

이 력 서



지원분야	클라이언트 프로그래머		
성명	김나영	생년월일(나이)	1999.01.21
휴대폰	010-3902	이메일	Nayeong0121@gmail.com
주소	인천광역시 부평구 안남로 231 101동 303호		

재학기간	학교명 및 전공	학점	소재지
2018.03 ~ 2021.02	명지전문대학교 / 전자공학과	3.79 / 4.5	서울특별시 서대문구 가좌로 134
2014.03 ~ 2017.02	명신여자고등학교	4.11 등급	인천 부평구 원적로 260

경력사항 (신입/사회초년생의 경우 아르바이트 경력도 상관없음, 없을 경우 삭제)

근무기간	근무회사	부서	직위	담당직무
2021.08~2021.10	공공데이터 청년 인턴		인턴	QGIS를 활용한 데이터 수집
2021.11~2024.01	주식회사 유오케이 서울지사	스마트공간 사업부서	사원	항공 지도 제작 및 모델링

교육/연수

기간	과정명	기관
2024.03.12~2024.09.05	유니티	SBS아카데미게임학원
2024.06.10~2024.12.09	게임 프로그래밍	SBS아카데미게임학원
2024.12.19~2025.07.24	(게임 콘텐츠 제작) 게임 프로그래머 개발자 전문 양성 과정 2회차	SBS아카데미게임학원

자격증

취득일자	자격증/면허증	등급	발급처	비고
2024.09.23	정보처리기사	기사	한국산업인력공단	

활용능력 (예시 참고)

활용가능 프로그램	숙련도	사용정도
유니티	중	3D 게임 제작 가능
비주얼 스튜디오	하	릴리즈 및 Commit 가능
비주얼 스튜디오 코드	하	Html, css, javascript를 활용한 간단한 홈페이지 제작 가능
깃 허브	하	Commit 가능

자 기 소 개 서

지원동기

저의 전공은 전자공학파로, 전자 회로, 통신, 반도체, 개발 등의 다양한 과목을 배울 수 있었습니다. 그 중 개발은 정해진 규칙대로 코드를 작성하면 그대로 유의미한 결론을 낼 수 있다는 것이 흥미롭게 느껴졌습니다. 그 후 개발 과목 교수님께서 저에게 배운 대로 코드를 짜는 것도 좋지만 더욱 효율적인 방법을 강구해야 한다는 말씀을 하셨던 적이 있었습니다. 이 말씀을 통해 개발자는 문제를 해결하는 데 있어 효율적인 방법을 찾고, 나아가 새로운 기술과 도구를 활용해 끊임없이 발전해야 한다는 것을 알게 되었습니다. 저는 현재의 삶에 안주하지 않고 더 나은 삶을 위해 나아가려고 노력해야 한다는 가치관을 가지고 있습니다. 이러한 저의 가치관과 제가 습득한 기술을 바탕으로 개발자라는 직업을 희망하게 되었습니다.

많은 개발 직군 중에 게임 개발자가 되고 싶었던 이유는 게임을 좋아하기 때문입니다. 저는 어렸을 때부터 게임을 접하면서 재미를 느끼게 되었습니다. 특히 성인이 된 이후로 오버워치라는 게임을 즐겨했는데, 지속적으로 오버워치를 플레이 하면서 게임 등급이 올라가 성취감을 얻을 수 있었습니다. 이처럼 게임 개발이라는 직업을 통해 다른 사람들이 저와 같이 재미와 성취감을 느끼게 하면 직업에 대한 자부심이 타 개발 직군보다 직업 만족감이 높을 것 같아 게임 개발자를 희망하게 되었습니다. 또한 게임 개발자는 사용자의 입력에 따른 반응을 제공하며, 유저들과 소통하면서 더욱 좋은 게임을 만든다는 것이 게임 개발 직군을 희망하는 데에 큰 영향을 끼쳤습니다. 이러한 이유들로 게임 개발자라는 직군을 희망하게 되었습니다.

