


입 사 지 원 서

인적사항

지원분야	클라이언트 개발			
지원일자	2020.10	성 별	남	
성 명	한 동 응	생년월일	1993. 07. 30. (만27세)	
주 소	서울시 서초구 방배동			
병역사항	육군병장 만기전역	장애 및 보훈여부	해당없음	
최종연봉	3,500만원 [성과급제외]	희망연봉	협의를 통해 결정	

학력사항

- 2012.03 ~ 2019.02 숭실대학교 컴퓨터미디어공학과 졸업
- 2009.03 ~ 2012.02 상문고등학교 졸업

경력사항 (총01년 01개월)

- 2019.06 ~ 2020.06 (주)크래프톤 딜루전스튜디오, PUBG / 사원
 ✓ 2019.06~2019.12 인턴으로 재직, 2020.01~2020.06 정규직 사원 재직

핵심역량

- 객체지향 프로그래밍 C/C++/C#
- 게임 엔진 아키텍처에 대한 이해
- 자료구조, 알고리즘
- Unity3D, UnrealEngine4 프로그래밍
- 형상관리툴 활용
- Computer Science

어학

- 영어 : 중급 (TOEIC 705점, 2019.03)

자격사항

- | | | |
|-----------------|----------|-----------|
| ● ACA Photoshop | 2015. 10 | Adobe |
| ● MOS Excel | 2012.10 | Microsoft |
| ● MOS Word | 2012.05 | Microsoft |

보유기술 및 능력

프로그래밍 언어 C/C++/C#

- ✓ 해당 언어에 대해 포인터와 STL, 자료구조, 라이브러리를 높은 이해도로 사용 및 효율적인 코드 작성

객체지향 프로그래밍

- ✓ 객체지향형 언어를 사용하여 클래스를 설계 및 구현하고 프레임워크와 라이브러리를 사용하여 유용한 코드를 작성.
- ✓ 논리정연하고 유지보수가 용이한 구조로 코드를 구성 가능.
- ✓ 파일 하나에 모든 로직을 작성하는 것이 아닌 객체 하나하나의 특징을 적용하고 객체의 디자인패턴을 적용하는 상황에서 적절한 방법 모색 가능.

자료구조와 알고리즘

- ✓ 자료구조에 대한 높은 이해도와 STL을 사용할 수 있으며 문제해결에 응용 가능.
- ✓ 알고리즘에도 관심이 많아 논리적인 코드를 구성 가능.

Unity3D, UE4 Engine 프로그래밍

- ✓ 엔진프레임워크를 이용하여 클라이언트 어플리케이션을 제작.
- ✓ 각종 게임로직과 충돌처리, 스테이트 패턴구현, 애니메이션 블렌딩, NPC AI구현 등등 클라이언트에 꼭 필요한 기능들을 구현 가능.

형상관리

- ✓ SVN, Perforce, Git 을 사용하며, 소스 커밋(업로드)과 풀다운(내려받기), 수정, 머지(merge) 브랜치 등 작업이 가능.

Computer Science

- ✓ 클라이언트 응용프로그램을 개발하기 위해 메모리 최적화와 렌더링 파이프라인 최적화에 대한 지식 보유
- ✓ 이를 활용하여 솔루션을 개발 시에 최적화를 적용 가능

경 력 기 술 서

(주)크래프톤

딜루전스튜디오, PUBG / 사원

2019.06 ~ 2020.06 (1년0개

월)

딜루전스튜디오

사원 (정규직)

2020.01 ~ 2020.06

[주요 수행 업무]

주요 사용 기술

- ✓ 개발 프레임 워크 : Unity3d 2019.4
- ✓ 개발언어 : C#
- ✓ 형상관리 : Git

주요 업무

- ✓ 모바일 RTS 게임 개발, 인게임 UI 및 에디터 자동화 툴 개발 및 수정을 담당
- ✓ UI애니메이션 및 서버의 데이터로드를 지원 및 매끄럽게 처리하는 업무 수행
- ✓ 리플레이 시스템 개발
 - UI에서 사용할 유닛의 설명 영상을 직접 만들 수 있고, 때에 따라서는 다양하게 활용 가능한 리플레이 편집 시스템
 - Unity의 FixedUpdate프레임에 유저가 인게임에 발생시킨 Event를 List컨테이너에 저장하여 Json형태로 저장하고 이것을 로드하고 저장할 수 있도록 한 툴임.
 - 직접 동영상을 편집하는 인터페이스를 기획 및 구현
 - 이벤트 베이스의 RTS게임에서 리플레이가 자주 사용되는 클라이언트의 기능이었기 때문에 도입 결정 및 구현
- ✓ 읽어 들인 Json데이터를 컨테이너에 파싱해 맵프레임 이벤트 발생에 대한 정보를 그대로 읽어 이벤트 콜을 하도록 하여 구동되도록 설계

PUBG 인턴 2019.06 ~ 2019.12

주요 사용 기술

- ✓ 개발 프레임 워크 : Unreal Engine 4
- ✓ 개발언어 : C++
- ✓ 형상관리 : SVN, perforce

주요 업무

- ✓ 클라이언트 개발 인턴 근무
- ✓ UnrealEngine 4.12버전으로 작성된 배틀그라운드 클라이언트의 버그수정과 신규 개발
- ✓ 블루프린트 UI로직을 C++로 옮기는 작업 수행.
- ✓ 언리얼UMG 신규개발 및 버그 수정.
- ✓ 언리얼 리플레이관련 버그 수정.
- ✓ 인턴을 하면서 얻은 지식 : 형상관리, 빌드자동화시스템, 대규모 프로젝트의 협업과정, 언리얼 엔진 에대한 전반적인 개발지식, 서버(언리얼 데디케이트서버)와 클라이언트 통신을 TCP로직으로 적용.

