

# 경 력 기 술 서

작성자 : 문동준

|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 자기 PR | <p>Unity와 C#을 기반으로 8년 동안 모바일 게임의 초기 개발부터 글로벌 출시와 라이브 운영까지 참여했습니다. 클라이언트 구조와 시스템을 설계하고 개발했으며, 로딩과 크래시 등 서비스 중 발생한 문제를 분석하고 해결해 왔습니다.</p> <p>유지보수를 고려해 데이터와 리소스 관리 구조, 개발 과정을 꾸준히 다듬었으며, 동료 개발자가 흐름을 쉽게 파악할 수 있도록 가독성을 고려한 아키텍처와 코드 구조를 설계했습니다.</p> <p>현재는 개발 역량을 넓히기 위해, 지난 개발 경험을 기반으로 Unreal을 이용한 블루프린트 프로젝트 개발 및 C++ 프로젝트 공부를 하며 엔진 구조와 게임 개발 전반에 대한 더욱더 탐구하고 있습니다.</p> |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## (주)해긴 개발 2팀 / 책임 연구원 (2018년 9월 ~ 2026년 8월 총 8년)

- 오버독스, 데미안전기, 라스트헌터K 등 초기 개발부터 글로벌 출시, 라이브 서비스 운영 및 CS 대응
- 클라이언트 전체 흐름, 아웃게임 프레임워크, 씬 전환, 데이터 및 리소스 관리 구조 설계·구현
- 로딩·크래시 분석 및 개선, 빌드·배포와 기술 문서화를 통한 협업 경험

|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 프로젝트①            | <p><b>라스트헌터K (2023.12 ~ 2026.07)</b></p> <p>- 장르: 헌팅 액션</p> <p>- 클라이언트 전체 흐름과 비동기 로딩·리소스 관리 구조를 설계한 헌팅 액션 프로젝트입니다.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 프로젝트①<br>역할 / 담당 | <ol style="list-style-type: none"> <li>앱 실행부터 로그인, 로비, 인게임 진입 및 복귀까지 클라이언트 전체 흐름 설계·구현</li> <li>서버 통신, 데이터 로드 및 리소스 초기화 구조 설계</li> <li>UI 전환과 씬 로딩을 관리하는 씬 전환 시스템 개발</li> <li>동시 씬 전환 요청을 순차 처리하는 큐 기반 구조 구현</li> <li>공통 씬 매니저를 만들고 각 씬에서 필요한 초기화를 해당 씬이 담당하도록 구성</li> <li>UniTask와 async/await 기반 비동기 로딩 시스템 구축</li> <li>Excel 데이터 기반 C# 데이터 클래스 생성 구조 관리 및 개선</li> <li>ID 조회 중심의 데이터 테이블을 List에서 Dictionary 구조로 전환</li> <li>콘텐츠별로 분산된 스탯 데이터를 공통 스테이터스 테이블 구조로 통합</li> <li>캐릭터 커스터마이징 및 장비 파츠 시스템 개발</li> <li>플랫폼 로그인과 TCP 기반 멀티플레이 매칭 기능 개발</li> <li>게임 모드에 따른 캐릭터·적 생성 및 전투 진입 로직 개발</li> <li>Addressables 기반 리소스 로드·해제 관리 구조 구축</li> <li>AAB 및 Play Asset Delivery 기반 Android 리소스 배포 체계 구축</li> <li>Jenkins 기반 Android·iOS 빌드·배포 및 유지보수</li> <li>글로벌 출시 및 라이브 서비스 업데이트·QA 이슈 대응</li> </ol> |

