

사용자 경험을 먼저 생각합니다.

서비스를 사용할 때 사용자 입장에서는 어떤 생각을 하게 되는지, 다른 요구사항을 생각하고 들어왔을 때 어떤 불편함이 생기는지 생각하고 개선하는 걸 즐깁니다. 이를 위한 효율적 UI 설계와 성능 최적화에 관심이 많습니다.

모든 개발자는 서로의 사용자입니다.

코드베이스의 지속 가능성은 팀원들이 서로의 코드와 어떻게 상호작용하는지에 달려있다고 생각합니다. 컴포넌트 아키텍처나 타입 시스템을 활용한 적절한 추상화와 톨링, 코드젠 등 여러 수단을 통한 개발 경험 개선에 관심을 갖고 있으며, 새로운 도구를 시도해 보고 기존 도구와의 장단점을 비교하는 것을 즐깁니다.

산업기능요원으로서 **게임 클라이언트 엔지니어로 일한 2년 7개월의 경험이 있지만 웹 프론트엔드로 커리어를 전환**하려고 합니다. 고등학생 시절부터 게임 프로그래밍을 꾸준히 해오다, 사람들에게 도움이 되는 서비스를 더욱 쉽게 배포하고 공유할 수 있는 웹 프론트엔드에 매력을 느끼고 관심 분야를 옮겨왔습니다. 프로젝트에 대한 자세한 설명은 포트폴리오를 참고해주세요.

Featured Project

2021. 01 - 2024. 01 (3년)

aya.gg v1

팀 프로젝트 - 2인

디자인(100%), 프론트엔드 개발(95%)

(v1 서비스 종료) 쿼터뷰 배틀로얄 게임 이터널 리턴의 전적 검색, 통계, 도감 정보, 루트 시뮬레이터 등을 제공하는 웹사이트입니다. 제가 팀에 참가했던 3년의 운영 기간 총 활성 세션 수 2,359,539를 기록하였습니다. 실사용자들과 메신저, 메일, 댓글 등으로 피드백을 주고받으면서 제품을 유용하게 개선하는 경험을 했습니다.

기술 스택

React, TypeScript, Next.js, Radix UI, Stitches, React Query, Jotai, i18next, Git, Google Analytics, Microsoft Clarity

• 루트 시뮬레이터 구현

루트 시뮬레이터는 최적의 아이템 파밍 경로를 찾아주는 도구로, 당시 원하는 기능을 가진 비슷한 도구가 없어 개발하게 되었습니다. 이미지 맵(<area>)과 SVG viewBox, CSS transform의 조합으로 구현했습니다. 이후 **이터널 리턴 본 게임에 UX 측면에서 거의 그대로 이식**되었습니다.

• 방송용 위젯 구현

인터넷 방송인이 사용할 수 있는, 실시간으로 랭크 게임 점수와 전적이 갱신되는 방송용 위젯을 구현했습니다. CSS gap이 지원되지 않는 OBS 브라우저 플러그인의 **크로미움 77이라는 레거시 환경에서도 <Flex> 컴포넌트를 사용하는 데 문제가 없도록 엔지니어링**했습니다.

• SSR 구현

Next.js 12를 사용하여 SSR을 구현했습니다. Cloudflare CDN과 프로젝트 코드 문제가 얹혀 느껴지는 문제를 해결하여 **FCP를 10초에서 1.5초로 560% 개선**한 경험이 있습니다.

• 국제화 대응

i18next를 사용하여 URL 기반의 국제화를 구현했습니다. 한국어, 영어, 일본어, 프랑스어 4개 언어를 지원했습니다. 이후 코드젠 기반의 typesafe-i18n으로 마이그레이션하여 DX를 개선했습니다.

• Google Analytics, Microsoft Clarity를 사용한 이용자 분석

사용자의 페이지 이동 패턴을 분석하여 많이 찾는 기능의 접근성을 강화하고, rage click이 일어나는 부분 등을 분석하여 개선했습니다.

