

경력기술서

오재훈

- 생년월일 : 1991.01.20
- 이메일 : ojt9872@naver.com
- 번호 : 010-9872-5118

경력 사항 - 총 5년 2개월

재직 기간	회사명	부서
2019.07 ~ 2024.08	풀어비스	프로그램실 / M프로그램1팀 / 사원

참여 프로젝트

- 대사막 발굴물 발굴 콘텐츠

프로젝트 개요	대사막 지역에서 사용자가 발굴물을 손쉽게 찾고 발굴 후 보상을 획득할 수 있도록 하는 시스템 개발
주요 역할	<ul style="list-style-type: none">- 나침반 UI 설계 및 구현 : 발굴물 근처에 있을 시 위치를 실시간 추적하며 사용자가 방향을 직관적으로 알 수 있도록 개발- 나침반 클릭 시 발굴물로 자동 이동 및 상호작용 기능 구현- 유저 피드백을 반영해 UI 사용성을 지속적으로 개선

- 랜덤 퀘스트 콘텐츠

프로젝트 개요	유저에게 매번 새로운 퀘스트를 경험할 수 있도록 무작위로 퀘스트를 제공하는 시스템 개발
주요 역할	<ul style="list-style-type: none">- 퀘스트 UI 설계 및 개발 : 사용자가 퀘스트를 선택하고 진행할 수 있는 직관적인 UI 구현- 데이터에서 설정된 퀘스트를 기반으로 std::shuffle 알고리즘을 사용해 무작위로 3개의 퀘스트를 제공- 콘텐츠 안정화를 위해 QA 팀과 협력해 버그 수정 및 기능 개선

- 대양 무역 콘텐츠

프로젝트 개요	무역품을 납품하고 보상을 획득하며 전략적인 전투 요소를 추가한 시스템 개발
주요 역할	<ul style="list-style-type: none"> - 무역 시스템 설계 : 각 섬에서의 무역선 모집 및 무역선 공격 시스템을 구현. 무역품을 약탈하거나 약탈된 무역품을 회수하는 다양한 전략적 요소를 추가 - 무역품 납품 후 보상을 제공하는 시스템 설계 및 안정성 테스트 진행 - 유저 피드백을 기반으로 시스템을 개선하여 콘텐츠 만족도를 높임

- 룬 강화 콘텐츠

프로젝트 개요	룬을 강화하고 실패 시 복구할 수 있는 시스템 개발
주요 역할	<ul style="list-style-type: none"> - 강화 UI 설계 : 강화 재료, 성공 확률, 결과를 직관적으로 표시하여 유저 편의성을 강화 - 패한 강화 결과를 복구하는 기능을 추가해 콘텐츠 반복 이용성을 개선

- 광원석 자동 강화 콘텐츠

프로젝트 개요	유저가 광원석을 자동으로 강화하며 목표를 설정하고 조건 달성 시 강화가 종료되는 시스템 개발
주요 역할	<ul style="list-style-type: none"> - 자동 강화 UI 구현 : 타이머를 활용하여 상태를 주기적으로 갱신하고 목표 도달 시 자동 종료되는 기능 설계 - 강화 프로세스 최적화를 통해 사용성을 개선

- [아침의 나라](#) - 검은 사당 시스템

프로젝트 개요	특정 우두머리에게 도전하고 전용 스킬을 강화할 수 있는 콘텐츠 개발
주요 역할	<ul style="list-style-type: none"> - 전용 UI 설계 : 도전할 우두머리, 난이도, 입장 배율 선택 및 스킬 강화 UI 구현 - 매주 특정 기운 약화 시스템 설계로 전략적 전투 유도 - 전용 스킬 강화 포인트 시스템을 통해 콘텐츠 몰입도를 높임

- 인벤토리UI 리팩토링

프로젝트 개요	인벤토리에 많은 종류의 아이템이 있을 때(300가지 이상) 인벤토리를 열 때마다 심하게 렉 걸리는 현상을 개선하기 위해 리팩토링
주요 역할	<ul style="list-style-type: none"> - 인벤토리를 열 때 2중 for 문을 사용하여 특정 아이템 타입을 찾는 과정에서 성능 문제가 발생하는 것을 확인 - 클라이언트에서 특정 아이템 타입을 사전에 분류 및 캐싱하여, 불필요한 전체 탐색을 제거하고 필요한 타입만 비교하도록 수정 - 불필요한 레거시 코드 정리
성과/결과	해당 작업 이후 인벤토리를 열 때 렉 걸리는 부분이 상당히 개선되었음(기존 3초 이상에서 0.5초 이내로 개선)

- 아이템 강화 스크립트 통합 작업

프로젝트 개요	잠재력 돌파, 강제 돌파, 잠재력 각성, 룬 돌파 등 각각의 아이템 강화 시스템마다 스크립트 파일이 따로 있는데 유지 보수 및 이슈 파악을 위한 통합 작업
주요 역할	<ul style="list-style-type: none"> - 각각의 강화 시스템마다 따로 있는 파일 통합 - 공용으로 사용할 수 있는 함수는 공용으로 사용 - 공용으로 사용하지 못하는 함수가 있을 시 타입으로 구분해서 사용(각각의 진입UI에서 타입구분)
성과/결과	- 4개 이상의 스크립트 파일에서 관리하고 있던 강화 시스템을 1개의 파일에서 관리하도록 통합하여 유지 보수가 쉽도록 개선

- 기타 컨텐츠 UI 작업

프로젝트 개요	기타 컨텐츠 UI 작업
주요 역할	<ul style="list-style-type: none"> - <u>기억 각인</u> - <u>휘장 강화, 휘장 장식 강화</u> - <u>아토르의 시련</u> - <u>거점 관리</u> - <u>대사막 : 라이텐</u> - <u>능력 개방과 공명</u> - <u>샤카투 상점</u> <p>및 UI 이슈 수정, 기존 컨텐츠 개선 작업에 기여</p>

기술 스택

- 개발 언어 : C++, 자체 개발 엔진 Script(JavaScript 기반)
- 개발 도구 : Visual Studio, VS Code
- 협업 도구 : SVN, Slack
- Client : C++ 자체 개발 엔진
- UI : Script 자체 개발 엔진
- 전문 기술 :
 - ㉠ UI 설계 및 구현
 - ㉡ 성능 최적화
 - ㉢ 데이터 처리 및 알고리즘 설계
 - ㉣ 유저 피드백 기반 개선 및 유지보수

강점

- ① 다양한 시스템 개발 경험 : 발굴, 강화, 무역 등 게임의 핵심 콘텐츠 설계 및 개발을 주도적으로 수행.
- ② 문제 해결 능력 :
 - 최적화 작업을 통해 안정적이고 효율적인 시스템 구축
 - 콘텐츠 개발 과정에서 발생한 문제를 분석하고 신속히 해결하여 안정성을 확보
- ③ 협업 및 커뮤니케이션 능력 :
 - 기획, 아트, QA 팀과의 협업 경험을 통해 프로젝트를 원활히 진행
 - 유저 피드백을 적극 반영해 콘텐츠 품질을 지속적으로 개선