성장과정

저는 고등학교 1학년 때 성적이 좋지 않았지만, 공부를 잘하고자 하는 의지를 가지고 시간을 들여 공부에 매진하여 문제 해결 능력을 얻을 수 있었습니다. 그 결과 고등학교 3학년 때 우수한 성적을 거둔 학생들로 구성된 학력 우수 심화반에 편성되기도 하였습니다. 그리고 명지전문대 전자공학과를 다니면서 과제로 Java 언어를 사용하여 3명의 조원들과 함께 Catch Ball이라는 게임을 만들었습니다. 이 과제를 통해 게임 개발 일정 계획을 수립하는 법과 간단한 게임을 설계하는 방법을 알게 되었습니다. 학교를 졸업하고 나서 편의점 아르바이트를 하여 손님을 응대함으로써 사회성을 기를 수 있었고, 공공데이터 청년 인턴 경험을 통해 업무 수행 능력을 향상시킬 수 있었습니다. 인턴으로서 주어진 업무를 성실하게 수행하여 청년 인턴들을 함께 관리하던 회사에서 입사 제의를 받아 2년 넘게 근무하였습니다. 입사 제의를 받았을 때 다양한 업무를 할 수 있다는 말을 들었고, 회사에서의 저의 업무는 메타 버스 지도 제작, 모델링, 데이터 관리 등이었습니다. 이전 직장에서 업무를 수행하기 전 팀원들과 데이터를 정립하는 것에 대한 의견을 조율한 후 업무를 시작하였더니, 각자 맡은 일을 통합하는 마무리 과정에서 시간을 단축할 수 있었습니다. 또한 주어진 업무를 하기 전 데이터를 분석하고 어떤 과정을 통해 업무를 수행해야 하는지 파악함으로써 데이터에 문제가 있다는 것을 알아내 신속하게 대처할 수 있었습니다. 이러한 경험을 통해 업무를 수행함에 있어 중요한 것은 업무 파악 능력과 소통 능력임을 알게 되었습니다. 이전 직장에서의 업무는 단순히 데이터를 가공하는 반복적인 일이었기에 새로운 것을 접하길 원하며 반복적인 일을 좋아하지 않는 저의 성향과는 맞지 않았습니다. 게임 개발자는 새로운 기술과 자신의 기술을 융합하여 보다 효율적으로 구현한다는 점에서 저와 잘 맞을 것이라 생각하였습니다. 또한 개발 직군은 이전부터 희망하는 직업이었기에 이전 직장에서 나와 프로그래밍 언어에 대한 기초를 쌓았고, 현재는 게임 개발자 국비 과정을 통해 유니티 엔진으로 게임을 만들고 있습니다. 유니티 엔진뿐만 아니라 웹 개발과 관련된 프로그래밍 언어도 공부하고 있습니다.

성격의 장/단점

저는 성실함과 책임감을 바탕으로 제게 주어진 업무를 수행함에 있어서 악영향을 미치지 않도록 최선을 다하는 것이 장점입니다. 직장 생활 2년동안 지각을 한 적이 한 번도 없으며, 1시간 정도 일찍 나와 회사와 관련된 업무에 대한 공부를 하였습니다. 또한 코로나에 감염되었을 때에도 재택 근무를 통해 하고 있던 프로젝트에 영향이 가지 않게 하였고, 주어진 업무를 시작하기 전 업무를 분석하여 프로젝트 내에서 문제가 있다는 것을 팀 내에서 처음으로 발견하기도 했습니다. 업무를 실행함에 있어서 부족한 부분이 있다면 혼자 연장 근무를 하여 부족한 부분을 채우도록 노력했습니다. 또한 업무를 차질 없이 수행하기 위하여 상사분들이나 팀원들과 끊임없이 소통하여 팀원들과 함께 더 나은 성과를 내었습니다.

또한 직장 내 동료들과 원만한 관계를 유지하기 위해 노력하는 점도 저의 장점입니다. 업무를 수행하다 보면 다양한 이유로 의견이 충돌하거나, 감정 문제로 치달을 수 있습니다. 저는 직장에서 이런 이슈가 있더라도 함께 업무를 수행해야 하기 때문에 감정을 배제하고 더욱 적극 소통하고 조율하여 업무 결과에 긍정적인 영향을 미치기 위해 노력합니다.

