



탄탄한 기초를 기반으로 성장하는 개발자

전홍현 HongHyeon Jeon

1998년 9월 24일생

010-3255-0364

toinbee3@gmail.com

https://github.com/Yogurtsharbet

학력사항

2024.05 - 2025.01 경일게임아카데미 멀티 디바이스 메타버스 플랫폼
게임 개발자 과정

2014.03 - 2017.02 인천전자마이스터고등학교 전자제어과 졸업

업무경험

2016.11 - 2018.07 (주) 디엠소프트 소프트웨어 연구개발 보조

자격사항

정보처리기사 2018. 06 한국산업인력공단

전자기사 2016. 07 한국산업인력공단

운전면허 1종 보통 2018. 02 강원지방경찰청

기술스택



프로젝트



좀비핑퐁화르륵
2D / 퍼즐 / 캐주얼
2024.11 - 2025.01
기업협약 프로젝트



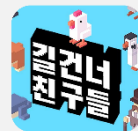
Sori
3D / 퍼즐 / 어드벤처
2인 팀 프로젝트 - 4주
창작



NekoPark
2D / 퍼즐 / 협동
4인 팀 프로젝트 - 1주
네트워크



TheWildFour
3D / 생존 / 어드벤처
4인 팀 프로젝트 - 3주



길건너친구들
3D / 플랫폼 / 캐주얼
4인 팀 프로젝트 - 1주



Terraria
2D / 어드벤처 / 샌드박스
개인 프로젝트 - 1주

:: 막내 팀장

성공적인 협업을 위해서는 팀장의 역할이 무겁다고 생각했으며, 특히 제가 팀 내에서 가장 나이가 어렸기에 책임감과 부담이 더 크게 느껴졌습니다. 하지만 이런 부담을 극복하고자, 저는 각 팀원의 역량을 세밀하게 분석하여 담당 기능을 효율적으로 분배하고, 진척도가 지연될 때는 업무를 적절히 재분배하는 등 합리적으로 협업이 이루어질 수 있게 노력했습니다.

이를 통해 프로젝트를 진행한 기간 동안 수월하게 팀장 역할을 수행할 수 있었습니다.

이런 노력들 덕분에 프로젝트의 생산성을 극대화했을 뿐만 아니라, 프로젝트가 끝날 때마다 팀원 전체가 함께 진행한 코드리뷰를 통해 팀원들의 코드를 피드백하며 저를 포함한 팀원들의 개발 능력을 한 단계 끌어올릴 수 있었습니다. 비록 처음에는 미숙한 경험이었지만, 저 또한 팀의 일원으로써 협업의 과정과 효율적인 소통을 하는 방법에 대해 배웠습니다. 앞으로도 이 경험을 바탕으로 협업과 소통에 원활한 개발자가 되겠습니다.

:: 항상 되돌아보기

끊임없이 생각하고 탐구하는 저의 성격을 강점으로 삼아, 프로젝트의 퀄리티를 크게 향상시키는 개발자가 되도록 노력하겠습니다.

스크립트를 작성할 때, 항상 어떻게 하면 간결하고 효율적으로 작성할 수 있을지 늘 고민합니다.

제게 있어 깔끔한 스크립트 작성의 핵심은 기초부터 탄탄하게 설계해가는 것입니다. 그래서 작성한 로직을 몇 번이고 되짚어보거나, 가끔은 대대적으로 수정하기도 합니다. 물론, 이런 완벽주의적인 경향으로 인해 개발 시간을 조금 지체되기도 합니다. 하지만 한번에 잘 작성된 스크립트를 언제, 누가 보더라도 구조를 쉽게 이해할 수 있다면 수정과 확장이 용이하다는 측면에서 장점이 더욱 뚜렷한 방법이라고 생각합니다.

스크립트를 깔끔하게 작성하는 습관은 이상적인 개발자가 되기 위해 반드시 필요하다고 느꼈습니다. 특히 제가 진행했던 프로젝트에서는 여러 명이 같은 스크립트를 다루게 되는 상황이 종종 있었는데, 이런 기질 덕분에 서로의 작업에 방해가 되지 않게 할 수 있었습니다. 또한 제가 쓴 로직을 어떻게 발전시켜야 할 지 지속적으로 탐구함으로써 저의 실력 향상에 많은 도움이 되었습니다.

