**이 력 서**

**개인신상**

성 명 : 최 동 현 (한자 : 䙑東鉉 / 영문 :Choi Dong Hyeon )



생년월일 : 1994년 01월 10일

주 소 : 서울 송파구 성내천로6길 1-6 (오금동)

핸 드 폰 : 010 - 6745 - 4317

E-Mail : [MicrosoftMainuser@gmail.com](mailto:MicrosoftMainuser@gmail.com)

병역사항 :군필(해군 병장) 2013. 1 ~ 2015. 1

**학력사항**

2009~2012 : 상일미디어고등학교 [서울] **졸업**

**Unity 프로젝트**

|  |  |
| --- | --- |
| **기간** | **내용** |
| 0000.00  ~  0000.00 | **–** |
| - |
| - |
| - |
| - |
| - |

**자격사항**

2009. 10. 03. 정보처리기능사 (한국산업인력공단) **최종합격**

2011. 07. 06. 정보기기운용기능사 (한국산업인력공단)  **최종합격**

2019. 10. 18. 1종보통운전면저 (경찰청(운전면허시험관리단)  **최종합격**

**교육과정**

2023. 01 ~ 2023. 08 SBS 게임아카데미 [유니티 프로그래머 실무 교육과정] **수료**

2023. 02 ~ 2023. 05 인프런 [유니티 클라이언트 기초 과정] **수료**

2023. 03 ~ 2023. 05 인프런 [C#프로그래밍 기초 과정] **수료**

**0000년**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **기간** | **내용** | **주관** |
| 0000.00.00  ~  0000.00.00 |  |  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**인턴 및 경력사항(아르바이트 포함)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **기간** | **직무** | **업체명** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Skills**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **개발관련** | **숙련도** | **비개발** | **학교** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**교내. 외 동아리활동**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **기간** | **동아리명** | **학교** |
| 2009~2012 | 여울컴 | 상일미디어고등학교 |

**자기소개서**

**개발 직무 지원동기**

수업 중 웹사이트를 만드는 경험을 통해, 평소 하던 게임이 어떻게 동작하고 만드는지 호기심이 생겼습니다.

게임은 프로그래밍 언어로 구성된다는 것을 알게 되었고 학원을 등록해 C언어를 학습했습니다.

콘솔 창에 테트리스를 만드는 것이 목표가 되어 꾸준한 학습 과 도전 끝에 완성하여 성취감을 느껴보았습니다.

고교 진학 때 스스로 주변 고등학교 중에 프로그래밍 수업이 있는 학교를 찾아, IT 미디어과에 진학했습니다.

평소 프로그래밍 수업에 열심히 하여 생활기록부 에 좋은 평가를 받았습니다.

**[몰입하여 이뤄낸 성과]**

방과후 컴퓨터 공부에 몰입하여 정보처리기능사,정보기기운용사 자격증을 단기간에 취득하는 성과를 이뤘습니다.

**[성장하는 게임을 통한 경험]**

학원을 수료하고 여러가지 게임을 만들었습니다. 재밋는 요소를 추가하고 싶어서 꾸준히 공부했습니다.

게임이 완성 된 후에 리팩토링 작업을 하며 스스로 발전한 경험을 했습니다.

여러 게임을 만들어 보며 실무에 대한 준비를 했습니다.

**[본포지션 을 선택한 이유]**

어릴 적부터 게임에 대한 관심과 애정을 갖고 있습니다 게임을 플레이하는 것뿐만 아니라

그 속에서 어떻게 동작하는지,어떻게 만들어지는지 알고싶은 갈증을 느꼈습니다

본포지션에 대한 학습이 갈증을 해소 시켜주었습니다.

**[즐거웠던 경험]**

처음접한 게임 일랜시아 는, 레벨업을 통해 강해지는 즐거움도 있지만 유저들과 파티플레이를 하면서 친근한 관계가 되어,소소한 일상대화를 했던 것이 즐거움 이였습니다. 앞으로 즐거운 경험을 주는 게임을 만들고 싶습니다.

**[본인의 장점 + 채용해야 하는 이유]**

우선 아르바이트를 하며 사회생활을 경험해 봄으로 위계질서가 있는 어느 조직에 있어도 화합이 됩니다.

