

# 쿠키런 자기소개서

경남 진주에서 태어나 남들과 다르지 않게 커와 게임 개발에 흥미를 찾아 게임 프로그래머가 되고 싶은 서현재입니다. 어릴 적부터 게임의 생생한 세계에 매료되어 프로그래밍을 시작하게 되었고, C++과 C#을 중점적으로 학습하며 개발 역량을 키워왔습니다. 팀 프로젝트를 통해 게임 클라이언트 개발의 기초와 실무 경험을 쌓았으며, solved.ac에서 꾸준히 알고리즘을 공부하여 플래티넘 티어를 달성하며 논리적인 문제 해결 능력을 길렀습니다. 그리고 꾸준히 학습한 내용을 정리하고 공유하기 위해 코딩 블로그를 운영하고 있습니다.

유니티 엔진을 활용한 게임 개발에 집중해 왔으며, 모바일과 PC 환경 모두를 아우르는 다양한 팀 프로젝트를 경험했습니다. 구글 플레이스토어에 출시한 "UpToSky"를 비롯해, 2024 인디크래프트에 출품한 "던전포차", 제 3회 웅진싱크빅 게임개발 챌린지에서 제작한 "MessMath", [Itch.io](https://itch.io) 플랫폼에 출시한 JRPG풍 던전크롤러 "TheSword" 등의 프로젝트를 통해 UI 구현, 성능 최적화, 디버깅 및 네트워크 연동 기술을 익혔습니다.

전 세계 유저들에게 사랑받는 쿠키런 IP를 보며, 저 또한 그러한 경험을 줄 수 있는 개발자가 되고 싶다는 목표를 품게 되었습니다. 클라이언트 개발자로서 유니티를 중심으로 다양한 프로젝트를 경험하며 UI 구현, 최적화, 네트워크 연동 등 실무에 가까운 역량을 쌓아왔고, 팀원들과의 협업을 통해 완성도 높은 결과물을 만들어낸 경험도 다수 있습니다. 문제를 해결하는 과정에서 끊임없이 고민하고 개선하는 습관은, 빠르게 변화하는 프로젝트 환경에서도 유연하게 적응할 수 있는 기반이 되리라 생각합니다. 제가 가진 경험과 태도는 신규 프로젝트의 클라이언트 개발에 기여할 수 있는 밑바탕이 될 것이며, 함께 성장하고 싶은 진심을 담아 지원하게 되었습니다.