

정주용

Game Programmer

 010-9006-1884

 jeykop14@gmail.com

 <https://github.com/jaykop>

 <https://jaykop.github.io>

Technical Skills

- 프로그래밍 언어: C++, C#
- 툴: Visual Studio, Git, Unity

Career

Client Programmer - SundayToz DisneyPop 팀

2021.02 ~ 재직 중

- C# Unity 엔진 사용하여 국내/아시아/북미 3개 브랜치 개발
- 인게임 레벨 에디터에 신규 컨텐츠 적용 및 유지보수
- 가챠 또는 상점 위주의 신규 이벤트 시스템 개발
- 기존 이벤트 시스템 폴리싱 및 UI 리뉴얼
- 사내 타 신규 프로젝트와 크로스 프로모션 작업 진행

Teaching Assistant - Game Project Class 계명대학교 (Daegu, South Korea)

2017.09 ~ 2018.06

- 게임 프로젝트 강의 수강 학생들에게 스크래치 엔진 개발하여 제공
- C++, SDL, Box2D 라이브러리 이용하여 그래픽스, 사운드, 피직스 등 컴포넌트 시스템 구현
- 학생들 피드백 수렴하여 버그 픽스 및 새 기능 추가 등 유지 보수

Academic Projects

Welcome to the Future - 2.5D 사이드 스크롤링 슈팅 게임 (C#, Unity)

Gameplay Programmer

- 행동 트리 직접 구현하여 게임 각 스테이지의 보스 패턴 디자인
- 적 로봇의 Flocking, Shooting, Throwing Grenades 등 공격 및 행동 패턴 구현
- 위치/타입/수 할당 받아 적 로봇 생성하는 Enemy Generator 개발

Captain Korea - 2D 탑다운 잠입 액션 게임 (C++, OpenGL, GLSL, 스크래치 엔진)

Engine Programmer

- Component-based 게임 엔진 개발
- 게임 Scene Switch, Pause, Resume 지원하는 Game State Manager 구현
- 게임 Application Configuration 및 각 게임 레벨을 JSON 파일 파싱하여 불러오기 기능 개발
- 레벨 내 배치된 노드를 이용해 A* 알고리즘으로 적 A.I.가 플레이어를 추적하는 패턴 작업
- OpenGL과 GLSL로 포스트 프로세싱, 비주얼 이펙트 구현

Shepherd Boy - 2D 슈팅, 매니지먼트 게임 (C++, OpenGL, GLSL, 스크래치 엔진)

Graphics Programmer

- OpenGL 이용하여 2D 텍스처, 텍스트, 파티클 렌더링 지원하는 2D 그래픽 엔진 작업
- 게임 내 NPC 방문 이벤트 종류 기록 및 플레이 테스트 통해 난이도 밸런싱
- 적 늑대 타입 종류, 공격 패턴 구현과 UI 및 아트 컨셉 디자인

Education

BS in Computer Science in Real-Time Interactive Simulation

2018.09 ~ 2020.04

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

공학사, 공과대학 게임모바일공학전공

2012.03 ~ 2020.08

계명대학교 (Daegu, South Korea)