주어진 업무에 책임감을 가지고 해나가는 장점이 있으며, 업무를 해낸 후 얻는 성취감에 대해 알고 있습니다.

지시사항에 대해 여러번 고민해 보고 목표하는 결과물에 최대한 근접하려 노력합니다.

일손이 모자라 어려운 상황에 동료를 위해 휴가 반납을 한 경험이 있습니다.

꾸준한 자기계발 을 하며 긍정적인 사고를 가지고 있습니다.

**[경험으로 보이는 본인의 장점]**

미용실에서 아르바이트를 한 적이 있습니다 원장님은 매출이 저조하여 걱정이 있으셨습니다.

오피스텔 상권 으로,퇴근후 방문을 원하는 요구를 파악해 마감시간을 2시간 늦춰 보는 것이 어떨지 제안했습니다.

흔쾌히 그러자 하셨고 월 매출 15% 상승을 기록했습니다.

개선하여 더 좋은 결과를 만들고 실천하는 것이 저의 장점입니다.

**감사합니다.**

**포트폴리오**

**개인 프로젝트** --

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **개발 기간** |  | |
| **개발 환경** | Unity 2021.3.21f1 / GitHub / VisualStudio 2022 | |
| **개발 인원** | 1명 | |
| **요 약** |  | |
| **기능** | **1)**  **2)** | |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
| **1. 개발 기획**  **1.1 요구사항 :**  **1.2 타사 아이템 분석**    **차별점 :**  **1.3 마인드맵을 이용해 필요한 기능과 로직 분석.**  **1.4 BPMN을 활용한 사용자 시스템 분석 및 설계**    **2. --------UML**    **2.1 클래스**   |  |  | | --- | --- | | **Code** | **해설** | |  | 변수 선언 | |  | 상태에 따른 동작을 모듈화 하여 관리하기위해  State패턴을 선택 했습니다.  상수를 이용하여 보는 즉시 무엇을 하는 코드인지 한눈에 알아 볼수 있습니다. | |  | State패턴에 사용할 가상메서드 정의 | |  | 초기화 하는 부분 입니다. |   **2.2 클래스**   |  |  | | --- | --- | | **Code** | **해설** | |  | 필요한 상수를 한Class에 모아서 관리 했습니다. |   **2.3 클래스**   |  |  | | --- | --- | | **Code** | **해설** | |  | 싱글톤패턴을 사용하여  필요한 메서드들을 한곳에 전부 등록하여  호출 했으며 단 한번 데이터메모리를 차지함으로 메모리 절약하는 효과를 봤습니다. | |  | 싱글톤패턴을 사용하기 위해  인스턴스 변수가 비어있으면 게임오브젝트에서  찾아보고 없다면 새로운 오브젝트를 생성하고  Manager스크립트를 추가한후 인스턴스 변수에  할당합니다.    UGUI의 이벤트사용을 위한 EventSystem을  찾아보고 없다면 프리팹으로 만들어놓은 @EventSystem을 생성합니다.  이둘은 게임이 종료되기전까지 필요하기에  DonDestroyOnLoad로 파괴되지 않습니다. | |  |  | |  |  | |  | 대리자 Action에 구독신청 되어있는  콜백메서드를 실행합니다. |   **2.3 클래스**   |  |  | | --- | --- | | **Code** | **해설** | |  | 한번 생성했던 오브젝트는  딕셔너리에 저장해놓아 또다시  필요로할때 딕셔너리에 값을 찾아 반환 합니다. | |  | Object.Instantiate하는 과정은 성능상  느린 결과를 초래하기 때문에  한번 생성했던 오브젝트는  딕셔너리에 저장해놓아 또다시  필요로할때 딕셔너리에 값을 찾아 반환 합니다. | |  |  | |  |  | |  |  | |  |  | |  | |   **기능 :**  **1) ----------------------**  **2) ----------**  **3) ------------------**  **4) ------------------------**  **5) -------------------------------** | | |
| **맡은 역할** | 1. | |
| **프로젝트를 진행하면서 어려웠던 점** | **1.**  **2.**  . | |
| **깨달은 점** | **1.**  **2.** | |