JAEWOO CHOI

GAME PROGRAMMER

010-2776-2295 wod6983@gmail.com https://jaw-choi.github.io/ https://github.com/jaw-choi
서울특별시 광진구

SKILLS

LANGUAGE: C, C++, C#, GLSL

TOOLS: Unity, Unreal, OpenGL

EDUCATION

DigiPen Institute of Technology

Bachelor Science Computer Science in Real Time Interactive Simulation

2022.07 - 2024.04

GPA 3.7 / 4.0

계명대학교(학사) - 대구

디지펜 게임공학과(복수학위)

2018.03 - 2024.08

평점 4.0 / 4.5

CERTIFICATIONS

정보처리기사

취득일: 2025.06.13

ADsP(데이터분석준전문가)

취득일: 2025.06.13

OPIc (영어) - IH

취득일: 2024.08.12

PROJECTS

Client Programmer / 5인팀 — 2026.06 - 2026.07

TFT 스타일 오토배틀러

- Gameplay Ability System 기반 전투 상태머신과 공격 판정 파이프라인을 설계하고 챔피언 스킬 20종 이상을 구현
- 멀티플레이어 환경에서 몽타주 복제로 인해 평타 데미지가 중복 적용되는 버그의 원인을 분석하고 HasAuthority 기반 서버 권한 검증으로 해결하여 전투 판정 안정성 확보
- 엑셀 기반 챔피언 스탯 데이터를 DataTable로 관리하며 기획 스탯 변경에 유연하게 대응할 수 있는 데이터 구조를 설계 확장

Game Programmer - Solo Project — 2026.02.05 - 2026.02.11

콘솔 뱀서라이크

- QuadTree를 활용하여 충돌 처리 계산 대상을 한정하여 프레임당 처리 성능 최적화
- 오브젝트 풀링을 도입해 런타임 중 빈번한 오브젝트 생성 소멸로 인한 메모리 단편화를 방지하고 안정적인 메모리 사용 패턴 확보
- 개발 전 과정을 문서화하는 기록 습관을 정착시켜 프로젝트 회고 시 빠른 맥락 파악 가능

Game Programmer / 2인팀 Google Play 출시 — 2025.12 - 2026.03

눈덩이를 굴려라!

- Figma 플러그인을 도입하여 UI 반영 속도 개선하고 네이밍 규칙 표준화로 협업 비용 최소화
- 릴리즈 체크리스트를 운영하여 배포 실수를 감소시키고 버전명 코드 규칙을 정립해 패치 대응 및 유지보수 효율 향상
- 반복되는 Unity 컴포넌트 코드 작성 패턴을 프롬프트 템플릿으로 정리하고 AI 코드 어시스턴트로 자동 생성하는 프로세스를 구축하여 UI 및 프로토타입 개발 속도 향상

EMPLOYMENT

A ROUND ENTERTAINMENT , Software Engineer, Jersey City, NJ 07310, US — 2024.01 - 2024.04

기술 스택 : React Native, JavaScript, Expo, Android Studio, CSS, Firebase, Figma, Slack

- Joopy 데이팅 앱 개발 프로젝트에 인턴으로 참여해 UI/UX 팀과 협업하여 프로필 편집 화면 기능 개발에 참여
- 이미지 순서가 실시간 반영되지 않는 비동기 처리 문제를 async/await, Promise, Firebase 연동을 통해 해결