# **이력서**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| C:\Users\NamJW\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\CWK_2074 복사.jpg |  | 남종우 |
|  | 1987-09-20 |
|  | 부산시 수영구 수영동 210번지 |
|  | 010-9384-6233 |
|  | [soinc4560@gmail.com](mailto:soinc4560@gmail.com) |

## **학력**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 학교명 | 전공 | 기간 | 졸업 여부 | 학점 |
| 신라대학교 | 컴퓨터정보공학부 | 2006.03  2014.02 | 졸업 | 3.7/4.5 |
| 부산컴퓨터과학고등학교 | 컴퓨터공학 | 2003.03  2006.02 | 졸업 | - |
| 부산게임아카데미 | 프로그래머 반 | 2014.03  2015.01 | 졸업 | - |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 자격증 명 | 취득일 | 발급기관 | 자격 번호 |
| 정보처리기사 | 2013.11.15 | 한국산업인력공단 | 13203210088G |

**자격증**

## **지원동기**

|  |
| --- |
| **[40대 이후에도 이 업계에 지내기 위하여]**  이직을 고민하면서 제 자신에게 어떤 회사를 가고 싶은지 물어보았습니다. 대기업, 중견기업과 같이 인지도 있고 안전하고 경력에도 인정받을 수 있는 회사에 가고 싶은 것은 누구나 바라고 있는 것이라고 생각합니다. 하지만 다음과 같은 이유로 다른 방향을 생각해보기로 하였습니다.   1. 기업의 인원 수에 비해 나오는 게임이 너무 적은 점 2. 적은 인원으로 만들 수 없는 게임이 대다수라는 점 3. 확고한 체계가 잡혀 있는 회사에서는 할 수 있는 것이 별로 없다는 점   코딩을 알아가고 게임을 하는 것은 재미는 있습니다. 하지만 재미로만 할 수 없는 시기가 찾아오고 새로운 목표를 찾아야 되는 날이 옵니다. 저는 지금이 그 때라고 생각하고 개발자로 살아가는 것이 목표이고 현재 제가 할 수 있는 것, 나아가기 위한 것을 찾기 위하여 **[㈜아이들상상공장]**에 지원합니다. |

|  |
| --- |
| 기본적인 성격은 **내향적인 성격**입니다. 이 성격을 다음과 같이 소개하고자 합니다.  **[긍정적인 귀차니즘은 온갖 도구와 기술을 발달하는 원동력]**  디자인 패턴과 리팩토링이 중요하다고 생각하는 근원이 바로 이 마음가짐입니다. 긍정적으로 발현되면 온갖 도구와 기술의 발달을 초래할 수 있기 때문입니다. 그렇기 때문에 모르는 일을 하는 것이 즐겁습니다  **[필요하다면 과감하게 시작하자]**  초창기 프로젝트를 시작할 때 넘겨받은 프로토타입의 문제점을 분석하고 상사에게 보고 한 뒤 프로토타입을 엎어버리고 저만의 방식으로 프로젝트를 시작했습니다.  **[시작했으면 책임감과 근성으로 실천하자]**  준비가 거의 되어있지 않는 상태에서 시작하여 많은 불안감이 있었지만 현재 메인 프로그래머로써 프로젝트를 마무리하고 있는 중 입니다.  **[소시민이라도 정의감은 있다]**  한 개발자 분이 작업한 객체가 나타나지 않는 현상이 발생했습니다. 이 과정에서 개발자 분이 작업 진행과정에 대한 오해를 사게 되자 저에게 상황을 설명해주셨습니다. 전 git의 로그를 분석하여 개발 도중 시스템 데이터가 변경되어 객체가 나타나지 않는 것을 파악하여 팀장님께 보고하여 오해를 풀었고 개발자 분에게 감사의 표현을 받았습니다. |

**성격**

## **경력 기술서**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **㈜골든피그 엔터테이먼트** |  | **201610.1 ~ 현재(약 3년 4개월, 계약직)** |
| **프로젝트 X**  현재 개발 중 |  | **★ 프로젝트 메인 프로그래머 / 유니티**  **☞ 게임 데이터**  [유저, 옵션, 게임 진행]데이터 틀 구축 및 게임 기반 구축  **☞ 공통 (로비, 인게임)**  복합체 패턴을 적용하여 유닛 구성  책임연쇄 패턴을 적용하여 유닛들의 상태정보전달 구현  원형 패턴을 적용하여 오브젝트 풀링 구현  **☞ 인게임**  유한상태기계모델(FSM)을 토대로 각 시스템 구축   * 초기화, 웨이브, 전투, 결과 화면 표시 |
| **미래구원자**  실시간 전략 액션 게임  약 1년 10개월 (개발 종료) |  | **★ UI 메인 프로그래머 / 유니티**  **☞ 로비 기능 구현 (NGUI 사용)**  NGUI 사용 및 Atlas를 사용하여 텍스처 최적화  각 View 구축 및 기능 구현, Back키 자동화 구현  무한 스크롤 뷰 구현  플랫폼 전환 로직 구현 |
| **구해줘요!타코야키**  버블 슈팅 게임  약 1년 2개월 (개발 종료) |  | **★ 툴 기반 메인 프로그래머 / 유니티**  ☞ 툴 기능 분석 및 로고, 타이틀, 로비, 인게임 수정 |
| **㈜게임 덕** |  | **6개월 (퇴사, 계약직)** |
| **공주의 군단**  몬스터 수집 게임  6개월 (개발 종료) |  | **★ 서포트 프로그래머 / 유니티**  ☞ 메인 프로그래머의 서포트 역할 |
| **기타** |  | **★ 플랫폼 연동**  **☞ 구글, IOS, 원 스토어**  **★ 유저 분석 툴**  **☞ tapjoy, igaworks**  **★ 버전 관리 툴**  **☞ bitbucket, tortoisegit**  **★ 일본어 독해(첨부된 번역 폴더를 참고)** |