

김 서준

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

Unity 기반 2/3D 게임을 3년간 클라이언트 개발하며 실제 구현 관점에서 완성도를 고려하는 기획 역량을 갖춘 게임 기획자입니다.

Cinemachine, LINQ, Joint, 상태 패턴 및 옵저버 패턴 등 다양한 기능 및 기법을 프로젝트에 직접 적용해 오며 시스템 구조와 기술적 제약을 이해한 설계가 가능합니다. 이러한 경험을 바탕으로 클라이언트 개발자의 고충과 프로세스를 잘 이해하고 있으며 개발자와 플레이어 모두의 시각에서 기획을 풀어낼 수 있습니다.

또한 GitHub 기반 협업을 통해 팀 내 커뮤니케이션을 주도하며 문제 해결 경험을 다수 보유하고 있고 맡은 기능은 끝까지 책임지고 완성도를 끌어올리는 스타일입니다. 저는 기획 의도를 명확히 구현하여 사용자에게 몰입과 재미를 제공하는 것을 목표로 하며 창의적인 아이디어를 팀과 함께 발전시키는 과정에 큰 즐거움을 느낍니다.

경력 신입

LightLock | Unity 2D, 모바일, 개인

2025.07 - 2025.09

- 청크 시스템에 랜덤 시드 기반 맵 변이 시스템을 설계하여 플레이마다 달라지는 방해 요소 구성으로 리플레이성 향상
- 큐 자료구조 기반 청크 메모리 관리 로직을 직접 구현하여 런타임 메모리와 프레임 유지 최적화
- Attribute + Reflection을 활용한 자동 의존성 주입 시스템 구현으로 레벨/콘텐츠 제작 속도 가속 및 휴면 에러 감소
- 핵심 기능들을 Interface 구조로 설계해 재사용성과 확장성을 확보 새로운 콘텐츠 추가 시 개발 비용 절감
- Unity Profiler 기반 피포먼스 분석을 통해 프레임 드랍 원인을 추적하고 실시간 최적화 수행 경험 보유

Growling-Soul | Unity 2D, 모바일, 협업

2025.04 - 2025.05

- 무기 등급 및 강화 시스템 기획 및 구현을 통해 성장 동기와 보상 구조를 설계
- 확률 기반 가챠 및 인벤토리 저장 구조 기획으로 수집형 메타 콘텐츠 완성
- 도전(Challenge) 콘텐츠 기획 및 UX 구조 설계로 반복 플레이 유도 및 게임 몰입도 향상
- Google Play 스토어 연동 및 협업 기반 빌드/배포 프로세스 경험 보유 실제 서비스 관점에서 기획 참여

Unknown_Zone | Unity 3D, PC, 개인

2024.10 - 2025.05

- 적 AI 순찰 및 플레이어 탐지 시스템 기획 및 설계를 통해 게임 난이도 조절
- 제네릭 함수와 멀리게이트 활용 로직 구현 경험으로 시스템 확장성과 재사용성 확보
- 플레이어와 아이템 상호작용 기획 및 구현을 통해 게임 플레이 몰입도 강화
- 맵 내 부적 및 아이템 랜덤 생성 알고리즘(LINQ 활용) 설계로 매번 달라지는 게임 경험 제공

- Cinemachine을 활용한 해피엔딩 연출 기획으로 스토리 몰입감 극대화
- itch.io 출시 경험을 통한 실제 배포 및 유저 피드백 기반 개선 경험 보유

100-Days-Survival | Unity 3D, PC, 협업

2024.07 - 2024.10

- 동물 AI 추적 및 도망 행동 패턴 기획을 통해 게임 내 긴장감과 몰입도 설계
- 시간 기반 확률적 자연재해 스폰 시스템 설계로 플레이 변수를 다양화
- 위협 강도에 따른 자연재해 등장 타이밍 조정 기능 기획으로 난이도와 게임 밸런스 관리
- FPS 최적화를 고려한 Occlusion Culling 및 LOD 적용 경험 보유 안정적인 플레이 환경 제공
- 베지어 곡선을 활용한 토템이도 이동 경로 설계로 자연재해 연출과 게임 몰입감 강화

