

김서준

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

Unity 기반의 2/3D 게임 프로젝트를 3년간 개발하며 게임 로직 구현과 성능 최적화에 강점을 쌓아온 클라이언트 개발자입니다.

Cinemachine, LINQ, Joint, 상태, 옵저버, 팩토리 패턴 등 다양한 기능 및 기법을 프로젝트에 적용해 왔으며 확장 가능하고 유지보수성이 높은 코드를 설계하는 데 집중해 왔습니다.

또한 GitHub를 활용한 협업 경험을 통해 팀원들과 원활하게 소통하며 문제를 해결해 왔고

맡은 역할에 끝까지 책임감을 가지고 완성도를 높이기 위해 노력해 왔습니다.

기획 의도를 구현하여 사용자에게 몰입감과 재미를 주는 것을 목표로 하며

기술적 성장을 바탕으로 팀과 협력해 특별한 경험을 제공하는 게임 클라이언트 개발자로 성장하겠습니다.

경력 신입

이한크리에이티브 주식회사 | 게임 기획자(현장실습 11. 17 ~)

2025.11 - 2025.12

프로젝트 경험

ProjectA

-출석체크, 상점, 뽑기 기능 개발을 위한 UI 레퍼런스 및 데이터 시트 기반의 구조 정의

-보상 구조·확률 데이터를 체계적으로 정리하여 클라이언트 개발 시 필요한 로직·데이터 구조를 명확화

ProjectB

-QA/QC를 수행하며 버그 리포트 및 재현 방법 정리

-라이브 서비스 안정성 검증 과정을 경험하며 클라이언트 오류 분석 및 재현 능력 강화

ProjectH

-3D 미니게임 및 로비 화면의 UI 플로우 정의

-추가 콘텐츠(퀴즈) 기획 및 발표를 통해 콘텐츠 구조를 개발 관점에서 설명하고 협업 능력 향상

듀잉

-신규 콘텐츠 개발을 위해 UI/3D 요청서·데이터 테이블을 작성하며 클라이언트 개발 여건을 고려한 구조 설계

-실제 데이터 기반으로 기능이 동작하는 흐름을 이해하며 데이터 처리 및 유지보수 관점 강화

현장실습을 하며,

게임 기획자로서 다양한 프로젝트를 경험하며 UI-데이터-로직이 연결되는 구조를 직관적으로 이해하는 능력을 갖추게 되었고 이를 기반으로 요구사항을 빠르게 해석하여 기능 구현 구조를 파악하고 클라이언트 코드를 설계하는 데 강점을 가지게 되었습니다. 또한 개발자가 필요로 하는 데이터 구조, 조건, 상태 흐름, 예외 상황을 명확히 파악해본 경험 덕분에 협업 과정에서 오해 없이 정확하고 개발 친화적인 커뮤니케이션이 가능합니다.

QA 업무를 수행하며 버그 리포트 작성과 재현 과정을 반복한 경험은 오류 발생 원인을 분석하고 디버깅 과정에서 재현 단계를 명확하게 파악하

는 능력으로 이어졌고 이는 안정적인 기능 구현에 큰 도움이 되었습니다. 더불어 단순히 기능을 만드는 수준을 넘어 사용자의 경험과 화면 흐름을 코드에 반영할 수 있는 균형 잡힌 시각을 갖추게 되었으며 개발 효율성과 UX를 모두 고려한 깔끔한 구조 설계가 가능합니다.

마지막으로 기획 의도와 기술적 제약을 모두 고려해 문제를 해결해왔던 경험은 현실적이면서도 완성도 높은 구현 방향을 도출할 수 있는 실무 중심의 문제 해결 능력으로 이어져 클라이언트 개발자로서의 강점을 강화하고 있습니다.

LightLock | Unity 2D, 모바일, 개인

2025.07 - 2025.09

- 청크에 랜덤한 Seed를 부여해 방해물의 배치와 수가 달라지는 로직 구현
- 자료구조 큐에 오래된 청크를 삭제하는 로직을 구현해 최적화함
- Attribute와 Reflection을 활용해 컴포넌트를 자동 참조하는 알고리즘 구현
- Interface를 사용하여 코드의 재사용성을 높임
- Profiler로 프레임드랍을 추적하고 원인 파악 및 문제 해결

Growling-Soul | Unity 2D, 모바일, 협업

2025.04 - 2025.05

- 무기 강화와 등급에 따른 능력치 상승 기능 구현
- 확률 기반 무기 뽑기 및 가방 저장 기능 구현
- 도전 메뉴 기획 및 구현으로 게임 재미 극대화
- 구글 플레이 스토어 연동을 통한 협업 게임 개발 경험

Unknown_Zone | Unity 3D, PC, 개인

2024.10 - 2025.05

- 적 AI의 무작위 순찰 및 플레이어 탐지 알고리즘 구현
- 제네릭 함수와 델리게이트를 활용하여 귀신 스킬 및 아이템 사용 구현
- 플레이어와 아이템 간의 상호작용 및 사용 로직 개발
- 맵 내 부적과 아이템 랜덤 생성을 LINQ로 알고리즘 구현
- 시네머신으로 해피엔딩을 연출하며 몰입감을 높임
- itch.io 출시를 통한 실무 경험

100-Days-Survival | Unity 3D, PC, 협업

2024.07 - 2024.10

- 동물의 행동 패턴에 따른 추적 및 도망 알고리즘 구현
- 시간 경과에 따른 확률적 자연재해 스폰 알고리즘 구현
- 자연재해 위협 강도에 따른 등장 시기 조정 기능 구현
- FPS 최적화를 위한 Occlusion Culling 및 LOD 적용
- 베지어 곡선을 활용한 토네이도 곡선 이동 구현

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, 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 숙지 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#

Java

프로그래밍

Git

GitHub

창의성

기능적 프로그래밍

신속하게

열심히 일하는 사람

직원 커뮤니케이션

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 게임 기획 의도와 구현 방식을 분석
- 게임별 디자인과 기획을 비교하면서 개발자로서 사고력과 관점 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/Game-Clinet-Devloper-1c31c47a720f8095b2a8e0e946713c34?pvs=4>

🔗 그 동안 해왔던 프로젝트와 공부했던 것들을 올려둔 Github

<https://github.com/SinBeBe>