

오성환 이력서

+82 010-7590-1103 | fivestar1103@uos.ac.kr | fivestar1103.github.io/portfolio_kr

경력사항

게임플레이 엔지니어링 인턴 | 기술: C++, Visual Studio, 디버깅, Perforce, Confluence 2025년 6월 – 2025년 8월
필어비스 대한민국 과천시

- 신작 AAA 게임 붉은사막 팀에서 엔진 및 인게임 UI 작업에 참여하였음. C++를 사용하고 자체엔진인 Black Space 엔진을 활용하여 멀티쓰레딩 환경에서 프로그래밍하였음.
- 인게임 대사의 작업자가 작성한 대사를 디버깅하기 쉽도록 캐릭터가 현재 발화 가능한 모든 대사를 띄워주고 클릭하면 해당 대사가 작성되어있는 파일을 열어주는 디버깅 툴을 개발하였음.
- 향후 유지보수 및 인수인계가 용이하도록 사내 위키에 영상 및 스크린샷을 적극 활용하고 작업 내역을 꼼꼼히 정리하여 문서화하였음.

유니티 개발자 인턴 | 기술: Unity, C#, 세이더, Vuforia 엔진 (AR), Figma 2024년 8월 – 2024년 10월
모바일 앱 개발 협동조합 대한민국 서울시

- Unity를 사용하여 iOS 및 Android 플랫폼에서 두 개의 모바일 게임을 개발하고 출시하였음:
• 뿌꾸 대모험: 길어져라! (iOS) | 뿌꾸 대모험: 잡아라! (iOS)
- DFS 기반의 포위 감지 알고리즘, 객체 폴링, 물리 기반 상호작용을 구현하여 성능을 향상시켰음.
- 기술 인수인계서 및 디버깅 요령을 작성하여 온보딩 과정을 효율적으로 하였음.

리서치 인턴 | 기술: 데이터 분석, SQL, Flask, Javascript, GCP 2022년 12월 – 2023년 5월
주식회사 스카이아지지코리아 대한민국 서울시

- Web3 게임의 커뮤니티 및 블록체인/대전 기록 분석 플랫폼 구축에 참여하였음.
- Axie Infinity의 대전 기록을 수집하고 시각화를 위한 Python Flask API 구현하여 GCP로 배포하였음.
- MySQL을 사용하여 실시간 플레이어 데이터를 저장하고 유의미한 정보를 표시하는 대시보드를 구현하였음.

학력

서울시립대학교 | 전체 평점: 3.81/4.5 2019년 3월 – 2026년 2월
컴퓨터과학부 주전공, 빅데이터분석학 부전공 대한민국 서울시

San Diego State University (교환학생) | 전체 평점: 3.8/4.0 2025년 1월 – 2025년 5월
컴퓨터과학 전공 미국 캘리포니아 주 샌디에이고

프로젝트

Emoji Swipe Rescue 2025년 5월

- 1인 개발로 기획, 개발, 디자인, 퍼블리싱을 모두 담당하여 2주 만에 애플 앱스토어에 출시함.
- Unity를 활용하여 이모지의 물리 기반 움직임과 충돌 처리를 구현하고 점진적으로 나이도가 상승하는 시스템을 설계함.
- Google AdMob을 도입하여 광고 표시 기능을 구현하였으며, i18n(영어 · 한국어) 지원과 Game Center 리더 보드 기능을 추가함.

필연과 우연 2024년 3월 - 현재

- Unity로 제작중인 방 탈출 게임의 개발 리드로 참여하였으며, 텁블벅에서 펀딩을 완료하였고 BIC 2025 전시 작으로 선정되었음.
- Google Sheets를 통해 모든 게임 데이터를 관리하고, CSV 파일을 활용하여 이벤트 기반 아키텍처를 설계 및 구축함.
- 분기 기능을 포함한 유기적인 대화 시스템을 개발하여 플레이어 선택에 따라 스토리가 전개되도록 구현함.

튜터링

외국인 학부생 전공과목 튜터 서울시립대학교 2024년 9월 – 2024년 12월
프로그래밍, 자료구조, 디버깅, 알고리즘에 대한 체계적인 튜터링을 제공하였음.

C 프로그래밍 튜터 서울시립대학교 2024년 4월 – 2024년 6월
배열, 비트 연산, 포인터, 재귀, Unix 기반 컴파일러 활용 등 C언어의 기초를 교육하였음.

대학영어 스피킹 튜터 서울시립대학교 2020년 4월 – 2020년 6월
발음, 유창성, 어휘력 향상을 중심으로 영어 회화 능력 강화를 위한 튜터링을 진행하였음.

병역

공군 작전사령부 어학(통번역)병
대한민국 공군/미 제 7공군

2021년 2월 – 2022년 11월
오산공군기지

- 미 7공군(USAF 7th Air Force) 인력들과 연합 공군 구성군 사령부 (Combined Air Component Command, CACC)의 일원으로 근무하며 한반도 전역의 한미 공군 인력 관리 임무를 수행하였음.
- 한미연합지휘소 훈련 시 긴급 충원, 동원 업무 등 인력 관리 자동화를 위해 관련 프로그램을 작성하고 관리하였음.
- 생활관장으로서 보급 업무를 수행하였으며 CACC 지휘관과 공군 주임원사로부터 공로증을 수여하였음.

기술 스택

프로그래밍 언어: C/C++, C#, Python, JavaScript

게임 개발: Unity, 물리 기반 메커니즘, 레이캐스팅, 경로 탐색 알고리즘, 절차적 생성

데이터베이스/백엔드: MySQL, Flask (Python), Google Cloud Platform (GCP)

웹/프론트엔드: React, HTML5, CSS3

형상 관리 및 DevOps: Git/GitHub, Perforce, Linux (Bash), GCC, Figma, Notion, Slack

기타: 데이터 분석, 시스템 엔지니어링, 문제 해결, 객체지향 프로그래밍, Vuforia 엔진 (AR)

수상 및 표창

은상 (3위) – 서울시립대학교 알고리즘 및 프로그래밍 경진대회 (UOSPC) 2024

우수상 (2위) – 서울시립대학교 제 1회 플랑크톤 해커톤 2024

성적 우수 장학금 – 2024년 1학기 학업 우수 반액 장학

최우수상 (2위) – 전국 연합 게임 개발 동아리 게임메이커스 8기 최우수 게임상

장려상 (4위) – 서울시립대학교 알고리즘 및 프로그래밍 경진대회 (UOSPC) 2023

어학 시험 성적 및 자격증/수료증

어학 시험 성적:

- OPIc: AL 등급 2024년 7월
- TOEFL: 111점 2024년 7월
- TOEIC: 985점 2024년 7월

자격증/수료증:

- NVIDIA DLI 워크숍 - Transformer 기반 NLP 응용 *NVIDIA* 2024년 10월
- MariaDB를 활용한 데이터베이스 구축 및 응용 *성균관대학교* 2024년 8월
- 컴투스 멘토링 스쿨 1기 게임클라이언트 *Com2uS* 2024년 2월
- Microsoft Office Specialist Master (MOS) *Certiport* 2021년 1월