이 력 서

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 이름 | 이동기 |  |  |  |  |
|  | 생년월일 | 1993년 12월 28일 | | |  |  |
|  | 휴대폰 | 010-9273-3889 | | |  |  |
|  | E-mail | [zkskep\_@naver.com](mailto:zkskep_@naver.com) | | | | |
|  | 주소 | 경기도 화성시 기안동 신미주아파트 119동 404호 | | | | |

학력사항

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 재학 기간 | 학교명 및 전공 | | | | | 학점 | | 구분 | |
| 2009. 3 ~ 2012. 2 | 비봉고등학교 / 사무자동화과 | | | | |  | | 12. 2 졸업 | |
| 2012. 3 ~ 현재 | 청강문화산업대학교 / 게임전공 | | | | | 2.571 / 4.5 | | 18. 2 졸업 | |
| 프로젝트 경험 | | | | | | | | | |
| 프로젝트(게임) 명 | 팀 명 | | 게임 장르 | | 개발 도구 | 개발 기간 | | 담당 업무 | |
| **Evilness** | 라이징썬 | | 스피드 3D액션 | | Unity3D | 2017.03 ~  2017.12 | | 게임로직 총괄 메인프로그래밍 | |
| **CountSlime** | 뭐로하지 | | 디펜스 | | Unity3D | 2016.04 ~  2016.06 | | 게임로직 총괄 메인프로그래밍 | |
| 보유 기술 | | | | | | | | | |
| 보유 기술 | 수준 | 내용 | | | | | | | |
| C++ | 상 | 객체지향의 특징을 알고 프로젝트에 적용할 수 있습니다.  자료구조와 알고리즘을 사용하여 코드의 범용성을 높일 수 있습니다. | | | | | | | |
| Unity3D | 중상 | Unity3D를 이용하여 3D액션게임 프로젝트를 개발 했습니다. (팀명 : 라이징썬)  Unity3D를 이용하여 앱게임 프로젝트를 개발 했습니다. (팀명 : 뭐로하지) | | | | | | | |
| Java | 중 | 객체지향의 특징을 알고 프로젝트에 적용할 수 있습니다.  인터페이스를 이용한 다중상속 및 다형성을 프로젝트에 적용할 수 있습니다. | | | | | | | |
| Unreal | 중 | 블루프린트를 이용하여 간단한 프로토타입을 만들 수 있습니다. | | | | | | | |
| DirectX | 중 | DirectX3d를 이용하여 조명, 텍스처, 스텐실 같은 3차원 그래픽 렌더링을 할 수 있습니다. | | | | | | | |
| WinAPI | 상 | WINAPI를 이용하여 간단한 2D종스크롤 게임을 개발 했습니다.(드래곤플라이트) | | | | | | | |
| 기타 보유 기술 | Microsoft Word / Microsoft Excel / Microsoft PowerPoint  Excel 함수를 다양하게 사용하여 정보 또는 내역 등등을 편리하게 정리할 수 있습니다. | | | | | | | | |
| **공인외국어점수** | **취득일자** | | | **시험명** | | | **점수 / 레벨** | | **발급기관** |
| 2012-01-29 | | | JLPT | | | N3 | | 국제교류기금  일본국제교육지원협회 |

**경력사항**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 재직기간 | 회사명 | 담당업무 |
| 2018-05-08 ~ 2019-04-26 | YFactory | [개발]유니티클라이언트 |

위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다.

