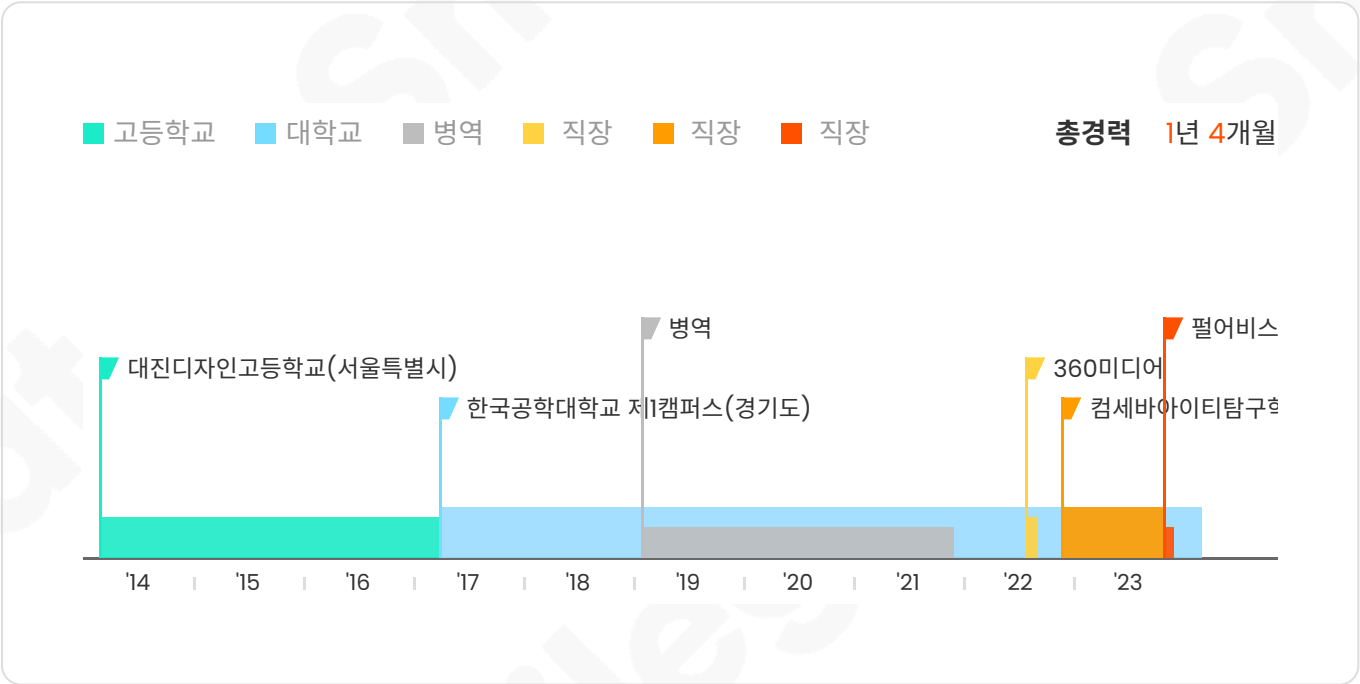


기본정보

임해인 (HAEIN IM) | 1998.03.03 | 남성
공고명 : [Next Crossfire] 콘텐츠 담당
이메일 : 2849593@naver.com | 연락처 : 010-8991-9593

주소	경기도 시흥시 마유로 226 (정왕동)
웹페이지	-



학력정보

대학교

한국공학대학교 제1캠퍼스(경기도) | 학사 | 주간

재학기간 : 2017.03 ~ 2024.02 | 졸업예정

주전공	게임공학과	평점	3.34/4.5	소재지	경기
부전공	컴퓨터공학과				

고등학교

대진디자인고등학교(서울특별시)

재학기간 : 2014.02 ~ 2017.03 | 졸업

경력사항

인턴

풀어비스

| 신작콘텐츠개발1팀

재직기간 : 2023.10 ~ 2023.11

직책	게임플레이 프로그래머	직급	인턴	이직사유	계약만료
담당업무	신작 콘텐츠 개발(붉은사막, 도깨비, Plan8) - 코드 정리 및 구조 개선 - UI 구현 - 자체 엔진 에디터 기능 개선 - 콘텐츠 수정 - DB 및 관련 기능 수정				

