

## 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. ECS(Entity Component System) 구조, UI 위젯 시스템, 충돌 감지 및 충돌체 최적화를 위한 쿼드트리 알고리즘 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