



경력 기술서

1. 기본 정보

- 성명: 이정석
- 최종 직책 : (Nexon Korea) P2 (4년차 2021~2025)
- 주요 직무 : Unreal Engine 엔진·툴 개발, 퍼포먼스 최적화, 플러그인/빌드 시스템 운영, 자동화

2. 경력 요약

요약 한 줄

- '프라시아 전기'에서 출시 전(2021.11)부터 출시(2023.03) 후 현재까지 라이브 서비스 전 주기를 담당하며 퍼포먼스·품질관측·CI/CD·개발 편의성툴 제작등을 담당 하였습니다.



- 퍼포먼스: UE4.27 기반 셰이더 캐시 자동 수집/배포와 ABA 튜닝으로 심리스 구간 히치 완화·프레임 안정화.
- 품질 관측 및 Plugin관리: Backtrace 도입, 전 플랫폼 표준화(심볼 태깅·일간 리포트·ANR/OOM 지표)로 원인 식별/담당자 지정 리드타임 단축, Wwise, Vivox유지 보수
- CI/CD·정책 대응: Jenkins/Perforce 검증 자동화 + iOS Privacy Manifest/프로비저닝 사전 점검으로 배포 실패 위험 감소.
- 개발 편의성 개선 : Editor 툴 제작 및 지원, NeverCook 시각화·에디터 확장으로 비개발 직군 자가진단/수정 속도 개선 등

3. 기술 스택

- Engine/Editor: Unreal Engine 4.27, Slate, Asset Registry, Localization, FExtender, ABA, Unreal Insights

- 언어/스크립트: C++, Python
 - 플러그인/솔루션: Backtrace, Wwise, Vivox
 - 빌드/플랫폼: Jenkins, Perforce, Android Studio, Xcode/앱스토어 정책, iOS Privacy Manifest
 - 운영/협업: Confluence, perforce, git, Teams 자동화(Power Automate)
-

4. 핵심 역량

- 엔진/에디터
Unreal Insights 성능 분석, Animation Budget Allocator, Unreal Slate 기반 에디터 확장
 - 퍼포먼스/콘텐츠 파이프라인
Shader Cache 자동 수집(Mobile), Skeletal Mesh 형태 전환, Localization, NeverCook 시각화 툴
 - 보안
UAsset 내부 Text 이중 암호화, 개별/전체 해제 유틸 제공
 - 플러그인 도입 및 유지 보수
Backtrace(모바일/PC 크래시 관측·심볼 업로드, ANR, 메모리 종료 분석) - 도입부터 유지 보수까지
Wwise(사운드), Vivox(음성 채팅) - 유지 보수
 - 빌드/SCM
Jenkins 스크립트 운영·검증 자동화, 팀 내 Perforce 문의 대응
 - 자동화/툴링
Python 유틸, Power Automate 알림·멘션 봇, 데이터·소스 추적 도구
 - 모바일/디버깅
모바일 디버깅 환경 구축 및 심볼 백업 자동화
모바일 플랫폼 이슈 대응
-

5. 경력 상세

A) 출시 전부터 출시 후까지 라이브 서비스 경험

사전 출시 단계부터 정식 출시, 그리고 현재의 라이브 운영까지 동일 프로젝트를 연속 담당했습니다. 출시 준비-배포-모니터링-이슈 대응 등 **라이브 서비스 전 주기**를 실무에서 경험하고 있습니다.

B) 엔진·퍼포먼스 최적화

- Unreal Insights 기반 **히치 구간 계측·원인 분석 문서화** 및 모바일 **PSO 캐시** 테스트·도입으로 심리스 구간 끊김 완화.
- **Animation Budget Allocator** 기준 수립·튜닝으로 화면 기여도 기반 계산 최적화.
- 모바일 텍스처 해상도 품질 저하 원인 분석 및 **TextureGroup MaxLODSize** 반영 문제 수정.
- **SkeletalMesh** 형태 전환 단일화(투구/헤어/수염 플래그 - Vertex Color사용) 및 투구 시스템 폴리싱(후드 On/Off, 파트 관통 방지).

C) Shader/쿠킹/패키징

- 패치 타입별 **Shader Cache** 정책 수립·문서화로 수집/반영 기준 정렬.
- 패키지 타임 생성 캐시 파일 자동 배포 **파이프라인** 구축으로 배포 일관성 및 리드타임 개선.

