**이력서**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **이름** | **김대원** | **연락처** | **010-6506-3911** |
| **생년월일** | **19980320** | **나이** | **27세** |
| **E-mail** | **sotech3911@gmail.com** | **지원 분야** | **게임 클라이언트 프로그래밍** |
| **주소** | **대구광역시 달성군 다사읍 죽곡2길6 104동 1610호** | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **[학력사항]** | | | | | | |
| **재학 기간** | | **학교명 및 전공** | | | | **졸업 구분** |
| **2017.03.01~2023.02.22** | | **영남대학교 화학공학부 에너지화공과** | | | | **졸업** |
| **[경력사항]** | | | | | | |
| **근무 기간** | | **회사 명** | | | | **부서 / 직급 / 직책** |
|  | |  | | | |  |
| **[활동사항]** | | | | | | |
| **기간** | | **활동 내용** | **활동 구분** | | | **기관 및 장소** |
|  | |  |  | | |  |
| **[기술 숙련도]** | | | | | | |
| **구분** | **숙련도** | | | **구분** | **숙련도** | |
| **유니티** | **플레이어 행동 기능 구현**  **플레이어 입력 저장 방식 구현**  **오디오 통합 관리 기능 구현**  **플레이어 조작키 수정 기능 구현**  **스킬 이펙트 셰이더 구현**  **기능 수치 조정 ScriptableObject 구현** | | |  |  | |
| **[교육/연수]** | | | | | | |
| **기간** | | **과정 명** | | | | **기관** |
| **2023.12.06~2024.06.04** | | **게임프로그래밍1~6** | | | | **SBS아카데미 게임학원** |
| **2024.01.07~2024.05.19** | | **유니티1~3** | | | | **SBS아카데미 게임학원** |
| **2024.06.10~2024.10.07** | | **게임개발 팀프로젝트반** | | | | **SBS아카데미 게임학원** |
| **[자격 사항]** | | | | | | |
| **취득일** | | **자격증 / 면허증** | | | **등급** | **발행처** |
|  | |  | | |  |  |

**[프로젝트 및 개발 경험]**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **팀 명** | **프로젝트 명** | **장르** | **기간** | **담당 업무 및 설명** |
| **발등불** | **사화** | **액션**  **어드벤처** | **2024.06.10 ~** | **캐릭터 움직임 및 입력 방식 구현**  **카메라, UI 기능 구현 및 연출**  **지형, 조명 최적화**  **프로젝트 방향성 결정** |

위 기재한 사항은 사실 임에 틀림이 없습니다.