저는 저의 생활 패턴이나, 업무 루틴에 영향을 미치는 요인들을 스트레스가 유발될 정도로 예민하게 받아들이는 것이 가장 큰 단점이자 아쉬운 면이라고 생각합니다. 이러한 예민한 성격 때문에 화가 많아졌는데, 이를 통해 배운 것은 “예민한 감각을 감정으로 결부시키면 안 된다” 라는 것입니다. 따라서 예민하게 받아들여지는 감각이 감정으로 이어지지 않도록 노력했습니다. 또한 업무에 영향을 요인들을 스스로 만들어내지 않도록 노력한다는 점이 예민한 성격을 장점으로 활용할 수 있다는 것을 알게 되었습니다.

그리고 프로젝트를 실행시키는 과정에서 문제가 발생하면 세부적인 사항을 분석하려는 경향이 있습니다. 이로 인해 문제 해결에 시간이 다소 소요된다는 것이 단점입니다. 하지만 이러한 과정을 통해 기초적인 지식을 탄탄히 쌓아 나갈 수 있었고, 같은 문제가 다시 발생했을 때 더 빠르고 효율적으로 대응할 수 있게 되었습니다.

직무 역량

우선, 개발을 하기 위해서는 컴퓨터 사이언스에 대한 전반적인 이해를 가지고 있어야 된다고 생각하여 정보처리기사 자격증을 취득하였습니다. 그리고 C, C++, C# 언어에 대한 지식을 습득하였습니다. 게임 관련된 언어뿐만 아니라 다양한 개발 지식을 습득하기 위해 웹 개발 관련한 HTML, CSS, Javascript에 대한 지식을 쌓았으며, React와 TypeScript, Next.js, Node.js, 데이터베이스 언어인 MySQL에 대한 기본적인 지식을 습득하였습니다. 자료구조와 알고리즘 지식을 쌓기 위하여 매일 코딩테스트 문제를 풀고 있습니다. 코딩 테스트 문제를 풀면서 더욱 효율적이면서 클린한 코드를 짜려고 노력합니다. WinAPI를 활용하여 횡스크롤 러너게임을 만들었습니다. 유니티 관련 지식을 쌓으면서 간단한 슈팅 게임도 만들었는데, 게임을 구현하면서 애니메이션 구현 및 사운드 적용, 코루틴에 대한 지식도 습득하였습니다. 학습한 내용을 바탕으로 Tic Tac Toe라는 삼목 모바일 게임을 만들었고, 탕탕 특공대를 모작한 뱀서라이크 장르의 게임도 구현하였습니다.

맡겨진 일을 수행할 때에는 맡겨진 일의 목표를 파악하였고, 업무를 본격적으로 시작하기 전에 업무 관련 문서를 먼저 읽거나 상사로부터 이 일의 목표가 무엇인지 질의하고, 같은 업무를 배분 받은 팀원들과 업무 관련 기준을 설정하였습니다. 후에 업무를 시작하면서 문제가 발생하거나 제 직급에서 판단하기 어려운 상황에 마주했을 경우 즉시 팀원들과 관계자분들에게 알리고, 문제를 해결하기 위한 해결책을 주고받았습니다. 매일 업무 진행도를 체크하며 업무의 데드라인 전에 업무를 마치려고 더욱 효율적인 방법을 강구함으로 목표 기한보다 앞당겨진 날짜에 업무를 끝낸 적이 많습니다. 전 직장에서 새로운 프로그램을 사용해야 하는 업무가 있어 업무를 시작하기 전에 프로그램 사용법을 익히고, 업무 관련 데이터를 분석하여 데이터에 문제점이 없는지 확인하였습니다. 가공할 오브젝트에 이름을 지정해야 했었는데, 코딩 컨벤션이 있는 것처럼 팀원들과 기준을 세워 나중에 데이터를 합칠 때 문제가 발생하지 않도록 하였습니다. 매일 팀원들과 각자의 업무 진행도를 공유하고 특이 사항은 없는지 확인하여 순조롭게 업무를 끝마칠 수 있었습니다.