D) 품질/크래시 관측 플러그인(Backtrace)

- 기존 **Firebase Crashlytics** → **Backtrace** 전환 부터 유지 보수 담당
- 크래시 추적의 정확도·대응 속도 향상.
- AOS/iOS/Windows 전반 **심볼 자동 업로드·태깅**, **일간 리포트·Teams 멘션**, 사내 IP 매칭으로 담당자 자동 지정.
- **ANR(Application Not Responding)/OOM** 수집 이슈 추적 및 **Attribute** 누락·끊김 보정 체계화.
- **iOS OOM 지표/리포트 자동화**, **Privacy Manifest** 적용, **Jira 연동 검토**, 용량 관리 운영.
- 플랫폼별 **Backtrace** 이슈 모니터링 및 버전 대응.

E) 플러그인(오디오/음성)

- 초기 도입을 제외한 **유지보수 전담**.
- **Vivox**: 블루투스 권한 팝업·권한 요청 플로우 정비, 세션/크래시 대응, SDK Privacy Manifest 반영.
- **Wwise**: 미재생 이슈 대응, **재생 상태 가시화 로그 체계** 구축, AudioUnit 초기화/Starvation 로그 분석.

F) 에디터/툴링·데이터 파이프라인

- **NeverCook** 비주얼 툴 고도화(아이콘·필터·Dev 예외/경고) 및 **블랙리스트** 수기 업데이이트 자동화 툴 제작.
- **Excel Import/Export** 단독 실행 스크립트, 에러 핸들링·메시지 보강, **중복 메시지/정렬/예외 처리** 개선, DataValidate 강화.
- **Unreal Slate·Python** 확장 유틸: Config Sheet Import All, CuidForClient.csv 뷰어, Text CUID 추적, 파티클 레퍼런싱 검증, Missing Bone 검사, Sector 문자열 일괄 수정 등.

G) 시네마틱/시퀀서·UI/UX

- 시네마 레벨 활성화 시스템(고정시간 이벤트), 시퀀스 스킵 정책(최초 1회/자연/스킵 버튼 활성화), 연출 중 UI 자연 종료, AspectRatioAxisConstraint 옵션화.
- CinematicActor/TriggerVolume/Skip 위젯/PlayLevelSequence 리팩토링 및 관련 크래시 해결.
- 시퀀스 재생 중 Entity 가림 로직 및 로그인 시퀀스 카메라·월드 로딩 이슈 폴리싱.

H) CI/CD·스토어/플랫폼 대응

- **Jenkins**: 스트림별 교차 빌드, 심볼 백업 자동화, 빌드 번호/패키지 타입 검증 유틸, 실패 시 최근 수정자 자동 멘션.
- **Iterative** 쿠키 검증 및 검증 로그 표준화.
- **iOS**: Privacy Manifest 적용, **프로비저닝 자동 갱신/만료 알림**, Device Profile, Memory Budget 측정 및 관리

- **Android/Windows:** 로컬 빌드 언인스톨 절차 정리, WinDist/Windows Binary Only 배포, PC 디버깅 환경·Dev 로그 개선.

I) 보안/암호화

- **UAsset/Text 이중 암호화** 및 **개별·전량 해제 유틸** 제공, DataDecrypt 개선, **텍스트 암호화 키 정기 갱신 알림** 운영.

J) 개발 파이프라인 자동화

- **Python EXE 유틸:** 엑셀 기반 데이터 탐색 자동화, Perforce API·Power Automate 를 활용한 **서버/빌드 오류 시 최근 작업자 자동 호출**.
- **소스컨트롤 편의 유틸:** 실행 경로 기반 **Workspace 자동 세팅**, 권한 부재 시 대응용 **Jenkins Job**, 에셋 경로 기반 **최근 히스토리/CL 추적**.
- **모바일·윈도우 디버깅 환경 구축:** Android Studio/Windows 디버깅 **문서화** 및 Jenkins 스크립트 기반 **심볼 자동 백업**.
- **Power Automate 알림 자동화:** 빌드 실패/서버 검증 오류/크래시/용량 부족 시 **로그·최근 수정자 추적 → Teams 멘션/알림**.