

1. 진로설계서

1.1. 희망 진로

- **희망 진로:** 인디 게임 개발자

인디 게임 개발자가 희망진로이지만 최종적인 목표는 인디 게임회사의 일원이 되는 것

인디게임: 적은 인원으로 개발되는 게임

아직 취업을 해본적 없기 때문에 게임회사에 취업하여 다양한 경험을 하고 스타트업이나 인디게임 스튜디오에 들어가 원하는 개발을 하고 싶음

1.2. 희망 진로 달성 전략

앞서 말한 인디 게임 스튜디오의 개발자 일원이 되기 위해서 다양한 전략을 계획하고 실천중

최종 진로를 가기 위해선 일단 회사에 취업하는 목표와 인디 게임회사에서 원하는 다양한 능력을 갖추는 것이 중요하다고 생각

1.2.1. 개발자로서의 역량

스스로 생각하는 개발자로서의 가장 중요한 역량은 끊임없는 학습, 그걸 뒷받침하는 꾸준함이 가장 중요하다고 생각

현재는 공부하고 있는 분야에 대한 관심사를 많이 보여주고 기록하려고 노력함

1.2.1.1. 테크 블로그

게임 개발자에 대한 생각을 정한지 2년정도 되면서 관련 내용에 대한 테크 블로그를 운영하고 있음

오늘을 기점으로 약 190개의 게시물을 올렸으며 약 한달에 10개 정도의 게시물을 작성함

현재 캡스톤에 관련된 내용도 포스팅 중

<https://fkdl0048.github.io/>



Lee Jeongan

Development & Study
Blog

📍 Seoul
✉ Email
🐙 GitHub

전체 글 수 191 개

LANGUAGE

C (13)
C++ (1)
C# (13)
JAVA (14)

GAME ENG

Unity (46)
Unreal (3)
Game Dev (5)

ETC

Patterns (10)
Algorithm (46)
Architecture (1)
Linux (4)
Git (18)
Blog (5)
Daily (7)
Bookreview (5)

최근 포스트

BookReview [게임 프로그래머로 산다는 것]

📅 May 9, 2023

[Unity] 효율적인 UI 패턴

📅 May 8, 2023

[Effectice C#] Item 04: String.Format()을 보간 문자열로 대체하라

📅 May 4, 2023

[Unity]GBaas - PlayFab Information

📅 May 2, 2023

[Unity] Unity 프로젝트의 좋은 구조

📅 May 2, 2023

[Effectice C#] Item 03: 캐스트보다 is, as가 좋다

📅 March 27, 2023

[Effectice C#] Item 02: const보다는 readonly가 좋다

📅 March 24, 2023

BookReview [Radical Condor]

