

박천호 이력서

지원동기

초등학생 시절, 파워포인트로 마우스 포인터를 피하는 재미있는 게임을 친구들과 즐기며 저의 창작은 시작되었습니다. 처음에는 단순한 호기심에서 시작된 이 열정은 어도비 플래시로 이어졌고, 직접 만든 게임을 주전자닷컴 같은 사이트에 공유하며 창작의 기쁨을 경험했습니다. 중학교에 진학하면서 개발에 대한 열정은 더욱 깊어져 울산에서 부산까지 매일 왕복하며 학원에 다녔고, 그 시절의 열정은 지금까지도 변함없이 이어지고 있습니다. 게임은 제게 단순한 오락거리가 아니라, 세상과 소통하고 가치를 전달하는 의미 있는 매체였습니다. 이에 사람들의 감정을 움직이고 새로운 경험을 설계할 수 있는 콘텐츠를 만들고자 하는 열망으로 게임 업계에 지원하게 되었습니다. 그동안 쌓아온 열정과 실력을 바탕으로, 귀사와 함께 창의적이고 의미 있는 게임을 만들어가고 싶습니다.

전공 및 기술 능력, 관심 분야

계명대학교에서 게임 엔지니어링을 전공하며 컴퓨터공학의 기초 위에 게임 개발의 실무 역량을 꾸준히 키워왔습니다. 팀 프로젝트에서는 주로 프로듀서 역할을 맡아 전체 일정 관리와 코드베이스 설계, 기술적 방향성 설정을 주도했습니다. 특히 자체 제작 게임 엔진을 기반으로 충돌 감지, 렌더링, 입력 처리, 애니메이션 시스템 등 핵심 기능을 직접 구현한 경험이 있으며, OpenGL, C++, SFML 등 다양한 개발 환경에 능숙합니다. Unity로 개발한 퍼즐 기반 로그라이크 게임 *Elementalism*을 통해 상용 게임 개발 환경에서의 실전 감각도 익혔습니다. 기술적 역량뿐 아니라 사용자 경험과 콘텐츠 구조에도 깊은 관심을 가지고 있으며, 최근에는 GPT API, Google STT, Flutter, Firebase 등을 활용한 앱과 AI 기반 교육 도구 개발에 도전하며 기술적 스펙트럼을 지속적으로 확장하고 있습니다. 기획과 기술을 자유롭게 넘나드는 융합적 역량이 게임 개발 분야에서 제가 가진 가장 큰 강점입니다.

교내/외 활동 및 경력

게임 프로젝트 외에도 다양한 활동을 통해 창작과 소통의 경험을 쌓았습니다. 울산 동구의 보드게임 동아리 'DICE'에서 부장으로 활동하며 지역 주민들을 위한 보드게임 행사를 직접 기획하고, 울산청년지원센터의 액션 사업에 선정되어 실행에 옮겼습니다. 이 경험은 아이디어를 현실로 구현하는 기획력과 실행력을 키우는 소중한 기회였습니다.

개발 측면에서는 여러 프로젝트에서 프로듀서이자 메인 개발자로 참여했습니다. *Legacy of Dragon*에서는 C++과 SFML을 활용해 게임 루프와 UI 시스템을 설계했고, *Help me, Dr. Water*는 물리 시뮬레이션 기반 게임으로 마이크로디그리 Project 부문 대상을 수상했습니다.

니다. *Snail climbing a box*와 *Kingdom of Boardgames*는 자체 개발한 OpenGL 엔진을 활용했으며, *Elementalism*은 Unity 기반의 퍼즐+덱빌딩 로그라이크 게임으로 게임성과 시스템 구현을 모두 아우르는 프로젝트였습니다. 이러한 활동을 통해 기술, 기획, 협업의 균형을 몸소 체득하며 성장해왔습니다.

성격 및 장단점

스스로 동기를 부여하고 목표를 설정한 뒤 끝까지 밀고 나가는 꾸준함과 추진력을 가지고 있습니다. 새로운 기술이나 도전적인 과제 앞에서는 두려움보다 호기심이 앞서며, 그 과정에서 배우는 즐거움을 크게 느낍니다. 팀 프로젝트를 통해 다양한 역할을 경험하며 커뮤니케이션의 중요성과 조율 능력을 익혔고, 전체 일정을 조율하고 프로젝트를 성공적으로 이끄는 데 자신감을 갖게 되었습니다. 때로는 지나치게 높은 완성도를 추구해 일정이 지연되는 단점이 있었지만, 최근에는 핵심 기능 중심의 MVP 개발 방식과 신속한 피드백을 통해 보다 효율적인 개발 문화를 스스로 만들어가고 있습니다. 창작의 즐거움과 기술적 깊이를 동시에 추구하는 사람으로서, 게임이라는 매체를 통해 사람들에게 오래 기억될 감동적인 경험을 선사하고 싶습니다.