

김서준

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

3년간 Unity 기반의 2D/3D 게임 개발 프로젝트에 참여하며 실전 역량을 키워온 신입 게임 클라이언트 개발자입니다. 다양한 프로젝트를 통해 게임 로직, UI, 시네머신, 무기 시스템, 인벤토리 등 핵심 기능 구현 경험을 쌓았으며, 최적화와 유지보수 가능한 코드 작성을 항상 염두에 두고 개발해왔습니다.

또한 GitHub를 활용한 협업 경험을 통해 팀원들과 원활하게 소통하며 문제를 해결해왔고, 맡은 역할에 끝까지 책임감을 가지고 완성도를 높이기 위해 노력해왔습니다. 기획 의도를 기술적으로 구현하여 사용자에게 몰입감과 재미를 주는 것을 목표로 하며, 기술적 성장을 바탕으로 팀과 협력해 창의적인 발상을 실현하고 특별한 경험을 제공하는 게임 클라이언트 개발자가 되겠습니다.

경력 신입

Growling-Soul | Unity 2D, 모바일, C#

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, C#

2024.10 - 2025.05

- 적 AI의 무작위 순찰 및 플레이어 탐지 알고리즘 구현
- 플레이어와 아이템 간의 상호작용 및 사용 로직 개발
- 맵 내 부적과 아이템 랜덤 생성 알고리즘 구현
- FPS 최적화를 위한 Occlusion Culling 및 LOD 적용
- 4인 스프린트 팀 구성 및 3일간의 개발과 피드백 반영
- itch.io 출시를 통한 실무 경험

100-Days-Survival | Unity 3D, PC, C#

2024.07 - 2024.10

- 동물의 행동 패턴에 따른 추적 및 도망 알고리즘 구현
- 시간 경과에 따른 확률적 자연재해 스폰 알고리즘 구현
- 자연재해 위험 강도에 따른 등장 시기 조정 기능 구현
- 베지어 곡선을 활용한 토네이도 곡선 이동 구현

학력



광주소프트웨어마이스터고

2023.03 - | 재학 중 | 게임 클라이언트 개발자

전공 교과목 이수 및 역량

컴퓨터 시스템 일반 : 프로세스 관리, 메모리 구조, 하드웨어와 소프트웨어의 상호 작용을 학습하며 기본적인 이해도를 쌓았습니다.

자료구조 : 스택, 큐, 트리 등 핵심 자료구조를 직접 구현하며 개념을 익혔고, 시·공간 복잡도를 고려한 알고리즘 설계 방법을 학습하고

DFS, BFS와 같은 탐색 알고리즘을 배우며 최적의 경로 탐색과 효율적인 데이터 처리 방식에 대해 이해도를 높였습니다.

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

-객체지향 프로그래밍(OOP) : 상속과 다형성을 통한 캐릭터/아이템 구조 설계와 인터페이스, 추상클래스를 활용한

공통 기능 규격화 및 확장성 높은 코드 작성

스킬

Unity3D

Visual Studio

C#

Java

프로그래밍

Git

GitHub

C

창의성

기능적 프로그래밍

신속하게

열심히 일하는 사람

직원 커뮤니케이션

수상/자격증/기타



G-STAR(진로탐색활동)

2024.11 | 기타

-다양한 기업의 게임 기획 의도와 구현 방식을 분석

-게임별 디자인과 기획을 비교하면서 개발자로서의 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>