입사 후 포부

입사하고 나서 주어진 과제가 있을 때 과제를 분석하고 성실하게 수행할 것입니다. 업무 프로세스와 주어진 업무에서 해야 할 일을 명확히 파악하고, 회사에서 쓰여지는 코딩 컨벤션과 사규들을 익히겠습니다. 만약 새로운 기능을 구현하라는 업무가 주어진다면, 기능 관련 개념을 간단하게 익히고, 업무를 완료하는데 초점을 맞출 것입니다. 업무 외 시간에는 관련 문서와 개념을 추가로 학습하여, 기능 관련 유지 보수가 필요할 때 습득한 지식을 바탕으로 업무 수행 능력을 향상시킬 것입니다.

또한 업무를 수행하는 도중 부족한 부분을 발견하게 된다면, 업무 시간 외의 시간을 활용해 공부를 함으로써 부족한 부분을 채워 나가려고 노력할 것입니다. 예를 들어 게임 수학이나 네트워크 멀티플레이에 대한 이해가 부족하다면 이를 보완하여 업무 효율성을 높일 것입니다. 또한 직장 내 동료들과 성향이 다르더라도 원활한 협업을 위해 동료들을 존중하며 원만한 관계를 맺으려고 노력할 것입니다.

입사 후 2~3년 동안은 게임 개발에 관한 팀원들과의 협업 능력을 기르고, 코드를 짤 때 객체 지향 설계 원칙을 고려하고 결합도와 응집도를 고려한 클린 코드를 만드는 것이 목표입니다. 또한 구현하고자 하는 기능에 따라 가장 적합한 디자인 패턴을 사용하는 능력을 기를 것입니다. 그리고 설계 능력을 키워 5년 뒤에는 게임의 전체적인 구조를 설계하는 직원이 되고 싶습니다. 또한 프로토타이핑부터 출시, 그리고 유저 피드백을 반영한 라이브 서비스를 원활히 할 수 있는 직원이 되어 유저들이 게임 플레이를 할 때 만족할만한 게임을 만들고 싶습니다.

저의 목표는 플레이 하는 유저들이 제가 느꼈던 재미와 성취감을 얻을 수 있는 게임을 만들고 싶습니다. 그러기 위해 제가 유저가 되어 다양한 게임을 플레이함으로써 여러 게임에서 느꼈던 재미 요소들을 만드는 게임에 융합할 것입니다. 또한 저는 입사 후에도 개발자로서 끊임없이 성장하기 위해 사내 교육 프로그램이 있다면 적극적으로 참여하고 다양한 개발 관련 커뮤니티에 참여할 것입니다.

본인이 플레이or즐거본 게임(작품) 목록과 선호하는 콘텐츠에 대해 작성

1. 쿠키런 킹덤 - 2021년 초부터 2021년 10월까지 플레이 하였고, 2025년 1월부터 현재까지 플레이 하고 있습니다. 왕국 번영도는 상위 5.8%이며 쿠키성 레벨은 현재 14단계로 업그레이드 중에 있습니다. 쿠키런 킹덤을 재미있게 했던 이유는 왕국 꾸미는 것이 재밌었고, 희귀한 쿠키를 뽑는 것도 즐거웠습니다. 또한 길드에서 다른 사람들과 소통하며 레드벨벳 케이크 드래곤을 치는 것이 재밌었고, 쿠키들을 성장시켜 아레나에서 좋은 티어를 받는 것도 즐거웠습니다. 게임을 접었던 이유는 현재 쿠키런처럼 즐길 콘텐츠가 부족하다고 여겼고, 새로운 쿠키를 출시하는 기간이 짧다고 느껴져 새로운 쿠키를 육성하는 것에 부담을 느꼈기 때문입니다.

2. 오버워치 - 2018년도 초반부터 2024년도 말까지 플레이 하였습니다. 탱커는 다이나, 딜러 다이나, 힐러는 마스터였습니다. 최대 6개의 계정을 동시에 한 적이 있으며 6개 중 5개의 계정이 모두 지원 역할로 마스터를 달성한 시즌도 있었습니다. 최고 점수는 시즌 1때 지원 역할로 3902점이었고, 시즌 2 때는 역할 고정 경쟁전으로 지원 마스터 2까지 달성하였습니다. 플레이 하였던 이유는 매 판 새로운 사람들과 함께 보이스를 쓰며 재밌는 상황이 많이 있었고, 훈련장에서 혼자 훈련을 하거나 높은 티어의 피드백까지 받음으로 제 플레이가 점점 더 나아져 힐러로 캐리하는 것이 재밌었습니다. 그리하여 2200점에서 3900점까지 올리는 것이 재밌었습니다. 특히 사용자 지정 게임 중 탱커 3명, 힐러 3명으로 팀을 구성하여 싸우는 일명 33 스크림을 좋아했기 때문에 오버워치를 가장 즐겨 했습니다.

