

# 정주용

## Game Client Programmer

Phone: +82) 010.9006.1884 email: [jeypop14@gmail.com](mailto:jeypop14@gmail.com) site: <https://github.com/jaykop>

---

### Technical Skills

#### [C++]

- 모던 C++(11/17) 기반의 객체 지향 프로그래밍 및 STL 활용 능력

#### [Unreal Engine 5]

- C++과 블루프린트의 상호 보완적 활용을 통한 효율적인 프로토타이핑 및 개발
- Gameplay Ability System를 사용한 인게임 콘텐츠 및 기능 구현
- Advanced Locomotion System (ALS) 플러그인을 사용해 캐릭터 애니메이션 구현 및 개선

#### [Version Control System]

- Git, Perforce 사용 경험
- 

### Career

#### Ocean Drive Studio - Client Programmer

2022.02 - 재직 중

- 언리얼 엔진 5와 게임플레이 어빌리티 시스템(GAS)을 기반으로 스킬, 콤보, 가드 등 전투 시스템 설계 및 개발
- Behaviour Tree와 AI Perception 활용하여 몬스터의 전투 패턴 시스템 구현
- 3인칭 액션 카메라 및 상황별 카메라 시스템 개발 및 락온, 장애물 투영화 처리 기능 구현
- Advanced Locomotion System 플러그인 기반의 로코모션, IK, 시선 처리, 페이셜 등 캐릭터 애니메이션 개발
- 위젯 프로젝션 방식의 3D 월드 상호작용 UI 및 전투 HUD 등 주요 UI/UX 기능 개발
- 멀티플레이 환경을 위한 게임플레이 기능 리플리케이션 처리
- 크래시, 버그, 성능 저하 등 다수의 기술적 문제 해결을 통한 프로젝트 안정성 기여

#### WEMADEPLAY (前 SundayToz), Disney Pop - Client Programmer

2021.02 - 2022.08

- C# Unity 엔진 사용하여 국내, 아시아, 북미 3개 브랜치 라이브 서비스 경험
  - 아웃게임 신규 이벤트 시스템 개발 및 기존 이벤트 시스템 폴리싱
  - 레벨 에디터에 신규 콘텐츠 적용, UI 수정, 버그 픽스 등 유지보수
  - 사내 타 신규 프로젝트와 크로스 프로모션 작업 진행
- 

### Education

#### DigiPen Institute of Technology (Redmond, Washington, United States)

2018.09 - 2020.04

BS in Computer Science in Real-Time Interactive Simulation

#### 계명대학교 (Daegu, South Korea)

2012.03 - 2020.08

공학사, 공과대학 게임모바일공학전공