



민서현

게임 개발자

☎ 010 8655 4365
✉ weare1842@gmail.com
2004.06.05

캐주얼 게임 개발과 장기 프로젝트 리드 경험을 갖추었습니다. 프로듀서로서 팀을 이끌어 Unity로 개발중인 게임의 Steam 데모 출시를 준비 중이고, 기획, 아트, 개발 전 과정을 직접 경험했습니다.

또한 디자인 제작 판매 활동을 통해 기획 → 제작 → 마케팅 → 서비스 전 과정을 운영하고 배송 자동화까지 도입한 경험이 있습니다. 개발 과정에서는 AI 코딩 도구를 활용해 디버깅, 반복 코드 자동화, 성능 최적화를 진행하며 효율을 높였습니다.

저의 장점은 끝까지 책임지고 마침표를 찍는 것으로, 한번 시작한 프로젝트는 반드시 완성시킵니다.

학력사항

2023년 ~

계명대학교 (휴학중)

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

어학

토익 895 (25년 8월)

보유 기술

도구 및 엔진: **Unity**, Unreal Engine 5, OpenGL
언어: C, C++, Python, GLSL, HTML, JavaScript
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

기타경험

- 학교 최초 과연합 게임잼 개최 (2025.06, 1학기)
 - 예산 관리(약 80만 원), 홍보, 운영 총괄
 - 5개 학과 24명 참가, 36시간 게임잼 성사

프로젝트

● 2025년 7월 ~ 현재

New Manzo | 개인 | 프로듀서

- 유니티를 활용한 게임개발. 12월 스팀 데모 출시 예정
- AI 코딩 도구 활용해 디버깅·반복 코드 자동화, 성능 최적화 → 개발 효율 향상

● 2024년 9월 ~ 25년 7월

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
- AI 음악 생성 도구를 활용해 리듬게임용 OST 프로토타입 제작

● 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