



윤준혁 남 1994년, 29세

휴대폰 | 010-9258-4312
이메일 | alex6464@naver.com
주소 | 서울시 서초구 서초동

학력	경력	자격증/어학
가천대학교 대학교(4년) 졸업	넵툰 재직 중 총 2년	정보처리기사1급

학력

2010.03 ~ 2013.02	상문고등학교 졸업
2013.03 ~ 2019.08	가천대학교 컴퓨터 공학과 졸업 (학사과정)

경력

넵툰 2020.04 ~ 현재 2년	Line TanTan, 프렌즈 사천성 등 라이브 게임 콘텐츠 제작 <ul style="list-style-type: none">- UI UX 개선, 신규 게임 콘텐츠 제작- 인게임 로직 개선- Line, Kakao, Google Admob 등 각종 SDK 업그레이드 및 사용.- 애셋 업데이트 툴 개발 Onet Adventure 신규 프로젝트 참여 <ul style="list-style-type: none">- UI UX 개선, 신규 게임 콘텐츠 제작- Firebase 데이터베이스를 이용한 데이터 저장 로직 개선
---------------------------------	---

프로젝트 경험

Cube Animals (가천대학교 졸업 프로젝트) 2018.03 ~ 2018.11 8개월, 주 8시간 개발	Unity를 이용한 모바일 캐주얼 퍼즐게임 제작 <ul style="list-style-type: none">- [개발 인원] 3명- [담당 파트] PM 및 개발총괄. 타일기능(점프, 리턴, 워프), CSV, 튜토리얼, 도전과제, Loading Scene, UI
백의 전설 2019.08 ~ 2019.09 1개월	MFC Gdiplus를 이용한 PC 탄막 슈팅게임 제작 <ul style="list-style-type: none">- [개발 인원] 2명- [담당 파트] UI를 제외한 프로젝트 전체. 충돌처리, 몬스터 이벤트, Sqlite3 DB, XML, FMOD, Scene 이동 등
모글레이 전기 2019.10 ~ 2019.11 2개월	UE4를 이용한 모바일 RPG 제작 <ul style="list-style-type: none">- [개발 인원] 5명(기획 1명, 프로그래밍 4명)- [담당 파트] 스킬 전체, 아이템, 인벤토리 전체, UI애니메이션
Legion Chess 2020.02 ~ 2020.03 2개월	UE4를 이용한 모바일 오토체스 모작 <ul style="list-style-type: none">- [개발 인원] 2명- [담당 파트] 유닛 전체, AI, 배틀로직, UI일부

어학

외국어 종류	시험	점수	증빙 기관	취득일
영어	TOEIC	700점	한국 토익 위원회	2019.05.12

자격증

종류	급수	발급기관	취득일
정보처리기사	1급	한국산업인력공단	2018.10.28

해외경험

2018년 12월	가천대학교 동계 해외연수(일본 규슈공업대학 연계)
-----------	-----------------------------

자기소개서

[성장 과정]

“저는 초등학생부터 게임 개발자를 꿈꾸었습니다.”

저는 초등학생 시절에 노트에 간단한 보드게임을 직접 만들어 친구들과 하곤 했습니다. 친구들이 모여서 제가 만든 게임을 즐겁게 하는 모습을 보고 저는 더 많은 사람이 내가 만든 게임을 하면서 즐거워했으면 좋겠다고 생각했습니다. 그래서 저는 게임을 만드는 직업에 대해 관심을 가졌으며, 게임 개발자를 희망하게 되었습니다.

[기술 역량]

“프로그래밍 직군에 지원하기 위해 다양한 경험을 쌓았습니다.”

컴퓨터 공학과에 진학 후 수강할 수 있는 게임 관련 강좌들을 전부 수강했으며, 각 과목을 전부 A등급 이상으로 수료하는 성과를 이루었습니다. 4학년 겨울방학에는 2개월간 게임 회사에 단기 인턴으로 입사해 게임 운영 툴을 만드는 개발 보조 역할을 맡는 경험을 해 보았고, 대학교 졸업 프로젝트를 유니티 엔진을 이용한 게임을 만들어 우수 전시작 선정, 우수상, 인기상 등을 수상하는 우수한 성적을 얻었습니다. 이에 멈추지 않고, 졸업 프로젝트 종료 후에 마무리 작업을 추가로 한 뒤 해당 결과물을 구글 플레이스토어에 런칭하는 경험을 해 보았습니다.