2 0 2 4 년 11 월 20일

지원자 : 김대원

**자기소개서**

|  |
| --- |
| **1. 성장과정 중 본인의 인생에 큰 영향을 준 사건 또는, 지원한 직무에 흥미를 갖게 된 계기를 서술하시오.** |
| **감동을 게임으로 구현하고 싶은 열망**  게임 개발에 흥미를 가진 계기는 감동을 주는 순간들을 게임에서 구현해보고 싶다는 열망에서 비롯되었습니다.  저는 스타크래프트, 워크래프트, 오버워치, 리그오브레전드 등의 게임 시네마틱을 보면서 감동을 느꼈습니다. 또한 Stray라는 게임을 플레이하면서 디스토피아 분위기에 어울리는 소리, 미적인 요소들과 애정하는 캐릭터가 상호작용하는 것에 예술 작품을 본듯한 잔잔한 감동을 받았고, 이렇게 느낀 감동들을 게임에서 구현해보고 싶다는 강한 의지를 갖게 되었습니다.  **게임을 만들며 나의 역할을 찾다.**  게임 프로그래밍에 흥미를 갖게 된 계기는 모두가 생각하는 게임을 만들어내는 데 중요한 역할을 하기 때문입니다. 여기서 “모두”란 기획자, 아티스트 등 함께 일하는 동료이고, 그 사람들이 만든 작품이 각자의 생각 이상으로 게임에 구현되도록 만드는 게 저의 역할이라고 생각합니다.  처음 유니티 엔진을 접하면서 늑대 몬스터와 싸우고 숲을 탐험하는 게임을 스스로 제작한 경험이 있습니다. 간단한 기획과 기획에 필요한 에셋, 기능들을 준비하여 게임을 만들려고 했으나, 몬스터의 공격기능은 원하는 타이밍에 실행되지 않고, 입력에 따라 플레이어에게 버그가 생기며, 움직일 때마다 게임이 버벅거리는 등 많은 문제가 생겨 제작을 중단했었습니다. 다양한 방면에서 지식과 경험이 부족하다는 것을 느꼈고 각 분야의 일을 혼자서 모두 수행하는 것은 현실적으로 어렵다는 것을 깨달았습니다.  C#과 유니티 엔진에 대해 더 학습한 이후, 팀을 만들어 조선 액션 어드벤처 게임을 제작했습니다. 기획이 확정되고, 역할이 분담되면서 게임이 더 빠르고 효율적으로 제작될 것이라 생각했습니다. 하지만 각자가 익힌 기술도 다르고, 하고 싶은 것도 다르기 때문에 의사소통 문제나 작업 분배의 문제, 능력의 한계 등 많은 문제가 존재했습니다. 그 중, 플레이어 공격시 발생하는 먹 이펙트 제작과 제작 역할을 담당하는 문제가 있었는데 이펙트를 제작해본 사람이 없어 직접 제작했던 경험이 있습니다.  원화가와 3D 모델러에게 텍스쳐와 3D 메쉬 제작을 부탁하였으나 제한된 시간 내에 구현하기 어렵다는 답변을 듣게 되어 직접 참고자료의 VFX 아티스트에게 연락하여 텍스쳐를 받았고, 블렌더를 학습하여 3D 메쉬를 제작하였습니다. 또한 붓이 지나간 자리와 먹이 흐르는 느낌을 구현하기 위해 유니티 셰이더 그래프와 파티클 시스템 학습으로 셰이더를 구현하여 결국 먹 이펙트를 만들 수 있었습니다. 비록 렌더링 및 최적화 문제가 존재했고 결과물이 기획자과 원화가가 원하는 수준만큼은 구현하지 못하였으나, 게임에서 추구하는 느낌은 성공적으로 구현할 수 있었습니다.  다양한 분야의 사람들이 모여 게임을 제작하면서 서로 간의 소통에서 갈등이 많았고, 구현에 있어서 기술적 도전과 어려움에 직면하는 경우도 많았습니다. 하지만 이러한 문제들을 개선하고 팀원들과 시너지를 만들어내는 것이 게임 클라이언트 프로그래머가 해야 할 역할이라고 느꼈습니다. 저는 단순히 기능을 구현하는 프로그래머를 넘어, 팀의 비전을 실현하고 감동을 주는 게임을 만드는 데 핵심적인 역할을 하는 개발자로 성장하고자 합니다. |
| **2. 본인의 장·단점과 이를 어떤 방식으로 직무에 활용 가능한 지 서술하시오.** |
