

이 력 서

	이름	문동준	영문	MOONDONGJUN	한문	文東俊
	생년월일	1993.**.**	전화번호	010-****-****		
	이메일	ehdwns0126@naver.com				
	주 소	경기도 부천시 소사구				

학력사항 (최종학력 : 김포대학교(4년) 졸업)

재학기간	학교명 및 전공	학 점	구 분 (졸업/휴학/etc.)
2011년 ~ 2017년	김포대학교 컴퓨터공학		학사 졸업
2008년 ~ 2011년	공향고등학교		졸업

개발 프로젝트 (경력 : 8년)

참여기간	프로젝트명	비고
2023.12 ~ 2026.07	라스트헌터K: 서울 (헌팅액션)	클라이언트 전반적인 프로세스를 구축
2020.08 ~ 2023.12	데미안전기 (수집형 RPG)	공통 UI 프레임워크 구축 콘텐츠 개발
2018.09 ~ 2020.08	오버독스 (배틀로얄)	아웃게임 콘텐츠 작업

보유 기술

Unity(C#)	모바일 게임의 클라이언트 구조, 아웃게임 콘텐츠와 인게임 기능 개발
Addressables	리소스 로드·해제 관리 구조를 구축하고 AAB·PAD 배포 방식 적용
Jenkins	Android·iOS 빌드와 스토어 배포 운영
TCP/UDP/HTTP	서버 연동과 실시간 통신 기능 개발
Unreal(C++)	Unity 개발 경험 기반으로 개인 프로젝트 개발 및 학습 병행 중

자격증

취득일	자격증 / 면허증	등급	발행처
2025.09	정보처리기사	기사	한국산업인력공단
2015.07	정보처리산업기사	산업기사	한국산업인력공단
2015.01	M.O.S 2007 Master	Master	Microsoft

병역

복무기간	군별 / 계급 / 병과	비고
2012.06 ~ 2014.03	육군 / 병장 / 보병	육군 병장 제대

자 기 소 개 서

업무경험 (500자 이내)

입사 초기에는 선임 개발자가 구축한 구조를 활용해 콘텐츠를 개발하며 실무 경험을 쌓았습니다. 이후 프로젝트를 거듭하며 아웃게임 프레임워크와 클라이언트 전체 구조를 직접 설계하는 역할까지 담당했습니다. 새로운 업무를 피하지 않고 직접 분석하고 해결하는 과정을 통해 담당 영역을 넓혀왔습니다.

성격과 강점 (500자 이내)

문제가 발생하면 로그와 재현 과정을 통해 원인을 끝까지 추적하는 편입니다. 실제로 로딩 구조와 크래시, 리소스 관리 문제를 분석하고 개선해 서비스 안정성을 높였습니다. 유지보수성과 가독성을 중요하게 생각하며, 다른 개발자가 이해하기 쉬운 구조를 만들기 위해 노력합니다.

특기사항 (500자 이내)

기획·서버·QA 등 여러 직군과 원활하게 협업하며 필요한 기능과 우선순위를 조율해 왔습니다. 공통 시스템이나 새로운 기술을 적용할 때는 사용 방법을 문서화하고 팀에 공유합니다. Jenkins 기반 빌드·배포와 글로벌 출시 및 라이브 서비스 대응 경험도 보유하고 있습니다.

자기소개 (500자 이내)

게임 클라이언트 프로그래머 문동준입니다.

Unity를 기반으로 3개의 프로젝트에서 초기 개발부터 글로벌 출시 및 라이브 서비스까지 전 과정을 경험했습니다.

진행 프로젝트

- 오버독스 (2019년 11월 출시)
- 데미안 전기 (2023년 4월 출시)
- 라스트헌터K: 서울 (2026년 4월 출시)

소수의 클라이언트 개발 인원으로 프로젝트를 진행하며 아웃게임 콘텐츠뿐 아니라 인게임 시스템, 캐릭터 및 전투 관련 기능, 시스템 설계, 네트워크, 빌드 환경, 최적화, 내부 툴 개발 등 다양한 영역을 담당했습니다. 또한 출시 이후에는 라이브 서비스를 운영하며 유지보수와 CS 대응 경험도 쌓았습니다.

유지보수성과 확장성을 고려한 개발을 중요하게 생각하며, CBD(Component-Based Development)와 객체 지향 프로그래밍(OOP)을 기반으로 구조를 설계하고 프로젝트에 적용해 왔습니다.

기능 구현에서 끝나지 않고 문제가 발생한 원인을 분석하고 근본적인 해결책을 찾기 위해 노력합니다. 해결 과정에서 얻은 경험은 팀과 공유하며 같은 문제가 반복되지 않도록 하는 것을 중요하게 생각합니다.

위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다.

성 명 : 문 동 준 (인)