📅 March 22, 2023

1.2.1.2. 개인 프로젝트

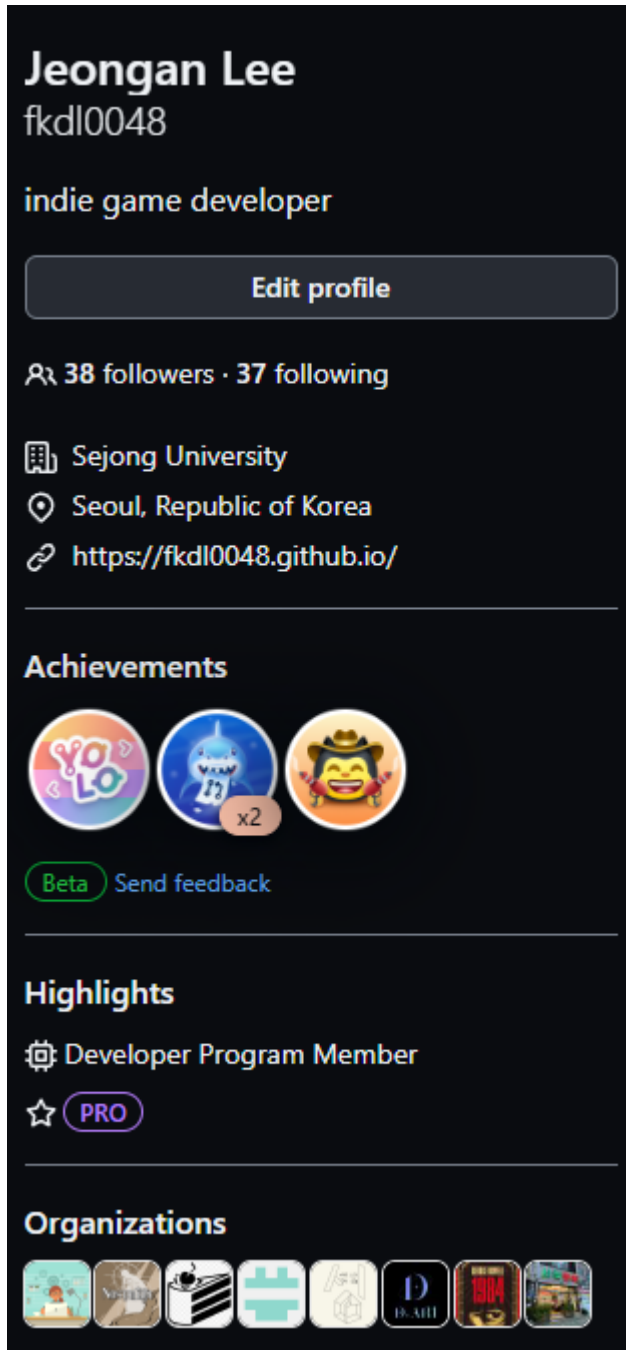
대외적인 프로젝트를 다양하게 경험하는 것이 매우 중요하다고 생각

SGM(스마일게이트 멤버십) 유료작, 메인 프로젝트, 사이드 프로젝트 등 약 3개의 프로젝트를 경험 4개의 프로젝트를 진행중에 있음

아직 3학년이기 때문에 4학년까지 장르를 불문하고 다양한 프로젝트로 좋은 결과를 얻고 싶음

깃허브에서 진행중인 다양한 프로젝트를 확인 가능

<https://github.com/fkdl0048>



1.2.1.3. 개인 공부 및 스케줄링

개인적으로 공부하는 시간을 많이 가지고 있음

개발자로서 학습하는 방법은 크게 프로젝트로 실전경험, 책을 읽어 개발자 스킬 취득정도로 생각이 되는데 평소에도 개발자 관련 책을 많이 읽고 있음

이번년도 기준으로 약 6권의 책을 읽었고 지금도 다양한 책을 읽고 있음

1.2.2.1 SGM

스마일게이트 멤버십 유료작을 진행하면서 다양한 정보를 얻을 수 있었고, SGM14기로 소속되며 인디게임 정보를 얻을 수 있는 기회를 얻음

내부에서 다양한 스터디, 대외 활동을 진행중이며 많은 도움이 되고 있음

1.2.2.2 게임 개발 연합 동아리 브릿지

국내 게임 개발 연합동아리 브릿지에 소속되어 활동중

프로젝트를 경험하기에 한 가지 대학에 소속되어 정보를 얻기 매우 힘들

다양한 대학생과 현업자들의 정보를 교류하고 피드백을 많이 받음

1.3. 본인 소개서

스스로 자신을 소개하고 목표지점을 명확하게 하고자 함

1.3.1. 취업 목표

취업 목표는 인디 게임회사에 취업하는 것이 목표

시간이 날 때 마다 인디게임을 사서 하루만에 클리어하는 것을 즐기고 적은 인원으로 최고의 결과물을 내는 것을 매우 좋아하기에 일찍이 목표가 정해짐

최고의 복지가 동료라고 생각되는 만큼 스스로 최고의 동료가 되기 위해 노력하고 그런 집단에 속하고 싶음

1.3.2. 전문성

AI가 발달함에 따라 단순 코더들은 빠르게 줄어들 것으로 예상..

데브옵스쪽이나 아키텍처파트가 가장 오래 유지될 것으로 예상되기에 그런쪽의 공부도 빠지지 않고 하고 있음

1.3.3. 강점

희망 진로 달성 전략에서 많이 보여줬지만 꾸준함을 최고의 강점이라고 생각하고 있고 그에 대한 증명을 매일 하는 중

스스로 자신을 일정을 관리하는 능력이 매우 중요하다고 생각함

1.3.4. 약점 보강

현재는 공부하며 다양한 프로젝트를 진행중이라 가로로 길어지는 기분이지만 기술이나 지식적으로 세로로 길어지고 싶은 욕심이 있음

모든 능력치가 b인 사람과 한가지 능력이 매우 출중한 사람의 차이는 크다고 생각