**년 월 일**

**성 명 : (인)**

**자기소개서**

|  |  |
| --- | --- |
| 성장 과정 | **<사사로운 것 하나의 시작이 큰 의미를 준다>**  초등학생 5학년 시절 처음 만나게 된 Maple Story 은 저에게 게임의 매력을 알려 준 게임 이었습니다. 이 게임을 고등학교 2학년 때까지 매일매일 하다가 슬슬 질리기 시작할 무렵에 친구로부터 Free Server Maple Story를 소개받게 되었습니다. 그 게임은 일반 사람들이 Maple Story랑 비슷하게 만든 게임이었습니다.  새로운 게임을 통해 **“일반 사람들도 만드는 Maple Story를 나도 만들어서 내 마음대로 꾸미면 재미있겠다.”** 라는 생각을 가지게 된 저는 그 날부터 이미 만들어져 있는 서버를 구해서 나만의 게임을 만들어 보게 되었고, 그때 처음으로 Java랑 JavaScript를 접하게 되었습니다. 결국 프로그래머로 본인이 원하는 행동과 이미지가 변경되는 것이 너무 재미있어서 **게임 프로그래머로 꿈을 정한 계기**가 되었습니다. 그리고 청강문화산업대학교에 와서 본격적으로 프로그래밍을 공부하게 되었으며, 한 팀을 이루어 프로젝트를 제작을 하였습니다. 사소한 시작이 저의 미래를 좌우한다고 생각하여, 작은 하나의 일 또는 기회가 주어진다면 전부 놓치지 않도록 최선을 다할 것입니다. 저게 있어 게임 프로그래머로써의 최종 목표는 제가 만든 게임을 모든 유저들이 즐겁고 보람차도록 하는 것입니다. 이런 목표로 저의 미래가 더욱 성장할 것이라고 생각합니다. |
| 성격과 강점 | **<문제는 항상 답이 정해져 있다!>**  대학교에서 팀 프로젝트를 시작했을 때입니다. 기획자가 저에게 임무를 주어준 일이 있었는데 우선 그 일에 대해서 우선순위를 정하고 일을 시작하였는데 어떤 부분에서 막혔었던 일이 있었습니다. 정말 포기하고 못한다고 기획을 바꾸고 싶었습니다. 하지만 팀 프로젝트에서 본인만 힘들다고 포기하면 같이 작업하는 팀원들에게 미안한 마음이 들었습니다. 그 이후로 잠을 제대로 못 자고 꿈속에서 까지 그 일 생각만 들었습니다. 저는 어떠한 부분에서 막히게 되면 밤을 새서라도 그 일에 대해서 검색도 해보고 교수님이나 친구들에게 물어보곤 했습니다. 그렇게 했더니 기획자가 원하는 대로 구현이 되었습니다. 모든 일을 끝까지 하면 해결 못하는 문제는 없다고 느꼈습니다. 팀 프로젝트에서는 나에게 책임감을 만들어 주었던 좋은 경험 이였습니다. |
| 특기사항 | 저는 **주위 사람들로부터 책임감이 강하고 성실하다는 말을 많이 듣습니다.** 저의 성격은 솔직하고 직설적이고 사람들과 어울리는 것을 좋아합니다. 어떤 일이든지 신중하게 결정하며 한 번 저에게 주어진 일은 책임감 있고 성실하게 수행해 나가려고 노력하며 어려운 일도 끈기 있게 해 나갑니다. 단점은 어떤 행동을 하기 앞서서 예외사항을 생각을 많이 하는 경향이 있습니다. 이것으로 인해 스트레스가 되어서 돌아오지만, 조급하게 생각하지 않고 여유 있게 시간을 두고 생각을 정리하는 방법을 배우기 위해 여행을 가는 등의 취미생활로 보완하려고 노력을 하고 있습니다. |
| 직무경력 | **1LINE-Star to Star**  흩어진 별의 조각들 사이 빛의 길을 이어주는 한선긋기 퍼즐게임입니다. 손가락을 뗴지 않고 모든 선을 이어주면서 클리어하는 게임입니다. 레벨이 있고 레벨마다 그래픽컨셉이 달라 보는 즐거움을 더해줍니다. 개발기간은 약 2개월이고, 팀원구성은 총 3명으로 기획, 프로그래머, 디자인 각 1명씩으로 제작되었습니다. 현재 구글플레이/앱스토어에 출시되어있습니다.  <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yfactorysoft.startostar>  <https://itunes.apple.com/us/app/id1437610825>  **Pluto’s Journey**  아름다운 우주 그래픽을 강조한 쉽고 간편한 캐주얼 게임입니다. 우주의 행성을 쏘아 링 속에 넣어주면서 진행하는 게임입니다. 레벨링없이 무한적으로 쏘아올리는 형식입니다. 다양한 행성을 구매하여 변경하면서 진행할 수 있습니다. 스코어가 오르다 보면 특정 오브젝트들이 나타나 재미를 더해줍니다. 개발기간은 약 1개월이고, 팀원구성은 총 3명으로 기획, 프로그래머, 디자인 각 1명씩으로 제작되었습니다. 현재 구글플레이/앱스토어에 출시되어있습니다.  <http://bit.ly/pluto_journey>  <http://youtu.be/LwZxcsi-7QQ>  **TapTapFrog**  간단한 조작으로 개구리를 밑으로 떨어지지않도록 하늘로 올라가는 캐주얼 게임입니다. 레벨링없이 무한적으로 올라가 스코어를 얻는 형식입니다. 다양한 귀여운 개구리를 구매하고 개구리에 따라 맵이 변경되어 개구리와 컨셉을 맞추었습니다. 개발기간은 약 1개월이고, 팀원구성은 총 3명으로 기획, 프로그래머, 디자인 각 1명씩으로 제작되었습니다. 현재 구글플레이/앱스토어에 출시되어있습니다.  <http://bit.ly/taptapfrog>  <https://youtu.be/v08PUhHsygY>  **Leave me alone**  쉽고 간편하게 즐기는 캐주얼게임으로써 내 얼굴사진을 적용하여 플레이하는 게임입니다. 스와이프를 통해 장애물을 피해가면서 즐기는 심플한 게임입니다. 스티커를 구매하여 내 얼굴사진에 꾸밀 수 있습니다. 이 프로젝트는 개발기간 약 2개월이고, 팀원구성은 총3명으로 기획, 프로그래머, 디자인 각 1명씩으로 제작되었습니다. 현재 구글플레이/앱스토어에 출시되어있습니다.  <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yfactorysoft.LeaveMeAlone>  <https://itunes.apple.com/us/app/id1406221569>  <http://youtu.be/guxveq0VWkA> |
| 지원동기 및  입사 포부 | **<작은 시작으로 모든 게 변한다!>**  사람은 누구나 인생의 전환점이 되는 사건들이 있다고 합니다.  저에게는 Maple Story 입니다. 이 게임을 고등학교 2학년까지 빠져있다가 Free Server Maple Story를 접하면서 나도 게임을 만들어 이렇게 여러 사람들과 재미를 함께 나누고 싶다라는 개발자의 꿈을 키우게 되었습니다.  입사하여 끈기와 열정으로 일을 배워 나가며 부족한 부분을 채워나가고 싶습니다. 또한 향후 회사를 대표하는 전문가로서 인정받기 위해서 항상 끈기를 가지고 직무에 임하겠습니다. 패기와 열정으로 저의 인생의 전환점을 맞이하고 싶습니다. |