• 통계 페이지 구현

플레이어/특정 캐릭터의 그래프, 표를 포함한 종합적인 통계를 볼 수 있는 페이지를 구현했습니다.

Experiences

Web 2021-

React, Svelte, TypeScript, Next.js, Tailwind, shadcn/ui, etc

- 오픈소스 영상 편집 소프트웨어 [Nugget](#) 기여
 - 캔버스 기반 렌더러를 리팩토링하여 약 2,000줄의 중복 코드 제거 [#38](#) [#33](#)
 - WebGL 필터 로직 재설계를 통한 UI 스타터링 제거 (위스트 케이스 평균 48ms → 0.262ms, 18,434% 개선) [#36](#)
- aya.gg v1 전체 / v2 초기 개발 참여 [Private](#)
- [ecs-collision-webworker](#), Web Worker를 사용한 ECS 기반의 게임 엔진 충돌 계산 속도 개선 실험
- [logseq-plugin-tags](#), Logseq에서 Obsidian의 태그 기능을 모사한 플러그인
- kana-hangul, 일본어 가나를 한국어 발음으로 옮겨주는 ReScript 라이브러리 [Private](#)
- noraebang, 위 라이브러리를 활용한 재생 싱크 동기화 방식 노래방 서비스 [Private](#)

Game Development 2014-

Unity, C#, DirectX 9, C++, Python, etc

- Unity 에디터 API를 활용한 엔진 내에서 사용할 수 있는 레벨 에디터 개발
- [멀티플레이어 우노 프로젝트](#)에서 pygame 사용에 익숙하지 않은 팀원들을 위한 2D 게임 프레임워크 개발
- 선린인터넷고등학교 웹개발심화(웹게임) 소수전공 강사, [강의용 프레임워크](#) 2017
- The Mechanics, 블록코딩 게임, 정보올림피아드 공모부문 동상 2015
- 선린인터넷고등학교 게임개발기능반용 DirectX 9 2D 프레임워크 개발 2014

Community Engagement

- 선린인터넷고등학교 해커톤, 경진대회 게임부문 심사위원 2022 - 2024
- 컴공인의 밤 발표 - 게임업계 경험 2023
- 컴퓨터공학과 게임개발 동아리 PLUM 유니티 스터디 리더 2022, 2023
- [Vivaldi 브라우저](#), [Mini Metro](#) 한국어 번역 2015, 2016

Work Experience

2018. 03 - 2020. 10 (2년 7개월)

데브시스터즈

쿠키런 킹덤 클라이언트 엔지니어

쿠키런 킹덤의 전투 파트 구성원으로서 캐릭터의 스킬과 맵, 전투 시스템 관련 기능을 구현했습니다.

기술 스택

Unity, C#, Git, Spine

• 캐릭터 스킬, 버프/디버프 시스템 개발

초기에는 기획안을 바탕으로 전투 시스템과 캐릭터의 스킬을 구현했으며, 이후 프로그래머를 통하지 않고 유연하게 실험을 진행할 수 있도록 엑셀 데이터를 기반으로 코딩하지 않고도 스킬을 구현할 수 있도록 하는 시스템의 토대를 구현했습니다.

• 맵 이동 시스템 개발

여러 캐릭터가 실시간으로 대형을 바꾸어 줄지어 뛰어가고 점프하며, 전투가 끝나기 전에는 특정 영역의 맵이 반복되도록 하는 시스템을 구현했습니다.

• 맵틀 개발

유니티 에디터 확장 API와 Odin Inspector 플러그인을 활용하여 외부 툴 대신 유니티 프로젝트 내에서 맵을 제작하고 편집할 수 있는 툴을 구현했습니다.

Education

2016. 03 - 2025. 02 서울과학기술대학교 컴퓨터공학과 졸업

2013. 03 - 2016. 02 선린인터넷고등학교 웹운영과 졸업