

파워가 꺼지지 않는 프로그래머 정직원입니다.

지원구분	신입	희망연봉	회사 내규에 따름
지원부문	게임개발(클라이언트)	입사가능시기	즉시 입사 가능

기본정보

	이름	정직원	나이/성별	1993 년 (만 25 세) 男
	주소	경기도 김포시 유현로 51 (풍무동)217 동 704 호		
	휴대폰	010-2101-7540		
	긴급연락	010-2691-2972(父), 010-2613-5336(母)		
	이메일	wjdwlrdhks@naver.com		

학력사항 | 최종학력 – 호서대학교(4 년) 졸업

재학기간	지역	학교명	전공	구분
2009.03.02 ~ 2012.02.09	경기도	풍무고등학교	인문계열	졸업
2012.02.24 ~ 2019.02.15	충남남도	호서대학교	게임학과	졸업

개인 신상정보

결혼여부		미혼		취미/특기		게임 / 농구			
기타	군별	계급	병과	복무기간		전역구분		면제사유	
	육군	병장	통신	14.02.04~15.11.03		군필		X	
	근무지역	연천군		기타	제 3 야전군사령관 표창 수상	국가보훈	X	장애인	X

대표 프로젝트 소개

프로젝트 이미지	개발기간	프로젝트 설명
 <p>(The Mystery Room)</p>	2017.06.20~ 2017.12.10	<p>[졸업작품] [게임 출시]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임 이름: The Mystery Room - 개발 환경: Unity 5.6.2ve, Shader Forge 1.38ver, NGUI 3.11.4ver - 게임 장르: 퍼즐 3D 방탈출 - 개발 인원: 5 명(기획 1 명, 프로그래머 2 명, 그래픽 2 명) - 개발 내용 <ul style="list-style-type: none"> 1) 시스템 금고 시스템, 카메라 연출 시스템, Save&Load 시스템, 애니메이션 시스템, 이벤트 시스템, 사운드 시스템, 캐릭터 시스템, 씬 시스템, 게임 전체 흐름 로직 등 구현. 2) NGUI Anchor, Panel, Scroll View, Grid, Sprite, Label, Atlas 등 사용하여 전체적인 UI 제작. 3) Unity 및 데이터베이스 활용 DrawCall 를 줄이기 위해 오클루전 컬링을 사용. 실시간 Lighting 연산을 줄이기 위해 라이트 맵을 사용. XML 을 이용하여 필요한 아이템 정보 값을 Save&Load. 4) Shader Forge Blur 셰이더 구현. - Steam 출시 (https://store.steampowered.com/app/727060/The_Mystery_Room/) *공학페스티벌 공학밴드 부분 우수상 수상

보유기술 및 능력

보유능력	수준	상세내용
프로그래밍 언어	상	C, C++, C# <ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 제작 및 수정 가능 - 문제 파악 및 해결 가능 - DB 관리
게임 제작 툴	상	Unity <ul style="list-style-type: none"> - 고급기능 사용 가능 - 유니티 C# 스크립트로 통한 게임 제작 및 수정 가능 - 임포트 된 에셋 코드 분석 및 응용 가능 - NGUI, UGUI 활용 가능 - Shader Forge 응용 가능
	중	Unreal Engine4 <ul style="list-style-type: none"> - C++로 응용한 게임 제작 가능 - 애니메이션 시스템 활용 가능 - UI 위젯 제작 가능 - Behavior Tree 로 응용한 AI 제작 가능
한컴오피스	중	문단 스타일 편집, 자동 색인 목차, 주석 등 활용 가능.

주요활동 및 사회경험

2017.09.28 ~ 2017.09.29 (2 일)	구분	교내활동
	활동기관	호서대학교 (호서와트)
	활동내용	호서대학교 교내 행사 참가 - 졸업작품 시연
2017.11.09 ~ 2017.11.11 (3 일)	구분	교외활동
	활동기관	e2festa 공학페스티벌
	활동내용	The Myster Room 전시 - 게임 시연 및 홍보, 공학페스티벌 공학밴드 부분 우수상 수상
2017.04 ~ 2017.12 (8 개월)	구분	교내활동
	활동기관	호서대학교 창업동아리(MOIM)
	활동내용	동아리 인원(5 명) - 동아리 팀장 임명 - 창업경진대회 준비 : 창업아이템 선정, 조원들과 토의, 전문가 상담
2013.03 ~ 2017.12 (3 년)	구분	교내활동
	활동기관	호서대학교 게임 제작 동아리(CYPICS)
	활동내용	동아리 인원(20 명) - 동아리 팀장 임명(2017.03~2017.12) - 게임 제작 기술 세미나 및 스터디 활동 - 게임 아이디어 회의 및 제작 - Steam 게임 출시
2012.04 ~ 2018.12 (4 년)	구분	교내활동
	활동기관	호서대학교 학술동아리(MARO)
	활동내용	기획팀장 임명(2013.03~2013.12) 기획 스터디 및 세미나 활동 프로그래밍 스터디 및 세미나 활동
2012.03 ~ 2018.06 (4 년)	구분	교내활동
	활동기관	호서대학교 축구동아리
	활동내용	동아리 인원(24 명) - 동아리 팀장 임명(2013.03~2013.12) - 매주 주말 축구 동아리 활동

장학경력

항목	장학금	수여기관
교수 추천 장학금	교수 추천 1 회(3 학년 2 학기)	호서대학교
CH 사업단 장학금	사업단 장학금 1 회(3 학년 2 학기)	호서대학교
실습 조교 장학금	실습 조교 2 회(3 학년 2 학기, 4 학년 1 학기)	호서대학교
기타 장학금	창업 마일리지 장학금 1 회(3 학년 2 학기)	호서대학교

수상 경력

항목	수상명	수여기관	수상일
전국 공학패스티벌	공학패스티벌 공학밴드 우수상	E2Festa 공학패스티벌	2017.11.10
대회내용	대회주제: 전국 공작 대학 동아리의 로봇, 자동차, 드론, 게임 등 공학 제품을 직접 시연 및 평가 아이디어 제목: [The Myster Room]- Unity PC Game 제작 아이디어 소개: 단서를 찾고 퍼즐을 풀어서 제한시간 안에 방에서 탈출하는 3D 방 탈출 게임		

OA 능력

문서작성 (한글/MS-Word)	스프레드시트 (Excel)	프레젠테이션 (PowerPoint)	인터넷 (정보검색/outlook)
업무 바로 가능	약간의 기능만 가능	업무 바로 가능	업무 바로 가능

교육이수내역

교육기간	상세내용	
2015.11.23 ~ 2016.11.23 (12 개월)	교육명	서울게임아카데미(게임 프로그래밍)
	교육기관	서울게임아카데미/ 서울시 종로구 6 가 20-3 서울게임아카데미빌딩 4~7 층
	교육내용	C, C++, C#, API, 3D 그래픽스, 3D 수학, 3D 프로그래밍, 데이터 베이스, Direct9 프로그래밍, 게임엔진(Unity)

위의 모든 내용은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성일 : 2019 년 04 월 23 일 / 작성자 : 정직완