|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **이 력 서** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 지원분야 | | | | | | | P.M | | | | |
| 희망연봉 | | | | | | | 회사 내규에 따름 | | | | |
| 인  적  사  항 |  | | | | 성명 | | | | 한글 | | | 김 학 진 | | | | | | | | | | | | | 직책 | | | | | | | 과장 | | | | |
| 한자 | | | 金 學 眞 | | | | | | | | | | | | |
| 영문 | | | Kim Hak Jin | | | | | | | | | | | | | 결혼여부 | | | | | | | 미혼 | | | | |
| 생년월일 | | | | | | | 1991년 07월 3일 | | | | | | | | | | | | | 연령 | | | | | | | 만 31 세 | | | | |
| 현주소 | | | | | | | 서울특별시 시흥대로 147길 18, 206호 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 전화 | | | 070 – 7756 - 4200 | | | | | | | | 휴대폰 | | | | | 010 – 7900 - 8365 | | | | | | | | | | E-mail | | | | showhohxc@gmail.com | | | | | |
| 학  력  사  항 | 기간  (예:97.03~00.02) | | | | 출신학교 | | | | | | | | | 전공 | | | | | | | | | | | | | 졸업구분  (졸업,예정,수료,중퇴) | | | | | | 학점  (취득학점/만점) | | | |
| 07.03 ~ 10.02- | | | | 배재 고등학교 | | | | | | | | | 자연 계열 | | | | | | | | | | | | | 졸업 | | | | | |  | | | |
| 10.03 ~ 16.02 | | | | 중원 대학교(4년제) | | | | | | | | | 컴퓨터시스템공학과 | | | | | | | | | | | | | 졸업 | | | | | | 3.6 / 4.5 | | | |
| 15.09 ~ 16.02 | | | | 한국정보기술연구원 | | | | | | | | | 2D & 3D 게임융합전문가 과정 | | | | | | | | | | | | | 수료 | | | | | |  | | | |
| 신  체  사  항 | 신장 | | 체중 | | | 혈액형 | | | | | 시력  (교정후) | | 신  체  사  항 | | 군별 | | | | 병과 | | | | 계급 | | | 전역구분 | | | | 복무기간 | | | | | | |
| 182 | | 84 | | | A | | | | | 1.2 | | 육군 | | | | 포병 | | | | 병장 | | | 전역 | | | | 11.05.11 – 13.02.11 | | | | | | |
| 특  기  사  항 | 자격증/외국어 | | | | | | 취득일 | | | | | | 컴퓨터  활용능력 | | | | | | 엑셀 | | | | | 상 | | | | | 종교 | | | | | 기독교 | | |
| 정보처리기능사 | | | | | | 2008. 09 | | | | | | 파워포인트 | | | | | 상 | | | | | 취미 | | | | | 사이클 | | |
| 컴퓨터활용 2급 | | | | | | 2008. 04 | | | | | | 워드 | | | | | 상 | | | | | 특기 | | | | |  | | |
| 워드프로세서 1급 | | | | | | 2008. 04 | | | | | | 기타  활용 툴 | | | | | Visual Studio 2019 Community | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | |  | | | | | | Unity 3D Engine / Unreal Engine | | | | | | | | | | | | |
| 경  력  사  항 | 근무기간 | | | | | | | 직장명 | | | | | | 최종직위 | | | | | | 근무부서 | | | | | | | | 담당업무 | | | | | | | 최종직위 | |
| 16.04 ~ 17.05 | | | | | | | 굴리 | | | | | | 사원 | | | | | | 시스템 개발팀 | | | | | | | | UI개발 / 시스템유지보수 | | | | | | | 사원 | |
| 17.09 ~ | | | | | | | 엠게임(주) | | | | | | 과장 | | | | | | 클라이언트 개발팀 | | | | | | | | 시스템 개발 및  시스템 유지보수 | | | | | | | 과장 | |
|  | | | | | | |  | | | | | |  | | | | | |  | | | | | | | |  | | | | | | |  | |
| 가  족  사  항 | 관계 | 성명 | | | | | 연령 | | | 직업 | | | | 동거  여부 | | | | 관계 | | | | 성명 | | | | | | 연령 | | 직업 | | | | | | 동거  여부 |
| 부 | 김학식 | | | | | 60 | | | 회사원 | | | | 무 | | | |  | | | |  | | | | | |  | |  | | | | | |  |
| 모 | 나경화 | | | | | 57 | | | 회사원 | | | | 무 | | | |  | | | |  | | | | | |  | |  | | | | | |  |
| 제 | 김학준 | | | | | 33 | | | 코치 | | | | 무 | | | |  | | | |  | | | | | |  | |  | | | | | |  |
| 기  타 | 장애대상 | | | | | | 무 | | | | | | | | | 보훈대상 | | | | | 무 | | | 건강특이사항 | | | | | | 무 | | | | | | |
| 관련 업무 경력 : 6년 소프트웨어 엔지니어( 알고리즘 시스템 개발 및 시스템 유지 보수 )  주 게임 시스템 소프트웨어 개발 / 멀티 플랫폼 게임 개발 C# / C++ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

