|  |
| --- |
| **MMORPG/ Rest Web/ 서버 개발 ( C++/ C#/ NODE.JS)** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **정종현**(남, 1977년생) **Twins77** | |  |  | | --- | --- | | **경력** | 16년2개월 | | **희망연봉** | 9000~1억원 | | **핸드폰** | 010-2186-7777 | | **이메일** | doogypoo@naver.com | | **홈페이지** | - | | **주소** | 서울 도봉구 해등로 50 (창동, 주공3단지아파트) |  |  |  | | --- | --- | | **보훈대상** | 비대상 | | **고용지원금대상** | 비대상 | | **장애** | 비장애 | | **병역** | 군필(육군 병장)1997년01월~1999년03월 | |

|  |
| --- |
| **【 희망 근무조건 】** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **지원분야** | 게임개발(모바일), 서버 | | |
| **고용형태** | 정규직 | | |
| **연봉** | 9000~1억원 | **근무지** | 서울>서울전지역 |
| **키워드** | VisualC++, Win32, C++, 모바일, 서버, Winsock, MS-SQL, TCP·IP, 네트워크, IOCP, DB, 게임프로그래머 | | |

|  |
| --- |
| **【 학력사항 】**- **대학교졸업** |

|  |  |
| --- | --- |
| - 1993년 ~ 1996년 | 성광고등학교 졸업 [대구] |
| - 1996년 ~ 2000년 02월 | 영진전문대학 자연과학계열 ORACLE 데이타베이스학과 졸업 [대구] |
| - 2003년 ~ 2005년 02월 | 서울사이버대 자연과학계열 게임.에니매이션학과 졸업 [서울] |

