

# 이 력 서



이름	서정우	영문	SeoJeongWoo	한문	徐政佑
생년월일	1997년 10월 18일			나이(만)	27
휴대폰	010-8927-1992				
E-mail	tjwjddn1927@gmail.com				
주소	광주광역시 광산구 월계동				

학력사항		
재학기간	학교명	계열/전공
2024.08	광주 보건대학교 ( 전문학사 )	사회복지
2021.02 ~ 2022.10	전남 과학 대학교 ( 중퇴 )	뷰티미용
2013.03 ~ 2016.02	학다리 고등학교 ( 졸업 )	인문계

경력사항		
근무기간	회사명	업무내용
2021.08 - 2022.06	반디가스(가스 유통회사)	고객 응대 및 현장 관리
2020.11 - 2021.05	라우 헤어(미용실)	고객 응대 및 시술

자격증 / 수상내역			
취득일 / 수상일	자격증 / 면허증 / 수상명	자격번호	발행처
2024. 10.31	사회복지사 2급	2-1348056	사회복지사협회
2020. 08.13	미용사(일반)	208140602790	보건복지부

교육/연수		
기간	과정명	기관
2024.11 ~ 학습중	유니티 (클라이언트 )	SBS게임 아카데미
2023.02 ~ 2024.04	유니티 (클라이언트 )	SBS게임 아카데미
2022.11 ~ 2023.02	젬프(게임 프로그래밍)	SBS게임 아카데미

교육 내용
<p>수업 및 독학을 통해 VisualStudio와 Unity의 사용법을 익혔고, C, C++, C#의 프로그래밍 언어를 학습했으며 Collection과 Linq 등의 자료 구조와 디자인 패턴을 사용한 효율적인 문제 해결과 프로그램 최적화에 대해 교육받았습니다.</p> <p>최근에는 효율적인 구조에 관심을 가지고 SOLID 5원칙과 MVC 패턴 등을 사용한 구조 설계에 대해 학습하고 있으며, GitHub, GitLab, Fork 등의 협업 톨의 기본적인 사용법을 숙지하고 있습니다.</p>

# 자 기 소 개 서

## 성장과정

가까운 사람과의 게임 플레이를 통한 추억과 경험은 제게 단순한 오락이 아닌 감정을 자극하고 기억에 남는 경험을 주는 특별한 매개체였습니다.

그러던 중 한 게임 디렉터의 인터뷰를 통해 게임 개발자라는 직업에 대한 깊은 동경심을 느꼈고 저 역시 전문성과 실용성을 갖춘 개발자로 성장하고자 하는 마음으로 게임 개발을 시작했습니다.

C, C++, C#을 학습했고 Unity 엔진과 GitHub, GitLab, Fork 등의 협업툴 사용법을 익혔습니다.

포트폴리오를 제작하면서 데이터의 저장 및 로드 방식에 대해 고민하며 초기에는 PlayerPrefs를 활용해 데이터를 관리하였습니다.

하지만 기본적으로 string, int, float 등의 원시 타입의 데이터만 저장할 수 있는 한계점과 외부에서 데이터를 읽고 관리할 때 가시성 부족 등의 단점을 느끼게 되었습니다.

개선 방법으로 Json/Csv형식에 대해 알게 되었고 프로젝트의 데이터 관리 방식으로 적용하여 배열, list 등의 자료구조를 저장할 수 있고 외부에서 읽고 수정하기 용이하도록 제작하였습니다.

또한, 프로젝트 제작 시 UnityLifecycle의 호출 순서를 마음대로 설정할 수 없어 의도하지 않은 초기화 순서로 오류가 발생하는 상황을 마주했습니다.

이를 해결하기 위해 최상위 관리자 클래스만 Singleton으로 만든 후 관리자 클래스를 해당 클래스의 멤버로 저장하고 최상위 관리자 클래스에서 한 번에 초기화 메서드를 호출하는 방식으로의 변경을 통해 초기화 순서에서 발생하는 오류를 해결한 경험이 있습니다.

초기화 순서에 의해 발생한 오류의 해결을 통해 구조 설계의 중요성에 대해 실감하게 되었으며 구조 설계에 대한 기본적인 감각을 키울 수 있었습니다.

최근에는 입사 후 협업에 적응하기 위하여 협업 시 확장성 안정성을 향상하고 휴먼 에러는 줄일 수 있는 설계 능력을 향상하기 위해 SOLID 5원칙을 지키며 구조를 설계하는 방식과 MVC패턴 활용 방법에 대해 학습하고 있습니다.

