

김서준

이메일: kimtjwnsyba@gmail.com

연락처: +821033412669

안녕하세요. 신입 유니티 개발자입니다. 게임 개발을 전공하며 Unity와 C#을 활용한 2D/3D 게임 제작 경험을 쌓아왔습니다. 창의적인 게임 메커니즘 구현과 최적화에 관심이 많으며, 풍부한 상상력으로 많은 아이디어를 내는 강점이 있습니다. 새로운 도전을 즐기며, 더욱 완성도 높은 게임을 개발하는 것을 목표로 합니다.

학력	광주소프트웨어마이스터고 게임 클라이언트 개발자 C언어, Java객체지향, 컴퓨터 시스템 일반, C#/C++	2023.03 - 현재 재학중
----	--	------------------

스킬	Unity3D, Visual Studio, C#, C++, Java, 프로그래밍, Git, GitHub, C, 창의성, 기능적 프로그래밍, 신속하게, 열심히 일하는 사람
----	--

수상 및 기타	전자산업기사 취득 학교의 과정형평가로 보는 전자산업기사를 취득함으로써 다른 산업기사 자격증에 응시 할 수 있는 자격을 얻게 되었다.	2025.02
---------	---	---------

G-STAR(진로탐색활동)	2024.11
국제게임전시회인 G-STAR에서 내가 알지 못하는 게임 회사와 많이 봐왔던 게임 회사들을 다 보게 되었다. 잘 알지 못하던 게임 부스에 가서는 전체적으로 어떤 게임인지 물어보고 이 사람들은 이런 목적을 가지고 이런 식으로 구현을 했구나, 내가 만약 저 게임을 개발한다면 어떤식으로 개발했을까를 생각하면서 게임을 플레이 했다. 내가 개발 할 때도 깊게 생각하면서 할 수 있는 방법을 터득했다.	

글로벌 게임 개발자 컨퍼런스 참여	2024.10
국내외 게임 개발 전문가의 강연을 보면서 현재 게임들의 공통점과 예전 게임과의 차이점 등을 알게 되었고 나도 게임 개발을 할 때 나는 앞으로 어떤 게임을 만들어야 사람들의 관심을 끌 수 있을지 알게 되었고 그것을 계기로 학교에서 새로운 프로젝트를 시작했다.	

여름 방학 전공능력 심화캠프	2024.07
TOPCIT의 심화과정을 배우면서 수업만 듣고 끝이 아닌 내가 그날 그단원에서 배웠던 것을 PPT 한 장에 요약하여 정리하고 발표하는 활동을 해보면서 내가 배웠던 것들 중에서 꼭 필요한 부분만 정리 해내는 기술과 사람들 앞에서 발표 할 때 제스처와 시선에 대한 기술들을 익혔다.	

SW개발자 초청 특강

2024.04

현재 재직하고 계신 개발자님의 강의를 들으면서 개발자는 협업이 가장 중요하단 것을 알게되었고 이를 계기로 Github를 사용하며 협업 능력을 키웠고 친구와 함께 협업을 해보면서 의견을 조율하고 맞춰나가는 경험과 여러명에서 하다보니 프로젝트의 상세한 계획서가 필요함을 느꼈고 계획서를 함께 작성해나가는 경험을 해보았다.

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

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

프로젝트의 계획서와 포트폴리오

<https://github.com/SinBeBe>

그 동안 해왔던 프로젝트와 공부했던 것들을 올려둔 Github