


## 이력서

아래에 기재된 사항은 사실과 다름이 없습니다.

	성명	김도형	직군	프로그래머
	생년월일	1993년 07월 04일	병역사항	군필
	휴대폰	010-3134-0891	이메일	apdlvmf8087@naver.com
	주소	경기도 용인시 수지구 신봉동 905 서흥마을 우남퍼스트빌 510-807		

### 학력사항

재학기간	학교명	전공/학과	구분
2009.03 ~ 2012.02	배문고등학교	이과	졸업
2012.03 ~ 2021.07	수원대학교	컴퓨터 공학과	졸업

### 경력사항 (총 경력: 3년 7개월)

근무기간	회사명	프로젝트명	소속부서
2021.05 ~ 2023.02	앤엑스유	팬덤시티	개발팀
2023.06 ~ 현재	스마일게이트홀딩스 슈퍼크리에이티브	카오스 제로 나이트메어	프로그램실

### 대외활동/교육/연수

기간	내용	비고
2018.03 ~ 2018.11	서울 게임 아카데미 어플리케이션 개발자	

## 자기소개서

저는 클라이언트와 서버를 모두 경험한 풀스택 게임 개발자입니다. 지난 4년간 두 개의 게임 프로젝트에 참여하며 전투 시스템 개발, 서버 API 설계, 데이터 모델링, UI 구현, 내부 개발 툴 제작 등 다양한 영역을 책임감 있게 수행해왔습니다.

현재 **카오스 제로 나이트메어 프로젝트**에서는 Deno 서버, MySQL, Redis 기반 환경에서 핵심 기능을 개발하고 있으며, 전투 시스템 및 아웃게임 콘텐츠, UI, 서버 API 설계 등을 담당하고 있습니다. 또한, 개발 효율을 높이기 위한 C# 기반의 툴 제작도 함께 진행하며 팀 생산성 향상에 기여하고 있습니다.

이전에 참여한 **팬덤시티 프로젝트**에서는 Unity2D 기반 클라이언트와 Redis 서버를 모두 개발하며, BM 콘텐츠 및 UI 최적화, 성능 개선 작업을 수행했습니다. 더불어 면접관 역할을 맡아 신규 개발자 채용에도 기여한 경험이 있습니다.

저의 강점은 **책임감과 커뮤니케이션 능력**입니다. 맡은 업무에 대한 책임감을 바탕으로 항상 ‘완성도 높은 결과물’을 목표로 개발해왔습니다. 또한 기획자, 아티스트와 먼저 소통하며 기능 의도와 구현 방향을 함께 조율하는 과정에서 높은 퀄리티를 만들어왔습니다. 구현 난이도가 높은 요구사항이 등장해도 단호하게 어렵다고 말하기보다는, 현실적인 대안을 제시하며 의도를 최대한 살릴 방법을 먼저 고민합니다.

물론 빠르게 개발하는 과정에서 간혹 꼼꼼함이 부족하다는 피드백을 받기도 했습니다. 이를 개선하기 위해 코드 리뷰를 적극 활용하고, 자체 검토 프로세스를 도입하면서 안정성을 높이기 위해 노력하고 있습니다.

저는 게임 개발이 단순한 직업이 아닌, **열정의 원천**이라고 생각합니다. 퇴근 후에도 더 나은 구조와 기능을 고민하게 만들고, 동료들과 토론하는 과정에서 큰 즐거움을 느낍니다. 그래서 저는 높은 완성도와 성장을 지향하며, 함께 배우고 도전하는 분위기의 팀에서 제 역량을 발휘하고 더 크게 성장하고 싶습니다. 앞으로도 확장성과 유지보수성을 갖춘 시스템을 구축하며, 더 많은 유저에게 즐거움을 줄 수 있는 게임을 만들고자 합니다.