

UNITY DEVELOPER

KWON OH HYUN

RESUME

PROFILE

이름 : 권오현
생년 월일 : 1994. 07. 19
E-mail : ohhyun5442@gmail.com
휴대전화 : 010.2719.5330



ABILITY

- C/C++ 언어를 통해 STL, WINAPI, DirectX을 이용하여 게임 개발
- MFC를 이용하여 게임 개발 툴 구현
- C# 언어를 통해 Unity엔진에서의 게임 콘텐츠 추가, 게임 툴 구현
- Unity엔진의 NGUI, UGUI를 이용한 UI표현 및 UI컴포넌트 구현
- 안드로이드 스튜디오와 XCode를 사용하여 디버깅 및 유니티 빌드
- 젠킨스를 이용한 유니티 자동 빌드 및 배포
- GoogleAds SDK, GamepotSDK 등 SDK 추가

CARRER

2018.07 ~ 재직중 공게임즈(4년3개월) 유니티 클라이언트 개발자

EDUCATIONAL

2013.03 ~ 2019.04	청주대학교	중퇴
2017.03 ~ 2018.03	쥬신 게임아카데미	수료
2021.10 ~ 진행중	국가평생교육진흥원 학점은행제	-

LICENSE

2015.06	정보처리기능사	한국기술검정공단
---------	---------	----------

UNITY DEVELOPER

KWON OH HYUN

PROJECT

PROJECT

공게임즈

2018.07 ~ 재직중

이사만루 스크린야구 클라이언트

2018.07 ~ 2020.03

Description

이사만루 프로젝트를 스크린 야구로 만든 프로젝트로 게임 콘텐츠, 신규 게임 모드, 런처를 개발하였고 기존 코드들을 리팩토링하며 유지보수를 했습니다.

Work

- ✓ NGUI를 사용한 UI표현
- ✓ NGUI에서 UGUI로 변경하고 Depth관리
- ✓ 유니티 버전 관리(5.X -> 2017 -> 2018 버전업)
- ✓ 2개의 캔버스를 이용하여 키오스크&게임 씬 표현
- ✓ 가상 키보드를 통한 키오스크 키 입력 개발
- ✓ 코드 리팩토링을 통하여 로직 정리 및 객체 연결 최소화
- ✓ 비전센서를 통한 타구 계산식 개발
- ✓ 신규 게임 모드(싱글 모드, 대전 모드, 홈런 모드) 추가
- ✓ 인 게임 미션을 통한 점수 경쟁 기능 개발
- ✓ 시간에 흐름에 따른 구장 그래픽 변경 툴 개발
- ✓ 경합 슬로우 카메라 개발
- ✓ 런처를 통한 빌드 및 에셋번들 다운로드 개발
- ✓ 에셋번들을 이용하여 리소스 관리 및 패치 개발

Teck Stack

- ✓ C# 기반의 Unity .Net 2.0, 4.X
- ✓ PC, Mac & Linux Standalone 플랫폼
- ✓ FTP를 이용한 리소스 관리

UNITY DEVELOPER

KWON OH HYUN

PROJECT

PROJECT

공게임즈

2018.07 ~ 재직중

이사만루3 클라이언트

2020.03 ~ 개발 중

Description

이사만루3 AOS, IOS, 원스토어에서 라이브 운영중인 게임입니다. 주로 신규 콘텐츠들을 개발했으며 코드 리팩토링 및 버그 수정을 하며 유지보수를 하고 SDK추가 및 AOS, IOS 플랫폼으로 유니티 빌드를 했습니다.

Work

- ✓ 게임 최적화(리소스 최적화, 코드 리팩토링)
- ✓ UGUI 이용 및 CustomUI 개발
- ✓ 사운드 최적화 및 상황 별 사운드 재생 기능 개발
- ✓ 게임 모드(시뮬레이션, 즉시완료) 개발
- ✓ UI좌표 월드 좌표를 스크린 좌표로 변환해서 표현
- ✓ 신규 선수 카드 및 플러스 카드 추가
- ✓ 팀 컬러, 선수 강화, 한계 돌파, 라인업 프리셋 콘텐츠 추가
- ✓ 플레이 패스, 룰렛, 타이틀 랭크 콘텐츠 추가
- ✓ 상점 및 신규 상품 추가
- ✓ 공용 Tooltip 개발
- ✓ SDK를 이용한 결제 기능 개발
- ✓ 게임팻 SDK 및 구글 광고 SDK 추가
- ✓ AOS, IOS 빌드, 디버깅 및 보안 모듈 패킹

Teck Stack

- ✓ C# 기반의 Unity와 .Net 4.X
- ✓ 안드로이드 스튜디오를 이용한 AOS 빌드 및 디버깅
- ✓ XCode를 이용한 IOS빌드 및 디버깅
- ✓ CDN을 이용한 리소스 관리
- ✓ Jenkins를 이용한 자동화 빌드 및 배포

UNITY DEVELOPER

KWON OH HYUN

PROJECT

PROJECT

공게임즈

2018.07 ~ 재직중

홈런 챌린지 클라이언트

2022.07 ~ 개발 중

Description

캐주얼 야구게임으로 플레이덱이라는 NFT회사와 협업을 하여 개발을 했습니다. 장비나 캐릭터를 NFT하거나 홈런 경쟁에서 경쟁을 통해 코인을 획득이 가능하며 여러 콘텐츠들을 개발했습니다.

Work

- ✓ UGUI를 이용한 UI표현 및 UI 컴포넌트 개발
- ✓ URP를 이용한 카메라 스테이킹
- ✓ 우편함, 인벤토리, 상점 개발
- ✓ 잠금 및 실링 기능 개발
- ✓ 인 게임 재화를 NFT화
- ✓ SDK를 이용한 결제 기능 개발
- ✓ NEW 노티 개발
- ✓ 코루틴을 이용한 타이머 개발
- ✓ Jenkins를 이용한 빌드 및 배포 추가
- ✓ 게임팻 SDK 및 구글 광고 SDK 추가

Teck Stack

- ✓ C# 기반의 Unity와 .Net 4.X
- ✓ 안드로이드 스튜디오를 이용한 AOS 빌드 및 디버깅
- ✓ XCode를 이용한 IOS빌드 및 디버깅
- ✓ CDN을 이용한 리소스 관리
- ✓ Jenkins를 이용한 자동화 빌드 및 배포