



이력서 (PDF)



Contact & Channel

📞 010-2059-4903

✉️ rkrn960813@gmail.com

🎮 [Career Portfolio](#)

📁 [Study Note](#)

💻 [Github Link](#)

📖 [Blog Link](#)

'꾸준'하게 '학습'하고 '기록'하며 '게임을 진심으로 좋아하는' 주니어개발자 유준영 입니다.

- 성실함과 꾸준함이 저의 가장 큰 무기입니다.
 - 내일배움캠프 출석률 100%, 일일과제 제출 100%
 - 1일 1커밋, 알고리즘 1문제 풀이, 매일 TIL 작성 등을 지속하고 있습니다.
 - 12월 중순부터 현재까지 123문제 이상 풀이
 - 23.10.17 ~ 현재까지 TIL 작성 진행중입니다.
 - 개인 노트 앱으로 학습 내용을 꾸준히 관리합니다.
 - <https://github.com/serendipity0813/ObsidianVault.git>
- 게임 속 다양한 분야도 진심으로 좋아합니다.
 - 다양한 장르의 게임 아이디어를 기록, 제작합니다
 - 기억남 음악은 [Rise](#), [LegendsNeverDie](#), [희망](#), [SweetDreansMyDear](#), [바람의 너를](#) 등이 있습니다.

- 인상 깊었던 시네마틱은 [디아블로](#), [결판](#), [군단의심장](#), [AssassinsCreedUnity](#), [ForHonor](#) 등이 있습니다.
- [청년일자리도약장려금](#) 대상자입니다.

대표 프로젝트

Dream Arcade

다양한 미니게임 플레이가 가능한 3D 모바일 아케이드 장르 게임입니다.

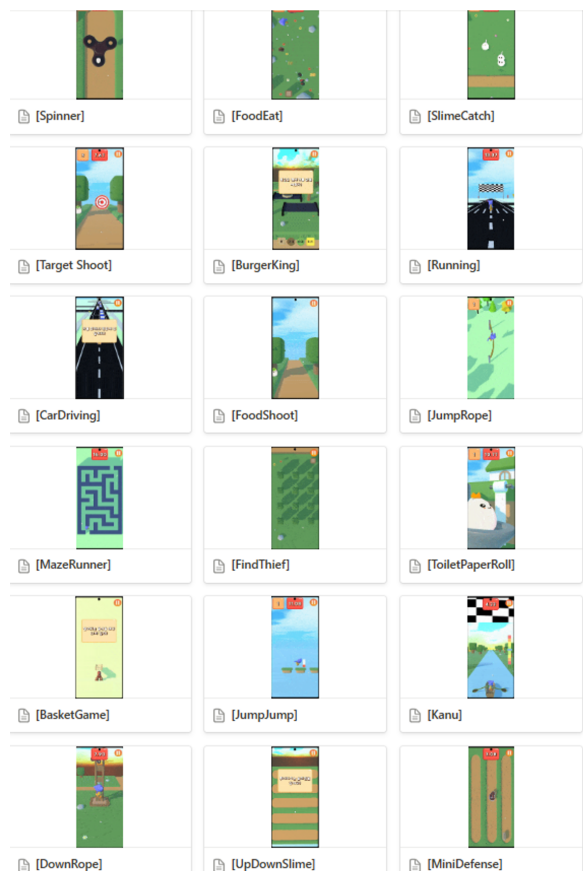
24.01 ~ 24.03

프로젝트 관련 링크

- [브로셔 & 시연 영상](#)
- [깃허브 & 피그마](#)
- [서비스페이지 & 앱다운로드](#)

주요 구현사항 및 성과

- Enum, 싱글톤, 배열, 프리팹을 활용한 단일 씬에서의 화면 및 UI 관리 로직
- 각 씬별 모든 구성화면, UI, 애니메이션, 폰트효과, 사운드효과 구현
- 상속과 Override를 활용한 UI, 미니게임 공통요소 관리 로직 및 프로토타입 구현
- 딕셔너리와 SO를 활용한 미니게임 생성, 관리로직 구현
- 총 19종 중 10종의 게임 구현
 - Raycast 기반 움직이는 물체 잡기 게임
 - 경로탐색 함수 기반 범인 찾기 게임
 - 코루틴을 활용한 두더지 잡기
 - 오브젝트 풀링을 활용한 디펜스 게임
 - AddForce 활용 저글링 게임 등등



기타 프로젝트

프로젝트별 자세한 사항은 '[포트폴리오](#)'를 참조하시기 바랍니다.

이력서에는 **팀 구현사항이 제외된 담당 구현사항만** 작성되어 있습니다.

