드론 운용과 백엔드 개발 경험을 갖춘 개발자



이준혁 남 2001년 (만 25세)

휴대폰 | 010-7589-1011 Email | jhlee011020@gmail.com

주소 | 대전 동구 용운동

학력	경력	인턴·대외활동 / 해외경험	자격증 / 어학
강원도립대학교	플레이리스트	-	1종보통운전면허
대학(2,3년)	퇴사		외 1
졸업	총 6개월		

JAVA | Spring Boot | GCP | JPA | PostgreSQL | Kafka | Docker | GitLab | MSA | OpenCV | Python | Spring Cloud | OpenVINO | Restful API | Elasticsearch | API | Jira | JWT | 1종보통운전면허 | 초경량비행장치지도조종자

학력

2020. 03 ~ 2022. 02 졸업

강원도립대학교 ICT드론과

경력 총 6개월

2025. 06 ~ 2025. 11 6개월

플레이리스트 카페

주요직무 | 바리스타

교육

2026. 02 ~ 2026. 09

(K-Digital)AIOT 드론관제시스템 3회차 DW아카데미

AIoT 드론 영상관제시스템 프로젝트 개발 3회차

2026.02 ~ 2026.09

Java·Spring Boot 기반 REST API 개발 및 계층형 아키텍처를 적용한 백엔드 서비스 구현

JPA·PostgreSQL 기반 엔티티 및 데이터베이스 설계, DataGrip을 활용한 스키마·데이터 검증

Spring Security·JWT·OAuth 2.0 기반 인증·인가와 역할별 접근 제어 및 API 보안 구조 학습·적용

MSA 환경에서 도메인별 서비스 분리와 서비스 간 데이터 흐름을 학습하고, API Gateway·Service Discovery를 활용한 서비스 구조 경험

Kafka 기반 비동기 메시지 통신과 이벤트 처리, Database-per-Service 및 분산 트랜잭션 구조 학습

Docker·Docker Compose 기반 다중 서비스 통합 환경을 구성하고, Ubuntu Linux 및 GCP 환경에서 애플리케이션 배포와 서비스 간 연동 상태를 점검

Swagger/OpenAPI 기반 API 명세 작성과 Postman을 활용한 요청·응답, 인증 및 예외 처리 테스트

Flutter 사용자 앱과 Spring Boot 백엔드를 REST API로 연동하고, 배송 상태·위치 등 서비스 데이터를 사용자 화면까지 연결

Unity 기반 드론 비행 시뮬레이터와 백엔드·관제 시스템을 연동하고, 드론 영상 기반 객체 탐지 결과를 비행 및 관제 흐름에 연결하는 AIoT 프로젝트 수행

Git·GitLab 기반 브랜치 관리와 코드 병합, Jira를 활용한 일정·이슈 관리 및 Obsidian을 활용한 기술 학습·트러블슈팅 기록

자격증

2019. 12	**1종보통운전면허** 경찰청(운전면허시험관리단)
2018. 12	**초경량비행장치 조종자 1종 및 지도조종자** 교통안전공단

자기소개서

지원동기 및 직무 준비 과정

"드론을 날리던 경험에서, 움직이는 시스템을 만드는 개발까지"

드론을 운용하며 단순한 조종보다 비행 경로와 공역, 기체 상태와 제어 구조를 이해하는 과정에 더 큰 흥미를 느꼈습니다.
이후 자율비행과 객체 탐지, 실시간 관제처럼 드론이 소프트웨어와 연결되는 모습을 보며, 시스템까지 직접 이해하고 싶어 개발을 배우기 시작했습니다.

● 멈춘 자리에서, 다시 방향을 잡았습니다

고등학교 2학년 때 가정 사정으로 학업을 중단했지만, 그 시간을 진로를 다시 정하고 준비하는 계기로 삼았습니다. 평소 드론과 자동차처럼 직접 움직이는 기계와 장비에 관심이 많았고, 그중 당시 직접 배우고 경험할 수 있었던 드론을 첫 진로로 선택했습니다.

2018년 초경량비행장치조종자 1종을 취득한 뒤 공인 비행 경력 100시간 이상을 쌓았고, 이후 지도조종자 자격까지 취득했습니다.

