입사 지원서



기본 정보	
이름	홍혁기
생년월일	1996.10.04 (만 29세)
주소	경기 하남시
연락처	010-7925-4477 / gurrl1009@gmail.com

학력	
2015.03 ~ 2022.02	용인대학교 골프학과 졸업

경력	
2023. 7.3 ~ 2024. 4.30	소프톤 엔터테인먼트 - 메타버스 게임 기획자 (퇴직 사유 : 팀 해체) - CSV 테이블 구조 개선 - 게임 시스템 개선 기획 - 게임 신규 시스템 기획 - 게임 신규 콘텐츠 기획 기획서 링크

이력 - 교육	
2026.05	정보처리 기사 (필기)
2026.01	C#과 Unity로 3D 게임 개발하기 (Udemy 강의)
2025.08	열혈강의 자료구조 (저자 : 이상진)
2025.08	C언어를 이용한 체험! 자료구조 (저자 : 정기철)
2025.08	뇌를 자극하는 윈도우즈 시스템 프로그래밍 (저자 : 윤성우)
2025.01	DirectX 11을 이용한 3D 게임 프로그래밍 입문 (저자 : 프랭크D.루나)
2024.10	DirectX 9를 이용한 3D GAME 프로그래밍 입문 (저자 : 프랭크D.루나)
2024.06 ~ 2025.07	쥬신 게임 아카데미 (프로그래밍 정규 과정)
2022.04 ~ 2022.12	경일 게임 아카데미 (메타버스 기획자 과정)

이력 - 프로젝트 경험 (개발자)

프로그래머 키우기	개발 인원	1명 (AI 협업)
	개발 일정	2026.08.13 ~ 2026.09.17
	개발 게임	방치형 RPG (모바일) / 5 스테이지, 몬스터 15종, 보스 5종
	프로젝트 내 역할	**- AI 협업 개발 프로세스 설계 및 운영** - 요구사항 구조화 → AI 설계안 검토 → 코드 구현 → 검증 → 문서화 사이클을 직접 설계하고 운영 - 무엇을 맡길지 작업의 중요도가 아니라 검증 가능 여부로 판단하는 기준 수립 - 구현 기록과 아키텍처 논의를 데이터베이스로 관리해 설계 의사결정을 추적 가능하게 구성 **- AI 구현 결과의 검증과 교정** - 런타임 디버그 매니저, 캐릭터 뷰어 툴 등 요구사항을 정의해 만들게 하고 검증에 사용 - 코드 컨벤션 위반과 프로젝트 전역 규칙 이탈을 점검해 교정 요청, 반복 지적 사항은 규칙으로 문서화 - AI가 제시한 밸런싱 결론을 직접 검증해 뒤집은 사례 (오프라인 배율 역산) **- 설계와 데이터 구조 수립** - 방치형 코어 루프 설계 (자동 전투 진행, 오프라인 정산) - CSV → Json 하이브리드 구조 설계 후 AI에 코드 전달, 이후 AI가 이 구조를 이어받아 CSV → ScriptableObject 구조로 데이터 확장
	배운점	AI와 함께 개발하며 구현 속도는 확실히 빨라졌지만, 그 코드가 문제를 일으켰을 때 원인을 설명하고 고칠 수 있는 상태로 유지하는 일은 여전히 개발자의 몫이라는 것을 체감했습니다. 그래서 무엇을 맡길지를 작업의 중요도가 아니라 제가 검증할 수 있는지를 기준으로 판단했습니다. 요구사항을 스스로 명확히 이해하고 구조화해서 전달할수록 반복 수정 없이 원하는 결과에 빠르게 도달했고, 반대로 이해가 불분명한 상태에서 요청하면 수정이 반복되고 오류를 추적하는 데도 훨씬 오랜 시간이 걸렸습니다.

이력 - 프로젝트 경험 (개발자)

유니티 타워 디펜스 개발 프로젝트	개발 인원	1명
	개발 일정	2026.04.28 ~ 2026.05.30
	개발 게임	타워 디펜스 게임
	영상 링크	타워 디펜스 게임 유니티 포트폴리오 영상
	중점 개발 내용	**- 매니저 컴포지션 루트 아키텍처 설계** - ServiceLocator 패턴으로 매니저 간 의존성을 중앙에서 관리하는 구조 설계 - 단일 초기화 진입점에서 매니저 생성/초기화 순서를 보장하도록 구현 **- 객체지향 설계 원칙 및 디자인 패턴 적용** - 단일 책임 원칙을 통한 유지보수성 향상 - StateMachine, Observer 등 디자인 패턴 직접 구현 - CSV, Json 기반 데이터-로직 분리
	배운점	오브젝트 풀링 환경에서 발생한 상태 중복 전이와 isPoolActive 누락 문제를 해결하며, 재사용되는 오브젝트일수록 생명주기와 상태 전이 시점을 엄격히 검증해야 함을 배웠습니다. 또한 초기화 순서에 따른 null reference 문제를 겪으며, 의존성 있는 시스템일수록 실행 순서를 암묵적으로 가정하지 않는 견고한 설계의 중요성을 배웠습니다.