|                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>프로젝트①</p> <p>주요 성과</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 서버 요청과 데이터·리소스 로드를 병렬화하여 앱 실행부터 로비 진입까지의 초기 로딩 시간을 약 20초에서 약 5초로 단축</li> <li>2. ID 기반 조회가 반복되는 데이터 테이블을 List에서 Dictionary로 전환하고 생성 템플릿과 참조 코드를 일괄 수정</li> <li>3. 분산된 스탯 데이터를 공통 스테이터스 테이블과 ID 참조 방식으로 재설계해 중복 데이터 제거</li> <li>4. 리소스 관리 방식을 Addressables와 PAD 기반으로 전환하고 로드·해제 상태를 확인하는 내부 도구 제작</li> <li>5. 출시 후 약 2개월간 Logcat과 Unity 디버깅을 활용해 크래시 원인 분석과 개선을 주도하여 크래시율을 약 10%에서 약 2%로 감소</li> </ol> |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>프로젝트②</p>                | <p><b>데미안전기 (2020.08 ~ 2023.12)</b></p> <p>- 장르: 수집형 RPG</p> <p>- 공통 UI 프레임워크와 주요 아웃게임 콘텐츠를 개발한 수집형 RPG 프로젝트입니다.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <p>프로젝트②</p> <p>역할 / 담당</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. UI 전환·팝업·씬 관리를 포함한 아웃게임 공통 프레임워크 설계 및 구현</li> <li>2. 콘텐츠별 화면 생성·전환·종료 흐름과 상태 관리 방식 표준화</li> <li>3. 로그인 프로세스와 로비 진입 공통 알림 처리 개발</li> <li>4. 캐릭터 목록·정보·레벨업·승급·잠재력·인연·링크 콘텐츠 개발</li> <li>5. 인벤토리와 장비·소울기어·신화 장비 관리 콘텐츠 개발</li> <li>6. 상점·교환 상점·멤버십 및 인앱 상품 콘텐츠 개발</li> <li>7. 무한의 탑·시련의 탑·아레나·점령전 콘텐츠 개발</li> <li>8. 캐릭터 스킨·동료 찾기·파견·이벤트 콘텐츠 개발</li> <li>9. 아이템·재화·보상·상품·업적·퀘스트 등 유저 정보 관리 구조 개발</li> <li>10. TCP 기반 실시간 길드 대항전 콘텐츠 개발</li> <li>11. AssetBundle 기반 캐릭터·리소스 로드 및 관리</li> <li>12. NGUI 환경에서 Spine 및 파티클 컴포넌트가 정상 동작하도록 호환 기능 개발</li> <li>13. Jenkins 기반 Android·iOS 빌드·배포 및 유지보수</li> <li>14. 글로벌 출시와 라이브 서비스 업데이트·QA 이슈 대응</li> </ol> |
| <p>프로젝트②</p> <p>주요 성과</p>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 기존 UI Manager를 프로젝트 구조에 맞게 리팩터링하여 공통 UI 관리 구조로 개선</li> <li>2. 아틀라스와 캐릭터·스킨 프리팹을 생성하는 제작 도구 개발</li> <li>3. 실시간 길드 대항전에서 TCP 연결 종료를 감지하고 재연결하는 처리 구현</li> <li>4. AssetBundle 캐릭터의 T-포즈와 크래시를 분석하고 코드 스트리핑 설정 및 더미 프리팹 포함 방식으로 해결</li> <li>5. Google Play 정책 변경에 맞춰 APK·OBB 배포 구조를 AAB·PAD 기반으로 전환</li> <li>6. 프로젝트 초기 개발부터 글로벌 출시 및 라이브 운영까지 참여하여 신규 콘텐츠 개발과 업데이트·QA 대응 수행</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                               |

|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 프로젝트③            | <b>오버독스 (2018.09 ~ 2020.08)</b><br><b>- 장르: 배틀 로얄</b><br><b>- NGUI를 기반으로 아웃게임 콘텐츠를 개발을 담당한 배틀로얄 프로젝트입니다.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 프로젝트③<br>역할 / 담당 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. NGUI 기반 기존 프레임워크를 활용한 아웃게임 UI 및 콘텐츠 개발</li> <li>2. 캐릭터·장비·드론·인벤토리·도감 콘텐츠 개발</li> <li>3. 장비 장착·강화·비교·상세 정보 및 프리셋 기능 개발</li> <li>4. 로비·프로필·옵션·우편함·랭킹·퀘스트 UI 개발 및 개선</li> <li>5. 시즌 퀘스트·배틀스타·배틀패스·도전과제 콘텐츠 개발</li> <li>6. 리그·랭킹·친선전·팀전·챌린지 모드 콘텐츠 개발</li> <li>7. 출석·복귀 보상·시즌 종료 보상 및 각종 이벤트 콘텐츠 개발</li> <li>8. 게임 내 재화와 패키지 상품을 판매하는 상점 콘텐츠 개발</li> <li>9. TCP 기반 실시간 채팅 시스템과 팀전·친선전 채팅 기능 개발</li> <li>10. 광고 API를 연동한 보상형 광고 기능 개발</li> <li>11. 팝업·툴팁·알림·가이드와 보상 획득 연출 개발</li> <li>12. 전투 진입 전 캐릭터 리소스 로딩 과정 개선 (Animation Event 기반 이펙트·사운드 리소스 수집 및 프리로드 구조 개발)</li> <li>13. 글로벌 출시 및 라이브 서비스 업데이트·QA 이슈 대응</li> </ol> |
| 프로젝트③<br>주요 성과   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Animation Event에서 호출되는 캐릭터별 이펙트·사운드를 자동 수집하고, 전투 진입 전에 필요한 리소스를 미리 로드하도록 변경</li> <li>2. TCP 기반 채팅 기능 구현 및 메시지 송수신·연결 상태 처리</li> <li>3. 광고 시청 완료 여부를 확인한 뒤 게임 내 보상을 지급하도록 처리</li> <li>4. 캐릭터·장비·상점·랭킹·퀘스트 등 아웃게임 콘텐츠와 관련 UI 개발</li> <li>5. 프로젝트 초기 개발부터 글로벌 출시와 라이브 운영까지 참여하여 업데이트·스토어 검수·QA 이슈 대응 수행</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다.

성 명 : 문 동 준 (인)