



최범근



010-6417-7725



o77151@gmail.com



<https://choibeomgeun.github.io/portfolio>

간단한 소개

어릴때 부터 게임을 좋아하고 관심이 많았던 저는 게임 프로그래머의 길로 들어섰습니다. SDL과 OpenGL을 이용한 직접 제작한 게임 엔진을 통한 개발 및 유니티, 언리얼과 같은 상업 엔진을 통한 개발을 모두 경험해봤으며 산업기능요원으로서 2년동안의 모바일 게임 개발 경력을 가지고 있는 어떤 환경에서도 적응할 자신이 있는 개발자입니다.

개발 타임 라인 최신순 정렬

개인프로젝트



매드오카

모바일 3D 수집형 RPG 게임 개발
OculusVR 시뮬레이션 게임 개발
모바일 3D 슈팅 게임 개발

Birdy Savior

유니티 엔진을 이용한
3D 아케이드 게임 제작

ROTATE!

유니티 엔진을 이용한
2D 플랫폼 게임 제작

BattleRoyale Project

언리얼 엔진을 이용한
3D TPS 배틀로얄 게임 제작

RoteRote

자체 엔진을 이용한 게임 제작

ThumbUp Engine

SDL, OpenGL 기반 게임엔진 제작

Out & In

2D 플랫폼 슈팅 게임 제작

Help Me! , Swell or Shrink

2가지 프로토타입 게임 제작

팀프로젝트



ThumbUp
2D GAME ENGINE



보유 기술

-프로그래밍 언어

- C#,C,C++,Python

-프레임워크

- Visual Studio
- Unity Engine
- Unreal Engine
- Jenkins
- Git
- TortoiseSVN

경력

매드오카
2019.01 ~ 현재

-Project UF (2021.04 – 개발중)

3D 모바일 슈팅게임

- 개발언어 및 라이브러리

C# , UnityEngine

- 상세업무

UGUI를 이용한 게임 UI 개발
네트워크 디버깅용 툴 개발
안드로이드,iOS 결제 연동 상점 구현
테이블 데이터 정합성 확인 툴 구현

-Project Vtuber (2021.01 – 2021.04)

-3D VR 시뮬레이션

- 개발언어 및 라이브러리

C# , UnityEngine , Jenkins ,OculusVR

- 상세업무

UGUI를 이용한 VR UI 개발
3D 캐릭터 모델 움직임 캡처 및 재생 기능 구현
VRM 파일을 이용한 캐릭터 커스텀마이징 기능구현
Jenkins를 통한 빌드, 배포 관리

-Project Miconote (2019.01 – 개발중) [↗](#)

-3D 모바일 수집형 RPG 게임

- 개발언어 및 라이브러리

C# , UnityEngine, Python

- 상세업무

NGUI를 이용한 게임 UI 개발
게임내 사운드 이펙트 시스템 관리
프로젝트에 Spine2D 라이브러리 통합 및 스파인
데이터 관리
Facebook, Google , Twitter 계정연동

게임 프로젝트

자세한 프로젝트 정보는
개인 홈페이지에 있습니다



2018.10 ~ 2018.12

-Birdy Savior [↗](#)

- 3D 아케이드 게임
- 1인 개발 작품
- 유니티 엔진 사용작품
- 사이드 뷰 러닝 게임 구현
- 탑 뷰 게임 구현
- 1인칭 게임 구현
- 레벨 업 시스템
- Google IAP를 이용한 상점 구현
- Google Play 랭킹 및 업적 시스템



2018.8 ~ 2018.10

-ROTATE! [↗](#)

- 2D 플랫폼 퍼즐 게임
- 1인 개발 작품
- 유니티 엔진 사용 작품
- 구글 플레이 출시
- [인디터 인디 게임 어워즈 입상](#) [↗](#)
- 게임 로직
- 레벨 진척도 체크
- Json 기반 언어 설정



2018.1 ~ 2018.06

-RoteRote [↗](#)

- 2D 플랫폼 퍼즐 게임
- 3인 팀 개발 작품
- Json File System
- State Manager
- Object Factory
- Logging System
- Game Tools(C#)
 - Map Editor
 - Archetype Editor
 - Game Launcher

ThumbUp
2D GAME ENGINE

2017.9 ~ 2017.12

-ThumbUp 2D Game Engine

- 3인 팀 개발 작품
- Singleton Pattern
- SDL 윈도우 관리
- 디버깅을 위한 ImGui 사용

학력

계명대학교 디지펜게임공학과 2년 휴학