이력 - 프로젝트 경험 (개발자)

3D 팀 프로젝트	개발 인원	5명
	개발 일정	2025.04.27 ~ 2025.06.30
	개발 게임	바이오하자드 RE : 4
	중점 개발 내용	**- UI 시스템 통합 인터페이스 제공** - 상호작용, 스크립트 출력, 아이템 추가 등 주요 UI 기능을 전용 함수로 분리하고, 캡슐화를 통해 외부에서는 인터페이스만 사용하도록 설계하여 팀원들이 내부 구조를 몰라도 기능을 활용할 수 있도록 구현
		- CSV 기반 데이터 관리 시스템 구현 - 아이템 정보, 강화, 상점 목록, 스크립트 등 다양한 데이터를 CSV로 구성해 초기 로딩 시 파싱하는 구조 구현 - 스트링 테이블 사용으로 다양한 언어의 확장성 확보 - 런 타임 중 데이터 수정 및 적용이 가능한 에디터 구현
		- 인벤토리 3D UI 구현 - 카메라 기준 고정 위치에 배치되는 3D 인벤토리 구현 - 인벤토리의 본(뼈)을 기준으로 생성되는 슬롯 UI 구현 - 마우스 레이와 충돌 계산을 통해 집기, 내려놓기, 스위칭, 제작 기능 구현 - 가로 세로 크기를 갖는 아이템은 루트/엔드 슬롯 개념으로 위치 및 회전 상태 관리
		- 상점 UI 시스템 구현 - 유저의 행동에 따라 갱신되는 이벤트 기반 UI 구조 구현 - CSV 테이블과 연동되어 아이템 목록 및 강화 조건 반영
	배운점	아이템, 상점, 슬롯 데이터를 하드 코딩 없이 CSV로 분리하고, UI는 데이터를 출력하는 역할만 맡도록 설계해 콘텐츠 추가를 코드 수정 없이 데이터만으로 처리했습니다. 이 경험으로 데이터와 표시를 분리하는 구조가 유지보수와 확장의 기반이 된다고 생각하게 됐습니다.

이력 - 프로젝트 경험 (개발자)

3D 개인 프로젝트	개발 인원	1명
	개발 일정	2025.02.21 ~ 2025.04.25
	개발 게임	궁수의 전설 2
	중점 개발 내용	**- 모작 게임의 핵심 시스템 구현** - 스테이지와 라운드를 기반으로 한 스테이지 등반 시스템 구현 - 몬스터와의 전투를 통해 경험치 획득 및 레벨업 구현 - 레벨업 시 미적용 스킬 3개를 뽑아 선택하는 스킬 시스템 구현
		- 객체 간 충돌 처리 - AABB, Sphere로 객체 별 콜라이더를 설정하고 비트 마스크를 이용하여 충돌 그룹을 분리하여 관리
	배운점	처음에는 플레이어가 비트마스크와 if else로 스킬을 처리해 스킬이 늘수록 간헐적으로 적용되지 않는 문제가 생겼고, 스킬별 클래스로 분리해 해결하면서 시스템별로 나누는 게 유지 보수에 얼마나 중요한지 느꼈습니다. 충돌 처리에서는 비트 마스크로 충돌 그룹을 나눠 불필요한 검사를 줄이면서, 퍼포먼스 최적화를 고민하는 계기가 됐습니다.

