

김서준

+82 10-3341-2669 @ kimtjwnsyba@gmail.com

2년간 게임 클라이언트 개발 및 게임 기획 경험
유니티를 이용한 2D/3D 개발 역량 보유
Github를 이용한 협업 개발 경험

2년간 Unity 기반의 게임 개발 프로젝트에 참여하며 실전 역량을 키워온 신입 게임 클라이언트 개발자입니다.
다양한 프로젝트를 통해 게임 로직, UI, 시네머신, 무기 시스템 구현 등 다양한 분야에서 경험을 쌓았고,
협업과 커뮤니케이션을 중요하게 생각합니다.

경력 신입

Unknown_Zone | Unity 3D, C#

2024.10 - 2025.05 (8개월)

- 적 AI가 맵을 무작위로 순찰하며 플레이어를 탐지하는 로직 구현
- 플레이어와 아이템 간의 상호작용 및 사용 로직 개발 (e.g. 속도 증가 아이템, 시간 정지 아이템)
- 시네머신을 활용해 몰입감 있는 엔딩 씬 연출

Growling-Soul

2025.03 - 2025.05 (3개월)

무기를 강화하고 등급과 강화 비율에 따라서 무기의 능력치를 바꾸는 기능 구현

학력



광주소프트웨어마이스터고

2023.03 - 재학 중 | 게임 클라이언트 개발자

C언어, Java객체지향, 컴퓨터 시스템 일반, C#/C++

스킬

Unity3D

Visual Studio

C#

C++

Java

프로그래밍

Git

GitHub

C

창의성

기능적 프로그래밍

신속하게

열심히 일하는 사람

수상/자격증/기타



G-STAR(진로탐색활동)

2024.11 |

G-STAR 관람을 통해 다양한 게임 개발 사례를 접하고, 기획 의도와 구현 방식에 대해 분석하며 게임 개발에 대한 시야를 넓혔습니다. 낯선 게임에도 직접 질문하고 플레이하면서, 개발자로서 어떻게 접근할지를 고민하며 깊이 있는 사고력을 키웠습니다.



글로벌 게임 개발자 컨퍼런스 참여

2024.10 |

국내외 게임 개발자들의 강연을 통해 최신 게임 트렌드와 과거 게임과의 차이를 분석하고, 유저의 관심을 끌 수 있는 게임의 방향성을 고민하게 되었습니다. 이를 계기로 학교에서 새로운 프로젝트를 기획하고 개발을 시작했습니다.



여름 방학 전공능력 심화캠프

2024.07 |

TOPCIT 심화과정에서 학습 내용을 PPT 한 장으로 요약하고 발표하는 활동을 통해 핵심 내용을 정리하는 능력과 발표 시 제스처, 시선 처리 등 전달력 향상 기술을 함께 익혔습니다.



SW개발자 초청 특강

2024.04 |

현직 개발자의 강의를 통해 협업의 중요성을 깨닫고, GitHub를 활용한 협업을 직접 경험했습니다. 친구와 함께 프로젝트를 진행하며 의견을 조율하고, 여러 명이 함께하는 개발에는 상세한 계획서가 필요하다는 점을 인식해 공동으로 기획서를 작성하는 경험도 쌓았습니다.



본교 방문 학과체험 프로그램(게임 제작)

2023.08 |

신청한 중학생 대상으로하는 Unity3D게임 제작에서 선생님을 대신하는 관리원이 되어 학생들이 모르는 부분을 알려주면서 이해시켜주었고 오브젝트의 기본 속성과 컴포넌트 C# 스크립트로 원하는 기능 구현 등을 설명했다.

링크

🔗 프로젝트의 계획서와 포트폴리오

<https://www.notion.so/df0e438da7604287bc8d108d89c8b723>

🔗 그 동안 해왔던 프로젝트와 공부했던 것들을 올려둔 Github

<https://github.com/SinBeBe>