



# 김현지

## HYUN JEE KIM

C++ / C# 백엔드 개발자

### 인적사항



rlaguswl1030@naver.com



010 - 7159 - 8935



경기도 화성시, 대한민국

### 레포지토리



<https://github.com/asterism1030>

### 스킬

C#

C++

ASP.NET

.NET Framework

WPF

XAML

DesktopApplication

Unity

UnrealEngine

### 자격증

정보처리 기사

2017.05

### 교육 이수

응용SW 엔지니어링  
과정 (KITRI 주관)

2016.06 ~  
2016.11

JAVA, OracleDB SQL, JQuery,  
JavaScript

### 자기 소개

C 계열 백엔드 개발자로 다양한 실무 경험을 쌓아왔습니다.

C#에서는 .NET Framework, ASP.NET을 활용한 웹 개발 및 WPF 애플리케이션 개발, Unity 기반의 2D/3D 게임 개발 경험을 보유하고 있으며,

C++에서는 데스크톱 애플리케이션 및 Unreal Engine을 활용한 3D 게임 개발을 경험하였습니다.



#### 빠른 기술 습득력 & 적응력

시스코어에서 1주 만에 API 명세서에서 요구하는 50여 개의 모든 UI 화면을 구현하여 신속한 개발 능력을 입증하였으며,

성현 시스템에서는 2달 만에 대용량 트래픽을 처리하는 C# 스크립트 및 쿼리 최적화를 수행하여 성능을 개선하였습니다.



#### 문제 해결 & 버그 분석 능력

넥슨 RED 인턴 당시, QA에서 보고된 간헐적 버그의 발생 조건을 찾아내 해결했으며,

팀에서도 인지하지 못했던 버그를 찾아내어 수정하는 등 문제 해결에 기여했습니다.



#### 프로세스 개선 & 코드 최적화

단순 반복적인 개발보다 효율적인 프로세스 개선을 지향합니다.

시스코어에서 패킷 처리 공통 로직을 최적화하여 코드량을 75% 감소시켜, 개발자의 작업량을 대폭 줄이는 성과를 냈습니다.



#### 커뮤니케이션 & 협업 역량

원활한 팀 협업을 위해 진행 사항을 신속히 공유하고, 피드백을 반영하여 해결책을 도출하는 것을 중요하게 생각합니다.

또한, 모르는 것은 부끄러운 것이 아닌 함께 고민하고 배우는 과정이 성장의 기회라고 믿습니다.

## 업무 경험

### 시스템 개발 1팀 연구원

성현 시스템

2024.05 ~ 2024.09

#### 서울대 출입 통제 웹사이트 백엔드 개발

C# / ASP.NET / TCP IP / xaml / MariaDB SQL / WireShark

- 실시간 대용량 트래픽 처리를 위한 C#, 쿼리 작성 및 성능 개선
- 데이터 동기화 및 이관 작업
- 서버, 백엔드 각각의 패킷 구조 분석 및 변경 사항에 대한 API 문서 업데이트
- 일일 사용자 출입 인증 실패 내역의 오류 분석 및 엑셀화 (총 2달)
- 출입 인증 실패 원인 진단 툴 WPF 앱 개발 (90% 구현)

### 개발 연구원

시스코어

2023.11~2023.11

#### 국방 산업 소나체계 연동 장비 시뮬레이터 개발

C# / WPF / TCP IP / xaml

- API 명세서가 요구하는 시뮬레이터 화면 상의 모든 xaml UI 구현 (전체 중 100%, 총 50개)
- 패킷 처리 로직을 최적화하여 중복된 메서드 구현 없이 공통 로직 사용, 코드량을 75% 감소
- TCP/IP 패킷 전송 로직을 분석하여 최적화된 구조체 설계
- 시뮬레이터 화면의 버튼 이벤트 및 주요 기능 구현

### 클라이언트 개발 팀원

스카이프플

2022.08~2022.09

#### 수집형 RPG 파이프 스타즈 개발

C# / Unity / 2D / Jira

- 환경설정, 메뉴 버튼 모음 기능들의 UI 수정 (할당량 100% 완료)
- DoAim 이펙트 효과 및 알림 담벼락 UI 기능 담당, 사용자 인터페이스 개선
- 알림 관련 로직 전면 수정하여 로직 최적화

## 개발3팀 팀원

(주)스코넥 엔터테인먼트

2022.05~2022.08

## 클라이언트 개발 인턴

넥슨 RED

2019.07~2019.12

## 플랫폼 커널 클라이언트 개발 연구원

티맥스 소프트

2017.11~2018.12

## 학력

송실대학교 2013.03 ~ 2017.08

동탄고등학교 2010.03 ~ 2013.02

## 1인칭 VR 액션 슈팅게임 MortalBlitz 개발

C++ / UnrealEngine / 3D

- 음성 채팅 기능 담당
- 상대 플레이어가 엄폐물에 숨을 시 OverHead UI 숨김 처리 기능 개발
- 사내 온라인 강의 이수 및 실습 - 멀티 플레이 기능 구현

## MMORPG AxE 개발

C# / Unity / 3D / Jira

- QA로부터 보고 받은 메일 수신 버그의 간헐적 발생 문제의 해결을 위해 다양한 케이스에서의 테스트를 진행하여 정확한 조건 보고. 서버팀과의 협업을 통해 해결하여 팀에 기여.
- 오브젝트 위치 에러 발견 및 보고 뒤 해결함. 게임의 완성도에 기여.
- 과제 수행
  - 조이스틱 구현 및 캐릭터 이동/공격
  - 아이템/스킬 목록 창 띄우기
  - 목록의 아이템 클릭 시 적용

## TmaxOS TWord 개발

C++ / DesktopApplication / xaml / Linux

- 새 창 기능 구현을 위한 전체 프로젝트의 구조 분석 및 유지 보수성과 확장성을 고려한 최적화 진행
- 새 창, 도형, 선택창, 레이아웃 다이어로그 기능 담당

정보통신전자공학부

인문계

학사 (3.48/4.5)