이력 - 프로젝트 경험 (개발자)

2.5D 팀 프로젝트	개발 인원	5명
	개발 일정	2024.10.27 ~ 2024.12.18
	개발 게임	위저드 오브 레전드
	중점 개발 내용	**- 플레이어와 UI의 실시간 연동** - 플레이어 키 입력에 따른 스킬 데이터 반환 - 스킬 사용 시 쿨 타임 UI 출력
		- NPC 상호작용 기반 스킬 변경 UI 구현 - 상호작용 시 현재 사용 중인 스킬과 보유 스킬을 비교해 UI에 동시 표시하고 선택적으로 변경 가능하도록 구현 - 스킬 변경 시 시각적 피드백 및 게임 데이터 즉시 반영
		- 월드 객체와 UI 연계 - 월드에 떨어진 아이템과의 상호작용 UI 구현 - 아이템 획득 시 인벤토리 갱신
	배운점	UI의 종류와 표시 데이터를 테이블로 정의해 코드와 분리했지만, UI 입력과 창 전환 흐름이 플레이어 클래스에 모여 있어 UI를 추가할 때마다 플레이어 코드를 함께 수정해야 했습니다. 이 경험을 통해 데이터뿐 아니라 흐름도 분리해, 플레이어는 상태만 가지고 UI는 그 상태 변화를 구독하는 구조가 유지 보수에 유리하다고 생각하게 되었습니다.

이력 - 프로젝트 경험 (개발자)

2D API 개인 프로젝트	개발 인원	1명
	개발 일정	2024.09.10 ~ 2024.09.27
	개발 게임	닌자 베이스볼 배트맨
	중점 개발 내용	**- C 언어 및 C++ 언어의 이해** - 다양한 클래스를 생성해 보고 구조를 이해하기 - stl 컨테이너 사용하여 게임 구현하기
		- 상태 패턴의 이해 - 키 입력 및 객체간 상호작용에 의해 달라지는 상태 패턴을 이해

이력 - 프로젝트 경험 (기획자)		
메타팬덤 프로젝트	개발 인원	기획자 4명, 개발자 3명
	개발 일정	2022.09.27 ~ 2022. 12.09
	프로젝트 소개	- 메타버스 틱톡 플랫폼 프로토타입 제작을 위해 현직 개발사와 협업한 프로젝트 - ARKit 모션 캡처 기능을 이용해 사용자의 동작을 실시간 추적하고, 가상 3D 캐릭터를 생성해 피드에 업로드하는 앱 개발
	담당 업무	- 로그인, 회원가입 UI 기획 - 로그인, 회원가입 플로우 기획 - 로그인, 회원가입 UI 레이아웃 구현 (Unity 사용) - 개발 PM (협업툴 - 트렐로 구현) - 프로젝트 일정 관리 및 마일스톤 작성

이력 - 프로젝트 경험 (기획자)		
로블록스 프로젝트	개발 인원	기획자 7명
	개발 일정	2022.06.23 ~ 2022. 07.12
	프로젝트 소개	- 로블록스 스튜디오를 활용해 점프와 퍼즐 요소를 결합한 장애물 통과형 게임을 구현한 프로젝트 - 호텔 로비를 중심으로 총 3가지 테마를 순차적으로 체험할 수 있는 구조로 구성 - 테마 1 : 침몰하는 배 - 테마 2 : 알 수 없는 미로 - 테마 3 : 살인자의 방
	담당 업무	- 테마2 레벨 디자인 기획 및 배치 - 테마3 퍼즐 기믹 기획 - 개발 PM (협업툴 - 트렐로 구현) - 프로젝트 일정 관리 및 마일스톤 작성

이력 - 프로젝트 경험 (기획자)		
게임북 프로젝트	개발 인원	기획자 3명, 개발자 3명
	개발 일정	2022.05.16 ~ 2022. 05.23
	프로젝트 소개	- 플레이어의 선택에 따라 스토리가 분기되고, 선택 결과에 따라 결말이 달라지는 게임북 형식의 스토리 기반 게임 구현
	담당 업무	- 데이터 테이블 작성 - 리소스 관리 (사운드, 이미지 적용 및 관리) - PPT를 이용한 게임북 프로토 타입 제작

이력 - 프로젝트 경험 (기획자)		
보드게임 프로젝트	개발 인원	기획자 6명
	개발 일정	2022.04.25 ~ 2022. 05.02
	프로젝트 소개	- 이누야샤 IP 기반 실물 보드게임 구현. 주사위를 굴려 맵을 이동하며 요괴를 퇴치하고, 장비 강화를 통해 캐릭터를 성장시켜 사혼의 구슬 조각을 수집하는 RPG + 보드게임 혼합 장르
	담당 업무	- 보드게임 룰 기획 - 게임 기본 규칙 설정 (진행, 승리, 패배) - 실물 룰북 제작