대학에서는 ICT드론을 전공하며 DJI Inspire와 Mavic 등을 운용했고, DIY 드론 제작·정비와 Pix4D를 활용한 3D 지도 제작까지 경험하며 단순한 관심을 실제 운용 경험으로 넓혀갔습니다.

이 과정에서 드론을 단순한 조종 장비가 아니라 여러 요소가 함께 연결되어 움직이는 하나의 시스템으로 바라보게 되었습니다.

● 다시 사람들 사이로

대학과 군 복무 시기에는 건강 문제로 일상생활과 사회생활이 쉽지 않았던 시간이 있었습니다. 하지만 회복에만 머무르지 않고 다시 사람들과 부딪히며 생활하기로 했고, 새로운 환경에 직접 들어가 생활의 리듬과 대인관계를 하나씩 회복해 나가는 것을 목표로 삼았습니다.

2025년 원주의 공연 카페에서 카페 업무와 공연 전 준비, 관객 응대, 공연 중 운영을 담당했습니다. 다양한 고객을 응대하며 먼저 상황을 듣고 불편한 점을 파악한 뒤 설명하는 소통 방식을 익혔습니다.

다시 사회생활을 시작하기 위해 선택한 일이었지만, 결과적으로 사람과 대화하고 관계를 만들어가는 방식을 다시 익힌 시간이 되었습니다. 이후 개발 프로젝트에서 팀장과 부팀장을 맡아 의견을 조율하는 데에도 이 경험이 밑바탕이 되었습니다.

● 필요한 결정은 미루지 않았습니다

개발을 배우기로 결정한 뒤에는 당시 거주하던 원주에서 여러 교육과정을 찾아봤습니다. 단순히 가까운 곳을 선택하기보다 제가 배우고 싶은 방향과 교육 내용이 맞는지를 기준으로 비교했고, 가장 적합한 과정을 대전에서 찾았습니다.

지역이 달라 생활환경까지 새로 마련해야 했지만, 거리 때문에 배움을 미루고 싶지는 않았습니다. 상담을 받은 뒤 필요한 준비를 바로 시작해 약 일주일 만에 대전으로 이동했습니다.

이 경험을 통해 필요하다고 판단한 일은 고민에 머무르기보다 직접 실행으로 옮기는 것이 중요하다는 점을 배웠습니다.

협업 중 문제를 해결했던 경험

"가장 어려웠던 것은 코드가 아니었습니다"

● 문서만으로는 보이지 않던 협업

5명이 약 한 달 반 동안 진행한 '공연잇다'에서 처음으로 팀장을 맡아 백엔드 개발을 함께 담당했습니다. 당시에는 협업에서 명확한 기준을 세우는 것이 중요하다고 판단해 기능과 역할, API 규격을 자세히 정리하면 모두가 같은 방향으로 개발할 수 있을 것이라 생각했습니다.

문서화를 통해 서로 다른 방향으로 기능을 구현하는 문제는 줄었지만, 팀원마다 익숙한 기술과 막히는 지점이 달라 진행 상황을 뒤늦게 파악하는 경우도 있었습니다.

이 경험을 통해 역할을 나누는 것뿐 아니라 팀원들의 진행 상황과 어려움을 지속적으로 확인하고, 필요한 도움을 제공하는 것까지 팀장의 역할이라는 점을 배웠습니다.

● 문서보다 먼저 필요한 것은 소통이었습니다

일정을 조정하는 과정에서 전달 방식이 다소 일방적으로 느껴질 수 있다는 점을 돌아보게 되었습니다.

이후에는 문서를 전달하고 기다리는 대신 진행 상황을 자주 확인했고, 필요한 경우 함께 코드를 보며 막힌 부분을 확인했습니다.

각 기능 브랜치를 dev에 통합하고 병합 충돌을 해결했으며, 공공데이터·검색·공연 상세·AI·인증 기능이 같은 API 응답 규격으로 동작하도록 명세와 샘플 응답도 정리했습니다.