:: 회의, 회의, 그리고 회의

많은 프로젝트 경험을 통해 협업 과정에서 소통이 무엇보다도 중요하다고 느꼈고, 이를 토대로 보다 주도적이고 협력적인 자세로 업무에 임할 수 있을 것이라 확신합니다.

팀 프로젝트를 진행하면서 매일 회의를 통해 팀원들과 지속적으로 소통하고, 각자의 일일 진행 상황을 점검했습니다. 프로젝트 중간에 서로가 생각하는 방향성이 어긋나거나 커뮤니케이션에 오류가 발생할 수 있을 것이라고 생각했기 때문에, 이를 사전에 방지하고 일관성 있는 개발을 유지하고자 정기적인 소통을 하려고 했습니다. 실제로 구현 방법의 의견 차이를 조율하거나 필수 기능을 누락한 점을 발견하는 등 긍정적인 효과를 많이 느꼈습니다.

회의를 통해 막힌 부분에 대해 공유하고, 이슈 해결을 함께 논의하는 과정에서 프로젝트의 속도와 퀄리티의 향상에 도움이 되었습니다. 게다가, 프로젝트의 전체적인 흐름을 쉽게 파악할 수 있었고 그로 인해 제가 맡은 기능을 어떠한 방식으로 작성해야 할 지 명확히 알 수 있었습니다.

:: 타임어택 프로젝트 비결

문서화 습관을 저의 중요한 역량으로 삼아 이를 지속적으로 유지하여 개발 능력을 끌어올리고, 팀원과의 원활한 소통과 효율적인 협업을 이끌어갈 수 있는 개발자가 되겠습니다.

자신의 작업물을 문서화하는 것은 개발자에게 중요한 덕목이라고 생각합니다. 매번 프로젝트를 진행할 때마다 마감 기한이 촉박해서 주요 기능 외의 디테일한 부분을 챙길 만큼 여유롭지 못한 상황이 많았습니다. 그럼에도 불구하고 매번 프로젝트를 성공적으로 이끌어갈 수 있던 것은 프로젝트의 시작 단계부터 체계적으로 계획을 수립하고 문서화했기 때문입니다.

팀원들이 담당하는 모든 기능에 대해서 예상 소요 시간을 책정하고 진척도를 기록하여 진행 상황을 시각적으로 확인할 수 있도록 했습니다. 또한 이슈가 발생하거나 공유해야 할 사항이 있으면 이를 문서화하여 즉각적으로 다른 팀원들에게 전달할 수 있게 했습니다.

이런 문서화 덕분에 저를 포함한 팀원들은 촉박한 프로젝트 기간에도 작성된 문서들을 가이드 삼아 효율적으로 작업할 수 있었습니다. 비슷한 이슈가 발생했을 때에도 이전의 문서를 참고해 버그를 최소화할 수 있었고, 일정이 시각적으로 보이기에 모두가 동일한 목표를 향해 나아갈 수 있었습니다.

:: 공구상자 개발자

제가 생각하는 개발자의 역량은 마치 공구상자와 같습니다.

공구상자 안에 단 드라이버 하나만 들어있다면 고작 나사를 조이거나 푸는 일밖에 할 수 없지만, 다양한 도구들로 가득 차 있다면 여러가지 문제를 다양한 방법으로 해결할 수 있을 것 입니다. 저 또한 하나의 문제를 해결하기 위해 단순히 한 가지 방법에 의존하지 않고, 여러 가지 기술을 테스트하며 최적의 로직을 찾기 위해 노력하고 있습니다.

실제로 프로젝트를 진행하면서, 플레이어의 점프 횟수를 초기화를 위해 단순히 Collider를 통한 Callback 으로 처리하는 방법 외에도 BoxCast를 활용하거나 RayCast의 hit normal을 활용해 더 나은 해결책을 찾기도 했습니다. 또한, JSON 데이터를 처리할 때는 기존의 처리 방법을 개선하고자 Custom Editor에 대해 학습하여 처리 속도를 증가시킨 경험도 있습니다.

이렇듯 저는 평소에도 공식 문서와 많은 기술 블로그들을 참고하고 꾸준히 공부하며 제 프로그래밍 '공구상자'에 도구들을 채워나가고 있습니다. 앞으로도 현재의 실력에 안주하지 않고, 항상 지금보다 더 효율적이면서 혁신적인 방법을 모색해가며 개발자로서 역량을 키워나가겠습니다.