이력 - 교내 활동	
2021.3 (3학년 1학기)	성적 우수 장학금 (학년 우등 장학금 - 20%)
2021.6 (3학년 2학기)	성적 우수 장학금 (3학기 연속 평균 학점 4.0 이상)
2016.08	2016 대학 골프연맹 대회 참가 (4일)
2015.10.08 ~ 2015.10.11	2015 인천 프레지던츠컵 엠버서더 (게임 진행 도우미)

이력 - 대외 활동	
2024.02 ~ 2024.05	사내 프로그래밍 스터디 (프로그래밍 기초 스터디 - C 언어 , C++ 기초 공부)
2024.01.17 ~ 01.19	EBS 메타버스 교육 콘텐츠 부분 부스 운영
2006.06	송파구청장배 태권도 경연대회 품새 부문 1위 송파구청장배 태권도 경연대회 겨루기 부문 2위

자격증	
2026.05	정보처리 기사 (필기)
2016.02	운전면허증 (2종 보통)
2009.06	태권도 4품

이력 - 사회경험	
2014.12 ~ 2015.03	뷔페집 주방 아르바이트

병역	
2017.11 ~ 2019.10	[공군] 병장 만기 전역

보유 기술		
언어	C 언어	C 언어 기반으로 콘솔 환경에서 동작하는 점심 추천기, 더치페이 계산기, 텍스트 RPG 게임을 구현
	C++	C++ 기반으로 객체 지향 구조를 설계하여 UI, 상점, 인벤토리 시스템을 구현
	C#	C#을 기반으로 객체 지향 구조를 설계하여 타워 디펜스 게임 개발
개발 & 협업 도구	Visual Studio 2022	Visual Studio 2022로 프로젝트를 설정하고 코드를 작성하며 진행
	Trello	프로젝트 일정 관리를 위한 팀 단위 워크 스페이스 생성 및 관리 경험
	GitHub Desktop	Commit, Merge, Discard, Branch 생성, Git Ignore 설정 등 팀 프로젝트 진행에 필요한 기본 기능 숙지
	Figma	이미지 수정 및 UI 플로우를 위한 프로토타입 제작 경험
	Excel / 스프레드 시트	CSV 파일 생성 및 관리 경험
그래픽스	DirectX 9	스크립트, 인벤토리 시스템, 스킬 교체 시스템, NPC 설계 및 구현
	DirectX 11	3D 인벤토리, 아이템 구조, 상점 인터페이스, 미니 게임을 설계 및 구현
셰이더	OutLine	UI 아웃라인의 색깔이 변하는 셰이더 함수 구현
	UV 애니메이션	위 -> 아래 , 좌 -> 우 로 흐르는 하이라이트 효과 함수 구현
자료구조	STL	STL에서 제공하는 다양한 컨테이너를 이용한 클래스 설계
	기본 자료구조	기본 자료구조 Hash, Graph, Tree, Linked_List, Stack 등에 대한 이해

보유 기술		
디자인 패턴	Mediator	Mediator Pattern을 이용해 객체간 결합도를 낮추는 구조 설계
	Prototype	Prototype Pattern을 이용해 초기화 비용을 줄이는 구조 설계
	Component	객체별로 필요에 따라 추가해 기능을 이용하도록 구조 설계
	State	플레이어와 몬스터의 상태 패턴을 각각 구현하여 이동 및 전투 시스템 구현
	Singleton	단일 싱글톤 구조로 하위 매니저의 초기화 순서와 수명을 일괄 관리
	ServiceLocator	주요 시스템을 중앙에서 관리하고, 객체 간 직접 의존성을 제거
수학	삼각함수	삼각함수(sin, cos, tan)의 개념을 이해
	Ray - Plane 충돌	Ray - Plane 충돌을 이용한 마우스 피킹 구현
	벡터	벡터의 정의 및 내적 외적에 대한 이해
	행렬	월드, 뷰, 투영 행렬에 대한 이해 및 객체의 위치, 회전, 스케일 처리
외부 라이브러리	FMOD	FMOD 라이브러리를 통한 사운드 출력 구현
	ImGui	ImGui 라이브러리를 통한 UI, 인벤토리, 스크립트, CSV 테이블 툴 구현
	YAML / Json	게임 내 데이터 직렬화 및 역직렬화 구현
엔진	유니티	유니티 6.0 버전을 이용한 타워 디펜스 게임 개발 유니티 6.0 버전을 이용한 프로그래머 키우기 게임 개발 (AI 협업 프로젝트)
최적화	오브젝트 풀링	오브젝트 풀 구현을 통한 생성 비용과 해제 비용 감소