

자기소개서

어릴 적, 부모님의 권유로 한국에서 중학교 1학년 1학기까지 마친 뒤, 더 넓은 시야와 다양한 경험을 쌓고자 유학을 결심하고 캐나다로 향했습니다. 낯선 환경 속에서도 빠르게 적응하며 Bayview Middle School 에서 중학교 과정을 성실히 마쳤습니다. 이후 Niagara Christian Community of Schools 에서 고등학교 전 과정을 이수하며 학업에 꾸준히 몰두했습니다. 9 학년부터 12 학년까지 매년 성적 우수생으로 선정되었고, 동시에 기숙사 내에 학생 사감으로 활동하며 공동체의 질서 유지를 돕고 후배들의 생활 적응을 지원하는 등 책임감 있는 역할도 수행했습니다. 이러한 경험을 바탕으로 University of Toronto 에 입학하여 Computer Science, Mathematics, Statistics 를 전공했습니다.

어릴 때부터 게임을 좋아하였고 남들보다 잘하는 편이었지만 그저 취미로 즐기는 수준이었습니다. University of Toronto 재학 중 Overwatch 게임이 세계적으로 흥행하였고, 직접 Overwatch 게임 동아리에 참여해 전략 리더로서 활동을 주도했습니다. 게임을 본격적으로 시작한 지 얼마 되지 않아 북미 서버 랭킹 200 위권에 올랐으며, Blizzard Entertainment 가 주최한 총 상금 \$102,000 USD, Tespa Collegiate Series: Overwatch 2016 대회에서는 북미 지역 약 500 개 팀 중 소속 동아리가 2 위를 차지하는 성과를 거두었습니다. 이 시기를 계기로 게임에 대한 흥미가 단순한 취미를 넘어서서 게임의 원리와 구성, 마케팅 등에 대한 관심으로 발전했습니다.

이후 군 복무를 위해 한국에 귀국한 뒤, 코로나-19 팬데믹의 발생으로 인해 입대가 연기되었고, 외부 활동도 크게 제한되는 답답한 시기가 이어졌습니다. 입대를 기다리며 이 시간을 의미 있게 활용하고자, 대학교 동아리에서 전략 리더로 활동 했던 경험을 바탕으로 게임 코치 또는 전략 분석가로 활동해보기로 결심하며, 취미였던 게임을 다시 깊이 있게 접하게 되었습니다. 그 기간 동안 Apex Legends 를 플레이하며 한국 서버 랭킹 1 위, 전 세계 랭킹 31 위라는 성과를 거두며, 일본 프로팀인 SCARZ, FENNEL 의 코치와 협업하며 전략 분석가로도 활동했습니다. 이로 인해 여러 프로팀으로부터 입단 제의도 받았으나, 프로게이머로서의 수명이 짧다는 점, 그리고 단순히 게임을 즐기는 데 그치지 않고 새로운 게임을 접할 때마다 '어떤 시스템이나 메커니즘이 추가되면 더 좋지

않을까?’라는 고민을 반복해왔던 저로서는, 점차 단순한 플레이어를 넘어 게임에 더 깊이 관여하고 개발에도 참여하고 싶다는 열망을 가지게 되었습니다. 이 경험을 계기로 게임 개발자의 길을 목표로 삼게 되었습니다.

전문적으로 공부하기 위해, 이러한 열정을 실현하고자 George Brown College 의 Game Programming 전공으로 진학하여 본격적으로 다시 학업에 뛰어들었습니다. 정규 수업의 내용과 학과 과제 외에도 기능 구현의 완성도와 구조적 설계에 특히 고민하고 신경 쓰며 개발 역량을 꾸준히 확장해 나갔습니다. 매 학기 성적 우수생으로 선정되었으며, 4.0 만점 기준 3.98 GPA 로 우등 졸업하였고, 학기 중에는 교수님의 추천으로 후배들을 대상으로한 멘토링과 과외 지도를 맡아 실력뿐만 아니라 커뮤니케이션 및 협업 능력 또한 키워나갔습니다.

학업 중에는 Unity 엔진을 중심으로 다양한 장르의 게임을 개발하였으며, Unreal 엔진도 함께 다뤄보며 상용 엔진의 구조와 워크플로우에 대한 이해를 넓혔습니다. 수업 및 과제를 통해 SDL2, OpenGL, DirectX 와 같은 저수준 그래픽스 API 도 간단한 렌더링 구현을 통해 학습하고 경험했습니다.

특히 George Brown College 를 졸업한 뒤, C++의 메모리 관리, 성능 제어, 그리고 저수준 접근 방식에 매력을 느껴 보다 심화된 학습을 위해 SDL2 기반의 2D 게임 프레임워크를 직접 설계 및 개발했습니다. 이 프레임워크는 단순히 인터넷에 있는 오픈소스를 따라 만든 것이 아니라, 실제 게임에서 어떤 구조가 필요한지, 어떤 자료구조가 적절한지, 어떻게 모듈화를 할지에 대해 깊이 고민하고 스스로 설계한 결과물입니다. 씬-레이어-오브젝트-컴포넌트 계층 구조, UI 위젯 시스템, 충돌 탐지 및 물리 시스템을 쿼드트리, 메모리 풀, 프로필 기반 최적화 기법으로 설계하는 등, 핵심 기능들을 처음부터 직접 구현하면서, 설계와 디버깅, 최적화 전반에 걸쳐 실질적인 개발 경험을 쌓았습니다.

게임은 국경과 언어를 넘어 전 세계를 하나로 잇는 강력한 소통의 매체라고 믿습니다. 저는 게임에 대한 깊은 열정과 더불어, 한국어와 영어 모두에 능통한 언어 역량, 그리고 검증된 기술력을 바탕으로 글로벌 개발 환경에서도 충분히 기여할 수 있다고 믿습니다. 기회가 된다면 귀사의 일원으로서, 책임감과 열정을 바탕으로 의미 있는 게임을 개발하는데 적극 기여하고 싶습니다.

아래 사이트에서는 개발자로서 성장해 나가며 수시로 갱신 중인 저의 프로젝트와 기술 역량을 확인하실 수 있습니다. <https://woo95.github.io/Devhub/>

귀사의 일원으로서 기여할 수 있는 기회를 주시면 감사하겠습니다.
감사합니다.

우채완 드림