

이 력 서



이름	김 현 수	연락처	010-9463-6986
생년월일	2000.04.20	나이	26세
E-mail	kim000420@naver.com	지원 분야	게임 클라이언트 개발자(신입)
주소	대구광역시 동구 신천동 신천LH 556-1 107동1305호		

[학력사항]

재학 기간	학교명 및 전공	졸업 구분
2019.03 ~ 2025.02	대구대학교 AI학부 AI학과	졸업

[기술 숙련도]

구분	숙련도	구분	숙련도
Unity	플레이어/몬스터 FSM 구현 오디오 통합 관리 기능 구현 데이터 관리 ScriptableObject 구현	Aseprite	도트 sprite 이미지 수정 가능 도트 UI 이미지 분리, 수정 가능
Git	브랜치 관리, 커밋, 푸시 등 사용 가능	MS Excel	함수를 활용한 보고서 및 문서 작업 가능
MS Word	간단한 보고서 및 문서작업 가능		

[교육/연수]

기간	과정 명	기관
2019.01~2019.02	IT베이직	코리아IT아카데미학원
2019.01~2019.02	C언어	코리아IT아카데미학원
2019.04~2019.06	리눅스 1~2	코리아IT아카데미학원
2023.05~2023.08	유니티 1~3	SBS아카데미게임학원
2023.07~2024.01	게임프로그래밍 1~6	SBS아카데미게임학원
2024.02~2024.04	게임프로그래밍 포트폴리오 1~2	SBS아카데미게임학원

프로젝트 및 개발 경험

팀 명	프로젝트 명	장르	기간	담당 업무 및 설명
-	레전드오브곡괭이 모작	액션어드벤처	2024.04 ~ 2024.06	시장 조사 및 분석 기존 게임 개선안 분석 플레이어, 몬스터 움직임, 전투, 스킬 FSM 구현 SFX 및 이벤트 시스템 구현 카메라, UI 기능 구현 및 연출
-	BreakDungeon	FPS+RPG	2024.07~	벽 파괴 기능 구현

위 기재한 사항은 사실 임에 틀림이 없습니다.

2025년 09월 07일

지원자 : 김 현 수

자기소개서

1. 성장과정 중 본인의 인생에 큰 영향을 준 사건 또는, 지원한 직무에 흥미를 갖게 된 계기를 서술하십시오.

저는 어릴 때부터 단순히 게임을 즐기는 것에 그치지 않고 직접 만들어 보는 과정에서 큰 흥미를 느꼈습니다. 초등학교 시절 공책에 RPG 형식의 내용을 기록하고 친구들과 역할을 나누며 놀았던 경험은 저에게 창작의 즐거움을 알려주었습니다. 이후 RPG MAKER XP를 접하면서 "아오오니"의 팬 게임을 제작해 썬꾸리 게임 커뮤니티에 공개했고 다른 사람들의 피드백을 받으며 성취감을 느꼈습니다.

가장 큰 전환점은 마인크래프트 서버 운영 경험이었습니다. 직접 맵을 제작하고 플러그인을 적용하며 친구들과 함께 즐길 수 있는 공간을 만들면서 기획과 운영의 과정을 배웠습니다. 하지만 기획 과정에 배포된 맵이나 플러그인에 기반한 기획 밖에 안되어 원하는 아이디어를 끝까지 구현하기 어렵다는 한계를 깨달았고 결국 제가 상상한 시스템을 스스로 설계하고 제작할 수 있어야 한다고 느꼈습니다. 이 경험으로 스스로 제작할 수 있는 능력을 가지고 싶어서 본격적으로 프로그래밍이나 컴퓨터 과학에 관심이 생긴 계기입니다.

그 이후 프로그래밍 학습을 시작했습니다. 고등학교 시절 C 언어로 기초를 배웠고 학원에서 C#과 유니티 엔진을 활용한 실습을 통해 기본기를 다졌습니다. 이후 개인 프로젝트를 진행하며 부족한 점을 체감했고 이를 보완하기 위해 자료구조와 알고리즘 학습에 힘썼습니다. 실제 FPS 프로젝트에서 벡 파괴 시스템을 구현하며 BFS 알고리즘과 오브젝트 풀링을 적용한 경험은 제가 추구하는 문제 해결 중심의 태도를 형성하게 했습니다.

2. 본인의 장·단점을 서술하십시오.

저의 강점은 문제 해결을 위해 학습하고 이를 실제 프로젝트에 적용하는 실행력입니다. FPS 프로젝트에서는 단순히 기능을 구현하는 것에 그치지 않고 파괴 연출 시 발생하는 성능 저하를 해결하기 위해 BFS 알고리즘을 도입하여 고립된 조각을 제거했고 오브젝트 풀링 기법으로 다량의 파편을 최적화했습니다. 이를 통해 기술적인 문제 해결 능력뿐만 아니라 구조 설계와 최적화 감각을 함께 기를 수 있었습니다.

또한 새로운 코드를 분석하고 수정하는 과정에서 다른 개발자의 로직을 이해하는 능력을 키운 점도 저의 장점입니다. 프레임워크 기반의 프로젝트를 진행하며 작성된 코드를 단순히 사용하는 것이 아니라 왜 그렇게 설계되었는지를 고민했고 필요한 부분을 수정하며 응용력을 높였습니다. 이러한 경험은 협업 환경에서도 빠르게 적응할 수 있는 기반이 되었다고 생각합니다.

하지만 단점도 분명히 있습니다. 프로젝트를 진행하면서 일정 관리와 소통 부족으로 어려움을 겪은 적이 있습니다. 혼자 진행하는 과정에서는 문제가 되지 않았지만 협업이 필요한 상황에서는 일정 공유와 문서화가 부족해 불편을 준 경험이 있습니다. 이를 개선하기 위해 깃허브를 활용하고 작업 문서를 작성하는 습관을 기르며 협업 역량 강화를 위해 노력하고 있습니다.

3. 귀사에서 지원자를 꼭 채용해야 하는 이유를 앞으로의 포부를 중심으로 서술하십시오

저는 아직 경험이 완전하지는 않지만 부족함을 인정하고 이를 채우기 위해 학습과 프로젝트를 이어가며 꾸준히 성장하고 있습니다. 앞으로는 멀티플레이 기반 액션 게임을 만드는 것을 목표로 삼고 있으며 이를 위해 네트워크 동기화와 서버 구조 이해, 멀티플레이 최적화 기법 등을 단계적으로 학습하고자 합니다.

제가 가진 문제 해결 중심의 태도와 꾸준함은 실제 프로젝트에서도 발휘될 수 있다고 생각합니다. 팀에 합류하게 된다면 지금까지 쌓아온 학습 태도와 경험을 바탕으로 개발 과정에 성실히 참여하고 동료들과 협업하며 함께 성장하겠습니다. 나아가 제가 만든 게임이 많은 플레이어에게 즐거움과 공감을 줄 수 있도록 끊임없이 배우고 발전하는 개발자가 되겠습니다.