3. 배틀 그라운드 - 2019년도부터 조금씩 해오다가 2023년도부터 본격적으로 배틀그라운드를 하고 현재는 1413레벨입니다. 최고 티어는 플래티넘 3입니다. 배틀 그라운드를 좋아하는 이유는 지인들과 같이 얘기를 나누며 총 게임을 하는 것에 흥미를 느꼈고, 아직도 잘 하지는 못하지만 점점 성장해가는 제 자신에 대한 뿌듯함을 느껴서입니다. 또한 캐릭터 스킨들과 차 스킨이 예뻐서 커스터마이징 하는 것도 좋습니다.

4. 폴가이즈 - 2024년도에 전반적으로 플레이하였습니다. 폴가이즈를 좋아했던 이유는 다른 게임들과 마찬가지로 지인들과 같이 팀을 이뤄 다른 팀들과 경쟁하는 것에 재미를 느꼈고, 다른 플레이어가 못하는 플레이어를 업고 경주를 하는 것에 매력을 느꼈습니다. 폴가이즈 또한 캐릭터 스킨들이 귀엽고 예쁜 것이 매력적이라고 생각합니다. 폴가이즈의 게임 모드 중 탐험이라는 모드가 어려운 맵도 많아서 번번히 실패할 때가 많았는데, 성공하게 되면 성취감을 느껴 폴가이즈를 재밌게 플레이 하였습니다.

5. 크레이지 아케이드 - 어릴 적부터 간간히 하던 게임으로 계정이 많고 가장 높은 레벨은 250레벨, 그리고 그 다음 레벨은 180레벨 정도 입니다. 크레이지 아케이드를 즐겨 했던 이유는 캐릭터가 귀엽고 캐릭터 스킨이나 배경 스킨이 예뻐서 자주 했었고, 몬스터 모드와 좀비 모드, 클로버 및 꼬물이 모드를 자주 플레이 하였습니다. 특히 좀비 모드의 맵 5는 스프링이라는 아이템이 기본적으로 주어져 좀비들을 피해 달아나는 것에 재미와 스릴을 느꼈습니다.

6. 로스트 아크 - 2024년도에 시작하여 도화가에는 점핑권을 주고, 소서리스로는 1레벨부터 키워 1100레벨까지 육성하였습니다. 로스트아크를 재밌어하는 이유는 그래픽이 매력적이고, 군단장 레이드를 트라이하며 죽지 않고 군단장 레이드를 클리어하는 것에 성취감을 느꼈습니다. 그리고 로스트아크의 스토리와 각 섬마다 다른 분위기를 가진 것이 매력적이게 느껴졌습니다.

7. 특급 주술 대전 – 2025년 3월 초에 시작하여 지금까지 하고 있는 게임입니다. 주 컨텐츠로는 4명이 자신의 신수와 주술을 전략적으로 사용하여 피를 가장 많이 남긴 사람이 이기는 것입니다. 사람들과 겨루는 것도 재미있게 느껴지고, 게임 내 코인을 사용하여 어떤 주술을 강화할지, 현상금으로 나오는 보스 몬스터를 무엇으로 선택할지 전략적으로 생각하게 되어 매력적으로 느껴집니다.

8. 별빛 바다 키우기 – 2025년 3월 초에 시작하여 지금까지 하고 있는 게임입니다. 게임 BGM이 좋고, 그래픽도 좋습니다. 돈을 모아 새로운 상점을 열거나 장식을 추가하는 것에 흥미를 느끼고 게임 NPC들이 레고처럼 생긴 것이 귀여운 점이라고 생각합니다.
