최대원

인천광역시 남동구 간석 1동 446번지 | 010-5609-8342 | chdw2438@gmail.com

# 지원 부분

## 오르투스게임즈| 클라이언트 프로그래머

# 학력

## 인천고등학교 | 2010.02 졸업

## 서울 디지털 대학교 | 2018.02 졸업 | 소프트웨어 공학

# 기술 및 능력

## C#, .Net FrameWork 6.0

* C# Windows Form을 활용한 개인 프로젝트 경험

## 유니티 3D 5.6.5f

* 유니티를 활용한 팀 프로젝트 3회 경험

# 프로젝트

## The redsettler | 9인 | 18.07~18.08(2개월)

* 툴/언어 : C#, Unity 3D 5.6.5f
* 개발 인원 : 9명 (기획1명 + 프로그램 8명)
* 게임 장르 : 보드 게임
* 게임 소개 : 보드게임 카탄을 기반으로 턴제 보드 게임과 실시간 전투를 혼합하여 전략적인 운영과 실시간 전투 지원, 형상 관리 툴은 Github와 Sourcetree 사용, 일정 관리 툴은 Jira 사용
* 담당 업무 :
  + 몬스터와 몬스터의 AI설계와 구현
  + 프레임워크의 타임 매니저 설계와 구현

# 자기소개

어려서부터 게임에 대한 막연한 동경을 가져오다 대학 진학을 고민할 때쯤 게임 개발에 관심을 갖게 되어 관련 학과인 서울 디지털 대학교 소프트웨어 공학과를 올해 졸업하였습니다. 바로 취업을 하기엔 개발자로서 준비된 것이 부족하다고 판단했고 게임 개발에 관련한 전문성을 향상시키고자 올해 2월부터 인하대학교 미래인재개발원에서 운영 중인 “문화 콘텐츠 프로그래밍 개발” 과정(10개월 과정, 11월 말 수료 예정)을 수강 중에 있습니다.

대학을 다니는 동안은 프로그래밍 언어(C언어/C#) 및 자료구조와 유니티에 대한 기초를 배우고 지금은 인하대학교 미래인재개발원의 문화 콘텐츠 프로그래밍 개발 과정을 수료하고 있으며 이 과정을 통해 객체지향부터 시작해서 C#과 유니티에 대해 깊게 학습하고 있고 알고리즘, 자료구조, 디자인 패턴 등 보다 게임 개발에 필요한 다양한 것들을 공부하고 있습니다.

과정 진행 중에 총 3번의 팀 프로젝트와 하나의 개인 프로젝트로 진행했습니다. 개인 프로젝트는 유니티를 배우기 이전에 C# Windows Form으로 간단한 슈팅게임을 제작해 보았고 첫 팀 프로젝트는 이 슈팅게임을 4인 1팀으로 모여 유니티를 이용해 다시 만들어 보는 프로젝트였습니다. 이 프로젝트를 진행하면서 알고리즘과 디자인 패턴에 대한 공부를 병행했고 두 번째 프로젝트는 9인 1팀으로 모여 보드게임 “카탄”을 재구성하여 유니티를 활용, 모바일로 만들었습니다. 두 번째 프로젝트에서는 공부 중인 디자인 패턴을 최대한 적용해보려고 노력했고 프레임 워크에 대한 고민도 하게 되었습니다. 현재는 동기들과 자발적으로 모여 세 번째 프로젝트로 간단한 모바일 RPG 게임 개발을 진행하고 있습니다.

이 교육 과정을 통해 대학교에서 배우지 못한 많은 것들을 배웠고 C#과 유니티를 활용하여 다양한 작업물을 만들어 보면서 C#과 유니티에 많이 익숙해졌고 디자인 패턴에 대한 이해도 갖췄으며 알고리즘에 대해서고 꾸준히 공부하고 있습니다.