상기 내용은 사실과 다름없음을 틀림없이 확인합니다.

2023년 1 월 3 일 지원자: 김학진 ( 인 )

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **경 력 소 개 서** | | | | |
| 기간 | 직장명 | 근무부서 | 직위 | 담당업무 및 업무실적 |
| 2016. 04  ~  2017. 05 | 굴리고 | 소프트웨어  개발 | 사원 | **주 업무**  굴리고의 프로그램인 시뮬레이션 게임에 대한 컨텐츠 개발 및 유지보수  게임 최적화를 위한 시스템 안정화  **- 신규 컨텐츠 개발 및 관리**  기획자와의 회의를 바탕으로 시스템 구축과 UI개발을 순차적 진행.  컨텐츠 관리를 통하여 새로운 컨텐츠를 모색 후 개발  **- 데이터 관리 및 유지보수**  기존 게임 시스템에서 팀 협업 대한 편의성을 제공하고자 게임에 필요한  핵심 데이터에 대해서 디렉터 및 기획자, 디자이너 또한 수정이 가능하고  간소화 할 수 있도록 외부 데이터로 추출 및 적용.  또한 회의를 통한 개선방안과 수정사안이 생길시 그에 적절한 대응을 통해 유지보수를 하여 시스템을 안정화로 협업 속도 증가. |
| 2017. 09  ~ | 엠게임(주) | 시스템 개발  알고리즘 제작 | 과장 | **주 업무**  現 라이브 서비스 중인 게임의 시스템 구축 및 개발 알고리즘 설계  라이브 모바일 게임 특성상 실시간 업데이트 관리와 유지보수  **- 라이브 모바일 게임 시스템 관리 및 구축**  **복잡도 관리능력을 통한 게임시스템 구축과 개편, 최적화를 통한**  **소프트웨어의 성능향상**  전반적인 알고리즘 구축과 소스 리팩토링을 통하여 서비스 중인 게임의 개발자 특화형 시스템 구축 후 개발 속도 증가 이에 의거하여 핵심적인 메모리 관리를 통한 하드웨어의 퍼포먼스를 감소  Google / OneStore / Naver / Firebase / Facebook 등 외부 라이브러리의 실시간 변경사항에 즉각 대응이 가능하도록 라이브러리 관리 및 제작  **- 네트워크 멀티 플레이**  네트워크 멀티 플레이 게임 [클라이언트 <-> 서버] 간의 양방향 통신  을 통한 개발하에 멀티플레이에 대한 게임의 이해  **- 데이터 관리 및 업데이트**  FTP 서버를 통한 클라이언트<->FTP 서비스를 통해 Json을 통한 통합 데이터 관리와 악용을 방지하고자 모든 데이터 암호화 이를 통하여  라이브 서비스 중 버그 및 리소스에 문제가 발생시 즉각적인 업데이트를  통한 실시간 문제 해결과 리소스 관리  팀과의 원활한 커뮤니케이션을 통해 기획 수정 방안과 즉각적인 해결능력을 통하여 즉각적인 피드백과 문제해결능력과 처리속도향상 |