

Dogus Calvin Lucas | 도구스 캘빈 루카스

서울, 대한민국 • 010-4480-9610 • calvindogus@gmail.com

웹 사이트: calvindogus.dev • LinkedIn: [@calvindogus](https://www.linkedin.com/in/calvindogus) • GitHub: [@NoFrosty](https://github.com/NoFrosty)

경력 사항

(주)인피니크 | 서울, 대한민국

2026년 1월 - 현재

Team Lead Software Engineer | React, TypeScript, Node, Electron, Capacitor, OpenCV, AWS, Docker

- 다양한 고객사를 위한 AI 기반 소프트웨어 솔루션 개발팀(3~4명)을 리딩하고, 팀원들의 기술적 성장 및 개발 업무를 지원.
- Clor AI (clor.kr) 기획 및 개발 주도. Web, Windows, macOS, Android를 지원하고 12개 언어로 제공되는 크로스플랫폼 사진 편집 소프트웨어로, Evoto와 유사한 AI 기반 고급 사진 보정 기능(브라우저에서 40개 이상의 AI 모델 실행)과 Photoshop과 유사한 캔버스 편집 기능(브러시, 레이어, 필터 등)을 구현.
 - 제품 기획, 소프트웨어 아키텍처 설계, 기술 의사결정 및 구현까지 전체 개발 라이프사이클을 담당하여 6개월 내 개발. 전체 4,000건 이상의 커밋 중 1,600건 이상을 기여한 최다 기여자.
- 서울 성북구(성북구청) 웹 포털(sb1in.or.kr) 개발. 심리 상담, 소셜 다이닝, 디지털 교육 등 지역사회 지원 프로그램을 위한 웹 서비스 구축.
- 웹 플랫폼 및 AI 기반 영상 분석 솔루션을 포함한 여러 프로젝트를 동시에 관리 및 기술적으로 총괄.
- 업무 자동화 및 사용자 경험 향상을 위해 사내 제품에 Agentic AI 시스템 도입 및 적용을 주도.

(주)서커스컴퍼니 | 서울, 대한민국

2023년 6월 - 2025년 9월

Unity / Software Developer

- Unity를 활용하여 싱글플레이 및 멀티플레이 게임을 포함한 총 3개의 게임 개발. 이 중 2개 프로젝트는 확장 가능한 네트워크 아키텍처를 기반으로 최대 30명의 동시 사용자를 지원하도록 설계 및 구현.
- WebGL 기반 퀴즈 애플리케이션, 게이미피케이션 학습 도구, 캐주얼 게임 등 다양한 인터랙티브 콘텐츠 개발. 성능 최적화, 사용성 및 크로스플랫폼 호환성을 고려한 개발 수행.
- 한국교육학술정보원(KERIS) 관련 애플리케이션의 유지보수 및 기능 개선을 담당하며, 지속적인 업데이트와 신규 기능 개발을 통해 안정적인 공공기관용 소프트웨어 운영 지원.
- 프로젝트 소개용 웹사이트를 포함한 다수의 웹사이트 및 CMS 플랫폼 개발에 참여.
- 사용되지 않는 Azure 및 AWS 리소스를 분석하고 제거하여 클라우드 운영 비용 절감 및 인프라 효율성 개선.
- 게임 및 웹 프로젝트의 API, 데이터베이스 및 클라우드 인프라 설계·구현 등 백엔드 개발 업무 지원.
- Unity 및 웹 개발자 대상 기술 지원과 멘토링을 통해 팀의 개발 역량 및 전반적인 개발 품질 향상에 기여.

Capgemini | 툴루즈, 프랑스

2022년 4월 - 2023년 2월

Software Engineer

- 4인 개발팀에서 대규모 MSSQL 데이터베이스 마이그레이션 시스템 설계 및 개발. 수 TB 규모의 데이터베이스를 7개의 최적화된 하위 데이터베이스로 분리하여 확장성 및 유지보수성 개선.
- 데이터의 정확하고 안정적인 이전을 위한 마이그레이션 스크립트 및 전체 테스트 환경 구축.
- .NET Framework, .NET, ASP.NET Core, Excel, Power BI, WorkflowGen 등 약 20개의 애플리케이션을 신규 데이터베이스 아키텍처에 맞게 수정 및 통합.
- 기존 ASP.NET 시스템을 대체하기 위한 신규 WorkflowGen Form을 개발하여 업무 프로세스 자동화 현대화 및 사용자 경험 개선.

- 다양한 데이터 및 콘텐츠 유형을 대상으로 기능, 데이터 일관성 및 시스템 성능을 검증하기 위한 종합적인 테스트 수행.
- 마이그레이션 전체 과정에서 기존 운영 시스템의 중단 없는 서비스 운영을 유지하고 최종 전환까지 시스템 안정성 확보.
- 프로젝트 투입 수개월 후 **Tech Lead**로 승진, 개발자 관리, 기술적 의사결정 조율 및 고객 요청·커뮤니케이션 담당.

학력

National School of Civil Aviation, 툴루즈, 프랑스
컴퓨터공학 및 *UI/UX* 디자인(*HMI*) 석사 2년차 (*Master 2*)

2021년 9월 졸업

Paul Sabatier University, 툴루즈, 프랑스
컴퓨터공학 및 *UI/UX* 디자인(*HMI*) 석사 1년차 (*Master 1*)

Paul Sabatier University, 툴루즈, 프랑스
컴퓨터공학 학사

2019년 9월 졸업

자격증 및 수료

Building RAG Agents with LLMs
NVIDIA Deep Learning Institute | RAG, LLM 에이전트, *LangChain*, 벡터 스토어

2026년 9월

Rapid Application Development with Large Language Models (LLMs)
NVIDIA Deep Learning Institute | LLM, *Hugging Face*, *Transformers*, *LangChain*

2026년 9월

기술 스택 및 기타 역량

언어: 프랑스어(모국어), 터키어(모국어), 영어(모국어), 한국어(초급)

개발 기술: TS, JS, C#, React, Vue, C++

인프라: AWS (EC2, S3, RDS, Lambda, Fargate, CF, 등), Docker, CI/CD (GitHub Actions, Jenkins).

데이터베이스: PostgreSQL, Redis, MongoDB.

도구 및 프레임워크: Unity, Unreal Engine, Git, Jira, Electron, Capacitor, Node, WebGL, Three.js, .NET / ASP.NET, MSSQL, Azure, OpenCV, C++.