

# 이민의

[minuileee@gmail.com](mailto:minuileee@gmail.com) | [minuileee.github.io](http://minuileee.github.io) | [Linked In](#)

## SKILLS

**Programming Languages:** C++, Python, C#, GLSL

**Tools/Frameworks:** Visual Studio, UE4, Unity, Winforms, ImGui, FMOD, Git, SVN, Perforce, GLFW, Consul, TeamCity

**Language:** Korean, English

## EXPERIENCE

### Associate Tools Programmer at Hi-Rez Studios

2022년 6월 - 현재

- PC, Xbox 및 Switch에서 자동화 퍼포먼스 테스트를 유지 및 관리 했습니다. 전반적인 파이프라인을 다른 게임에도 보다 쉽게 적용하기 쉽게 바꾸었습니다.
- 여러 Hi-Rez 게임에서 캐릭터, 이펙트 그리고 맵 퍼포먼스 테스트를 만들었습니다.
- 상점 아이템 2D 이미지를 자동으로 만들어주는 시스템을 개발하였습니다.
- TeamCity를 사용하여 UE4에서 라이트맵 빌드 프로세스를 자동화했습니다.
- Photoshop과 Maya API를 사용하여 기존에 있는 아트물의 버그해결과 새로운 기능추가를하여 아티스트들의 작업을 보다 효율적이게 했습니다.

### Tools Programmer Intern at Hi-Rez Studios(Rogue Company)

2021년 6월 - 2021년 8월

- 맵 퍼포먼스 테스트 툴을 아티스트들이 보다 쉽게 보고 쓸 수 있게 바꾸었습니다.
- 아티스트들이 파일이름을 검사할때 쓰는 툴에 자동완성 기능을 넣어 실수를 최소화 시켰습니다.
- 여러 아트툴과 기존 퍼포먼스툴에 새로운 기능들을 넣었습니다.

## PROJECTS

### Marble

팀 규모: 3

Unity(C#) | Nintendo Switch Puzzle game

2021년 11월 - 2021년 12월

- 조이콘 내부에서 공이 움직이는 것같은 3D 공 캐릭터를 구현했습니다.
- 플레이어의 액션과 움직임에 따라 다르게 진동하는 기능을 추가했습니다.

### Pigeondary Pinut

팀 규모: 1

Unity(C#) | AR Puzzle game

2021년 9월 - 2021년 12월

- 앵그리버드와 비슷한 게임을 AR로 구현했습니다.

### Chamomile Grove

팀 규모: 18

Unreal Engine 4(C++) | 3D farming crafting puzzle game

2020년 9월 - 2021년 4월

- 연금술과 퀘스트시스템을 구현하고 레시피와 퀘스트 목록을 기획자가 쉽게 변경할 수 있게 설계했습니다.
- 창고와 인벤토리 시스템을 구현했습니다.
- 3인칭 캐릭터를 구현했습니다.

### Minotes

팀 규모: 1

Windows Forms(C#)

2020년 2월 - 2020년 7월

- 사용자가 수정, 저장 그리고 불러올 수 있는 간단한 스티커 메모를 만들었습니다. 색상 변경, 다크모드, 창 위에 고정 그리고 기타 텍스트 서식변경등 여러 기능을 추가했습니다.

### HON

팀 규모: 4

자체 엔진(C++) | 2D platform action game

2018년 9월 - 2019년 6월

- Batch 파일과 Jenkins를 사용하여 여러플랫폼에서 자동으로 빌드를 돌리게 만들었습니다..
- 실시간으로 수정이 가능한 레벨 에디터를 처음부터 개발하였습니다.
- FMOD를 사용하여 오디오 매니저를 만들었습니다.

## EDUCATION

### DigiPen Institute of Technology

2022년 4월

Bachelor of Science in Computer Science in Real-Time Interactive Simulation