이터·화면 설계, 개발, 배포·운영

고객 문제

시장 지표, 종목 후보, 거래대금·수급과 뉴스가 흩어져 있어 투자 판단에 필요한 정보를 오가며 확인해야 했습니다. 지표마다 기준일과 갱신 주기도 달라 숫자의 최신성을 해석하기 어려웠습니다.

제품 결정과 구현

- 매크로 지표 대시보드와 조건검색·종목 분석·매매일지를 연결한 웹 서비스를 개발·공개했습니다.
- 로그인 전에 서비스 가치와 무료 이용을 안내하는 공개 소개 페이지를 마련했습니다.
- 지표 기준일·수집 시각·누락·지연을 구분하는 개선 과제를 정의해 데이터 해석과 화면 표시를 다듬었습니다.
- 자체 MCP·Report API·WordPress를 연결해 AI 도구에서 보고서를 전달하고 초안으로 처리하는 흐름을 구현했습니다.

현재 서비스

매크로 지표 대시보드 · 매매 분석 웹 · PLUTUS 리포트

MONKEY | 장애 모니터링 자동화 플랫폼

2017-2024 · 엔씨소프트 · PM·PL, 메인 개발·운영

고객 문제

운영자는 메일에 분산된 적재 장애 정보를 확인해야 했습니다. 개별 알림으로 현재 상태와 대응 대상을 파악하기 어렵고, 제한된 개발·운영 인력에서 반복 확인 업무를 줄여야 했습니다.

담당한 결정과 실행

- 운영자 인터뷰로 확인·알림 업무를 분석하고, 적재 품질·장애 상태를 함께 보는 서비스로 기획했습니다.
- 백엔드·프론트엔드·운행을 맡아 관리자 웹, 사무실 TV 대시보드, SMS·이메일 알림을 구현했습니다.
- 사용자 인터뷰와 운영 피드백을 이어가며 반복 업무를 자동화하고, 서비스 확장 시 후속 개발·운영 인력의 업무 정착을 이끌었습니다.

만든 변화

메일을 개별 확인하던 업무를 공통 화면에서 상태를 파악하고 알림으로 대응하는 흐름으로 전환했습니다. 데이터 적재 품질과 장애 통지를 통합한 운영 서비스로 정착했습니다.

NOW | 글로벌 실시간 인게임 모니터링

2019-2024 · 엔씨소프트 · PL, 데이터 설계·메인 개발, UI/UX 기획

고객 문제

정기 집계만으로는 게임 운영 중 발생하는 이상 현황과 이용자 활동을 즉시 확인하기 어려웠습니다.

담당한 설계와 개발

- Spark·Kafka 로그 처리와 Druid 저지연 조회 환경에서 실시간 데이터 구조와 조회 흐름을 설계했습니다.
- 사업부의 요구를 다중 필터·유저 트래킹·이상 현상 알림·플레이백 기능으로 구체화하고 화면을 구현했습니다.
- React 초기 화면 구축과 Next.js 개편을 리드했습니다. 화면 구조·인터랙션·디자인 방향을 직접 다루고 사용자의 탐색 흐름을 개편에 반영했습니다.

만든 변화

정기 통계 조회를 넘어 실시간 로그에서 특정 이용자와 이상 상황을 찾아 대응할 수 있는 서비스를 제공했습니다.

SBoard | 경영 정보 포털

2016-2024 · 엔씨소프트 · 서비스 기획, 데이터 설계, 풀스택 개발·운영

고객 문제

경영진과 전략기획실이 접속·매출·목표 달성 현황을 일관된 기준과 빠른 화면으로 확인해야 했습니다.

담당한 설계와 개발

- 전략기획실과 KPI와 조회 흐름을 정의하고 데이터 모델·ETL·Python/Django API·React 화면을 직접 연결했습니다.
- 데이터 표준화, ETL·조회 경로 최적화와 캐싱을 적용하고 권한 관리·암호화·보안 감사 대응을 담당했습니다.
- 데이터 도달 1분, 집계 15초, 화면 렌더링 1초를 목표로 처리 구조를 설계·운영했습니다.

단계	설계 목표
데이터 도달	1분 단위
집계	15초
화면 렌더링	1초

개편 경험

두 차례 대규모 개편을 주도하며 사용자 피드백에 맞춰 지표 체계와 화면 구성을 재정리했습니다.

OASIS | 데이터 정보 포털

2010-2016 · 엔씨소프트 · 원천 수집, DW/DM, ETL, BI 개발·운영

빌링·웹로그·인게임 로그를 수집·정제하고 Oracle·SQL Server 기반 DW/DM과 Cognos·Tableau 리포트를 개발했습니다. 게임 XML에서 차원 데이터를 자동 갱신하는 기능을 Python·Java로 구현했습니다.

블레이드 앤 소울 론칭 때 40건 이상의 대시보드·통계 보고서를 기한 내 제공했습니다.

글로벌 데이터 플랫폼 | NCW·NCT·NCJ

2010 · 2014 · 2019 · 엔씨소프트 · 요구사항 분석, 데이터 표준화, DW·ETL·BI 설계·교육

- 해외 3개 지사의 데이터·인프라 요구를 조사하고 공통 KPI·로그 기준을 정의했습니다.
- 다국어·타임존 요구를 반영한 DW·ETL 설계, 초기 BI 리포트, 운영자 교육을 맡았습니다.
- NCT 구축에서는 요구사항과 운영 기준을 문서로 정리했습니다.

추가 제품과 교육 경험

- **TokenWatch**: AI 모델의 API 가격·구독료·무료 이용 범위·성능을 비교하는 웹 서비스 개발·배포.
- **AJECT**: Next.js·PostgreSQL 기반 웹, 문의·관리자 화면·이메일 알림 구축과 Ubuntu·Nginx·systemd 운영.
- **Hive·SQL 사내 교육**: 데이터 조직과 유관 부서 대상 강의, 2016-2018.