

김서준, 자기소개서

간단 소개

안녕하세요. 게임에 몰입감을 구현하는 게임 클라이언트 개발자 김서준입니다.
3년간 Unity를 활용해 PC 및 모바일 프로젝트를 진행하며 게임을 제작했고
제네릭, 시네머신, LINQ를 활용해 적 스킬, 엔딩, 아이템 랜덤 생성 등 핵심적인 기능을 구현
하며
실무 감각을 쌓아왔습니다. 이러한 경험을 통해 사용자에게 더욱 몰입감 있는 기능을 제공하
며
확장성과 유지보수성 높은 코드를 설계하는 역량을 키웠습니다.

장단점

제 장점은 문제 해결 능력과 소통 능력입니다. 개발 과정에서 발생하는 문제를 끝까지 파고
들어 원인을 분석하고 해결책을 제시하는 과정에서 늘 책임감 있는 태도를 유지해왔습니다.
또한 2025 청춘어람 해커톤에서는 팀원들과의 원활한 의사소통을 통해 프로젝트의 완성도
를 높였고 그 결과 **기술상**을 수상한 경험이 있습니다. 이러한 역량은 협업이 중요한 실무에
서도 빠르게 적응하고 성과를 만들어내는 데 큰 강점이 될 것이라 생각합니다.

제 단점은 경험의 부족입니다. 지금까지 진행한 프로젝트가 RPG, 생존, 공포 등 몇 가지 장
르에 국한되어 있어 다양한 게임 장르를 깊이 있게 다뤄본 경험이 부족합니다. 그러나 이를
보완하기 위해 해커톤, 개인 및 팀 프로젝트 등을 통해 지속적으로 관련 경험을 쌓으려고 노
력하고 있으며 실제 환경에서도 빠르게 적응하고 성장할 수 있도록 준비하고 있습니다.

지원 동기

저는 고등학교 2학년 때 배구라는 스포츠에 깊이 빠져 있었습니다. 세터 포지션을 맡아 공격
수에게 공을 올려주고 득점으로 이어지는 과정을 보며 큰 즐거움을 느꼈습니다. 이러한 경험
을 계기로 '배구를 게임으로도 즐길 수 있지 않을까?'라는 호기심이 생겼고 그 과정에서 **The
Spike:Cross**라는 게임을 접하게 되었습니다. 단순한 조작법 속에서도 배구 특유의 타격감
과 손맛을 생생히 전달하는 완성도에 놀랐고 특히 화려한 캐릭터 연출은 이 게임을 만든
Suncyan이라는 회사에 관심을 갖게 된 계기가 되었습니다.

저는 유저로서 느낀 재미와 감동을 개발자로서 이어가고 싶습니다. 직접 플레이하며 얻은 경험을 바탕으로 유저의 시선에서 게임을 바라보고 발전시켜 나가며 **Suncyan과 함께 성장하고 더 많은 사람들에게 즐거움과 몰입감을 전할 수 있는 개발자**가 되고 싶습니다.

실패를 극복한 경험

고등학교 2학년 때 선배들과 함께 교육감배 배드민턴 대회에 출전했습니다. 결승전까지 올라갔지만 마지막 세트에서 1점 차이로 패배하며 우승과 전국 대회 출전 기회를 놓쳤습니다. 큰 아쉬움과 좌절을 느꼈지만 그 경험을 계기로 부족한 점을 보완하고자 점심시간과 저녁시간을 활용해 꾸준히 연습했습니다. 그 결과 다음 해 교육감배에서 우승을 차지하며 전국 대회 출전권을 얻을 수 있었습니다. 이 경험을 통해 실패를 두려워하기보다 목표를 세우고 끈기 있게 노력하는 자세의 중요성을 배웠습니다.

Unity 기반의 2D 모바일 방치형 RPG를 개발하던 중 Google Play Game Services(GPGS)를 이용한 데이터 저장 시스템에서 문제가 발생한 적이 있습니다. 캐릭터의 성장 정보와 인벤토리 데이터가 일부 저장되지 않거나 불러오기 시점에서 손상되는 현상이 반복되며 프로젝트 진행에 큰 차질이 생겼습니다. 반복적인 테스트 끝에 비동기 저장 요청과 직렬화 타이밍이 어긋나며 데이터 무결성이 깨지는 구조적 문제임을 확인했습니다. 이후 GPGS 공식 문서를 다시 검토하고 데이터 저장 로직과 비동기 콜백 구조를 재설계하여 저장 타이밍을 명확히 분리했습니다. 또한 팀원들과 코드 리뷰를 진행하며 결과 데이터 손실 문제를 완전히 해결할 수 있었습니다. 이 경험을 통해 문제의 근본 원인을 분석하고 구조적으로 개선하는 능력을 키웠으며 팀원과의 원활한 소통이 프로젝트의 완성도를 높이는 데 얼마나 중요한지를 깨달았습니다.