



# 민서현

그래픽스 엔지니어

☎ 010 8655 4365  
✉ weare1842@gmail.com  
2004.06.05

기술 리드 및 그래픽스 프로그래머  
엔진 개발, 렌더링 파이프라인 제작, 팀 리더십에 전문성을 보유.  
OpenGL을 사용한 자체개발 엔진에서 최적화 및 병목제거를 통해 게임 성능을 50% 향상.  
GLSL/HLSL 셰이더를 활용한 확장 가능하고 효율적인 렌더링 구조 제작과 시각적 품질 개선에 열정을 가짐.

## 학력사항

2023년 ~  
**계명대학교 (재학중)**  
디지털게임공학과 - computer Science BS in Computer  
Science in Real-Time Interactive Simulation  
Major GPA (4.29/4.5) / Total GPA (4.24/4.5)  
  
2019년 - 2021년  
**Kolej Tuanku Ja'afar (KTJ) 국제학교**

## 보유 기술

언어: C, C++, Python, GLSL, HTML, JavaScript  
도구 및 엔진: OpenGL, SDL, Unreal Engine 5  
기타: Visual Studio, Git, CMake, WSL

## 성적

COMPUTER GRAPHICS I	A+
ADVANCED C/C++	A+
PROJECT II-A	A+
GAME IMPLEMENTATION TECHNIQUES	A+
COMPUTER ENVIRONMENT I	A+
OPERATING SYSTEM	AO
VECTOR CALCULUS I	AO

## 프로젝트

- 2024년 9월 ~ 현재  
**Manzo | 디지털 | 프로듀서 & 그래픽스 프로그래머**
  - 렌더러 개발: OpenGL & SDL 기반의 커스텀 렌더러 구현  
→ UX 및 사용성 향상
  - 렌더링 최적화: 파이프라인 효율 개선 → FPS 40 → 60으로 50% 성능 향상
  - 후처리 셰이더: GLSL/HLSL을 활용한 고급 시각 효과 적용
  - 엔진 개선: 팀 피드백 기반으로 워크플로우 및 그래픽 지원 구조 개선 → 협업 효율 향상
- 2025년 1월 ~ 2월  
**Edge Drive | 디지털 부산 아카데미 | VFX 및 오디오**
  - VFX 제작: 언리얼 엔진에서 Cascade 파티클, 트레일, 시각 효과 제작
- 2024년 3월 ~ 6월  
**Double Hit | 디지털 | 기술 디렉터**
  - 리드 개발자: 게임 아키텍처 및 기반 시스템 설계
  - 엔진 개발: 커스텀 게임 엔진 구축 및 활용
  - 코드 리뷰 & 업무 관리: 팀 코드 검토, 디버깅, 작업 분배를 통한 생산성 최적화
- 2023년 11월 ~ 12월  
**Bird Strike | 디지털 | 게임 디렉터**
  - 게임 디렉션: 컨셉, 아트, 음악 디자인 총괄
  - 아트 협업: 아트 방향성과 스타일 일관성 유지
  - 핵심 시스템 개발: C++로 핵심 시스템 및 플레이 어 조작 구현 → 게임 플레이의 기초 구성