

# 넥슨 (안성진) 꾸준히 공부하고 빠르게 습득하는 개발자입니다.



안성진 1992년 (31세/만 29세) | 남

✉ hitedin@gmail.com

☎ 010-4175-6780

☎ 010-4175-6780

🏠 (34513) 대전 동구 성동로

학력사항	경력사항	희망연봉	희망근무지/근무형태	포트폴리오
대학교(4년) 졸업	신입	회사내규에 따름	서울전체 정규직, 교육생, 계약직	-

## 학력 최종학력 | 대학교 4년 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2011.03 ~ 2015.02	졸업	충남대학교 (대전)	천문우주과학과	3.91 / 4.5
2008.03 ~ 2011.02	졸업	대전승촌고등학교	이과계열	-

## 경력 신입

## 대외활동

기간	구분	기관/장소	내용
2022.01 ~ 2022.12	교육이수내역	SSAFY	SSAFY 7기 교육중

## 보유기술

보유기술명/수준/상세내용
<b>Java / 상</b>  콘솔 어플리케이션으로 기본적인 MVC 구조 중 Model과 Controller로 CRUD를 구현가능. DB 접근 및 View와 연동은 Spring으로 구현. JDBC 구 버전에 대한 이해와 레퍼런스를 활용한 구현가능.
<b>C++ / 하</b>  기본적인 문법을 이해하고 있으며, 레퍼런스 및 해당 기능의 구현품을 참고하여 기능을 수행가능.
<b>Vuejs / 중</b>

레퍼런스를 활용하여 Vue 프로젝트를 구현할 수 있으며, 디자인을 제외한 View 기능을 구현가능. SPA 방식의 웹 프로젝트 경험.

#### Spring Boot / 중

기본적인 MVC를 이해하고, model과 controller 부분을 구현가능. REST API 방식의 백엔드 프로젝트 경험. MyBatis를 이용한 DB연동 가능. 레퍼런스를 활용하여 Spring을 이용한 Legacy방식의 웹 구현가능. View 디자인을 제외한 Servlet과 JSP 작성가능.

#### SQL / 중

MySQL 기반으로 워크벤치를 통해 ER Diagram을 구성할 수 있으며, 주어진 명세서를 통해서 구조를 파악하고, PK와 FK를 활용한 관계형 DB구축 가능.

## 자기소개서

### [왜 넥슨인가?]

넥슨에 지원하게 된 계기는 제 인생게임들은 모두 넥슨에 존재하기 때문에 지원하였습니다. 넥슨이야 말로 어떤 게임사보다 한국을 대표한다고 생각이 들었습니다. 저는 게임을 처음 접한 것이 일랜시아였고, 그 다음은 마비노기였습니다. 두 게임 모두 어렸을 적에는 정액제 게임으로 제한된 플레이를 하였지만, 그 한두시간이 정말 행복한 순간으로 기억되었습니다.

### [왜 게임 개발자인가?]

현재는 메이플스토리를 플레이하고 있는데, 같은 포대장 출신의 김창섭 디렉터님을 보고 게임 개발자의 꿈을 갖게 되었습니다. 작년에 전역한 이후로 개발자가 되기위해 꾸준히 노력하고 있으며, 삼성에서 주관하는 SSAFY 개발자 과정을 현재 50% 교육을 받고 있습니다.

### [개발자가 되기 위해 어떠한 노력을 하고 있는가?]

전공자가 아닌 만큼 빠르게 숙달하기 위해 1일 1문제 알고리즘 문제를 풀고 있습니다. 현재는 백준 골드 티어를 유지중에 있으며 기본적인 자료구조를 알고 있습니다. 프로젝트 경험은 조금 개발자로서 웹 프로젝트 밖에 없지만, 교육기간에 비해 빠른 습득력을 가지고 있다고 자부하고 있습니다. 자바 언어를 기본 베이스로 사용하고 있으며, C++ 또한 기본적인 문법을 알고, 레퍼런스를 활용하여 사용할 수 있습니다.

### [협업 간에 팀원과의 문제해결은 어떤 방식으로 하는가?]

가장 먼저 협업 간의 원인을 먼저 해결하려고 노력하는 편입니다. 불화가 있기전에 프로젝트를 진행함에 있어 어느 부분에서 페어에게 부담이 되었는지 확인하고, 제가 먼저 그 업무 부담을 줄이는 방향으로 문제를 해결하였습니다. 군생활을 장교로 복무하면서 6개의 보직동안 모두 소그룹의 리더로서 역할을 수행하였습니다. 처음에는 소그룹의 리더임에도 불구하고, 제 업무를 하기 급급하여 팀원간에 업무과중을 통한 불화가 빈번히 일어나는 것을 경험하였습니다. 이러한 경험을 통해 정보과장, 인사과장을 수행할 때는 부여된 과업 중 상당 수를 먼저 해결하여 업무가 과중되지 않는 분위기로 팀원의 불화를 사전에 예방하는 방식을 취하였습니다.

### [프로젝트 진행 중에 발생한 문제는 어떻게 해결하는가?]

기술적인 오류라면 구글을 통해 찾아보는 경우가 대부분 해결이 되었습니다. 다만 프로젝트를 진행할 때 API를 활용하여 직접 로직을 구현한 부분의 오류가 있었을 때는 해당 기능만 추출하여 부분 프로젝트를 만들어 IDE에서 지원하는 디버깅 모드로 단계별 확인을 하였습니다.

### [입사 후에 어떠한 직무를 수행하고 싶은가?]

게임 개발자로서 클라이언트의 로직을 구현하고 싶습니다. 항상 자유로가 높거나 직업이 다양한 게임을 선호하여 플레이해 왔습니다. 그만큼 다양한 상황에 대하여 로직을 처리하는 프로젝트에 참여하여 게임상에서의 기능 로직을 구현하는 업무를 하고 싶습니다. 그리고 이미 런칭된 게임도 좋지만, 새로운 프로젝트에 참여하는 것을 조금 더 선호합니다.