평소 호기심이 많은 성향 덕분에 게임을 즐길 때 “이 기능은 어떻게 구현하고 최적화했을까?”라는 질문을 스스로 던지며 공부해 왔습니다. 요즘 버튼형 RPG게임이 많은데 조합키를 가진 RPG 게임을 플레이 해보았고 해당 전투 시스템에 재미를 느껴 이를 직접 포트폴리오에 구현해 보았습니다.

초기에는 문자열을 비교하는 방식으로 키 입력을 처리했지만 매 프레임마다 문자열을 비교하는 과정에서 성능 저하가 발생했습니다.

해당 성능 이슈를 개선하기 위해 키 입력을 정수 값으로 변환한 후 비트 연산을 통해 조합 키를 감지하는 비트 마스크 방식으로 전환하였고 이를 통해 입력 처리 속도를 30배 이상 향상할 수 있었습니다.

키 입력 방식에서 발생하는 성능저하와 해결 과정은 최적화의 중요성을 실감하는 계기가 되었고 기능 구현 후 AI를 활용해 코드를 리뷰하고 반례 및 성능 개선 방법을 확인하는 습관이 생겼습니다.

이 배움을 바탕으로 팀의 요구에 부합하는 구조를 설계하여 협업에 빠르게 적응하고 기능 구현 후 반례 최적화 방법을 확인하며 성능과 안정성을 동시에 향상해 사용자가 끊임 없이 몰입할 수 있는 환경을 만드는데 기여하겠습니다.

---

## 성격의 장점과 단점

---

### [성격의 장점]

대화 속 상대의 마음을 헤아리며 신뢰를 쌓는 데 편안함을 느낍니다. 미용실에서 수천 명의 고객을 만나는 동안 “어떤 말투와 태도가 편안함을 주는가”를 매일 고민했고 그 결과 자연스럽게 단골손님이 늘었습니다. 동료들과는 짧고 자주 의견을 나누는 회의를 통해 소통이 한결 부드러워졌고 함께 일하는 즐거움도 커졌습니다.

한 번은 시술 결과에 대한 불만이 있었는데 고객은 디자이너에게 직접 말하는 것을 어려워했고 디자이너보다 더 많은 대화를 나눈 저에게 편안함을 느끼며 불만과 요구사항을 털어 놓았습니다. 반대로 디자이너도 고객보다는 함께 일하는 스태프인 저에게 더 편안함과 신뢰를 가지고 있었습니다.

고객의 입장을 존중하며 요구사항을 정리해 디자이너에게 조심스럽게 전달했고 동시에 디자이너의 의도나 시술 과정에 대한 설명도 고객에게 부드럽게 전달했습니다. 두 사람 모두 제가 중간에서 입장을 전달해 주는 것을 편하게 느꼈기 때문에 불편함 없이 요구사항을 정확히 전달한 후 재시술을 통해 문제를 원만히 해결할 수 있었습니다.

이 경험을 통해 상대의 입장을 존중하며 생각하고 말하는 것이 곧 신뢰와 협업으로 이어지는 것을 깨달았습니다. 앞으로 게임 개발 현장에서도 기획자 디자이너 QA 등 각 직군의 시각을 존중하며 상대가 진짜 원하는 바를 빠르게 파악해 오해를 최소화하고 프로젝트 완성도를 한 단계 높이는데 기여하겠습니다.

### [성격의 단점]

지나치게 이해심이 깊은 나머지 동료의 사소한 실수를 쉽게 넘어가는 경향이 있었습니다. 그러다 보니 오히려 일이 한꺼번에 쌓여 일정이 자주 지연되곤 했습니다.

이후에는 발생한 이슈를 하나씩 기록하고 우선순위를 놓고 차근차근 해결하는 방식을 실천해 보니 문제는 금세 줄어들고 팀 분위기도 안정됐습니다.

예시로 어느 직원이 시술 약 도포 고객을 정해진 시간보다 오래 방치했지만 단순한 실수라고 생각했고 마무리 후 이야기 하지 않았는데 해당 직원은 그 실수를 모르고 넘어가게 되었고 이후 같은 실수를 한 번 더 반복하였습니다. 이후 직원에게 본인의 실수를 알려주며 탈색-> 펴 -> 염색-> 주변 정리 등의 우선순위를 규칙으로 정했고 이후에는 직원들의 시간 관리 실수가 줄어들었습니다.

이 경험을 통해 명확한 기준 아래 빠른 대응이야말로 협업의 핵심임을 깨달았습니다.

개발 현장에서도 이를 적용해 작은 실수도 공유하고 해결하며 팀이 흔들림 없이 나아갈 수 있도록 돕겠습니다.