아르바이트

컴세바아이티탐구학원

| 프로그래밍 강사

재직기간 : 2022.11 ~ 2023.10

직책	강사	직급	강사	이직사유	개인사정
담당업무	C/C++, JAVA, PYTHON 언어 기초 문법 강의 - 커리큘럼 구성 및 개선 2D 게임 프로그래밍 강의 - C++, GIT 강의 - 커리큘럼 구성 및 개선, 게임 프로젝트 진행				

기타

360미디어

| 현장실습생

재직기간 : 2022.07 ~ 2022.08

직책	기획/PM/클라이언트	직급	현장실습생	이직사유	계약만료
담당업무	독도 전시관 내 미니 게임 콘텐츠 개발 - 기획 및 PM - 개발 일정에 따른 콘텐츠 볼륨 조절 및 구현 - 개발 지원 - 테스트용 웹 서버 구현 및 웹 빌드				

프로젝트 이력

<div><div>-</div></div>	-
-------------------------	---

진행기간 : -

참여단계	-	고용형태	-	소속기업	-
담당업무	-				

자격/수상경력

구분	종류	주관	기간
자격/면허증	정보처리기능사	한국산업인력공단	2016.07

보유기술

기술분야	기술명	기술수준
개발	C++ / STL	중급
개발	DirectX 12	초급
개발	IOCP	초급
개발	Unity	초급

외국어

구분	종류	주최기관	점수/능력	취득일
공인시험	OPic	한국ACTFL위원회	IM1	2017.06

게임플레이 정보

테일즈런너 | 기타 레이스

플레이수준	미들 유저	플레이기간	3년이상	투자비용	200 만원
플레이내용	플레이타임 2000시간대				

병역대상

군필 | 2019.01 ~ 2021.11

보훈대상

비대상

장애대상

비대상

자기소개서

본인의 경력 혹은 경험을 기반으로 어필할 수 있는 내용에 대해 자유롭게 기재해주세요.

[다음 게임 출시해줘]

게임 개발을 하면서, 유저에게 들을 수 있는 가장 극찬은 "다음 게임 출시해주세요"라고 생각이 됩니다.

특성화고에서 컴퓨터미디어디자인을 전공하면서, 프로그래밍의 가장 기초와 아트에 관한 다양한 부분을 배울 수 있었습니다. 문법을 막 마무리 지은 시점, 아트도 할 줄 알고, 프로그래밍도 할 줄 아니, 게임을 만들어야 하겠다고 생각 하였고, 학교 친구들을 모아 처음으로 게임을 제작하게 되었습니다. 문법을 갓 마무리 지어 자신감이 넘쳤던 저는 64인 멀티 FPS를 기획하였습니다. 많은 학습과 시행착오를 하였지만, 코드 근처에도 가보지 못하고, 기획단계에서 처참하게 실패하였습니다.

이 경험을 토대로 게임공학과에 입학하고, 여유로운 1학년 시기를 활용해 다시 팀을 모아 미야옹이라는 게임을 현실 적이고 실행 가능한 기획으로 완성했습니다. 출시 후에는 다양한 버그와 유저들의 피드백에 직면했지만, 이를 통해 게임을 더 완성도 있게 만들었습니다.

이렇게 게임을 뜯어 고치며, 어느정도 인디게임의 범주에는 들어갈만 한 게임이 되었고, 저를 포함한 많은 팀원이 군 대에 가며, 업데이트는 종료되었습니다.

그 사이 플레이스토어의 정책 변경으로 올렸던 모든 게임은 삭제 되었고, 이 뒤로 미야옹을 놓고 있었습니다.

그리고 복학하여, 친구 중 한명에게 사진한장을 받았습니다. 사실상 가지 말라고 만들어둔 엔드 콘텐츠를 넘은 스코 어 캡처와 함께, [다음 게임 출시해줘]라고 와있었습니다.

많은 감정이 교차하였고, 이 게임이 누군가에게는 즐거움을 줄 수 있었구나라는 사실이 좋았습니다.

앞서 겪었던 것처럼 개발하는 과정에서도 넘지 못할 벽같은 많은 어려움이 있겠지만, 그럼에도 유저들이 다음 게임을 기대할 수 있게 만드는 게임을 만들 수 있는 개발자, 그리고 개발사로 함께 나아가고 싶습니다.

추가파일

포트폴리오 | 포트폴리오_클라이언트_0.42c.pdf