| 문제를 끝까지 파고들며 해결하려는 끈기와 집요함 저의 장점입니다. 스스로의 능력으로 해결하거나 개선 가능하다고 생각되는 문제는 일단 결과가 나올 때까지 시도합니다.  게임 개발자는 협업에 있어서 다른 사람들이 만든 작업물을 이해해야 하고, 새로 등장하는 기술들을 파악할 수 있어야 한다고 생각하는데, 그러기 위해선 도전을 무서워하지 않으며 끈질기게 붙잡고 공부해야 한다고 생각합니다.  한 번은 스킬 궤적을 나타내는 메쉬 제작을 3D 캐릭터 모델러에게 요청한 적이 있었는데, 결과물마다 스킬이 출력되는 방향이 일관되지 않았습니다. 논의에도 원인을 파악하지 못했으나 간단한 문제일 것이라 생각하여 직접 Blender를 학습하여 문제를 해결하기로 했습니다.  메쉬 제작과 이펙트 적용을 반복하면서 테스트한 결과, UV 방향이 이펙트 출력 지점에 영향을 미친다는 사실을 알게 되었습니다. 또한 습득한 지식을 통해 간단한 메쉬 제작과 이펙트 테스트를 먼저 진행할 수 있었고 이후에 모델러에게 디테일한 메쉬 제작을 요청하여 작업 시간을 단축할 수 있었습니다.  저의 단점은 한 가지에만 집중하기보다 다양한 요소에 신경을 쓰는 경향이 있어, 가끔 시간 분배가 효율적이지 못하다는 것입니다.  때문에 한가지 일에 오랜 시간을 투자하는 경우, 다른 작업과 방해 요소들까지 신경을 쓰게 되어 예상 시간보다 더 오래 걸리는 경우가 있습니다.  저는 체크리스트를 통해 단점을 보완하려고 노력하고 있습니다. 체크리스트는 직관적으로 해야할 작업을 파악할 수 있고, 작업을 작은 단위로 분할하여 각 단계에 집중시켜 줍니다. 특히 빌드 후 피드백 요소들을 자세히 분할하여 작성하고 하나하나 해결할 때 성취감이 듭니다. 저는 이 방법을 통해 부족한 점을 효과적으로 개선할 수 있었습니다.  해당 직무에서 저의 장점을 통해 다양한 분야의 사람들과 협업에서도 망설이지 않고 실행력 있는 행동으로 함께 문제를 해쳐나갈 것이고, 어떤 새롭고 어려운 일을 맡더라도 꾸준하게 배우고 공부하면서 일을 끝까지 완수해나갈 수 있을 것이라고 생각합니다.  또한 단점을 보완하기 위해 작성하는 체크리스트는 작업과정을 추적하거나 체계적으로 관리하여 반복되는 문제들을 빠르게 개선할 수 있다고 생각합니다. |
| **3. 지원 동기를 직무 수행을 위해 준비한 내용 및 본인이 현재 지닌 역량과 앞으로의 기여 방안을 중점으로 서술하시오.** |
| 협업 경험을 통해 다양한 직무의 이해도를 높힐 수 있었고 소통의 중요성을 깨달았습니다.  조선 마법 판타지라는 도전적인 소재로 게임을 제작했습니다. 원화, 3D 모델링, 기획, 프로그래밍이라는 서로 다른 직군들이 협업을 진행했습니다.  기획이 대폭 수정되거나, 느린 작업속도, 서로 대화가 통하지 않아 작업에 진전이 없는 등 서로가 다른 만큼 갈등도 많았습니다. 특히 원화가와 기획자간의 의사소통 문제로 이후의 작업 진행이 안되는 상황이 빈번히 발생했습니다. 기획자는 자료들을 예시로 짧게 설명했으나 원화가는 그림을 그리기 위해 더 자세한 설명을 요구하는 상황에서 서로가 작업이 다른만큼 필요한 요구의 정도가 다름을 알게 되었습니다.  해당 문제를 개선하기 위해 중간다리 역할을 맡았습니다. 원화가가 기획에 맞는 그림을 그리기 위해 필요한 설명조건을 계속해서 기획자에게 전달하였고, 기획자의 의견에 설명을 덧붙여서 원화가에게 전달했습니다. 의견이 좁혀지지 않을 때는 여러 장의 그림을 그려 팀원들이 선택하도록 작업 방식을 정했습니다.  협업에 있어서 소통 문제는 필연적으로 발생할 것이고 이를 인지하고 바로 대처해야 게임이 원하는 방향으로 좀 더 빠르게 완성되는 것을 깨달았습니다.  이를 통해 원활한 팀워크를 만들어 내어 모두가 원하는 게임을 만들어나가는데 노력하겠습니다. |
| **4. 귀사에서 지원자를 꼭 채용해야 하는 이유를 앞으로의 포부를 중심으로 서술하시오** |
| 저의 목표는 감동을 주는 게임을 만드는 것입니다. 그게 어떤 영역에서 어떤 식으로 감동을 줄지, 어떤 게임으로 만들어 낼지는 앞으로 성장하면서 그 형태를 다듬어가고 싶습니다.  기획, 원화, 3D 모델링, 프로그래밍 등 다양한 분야가 모여서 게임 프로젝트를 진행할 때 기획 변경, 의사소통, 팀장교체, 팀원이탈, 팀원 퇴출, 플랫폼 변경 등 많은 문제들을 겪었습니다. 많은 문제들을 직면하면서도 오히려 배우고 성장하는 기회를 가질 수 있음에 감사하며 최선을 다했기 때문에 출시 준비까지 진행할 수 있었습니다.  때문에 앞으로 참여할 귀사의 프로젝트에서도 적극적인 자세로 임하여 팀원들의 기량이 게임에 제대로 반영되도록 노력할 것이고 그 이상으로 시너지가 발휘될 수 있도록 최선을 다할 것입니다. |