|  |
| --- |
| **【 경력사항 】**- **16년2개월**& |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | | **프로젝트 완료경험** - **있음** / **상용화된 게임개발 경험** - **있음** |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | - 2022년 07월 ~ 2023년 10월 | **[㈜니즈게임즈] 개발실** | 실장 | | 언디셈버 개발실 총괄 핵심 성과: 압도적인 서버 성능 최적화: VTUNE 및 VerySleepy 등 전문 프로파일링 도구를 활용하여 언디셈버 서버의 병목 지점을 심층 분석하고, 무분별한 쓰레드 사용 최적화, 메모리 누수 해결, 효율적인 메모리 할당 전략 도입 등을 통해 기존 대비 응답 시간을 30% 단축시키는 혁혁한 성과를 달성했습니다. 동시 접속자 수 대폭 증대 및 비용 절감: 서버 최적화를 통해 서버당 동시 접속자 수를 400명에서 1,200명으로 3배 증가시켜 서비스 확장성을 확보하고 서버 운영 비용을 상당 부분 절감하는 데 기여했습니다. 글로벌 서비스 안정화: 글로벌 서비스 오픈 시 네트워크 최적화를 위한 고효율 패킷 압축 알고리즘을 적용하여 패킷 전송량을 20%~30% 감소시키고, 해외 사용자들에게 쾌적한 게임 환경을 제공하는 데 핵심적인 역할을 수행했습니다. 개발팀 리딩 및 협업을 통해 프로젝트 목표 달성. | 1억원 이상 | | - 2020년 05월 ~ 2022년 05월 | **[엔픽셀] 개발2본부** | 사원 | | 개발툴 & 언어 (C++, MSSQL, NODE.JS) 활용한 게임 서버 개발 핵심 성과: 크로노 오디세이 기존코드 전환: 개발 진행이 더디고 유지보수 난이도가 높았던 크로노 오디세이 기존 서버를 그랑사가 서버의 핵심 기반 코드를 활용하여 5개월 만에 성공적으로 컨버팅했습니다. 이는 프로젝트의 신속한 재개 및 개발 효율성 극대화에 크게 기여했습니다. 신규 콘텐츠 개발 가속화: 효율적인 서버 기반 마련을 통해 기존 개발된 콘텐츠의 빠른 컨버팅뿐만 아니라, 새로운 콘텐츠 개발 속도를 향상시키는 데 핵심적인 역할을 수행했습니다. | 8000~9000만원 | | - 2019년 06월 ~ 2020년 04월 | **[베스파] 피닉스스튜디오** | 사원 | | 개발툴&언어 C++, NODE.JS, AZURE, PlayFab  - 작업 사항 - 1. 방치형 게임 서버 로직 개발 2. Azure와 PlayFab을 이용한 서비스 3. DevOps 적용및 운용 | 9000~1억원 | | - 2017년 11월 ~ 2019년 05월 | **[엔픽셀] 개발1실** | 파트장 | | 개발툴&언어 C++, MSSQL, NODE.JS  - 작업 사항 - 1. MMORPG 네트웍 라이브러리 개발 2. NPC 및 AI 로직개발 3. 데이터베이스 라이브러리 개발 4. 인증서버 개발 5. 빌링서버 개발 | 8000~9000만원 | | - 2014년 11월 ~ 2017년 06월 | **[넷마블넥서스] 서버팀** | 파트장 | | 개발툴&언어 C++, MSSQL  - 작업 사항 - 1. 세븐나이츠 중국 서버개발 2. 세븐나이츠 글로벌 서버팀장 3. 세븐나이츠 일본 서버 팀장 4. 개발2실(중국,글로벌,일본) 실장 | 8000~9000만원 | | - 2013년 09월 ~ 2014년 11월 | **[라인플레이] 게임개발실** | 대리 | | 개발툴&언어 C++, COCOS-2DX, IOS ,ANDROID  - 작업 사항 - 라인플레이앱 내 게임 컨텐츠 개발 .so 라이브러리 형태로 관리 유지보수되는 앱내 게임개발 | 6000~7000만원 | | - 2010년 04월 ~ 2011년 08월 | **[㈜이야소프트] 탑스튜디오** | 팀장 | | 개발툴&언어 C++, MSSQL  - 작업 사항 - 1. 포로토타입 서버 개발 2. 기본서버 프레임웍 개선작업 1) 락의 최소화로 패키전송 및 로직 처리 최적화 2) DB 처리의 최적화로 DB처리에대한 유지보수 비용 절감 3) 패킷처리 코드의 최적화라 유지보수비용 절감 3. 컨텐츠 작업 1) 파티 분배 관련 작업 2) 몬스터 AI 작업 3) 킬관련 작업 4) 이벤트및 인던을 위한 루아 라이브러리 작업 | 4500~5000만원 | | - 2009년 04월 ~ 2010년 04월 | **[㈜위메이드] 창천개발팀** | 과장 | | 개발툴&언어 C++, MSSQL  - 작업 사항 - 1. 국내작업 1) 퀘스트 리뉴얼  2) 외형정보 관려 리뉴얼 3) 기획데이터 관리를 위한 툴개발 4) 서버모니터링툴 리뉴얼 5) 스케쥴 관리 및 협업 관리를 위한 쉐어포인트 제안 및 운영 2. 해외작업 1) 해외 작업 프로세스 정립 (기획, 개발, 테스트 관련 프로세스 정립) 2) 해외 관련 데이터 작업 편의 툴개발 3) 프로세스 정립으로 패치 성공률을 상승하여 매출이 상승함 | 4000~4500만원 | | - 2008년 07월 ~ 2009년 01월 | **[㈜노리아] 개발실** | 대리 | | 개발툴&언어 C++, MSSQL  작업설명 일기당천스튜디오팀이 설립한 회사의 창립맴버로 서버관련 개발 작업사항 1. 캐주얼게임서버 구축완료(외주) 1) 클베버전까지 완료 2) 오픈베타 예정 2. 프로토타입 1) 네트웍 라이브러리 개발 (IOCP) 2) 서버기본구조 개발 3) DataBase Proxy 개발 4) 기본 DataBase 설계 | 2200~2400만원 | | - 2005년 03월 ~ 2008년 05월 | **[㈜웹젠] 일기당천스튜디오** | 대리 | | 개발툴&언어 C#, WEBSERVICE, C++ , MSSQL  작업설명 일기당천스튜디오에서 서버팀장으로 근무 작업사항 중국 현지에서 일기당천 MMORPG 서버 개발 1) 서버관련 DB작업 2) Item 관련 작업 (테이블 설계및 서버프로그램) 3) PC 이동 (키보드 이동처리) 4) PC SKILL관련 개발 5) PC BUFF관련 개발 6) NPC 관련 개발 7) NPC AI관련 개발 (스킬사용기반의 AI시스템) 8) DataBaes Proxy 관련 개발 | 3000~3500만원 |      |  | | --- | | **【 보유기술 및 자격사항 】** |  |  | | --- | |  **보유기술** | | C++, Network, IOS&ANDROID 앱개발 , C#, UNITY, Node.js | |  **자격증** | | 1995년 07월 11일 정보처리산업기사(한국산업인력관리공단) | |  **외국어능력** | |  | |  **교육과정** | |  | |  **해외연수사항** | | \* 2006년 10월 2008년 5 월까지 중국 상하이 웹젠 중국지사 일기당천 스튜디오 서버팀장으로 근무(1년 7개월) |      |  | | --- | | **【 자기소개서 】** |  |  | | --- | | - 특.장점 -  1. 서버 네트웍모듈개발 및 기본프레임웍 개발가능, 대용량의 MMORPG 시스템 개발가능 2.오라클데이터베이스관련 전공이며 서버경력이전 많은 데이터베이스 작업경험이 풍부하여 높은 이해도와 활용능력을  갖추고 있어, 스키마작업 SQL 작업, 기본적인 튜닝작업 까지 가능 3. 게임운영관련 솔류션개발에 대한 경험과 이해도를 가지고 있어 해당 업무또한 가능하며 타부서와의 해당 작업에대해  유기적으로 대처 할수 있다. 4. 서버개발은 기본으로 하여 위와 같은 장점들이 합쳐서 여러가지 시너지효과를 발휘할수 있으며 서버개발외  여러가지 포지션으로 활동가능하다.  5. 넷마블넥서스, 니즈게임즈 재직시절 개발실장으로 개발인력 운영관리경험까지 있습니다.  - 성격-  1. 성격  내향적이며, 타인과의 인간관계에 원만하며 항상 웃으면서 생할합니다. 2. 좌우명 항상 즐거운마음과 항상 감사하는 마음으로 살자  3. 단점 타인을 배려하는 마음이 많아서 지나치는 경우가 있습니다.  - 성장과정 -  1. 고향  대구에서 태어나서 대학교 및 첫 직장을 다녔습니다. 2. 가족관계 3남중 차남, 동생과는 일란성 쌍둥이, 현재는 결혼후 아들하나를 두고 있습니다. 3. 군대 재직 시절 강원도 양구 21사단에서 교환병으로 근무 4. 학창시절 조용한 편이였으며 졸업작품전에서는 대상수상한 적이 잇음 |      |  | | --- | | **【 포트폴리오 】** |  |  | | --- | | SameCode\_csharp\_1.zip | | SampleCode\_Cplusplus\_1.zip | |