

	이 력 서		
	성 명	김민수	생년월일 2001.08.28
이메일	minhahas@naver.com		
현 주 소	경기도 용인시 처인구 포곡읍 포곡로 159 삼성쉐르빌아파트 108동 403호		
연락처	010-9923-3207		
기 간	학력사항		비 고
2017.03 – 2020.02	덕영고등학교 소프트웨어과		졸업
2020.03 – 2026.03	청강문화산업대학교 게임과 (프로그래밍 전공)		졸업 예정
-			
-			
기 간	경력 및 자격사항 등		비 고
2020-08 – 2022.05	(주)아이엠티소프트		
2022.05 – 2023.12	(주)태너시티즈		프리랜서 근무
-			
기 간	수상 경력		비 고
-			
-			
-			
-			
<p>위의 내용이 사실과 틀림없음을 확인합니다.</p> <p>2025년 7월 24일</p> <p>지원자 : 김민수</p> 			

김민수의 경력기술서

총 경력 3년 9개월

자기소개

Unity 와 C# 기반의 메타버스 스타트업 및 POS 솔루션 기업에서 실무 경험을 쌓아온 개발자입니다.

비록 게임 업계 경력은 없지만, 시스템 구조화에 대한 이해와 타 직군과의 커뮤니케이션 능력은 신입 이상의 역량을 갖추고 있다고 자부합니다.

작은 기능이라도 전체 구조 속에서 고민하는 습관, 도식 기반 설명을 통한 소통 방식 등은 실제 협업에서 성과로 이어졌으며, 이를 기반으로 저의 목표인 게임 개발자로 성장하려고 합니다.

감사합니다.

아이엠티소프트 1년 10개월 (2020.08 -2022.05)

담당부서 연구소 사원

담당업무 서브웨이, 켈리스코, 아워홈, 자사패키지, CJ Fresh

- 기술 : C#, VB6, MYSQL, MSSQL
- 광명동굴 POS 에서 통계 데이터 생성 및 서버와 통신관련 업무 진행
- 아워홈 FS 시스템 (DIT, POS, KIOSK)
 1. POS 시스템에 카카오 페이 결제 기능 개발
 2. 운영 서버와 연동하여 사원 데이터에 따른 RF 결제 기능 개발
 3. DB Connection 연결이 안되는 이슈 해결 (Connection 을 Pooling 적용하여 사용하도록 수정 해당 오류 건으로 점주들의 불편함 해소)
- 서브웨이 POS
 1. 서브웨이 리슨스 쿠폰 와일리와 연동하여 결제 기능 추가
 2. 온라인 전용 포스 개발 (무인포스기)
 3. 키오스크 개발 건으로 인한 포스에서 키오스크 관리페이지 개발 (매출 반품 및 관리 등)
- 자체패키지
 1. MIS 운영 시스템 프로그램 관리 및 기능 개발
 2. 사원증 및 식권 관련 급식 시스템 개발
- CJ 식권 관리 프로그램
 1. IFresh 와 데이터 연동하여 통신 기능 개발
 2. 마감을 진행할 때 서버 통신 이상 건으로 판매 데이터 불일치 버그 수정

주요성과

테너시티즈 1년 9개월 (2022.05 -2023.12)

담당부서	개발팀 프리랜서
담당업무	ToAny (모바일 소셜 메타버스), Duet Taebo (VR 리듬 게임), PetSimulation (VR 펫 키우기 시뮬레이션) - ToAny 1. 플레이어와 상호작용하는 UI 개발 2. Flutter 와 연동 및 통신하여 플러터 → Unity 로 클라이언트 실행 및 데이터 전송 3. Protobuf 를 사용하여 서버와 데이터 통신 4. 유저 커스터마이징 기능 및 Agora 를 활용한 음성 채팅 기능 개발, 자체 서버와 통신하여 일반 채팅 기능 개발 5. Trim시트 제안으로 배치 수 완화, 정적 Lightmap 을 사용하여 모바일 최적화 6. Addressable 을 이용하여 AWS S3 에 등록 및 사용 7. Android 빌드 및 IOS 빌드 후 앱스토어 베타 출시 8. 커스터마이징 Editor 툴 개발
주요성과	- Duet Taebo 1. AWS S3 를 이용하여 음악 데이터 관리 2. Photon 을 활용한 멀티 플레이 시스템 개발 3. Steam API 를 이용하여 친구추가, 관리, 초대, 음성 채팅 기능 개발 및 Steam 에 출시 - Pet Simulation 1. 오큘러스 쿼스트 2 연동 및 스토어에 등록 (New Input System 사용) 2. 펫 소환 및 장난감 상호작용 시스템 개발 3. 오브젝트 상호작용 시스템 개발 (입력에 따른 오브젝트의 특정 행동) 4. 튜토리얼 및 대사 정보, 영상 정보, 씬 이동 정보를 Scriptable Object 로 관리하여 효율 증가 5. Unity Analytics 서비스 활용하여 유저의 행동 패턴을 통계화