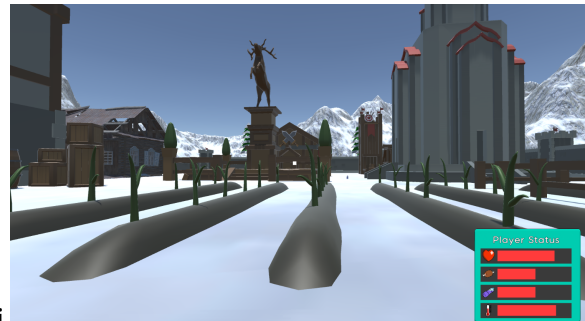
탕후루 타이쿤 (2D 타이쿤 / 팀)

- Input 시스템 기반 플레이어 이동 구현
- Raycast 활용한 상호작용 기능 구현
- 재료생산, 아이템 제작 및 판매 로직 구현
- 인게임 전반적인 UI 구현
- 오피스 패턴을 활용한 콘텐츠 구현 및 관리
- <https://github.com/serendipity0813/Tanghuru-Taikun>



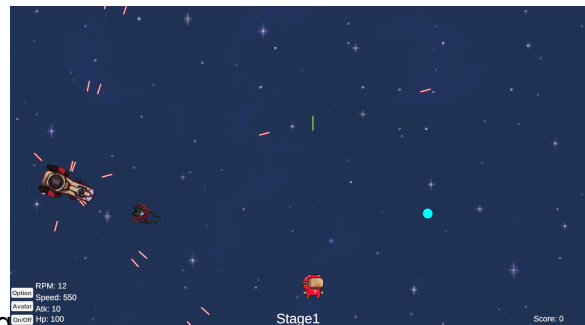
Anti Freeze (3D 생존 게임 / 팀)

- Enum과 배열을 활용한 건물 관리
- 건축물 콜라이더, 컴포넌트 작업
- 건축물 제작 로직 구현
- 건축 부가효과 기능 구현
- <https://github.com/serendipity0813/05AntiFreeze.git>



Coding Force (2D 슈팅 게임 / 팀)

- Trigger 함수를 이용한 아이템 판단
- Tag와 배열을 활용한 폭탄 기능 구현
- Collider 충돌을 응용한 쉴드 구현
- 인게임 플레이어 모델 변경 기능
- <https://github.com/serendipity0813/Coding-Force.git>



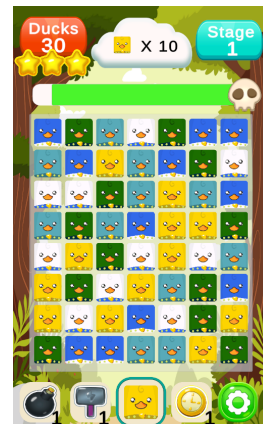
개발자키우기 (C# 콘솔게임 / 팀)

- 인터페이스, 추상클래스를 활용한 플레이어, 몬스터 생성 및 관리기능
- 턴제 기반 전투 로직 구현
- List 기반 몬스터 생성 및 관리
- 게임 전반적인 UI 구성
- 캐릭터 생성, 스텟, 로비, 상점 등 기본기능
- https://github.com/serendipity0813/Team_ConsoleRPG

```
플레이어 정보 : 체력(1000), 마나(100), 공격력(800), 방어력(50)
-----
회사정보 : 쿠키원[테브시스터즈], 체력 : 100, 공격력 : 10, 방어력 : 5
-----
4의 턴!
1. 기본 공격 : 800데미지, 크리티컬 : 1280
2. 스킬1 사용 : 960데미지, 크리티컬 : 1536
3. 스킬2 사용 : 1440데미지, 크리티컬 : 2304
4. 가방 열기
5. 전투 포기
-----
[d]의 행동을 선택하세요!
```

동물 퍼즐 게임 (2D 퍼즐 / 개인)

- 나머지 연산 기반 오브젝트 좌표 판단 로직
- 2차원 좌표를 활용한 오브젝트 배열 관리
- 재귀함수 형태의 상하좌우 매칭 계산 로직
- 싱글톤, 매개변수 전달을 통한 퍼즐 관리
- 슬라이더를 활용한 타이머 구현
- https://github.com/serendipity0813/SoloProject3_3



경력



에듀플렉스 상동점

22.05 ~ 23.05, 1년

에듀플렉스 중동점

23.05 ~ 23.09, 5개월

상동점 교실장 / 중동점 학습매니저

- 수업진행 총괄관리 및 수업진행
- 시간제 선생님 채용, 교육 및 관리
- 담당학생 학습관리와 학부모 소통

수업 진행기록 전자문서화 프로젝트 진행

- 수기로 작성하던 학생 수업기록을 구글 스프레드 시트를 활용하여 전자 기록으로 변화시켰습니다.
 - [개선사례 예시링크](#)

기술 역량



Skills and Tools



학력 / 기타 [↑ TOP](#)

국민대학교 정보보안암호수학과 학사

15.03 ~ 22.02

육군 병장 만기전역

17.03 ~ 18.12

정보보안 전공

- | | | | |
|---------------|---------------|------------|------------|
| • 디지털포렌식 개론 | • 고급 응용 프로그래밍 | • 고급 응용 수학 | • 정수론 |
| • 난수 생성 이론 | • 암호분석 | • 해석기하학 | • 해석학 |
| • 부채널 공격 및 대응 | • 알고리즘 분석 | • 현대기하학 | • 미분방정식 |
| • 보안 프로토콜 | • 공개키 암호 | • 벡터해석학 | • 조합 및 그래프 |
| • 보안 S/W 구현 | • 대칭키 암호 | • 선형대수학 | • 이공계 일반수학 |
| • 정보보호개론 | • 수학적 프로그래밍 | • 현대대수학 | • 집합론 |
| | | • 수리통계학 | • 미적분 |