

# 경력기술서

총 경력 11년 10개월

## 한컴 프론티스 책임연구원 6개월 (2023.07~2023.12)

개발환경 C#, Unity3D, Git, Jenkins

### 서비스 중인 아즈메타의 유지 보수

- 기존 코드 중 중복 코드 상속 처리하여 개선
- 우편함 콘텐츠 추가
- WebRTC 기반 실시간 화상통화 아고라 SDK 버전업에 따른 기존 코드 리팩토링

## 위메이드 커넥트 차장 3년 4개월 (2019.11~2023.02)

개발환경 C#, Unity3D, SVN, Jenkins, Spine2D

### 요정의 숲 정식 출시

- 인게임 플레이 로직 설계
- 인게임 FSM 패턴 적용한 캐릭터 로직
- UI 시스템 설계
- 미니게임 구현 : 횡스크롤 런게임
- 각종 아웃게임 콘텐츠 구현 및 웹서버 연동  
점원 배치/ 도감/ 요리 제작
- Firebase SDK 적용 후 구글 로그인 연동
- 에셋번들 리소스 패치 시스템 설계

### 어비스리움 월드 정식 출시

- UI 시스템 설계
- 각종 아웃게임 콘텐츠 구현 및 웹서버 데이터 연동  
튜토리얼/ 메인 퀘스트/ 일일 퀘스트/ 도감/ 우편함

## 해머엔터테인먼트 사원 1년 2개월 (2018.06~2019.07)

---

**개발환경** C#, Unity3D, SVN

---

### 3D 미소녀 RPG 프로젝트 개발

- UGUI 기반 UI 시스템 설계
  - 인게임 UI
  - 애니메이션 클립을 통한 인게임 카메라 연출
  - 캐릭터 인벤토리
- 

## 오름랩스 사원 11개월 (2017.08~2018.06)

---

**개발환경** C#, Unity3D, SVN, Jenkins, Spine2D

---

### 쿠키워즈 CBT

- NGUI 기반 각종 아웃게임 콘텐츠 구현 및 웹서버 데이터 연동  
캐릭터 인벤토리/ 내 기지/ 프로필/ 도감/ 캐릭터 펫 및 뽑기/ 월드맵/ 스테이지 선택/ 각종 이벤트 페이지
- 

## 위드게임즈 대리 2년 2개월 (2015.03~2017.04)

---

**개발환경** C#, Unity3D, SVN

---

### 3D 무협 RPG 프로젝트 개발

- NGUI 기반 각종 아웃게임 콘텐츠 구현 및 웹서버 데이터 연동  
메인 로비/ 상단 재화바/ 장비 인벤토리/ 스테이지/ 상점/ 스킬/ 우편함
  - 웹소켓 기반 채팅
  - 캐릭터 파츠 조합 및 애니메이션 플레이 툴 제작
-

## 위메이드 크리에이티브 사원 2년 2개월 (2012.11~2014.12)

---

**개발환경** C#, Unity3D, SVN, Jenkins

---

### 3D RPG, 3D 액션, 2D 슈팅 프로젝트 개발

- 팀 차원으로 Unity3D 엔진 R&D 하며 프로젝트 개발
  - NGUI 기반 각종 아웃게임 콘텐츠 구현 및 웹서버 데이터 연동
  - 구글 IAP SDK 적용한 결제 시스템
  - 구글 푸시 알림 서비스
  - 위메이드 자체 SDK weme 적용
  - 카카오 SDK 적용
- 

## 핫독 스튜디오 사원 1년 7개월 (2011.04~2012.10)

---

**개발환경** C, Unity3D, SVN

---

### 래디액션 정식 출시

- iOS 로 서비스 중인 게임 안드로이드로 포팅 후 출시
- C 언어 기반 자체 엔진 사용

### 던전나이츠 정식 출시

- iOS 로 서비스 중인 게임 안드로이드로 포팅 후 출시
- 세로 화면의 게임 가로 화면으로 변경
- 캐릭터 이동 방식을 터치에서 조이스틱으로 변경
- 3 사 통신사 SDK 적용
- 퍼블리셔 SDK 적용 후 데이터 전송

### 2D SNG 프로젝트 개발

- 아웃 게임 콘텐츠
  - 일본 Gree SDK 연동
-