● 기다리기보다 먼저 확인했습니다

두 번째 '배송잇다' 프로젝트에서는 6명 팀의 부팀장을 맡았습니다. 첫 프로젝트의 경험을 반영해 Jira로 담당 업무와 진행 상태를 확인하고, Telegram을 통해 필요한 내용과 막힌 부분을 바로 공유했습니다.

첫 프로젝트에서는 문제가 드러난 뒤 확인했다면, 두 번째 프로젝트에서는 진행 중 먼저 상태를 확인하는 방식으로 바뀌었습니다.

팀장·부팀장 경험을 거치면서 먼저 상황을 확인하거나 의견을 조율하는 것이 훨씬 자연스러워졌습니다.

직무 경험 및 프로젝트

"서비스의 기반을 만들고, 다시 드론으로 돌아왔습니다"

● 흩어진 공연 정보를 하나로

첫 번째 '공연잇다'에서는 대전 지역의 공연 정보를 한곳에서 검색하고 확인할 수 있는 서비스를 개발했습니다. 프로젝트 초기에는 Spring Boot 기반의 백엔드 구조와 공통 API·오류 응답 형식, 외부 데이터 연동 환경을 구성했습니다.

가장 크게 담당한 영역은 KOPIS와 대전광역시 공공데이터의 수집과 정규화였습니다. 기관마다 서로 다른 형태로 제공되는 데이터를 하나의 공연 정보 형식으로 변환하고, 중복 여부를 확인해 저장했습니다. 부족한 포스터와 상세 정보는 추가 조회로 보완했으며, 공연 기간과 검색 기간이 겹치는 경우에도 결과에 포함되도록 검색 기능을 구현했습니다.

또한 사용자 인증에 Spring Security와 JWT를 활용해 공개 기능과 로그인이 필요한 기능을 구분했습니다. Gemini API 기반 공연 요약·추천 기능에서는 AI 결과를 실제 공연 정보와 연결하고, 누락 데이터나 호출 실패가 서비스 전체 오류로 이어지지 않도록 처리했습니다.

● 드론 배송의 꿈을, 시스템으로

두 번째 '배송잇다'에서는 기존의 드론 운용 경험과 개발을 직접 연결했습니다.

실제 드론은 장소와 비행 허가, 안전 등의 이유로 반복적인 테스트가 어려웠기 때문에 Unity 기반 드론 배송 시뮬레이터를 중심으로 담당했습니다.

실제 지도와 VWorld 건물 데이터를 적용하고 GPS 위치를 Unity 좌표로 변환해 드론이 웨이포인트를 따라 비행하도록 구현했습니다. 이륙, 이동, 착륙, 배송, 복귀까지 하나의 비행 흐름으로 연결했으며, 추후 실제 기체와의 연동을 고려해 경로와 고도, 비행 상태 등을 함께 관리했습니다.

여러 서비스로 나눈 MSA 환경에서 route-service와 Unity를 연동하고, 실시간 통신 기술인 WebSocket을 활용해 위치, 고도, 속도, 배터리와 비행 진행률을 전달했습니다. 관리자 화면에서는 카카오맵 API와 Unity를 통해 드론의 위치와 이동 경로를 확인할 수 있도록 했으며, Flutter 앱의 배송 추적 기능도 연동했습니다.

장애물 탐지 모델인 YOLO를 Unity 카메라와 연결했습니다. 장애물이 감지되면 남은 경로를 다시 계산해 우회하거나 고도를 변경하도록 구현했습니다. YOLO의 탐지 결과가 백엔드와 Unity를 거쳐 비행 경로의 변화로 이어지도록 시스템 연동을 담당했습니다.

● 배포를 넘어, 실제 기체까지

GCP 배포 환경 구성을 담당했습니다. Docker Compose를 활용해 관리자 웹, 관제 시스템, Unity WebGL 등 여러 구성요소를 함께 실행하도록 구성하고, 서비스 경로를 관리하는 API Gateway 설정과 인증 연동도 점검했습니다.

이후 시뮬레이터에서 구현한 기능이 실제 환경에서도 동작하는지 확인하기 위해 팀원들과 논산에서 실제 드론 비행 테스트를 진행했습니다. 장애물 탐지가 실제 비행 환경에서도 정상적으로 동작하는지 확인하며 가상 환경에서 구현한 기능을 실제 기체 테스트까지 이어갔습니다.