---

## 지원동기

---

아름게임즈에서 클라이언트 개발자는 유저가 빠르게 게임에 접속하고 프레임이 안정적이며 매일의 플레이를 안정적으로 뒷받침하는 중요한 역할을 한다고 생각합니다.

또한, 출시 후 유지보수 시 업데이트 주기에 따라 일정을 효율적으로 관리하고 데이터 수정이나 콘텐츠 추가 등의 요구사항에 유연하게 대처할 수 있어야 한다고 생각합니다.

프로젝트에서 구조 설계와 성능 최적화에 집중하며 JSON/CSV 형식의 데이터 파일을 사용해 코드 수정 없이 값만 변경하면 바로 프로젝트에 적용할 수 있는 유연한 데이터 관리 방식을 구현하였습니다.

Unity Lifecycle 호출 순서로 인한 초기화 오류를 해결해 안정성을 높였고 입력 처리 방식을 최적화해 성능 저하를 줄였습니다. 또한, SOLID 원칙과 MVC 방식을 적용해 유지보수성과 확장성이 뛰어난 구조를 구현한 경험이 있습니다.

이러한 경험을 바탕으로 아름게임즈의 SNG 프로젝트에서 매일의 플레이 안정성과 원활한 업데이트 환경을 만드는 데 기여하겠습니다.

---

---

특히, 빠른 업데이트와 빈번한 콘텐츠 추가가 특징인 SNG 장르에서 확장성있는 구조 설계와 효율적인 일정 관리로 개발팀이 안정적으로 운영할 수 있는 환경을 구축하고 싶습니다.

아름게임즈는 SNG 장르에 오랜 경험과 노하우를 보유한 회사이기에 제가 쌓아온 구조 설계와 성능 최적화 역량을 더 넓게 발전시키며 함께 성장할 수 있다고 생각해 지원했습니다.

## 입사 후 포부

입사 후 작은 기능부터 차근차근 안정성을 확보하며 프로젝트 완성도를 높이는 데 집중하겠습니다.

포트폴리오 제작 과정에서 JSON/CSV 형식의 데이터 관리를 통해 데이터 파일의 값만 수정해도 코드 수정 없이 프로젝트에 적용할 수 있는 유연한 환경을 구현한 경험이 있습니다. 이를 바탕으로 데이터를 가독성 좋은 상태의 형태로 관리하며 수정 및 추가 적용이 간편하게 구현하여 타 직군도 직접 데이터 수정 후 테스트를 진행할 수 있는 환경을 구축해 개발 효율을 높이겠습니다.

또한, Unity Lifecycle 초기화 순서 문제를 해결하며 관리자 클래스를 정리 및 의존성을 낮추는 등의 방법으로 클라이언트 구조를 안정적으로 설계한 경험을 살려 코드 불필요한 의존성은 낮추고 관리자 클래스를 효율적으로 정리하여 예기치 않은 버그를 예방하고 확장성을 향상시키겠습니다.

SNG 장르의 특성상 업데이트와 이벤트가 자주 이루어지는 것으로 알고 있습니다. 잦은 기능의 수정과 추가로 인해 더욱 확장에 유리하며 안정적인 구조가 필요하다고 생각합니다. 앞서 말씀드린 두 경험을 통해 데이터, 콘텐츠 기능의 수정 및 추가 등의 요구에 효율적으로 대응할 수 있도록 독립성 높은 모듈식으로 구조를 설계하여 효율적인 일정 관리와 빠른 업데이트 적용에 기여하겠습니다.

성능 면에서는 Unity Profiler를 활용해 프레임 지연을 유발하는 연산을 분석하고 최적화한 경험을 발전시켜 입력 처리 전투 로직 UI 반응 속도 개선에 기여하겠습니다. 많은 사용자가 동시에 접속하는 환경에서도 안정적인 서비스를 제공할 수 있도록 네트워크 최적화 기법등을 적극적으로 배우고 적용하겠습니다.

협업에서는 기획, 아트, QA 등 다양한 직군과의 원활히 소통하며 요구사항을 빠르게 이해하고 기술적 구현 방법을 공유하며 발생 가능한 오류 사항에 대해 함께 예측하는 방식으로 협업 효율을 향상시키겠습니다. 기획 변경이 생기면 빠르게 프로토타입을 제작해 구현 방식을 검증하고 QA 단계에서 발견된 버그는 재현 절차와 수정 내역을 문서화하여 팀 전체가 효율적으로 대응할 수 있도록 하겠습니다.

이러한 기여와 성장을 바탕으로, 아름게임즈의 일원이 되어 프로젝트에서 안정적인 서비스와 끊임 없는 사용자 경험을 제공하는 개발자로 성장하며 팀과 함께 꾸준히 발전하겠습니다.

---