



# 게임 클라이언트 서현재의 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.

저는 새로운 기술을 빠르게 습득하고 적용하는 능력을 갖추었으며, 협업을 통한 공동의 성장을 중요하게 생각합니다. 앞으로도 유저에게 즐거운 경험을 선사하는 게임을 만들어가는 데 기여하고 싶습니다. 감사합니다.