첫 프로젝트에서는 데이터를 안정적으로 다루는 백엔드의 역할을 배웠고, 두 번째 프로젝트에서는 그 데이터와 시스템이 실제 장비의 움직임까지 이어지는 과정을 경험했습니다. 이를 통해 개발은 화면이나 API에서 끝나는 것이 아니라, 실제 동작까지 연결하고 검증하는 과정이 중요하다는 점을 배웠습니다.

입사 후 포부

"백엔드에서 시작해, 실제 장비가 움직이는 곳까지"

● 처음부터 제 방식을 고집하지 않겠습니다

입사 초기에는 제가 사용해본 기술을 바로 적용하기보다 기존 코드와 시스템 구조, 컨벤션과 협업 방식을 먼저 이해하겠습니다.

요구사항을 혼자 추측하기보다 확인하고, 문제가 발생하면 빠르게 공유하겠습니다. 새로운 개발 도구도 적극적으로 활용하되 결과에 대한 판단과 검증은 직접 하겠습니다.

● 200 OK에서 끝내지 않겠습니다

문제가 한 번에 해결되지 않더라도 로그와 데이터 흐름을 끝까지 확인하고, API 응답뿐 아니라 사용자 화면과 실제 장비에서 의도한 동작이 나오는지까지 검증하겠습니다.

지금까지의 경험을 살려 개발 환경에서 발견하지 못한 문제도 현장에서 확인하고 다시 개발에 반영할 수 있는 개발자로 성장하겠습니다.

● 드론에서 시작해, 더 넓은 분야로

현재까지 가장 깊게 경험한 분야는 드론이지만, 제가 관심을 두고 있는 것은 소프트웨어와 실제 장비가 연결되어 동작하는 과정입니다.

드론 프로젝트를 통해 실제 장비에서 발생한 데이터가 백엔드와 소프트웨어를 거쳐 관제와 장비의 움직임으로 이어지는 과정을 경험했습니다. 이를 통해 안정적인 서버와 데이터 처리뿐 아니라 여러 시스템이 연결되어 실제 동작으로 이어지는 구조에도 관심을 갖게 되었습니다.

앞으로는 백엔드 개발 역량을 더 깊게 쌓고, 새로운 기술과 도메인도 필요에 따라 빠르게 배우겠습니다. 드론에서 얻은 경험을 기반으로 다양한 서비스와 시스템에서 소프트웨어가 실제 환경과 연결되는 과정을 경험하고 싶습니다.

특정 분야에 한정되지 않고 새로운 도메인을 이해하며 필요한 기술을 익혀, 서비스와 데이터부터 실제 동작까지 폭넓게 이해할 수 있는 개발자로 성장하겠습니다.

포트폴리오

포트폴리오	https://junhyeok-portfolio.pages.dev	포트폴리오	https://youtu.be/ZM0k69GNWis

취업우대사항

보훈대상 여부	-	취업보호대상 여부	-	고용지원금대상 여부	-
병역사항	[군필] 2022. 11 ~ 2024. 11 육군 일병 제대			장애여부	-

희망근무조건

고용형태	정규직, 계약직, 프리랜서, 헤드헌팅, 파견대행, 인턴
희망근무지	전국
희망연봉	면접 후 결정
지원분야	직무 | 백엔드개발자 소프트웨어개발자 기계엔지니어 > 무인항공기·드론 산업 | 솔루션·SI·CRM·ERP > 소프트웨어개발 백엔드, 드론

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 이준혁

이 이력서는 2026년 11월 14일 (토)에 최종 수정된 이력서 입니다.
위조된 문서를 등록하여 취업활동에 이용 시 법적 책임을 지게 될 수 있습니다.
웍스피어(유)는 구직자가 등록 한 문서에 대해 보증하거나 별도의 책임을 지지 않으며
첨부된 문서를 신뢰하여 발생한 법적 분쟁에 책임을 지지 않습니다.
또한 구인/구직 목적 외 다른 목적으로 이용시 이력서 삭제 혹은 비공개 조치가 될 수 있습니다.