

모바일 클라이언트 프로그래머

정승현

남자 42세 / 1982년생

이메일


zzangkun00@naver.com

휴대폰

010-4938-8228

주소

인천 서구 가정로223번길 27 (석남동, 석남금호어울림)



희망 근무조건

고용 형태	정규직
연봉	회사 내규에 따름
근무지	서울>서울전지역, 인천>인천전지역, 경기>부천시 원미구

지원분야

지원분야	게임개발(클라이언트), 게임개발(모바일)
키워드	클라이언트, C, C++, 모바일, C#, Unreal, Unity3D
게임 분야	온라인PC게임, 모바일게임 RPG, Arcade

학력 대학(2,3년) 졸업

2000.03~2005.02	인천전문대학
졸업	주전공 정보통신 학점 3.6 / 4.5

경력 총 13 년 5 개월

2021.09 ~ 2023.08	빌리네어게임즈 클라이언트 / 팀장 / 8000~9000만원
2년 0개월	

담당업무 개발툴:Unity3D

블레이드 카우기 런칭

컨텐츠 작업 , 일정 관리 및 유지 보수

2016.07 ~ 2020.02

3년 8개월

넷마블체리 클라이언트 / 사원 / 4500~5000만원

담당업무 개발툴:Unreal

블소레볼루션 런칭

퀘스트, 비무, 기간미션, 업적, 공헌도, 낚시일지, 랭킹, 돌림판, 월드맵, 축지, 가이드시스템, 핫타임, 결투, 미션관리 이외 전반적인 콘텐츠 보조 지원

2018 GStar(퀘스트, 세력전, 비무), 2019 GStar(퀘스트, 비무),
2020년 타이페이게임쇼(클라이언트 업무 전체 작업)

2015.12 ~ 2016.07

0년 8개월

Red Mobile 게임개발파트 / 대리 / 3000~3500만원

담당업무 개발툴: Unity3D

MMORPG게임

UI Contents(NGUI)

- 우편, 던전(일일,파티,필드보스), 스킬, 거래소, 호칭, 습득장비 자동장착, 스페셜 아이템 처리, 콘텐츠 조건 별 오픈 시스템, 무한의 탐(빛의 탐, 망각의 탐)

≡ 전투 시스템

- 액션패드UI 및 전투 적용

- 기본 스킬 UI, 종족별 버프UI 및 전투 적용

- 레이드 관련 액션 패드 UI 및 전투 적용

- 데미지 처리 및 상성 시스템

- 필드 파티 시스템

2014.09 ~ 2015.10

1년 2개월

모즈팩토리 개발2실 / 대리 / 2800~3000만원

담당업무 개발툴: Unity3D

MORPG 게임

UI담당(NGUI)

웹서버개발자와 네트워크 연결 담당

리소스 버전 관리 및 AssetBundle 패치 시스템 구축

게임모드 기반 작업

NaverAPI(로그인, InApp)연결

네이버앱스토어 런칭 예정

https://www.youtube.com/watch?v=FQMCuTypSbA&ab_channel=NICESHOT

2014.01 ~ 2014.05

0년 5개월

(주)형설EMJ 게임개발파트 / 대리 / 2400~2600만원

담당업무 개발툴 : Unity3D

아케이드 게임(푸드배틀) - T Store 런칭

UI 담당(NGUI)

게임 전투 시스템 담당

TCP 기반의 서버프로그래머와 네트워크 연결 작업

- Unity3D, NGUI

2007.05 ~ 2011.12

IDEADIVE,게임스쿨 게임개발파트 / 대리 / 3000~3500만원

4년 8개월

담당업무 캐주얼 미니게임
쫄쫄쫄쫄(하이퍼릴레이) UI 및 미니게임 개발(DirectX8 기반의 자체엔진 사용)
서버 유지 보수(Mssql 사용)

API 강의(3개월차)
DirectX2D 프로젝트 관리 감독(5~6개월차)

2006.08 ~ 2007.05 (주)XterSoft 게임개발파트 / 사원 / 1800~2000만원

0년 10개월

담당업무 사용툴 : Gamebryo, Xterengine(자체엔진), RakNet, Mysql

API 기반의 MMORPG 맵 제작(팔레트 담당)
FPS 프로토 타입 개발(서버 담당)

보유역량

보유기술

C/C++/C#, unreal, unity3D, UGUI, WinSock, IOCP, TCP/IP, MsSql, AssetBundle

대외활동 및 해외연수

2007년 11월 ~ 2007년 5월 중국 파견 근무(6개월)

교육이수 및 수상내역

교육이수

2005.03~2006.08 (주)게임스쿨
C, C++, API, MFC, NETWORK, 3D

포트폴리오 및 파일



경력 기술서

2024.04.14 · 4.82MB

자기소개서

[성장과정, 성격]

어려서부터 많은 친구들과 잘 어울려 지냈으며, 나를 올바르게 살아왔다고 생각합니다.
주변에서 정이 많다는 말을 많이 듣습니다. 남을 많이 배려하는 성격이라, 상대방 입장에서 생각을 많이 하려고 노력 합니다.
이러한 면이 저의 장점이라 생각 했지만 업무를 진행하다 보니 서로 좋은 이야기만 할 수 없다는 것을 알게 되었습니다. 제가 생각했던 장점이 단점이될 수도 있다는 점을 깨달은 이후로는 업무를 진행함에 있어 필요한 말은 하려고 노력합니다. 하지만, 제가 할 수 있는 선에서는 제가 먼저 해결하려고 하는 편 입니다.

`노력하자`라는 말을 많이 좋아합니다. 결코 노력은 나를 배신하지 않는다고 생각합니다.

프로그래머는 말보다는 행동과 결과로 보여줘야 한다고 생각합니다. 기회를 주시면 최선을 다할 수 있도록 하겠습니다.

감사합니다.

취업 우대사항

병역
군필
2000.12 ~ 2003.06 공군 병장 제대

위 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 정승현

이 이력서는 2024년 10월 25일(금)에 최종 업데이트된 이력서 입니다. 위조된 문서를 등록하여 취업활동에 이용 시 법적 책임을 지게 될 수 있습니다.
잡코리아(유)는 구직자가 등록한 문서에 대해 보증하거나 별도의 책임을 지지 않으며, 첨부된 문서를 신뢰하여 발생한 법적 분쟁에 책임을 지지 않습니다.
또한 구인/구직 목적 외 다른 목적으로 이용시 이력서 삭제 혹은 비공개 조치가 될 수 있습니다.



본 정보는 취업활동을 위해 등록한 이력서 정보이며 게임잡은 기재된 내용에 대한 오류와 사용자가 신뢰하여 취한 조치에 대한 책임을 지지 않습니다. 누구든 본 정보를 게임잡의 동의없이 재배포 할 수 없으며 본 정보를 출력 및 복사하더라도 채용목적 이외의 용도로 사용할 수 없습니다. 아울러 본 정보를 출력 및 복사한 경우의 개인정보보호에 대한 책임은 출력 및 복사한 당사자에게 있으며 정보통신부 고시 제2005-18호(개인정보의 기술적·관리적 보호조치 기준)에 따라 개인 정보가 담긴 이력서 등을 불법유통 및 배포하게 되면 법에 따라 책임지게 됨을 양지하시기 바랍니다.