대학 졸업 후 게임 교육시설에서 교육받으며 게임 프로그래머로서의 역량을 더욱 키워 나갔습니다. MFC, gdiplus, 언리얼 엔진을 이용해 게임을 만들어보고, 이를 바탕으로 넷튠에 취직해 Unity3D NGUI를 이용한 2D 퍼즐 라이브 서비스 게임과 UGUI를 이용한 2D 신규 프로젝트에 참가하여 게임을 개발하였습니다. 이런 다양한 경험을 겪으면서 제 프로그래밍 역량을 점점 키워 나갔고, 한사람분의 역할을 하는 능력 있는 게임 프로그래머가 될 수 있도록 준비하였습니다.

[나의 강점]

“저는 책임감이 강합니다. 제 장점은 맡은 일을 반드시 해낸다는 점입니다.”

언리얼 엔진을 이용한 5인 모바일 RPG 프로젝트 중, 한 팀원이 맡은 부분을 제가 받아와 추가로 맡은 경우가 있었습니다. 시간이 거의 남지 않았는데 추가로 받은 부분이 규모도 크고, 중요도도 높은 부분이었기에 꼭 구현해야 했습니다. 작업량이 매우 늘어나 시간이 매우 빠듯했지만, 이번 팀 프로젝트를 꼭 완성하고 싶다고 생각해 작업 시간을 늘려가며 구현에 집중하여, 마감 전에 간신히 제가 맡은 모든 부분을 완성했습니다. 이렇게 저희 팀 프로젝트는 모든 부분을 구현해 내었고, 성공적으로 마무리를 지을 수 있었습니다.

[협업 경험]

“다수의 프로젝트를 진행하며 다양한 분야의 개발을 많이 경험했습니다.”

대학 학부생 시절 진행한 크고 작은 프로젝트부터 3인이서 1년간 진행한 졸업 프로젝트, 11명이라는 대규모 인원이 참가해 단기간으로 진행한 프로젝트까지 다양한 프로젝트를 경험해 보았습니다. 그중 가장 기억에 남은 프로젝트는 대학생 3학년 인공지능 강의에서 진행한 팀 프로젝트 과제로, 유니티로 제작한 퍼지이론을 활용한 시뮬레이션 프로그램입니다.

교수님이 아무 프로그램이나 만들어 오라고 하셨기에 범위가 너무 모호했고 어떤 걸 만들어 가야 할지 참 막막하여 팀 대부분이 자료조사 후 PPT로만 발표했습니다. 하지만 제가 소속된 팀원들은 유니티 사용 경험이 있는 동기들이었기에, 제가 우리 조 결과물은 유니티로 시뮬레이션 프로그램을 만들어 제출해보자고 제안했습니다. 그렇게 저희 팀은 퍼지 이론을 적용한 사거리 신호등 시간 조절 시뮬레이션 프로그램을 만들었고, 타 팀과 차별화되어 교수님에게 고평가를 받아 좋은 점수를 받을 수 있었습니다. 저는 이 경험을 토대로 다인 프로젝트를 진행하는 방법과 발생하는 다양한 문제점을 해결하는 방법, 유니티3D 프로젝트 개발 능력을 높일 수 있었습니다.

[입사 후 포부]

“끊임없는 자기 개발로 새로운 기술들을 계속 익혀 나가겠습니다.”

IT산업에서 특히 신기술들은 쏟아져 나오고 있으며, 3년 전 정보만 해도 오래된 정보가 되어 버립니다. 최신 기술에 도태되지 않기 위해 Effective C#, Clean Code 등의 책을 보며 최신 기술들을 배우고, 디자인패턴, 알고리즘을 지속해서 공부하여 개발자가 지녀야 할 능력을 계속 키워나가고 있습니다. 제가 갖춘 능력들로 안주하지 않고 계속해서 노력하여 흐름을 놓치지 않는 프로그래머가 될 수 있도록 노력하겠습니다.

희망근무조건

고용형태	정규직	희망연봉	면접 후 결정
------	-----	------	---------

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 윤준혁