학력



광주소프트웨어마이스터고

2023.03 - | 재학 중 | 게임 클라이언트 개발자

- 스마트 IoT 및 산업용 전자기기 개발
- ATMega128 기반 LCD, FND 회로 제작 및 인터럽트를 활용한 로직 구현

착용형 스마트기기 개발

- 라즈베리파이(WiringPi)로 온습도/초음파 센서, PWM 기반 서보모터 제어 및 Linux 환경 개발

로봇 하드웨어 설계

- ATMega128 기반 시리얼·블루투스 통신, H-Bridge & Encoder, 조이스틱 제어

전공 교과목 및 역량

- 컴퓨터 시스템: 프로세스 관리, 메모리 구조, HW·SW 상호작용 이해
- 자료구조: 스택, 큐, 트리 등 직접 구현 및 DFS/BFS 탐색 알고리즘 학습
- 알고리즘: 시·공간 복잡도 고려한 효율적 설계 경험

게임전공심화동아리

- Unity 기본기 : Transform, Rigidbody, Collider, Renderer 등 주요 컴포넌트 활용 및 게임 오브젝트 구조 이해
- Unity 생명주기 : Awake, Start, Update, LateUpdate 등 Unity의 실행 흐름 속지 및 적절한 메서드 활용
- 디자인 패턴 : 싱글톤 패턴을 통한 매니저 구현과 상태 패턴을 통한 적AI 구현, 옵저버 패턴을 통한 객체 간 의존성을 낮게 구현
- 객체지향 프로그래밍(OOP) : 상속/다형성, 인터페이스·추상클래스로 공통 기능 규격화 및 확장성 있는 코드 작성

스포츠 활동

- 배드민턴: 안세영배와 광주 교육감배 금메달 수상
- 배구: 세터 포지션으로 다양한 공격 전개
- 꾸준한 스포츠 활동을 통해 건강한 몸과 마음으로 더욱 개발을 열심히 할 수 있는 받침이 되었습니다.

스킬

Unity3D

Visual Studio

C#

프로그래밍

Git

GitHub

창의성

기능적 프로그래밍

신속하게

열심히 일하는 사람

직원 커뮤니케이션

전략 기획

UX 기획

일정 관리

Notion

수상/자격증/기타

2025 청춘어람 마이다스아이티 해커톤

2025.09 | 수상

- 주제와 적합한 아이디어를 기획하고 발전시키는 역량 강화
- 팀원과 협력해 아이디어를 구체화하고 AI로 실제 코드 구현
- 원활한 소통을 통해 도출한 인사이트로 기술상 수상 성과 달성

광주 배드민턴 교육감배

2025.08 | 수상

- 교육감배 팀과 함께 배드민턴 단체전 금메달 수상

전자산업기사 자격증 취득

2025.03 | 자격증

- 전자산업기사 자격증 취득으로
- 모든 산업기사 응시 자격 획득

G-STAR(진로탐색활동)

2024.11 | 교육

- 다양한 기업의 대표 게임들을 기획 의도, UX 흐름, 경제 구조 관점에서 분석하며 시스템 구조 이해도 강화
- 장르별 디자인 방향성과 기획 구조 비교 리서치를 통해 게임 구조 설계 능력 및 기획 분석 역량 확장

글로벌 게임 개발자 컨퍼런스 참여

2024.10 | 기타

- 컨퍼런스를 통해 최신 게임 트렌드 및 산업 흐름을 학습
- 과거와 현재 게임의 차이점 분석을 통해 유저의 흥미 요소와 게임 기획 방향성에 대한 인사이트 도출

여름 방학 전공능력 심화캠프

2024.07 | 교육

- 핵심 정보 선별 및 구조화, 간결한 자료 작성 역량 강화
- 발표 시 제스처와 시선 처리 등 효과적인 전달력 기술 습득

SW개발자 초청 특강



2024.04 | 교육

- 협업의 중요성 인식 및 Github를 통한 공동 개발 경험
- 협업 프로젝트 진행 의견 조율 및 역할 분담 경험
- 프로젝트 기획서 작성으로 체계적으로 개발 진행



본교 방문 학과체험 프로그램(게임 제작)

2023.08 | 교육

- 중학생 대상 Unity 게임 제작 수업에서 멘토 역할 수행
- 오브젝트 속성과 컴포넌트 구조에 기반한 게임 구현 설명
- C# 스크립트로 캐릭터 조작/로직 구현 방법 설명

링크

🔗 김서준 Game Client Devloper 포트폴리오

<https://sun-tanker-388.notion.site/Project-Manager-2991c47a720f8061a3ecca0e66016e5c>

🔗 그 동안 해왔던 프로젝트와 공부했던 것들을 올려둔 Github

<https://github.com/SinBeBe>