포트폴리오

포트폴리오	경험 분야	OS / FrameWork
<p>1. 언리얼엔진4 MiniRPG</p> <p>영상 : 유튜브 영상 링크 https://www.youtube.com/watch?v=bPIP28Y1x0I&feature=youtu.be</p> <p>소스코드 : 깃허브 링크 https://github.com/donnyh0730/UnrealMiniRPG</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 언리얼 엔진4 - AnimationBP, BlendSpace, AI_BT, AnimMontage - Unreal C++, Unreal BluePrint - UMG, LevelSequence - 캐릭터 무브먼트와 전투로직 구현 - 몬스터 AI와 전투 구현 	<p>OS : Windows</p> <p>Frame Work: UnrealEngine4</p>
<p>2.개인 게임엔진 아키텍처 설계 프로젝트(깃허브 링크)</p> <p>https://github.com/donnyh0730/MyGameEngine</p>	<ul style="list-style-type: none"> - WinAPI - 그래픽스 파이프라인 - 컴포넌트기반 클래스 설계 - 디버그 시스템 써드 파티 연동, - 소프트웨어 메인 루프, GUI시스템 연동 	<p>OS : Windows</p> <p>Frame Work : Direct3d11</p>
<p>3. 학부시절 개발한 VR게임 포트폴리오(영상)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=LWHPMdINft4&t</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Unity3D, -Unity VR 엔진 프레임 워크 -LeapMotion Api -전체적인 클라이언트 게임 로직 설계 및 구현 	<p>OS : Windows</p> <p>Frame Work: Unity3d</p>
<p>4. 크래프톤 딜루전 담당업무 (영상)</p> <p>1편 https://www.youtube.com/watch?v=Q27-LF2IcWk</p> <p>2편 https://www.youtube.com/watch?v=VjG1QTgAPkI&t</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Unity2D - 서버 클라이언트 로직 - 자동화 툴 구현 - UI애니메이션 - 리플레이 시스템설계 및 구현 	<p>OS : Windows</p> <p>Frame Work: Unity3d</p>

자 기 소 개 서

안녕하십니까. 저는 숭실대학교 IT대학에서 컴퓨터학, 미디어학을 복수전공 졸업한 한동웅 이라고 합니다. 게임개발 이외의 내용을 제하고 저의 개발역량에 관하여 크게 세 가지 정도로 요약하여 설명 드리면 좋을 것 같습니다.

첫째, 준비된 인재입니다. 인게임 로직 구성에 있어서 원하는 방향으로 게임을 제작 할 수 있습니다. 대학교 4학년때 제작한 터치크래프트라는 VR로 스타크래프트를 하는 것처럼 만든 게임을 포트폴리오로 첨부하였습니다. 실제로 재미도 있었고, 이 작품으로 학부대표로 진로직업 박람회에 나갔었는데 아 이들에게 상당히 반응이 좋았습니다.

둘째, 개발중인 프로젝트에 참여하여 소스코드 파악을 잘하며, 디버깅을 하여 기능을 발전시키고 목표 하고자 하는 개발 방향으로 개발을 수행 할 수있습니다. 솔루션이 크고 복잡해지더라도 필요한 기능을 개발하기 위해서 코드의 전체적인 흐름을 파악하고 디버깅 해낼 수 있는 능력이 있습니다. 더 나아가 이를 발전시켜 추가 기능 구현으로 이어지도록 소스코드를 구성합니다. 또한 MS비주얼 스튜디오 디버깅 기능을 십분 활용합니다.

마지막 셋째는 자료구조와 알고리즘, 메모리관리, 리소스, 최적화 이슈와 같은 기초전공 지식을 기반으로 개발 하면서 프로그램을 최적화 관리적인 측면을 고려하여 코드를 구성합니다. 또한 개발을 진행하다가 문제가 생기면 각종레퍼런스를 검색하고 적용하여 문제를 해결할 수 있는 능력이 있습니다. 사실, 저는 게임을 개발하는데 있어 이러한 문제해결능력이 가장 중요하다고 생각하며 이 능력을 기르기 위해 개발 유튜브, 동영상 강의, 직접 개발등의 노력을 하고 있습니다.

[클라이언트 개발 업무 관련]

- UI개발 및 수정

유니티의 UGUI, 언리얼 엔진의 UMG를 활용하여, 다양한 UI들을 기획된 의도대로 제작 할 수 있습니다 (포트폴리오 참조)

- 개발 효율을 위한 각종 자동화 작업

유니티나 언리얼 같은 범용 엔진에서 에디터 기능들을 추가했었던 경험이 있습니다. (데이터 시뮬레이션 도구, 각종 자동화 톨 지원 등).

필요한 자료구조를 파일로 올리거나 사용하기 쉽도록 편집기나 도구를 만들어 다양한 데이터를 적용하여 시뮬레이션 해볼 수 있도록 프로젝트를 확장해본 경험이 있습니다.

- 전투 관련 콘텐츠 개발 및 수정

포트폴리오 영상에서 보실 수 있듯이 유닛 마다 일정한 행동 패턴이 있고 이를 체계화 시켰습니다. 비헤이비어 트리를 활용하여 몬스터의 인공지능 패턴을 적용하고, Base클래스화 하여, 다양한 유닛을 구성 할 수 있습니다.

위의 내용은 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

작성자 : 한 동 응