

김서준, Game Client Developer



Unity를 활용하여 사용자에게 신선한 경험을 제공하는 Game Developer

개인 및 팀 프로젝트를 통해 **Unity C#** 게임 시스템과 알고리즘을 구현하며,
사용자에게 **재미**와 **몰입감**을 제공하는 게임을 목표로 **고민**과 **연구**, **개발** 적용을 반복합니다.
게임의 완성도를 높이기 위해 **Cinemachine**, **DOTween**, **Joint** 등 다양한 요소를 활용하며,
생각한 내용을 게임에 잘 녹여낼 수 있도록 **유저의 입장**으로 개발을 진행합니다.

나는 어떤 개발자인가?

게임은 플레이어가 직접 체험하고 몰입하는 경험의 공간이라고 생각합니다.
단순한 재미를 넘어서 감정과 분위기를 전달하는 게임을 만드는 것이 제 목표입니다.
혼자서도 끝까지 완성할 수 있는 실행력과 책임감 팀과는 소통으로
몰입감 있는 게임을 만드는 개발자로 성장하고자 합니다.

Projects

담당한 프로젝트를 최신순으로 구성했습니다. 누르면 주요 내용 / 역할&기여도 / 기간 등을 확인할 수 있습니다.

주요 프로젝트 목록

[Growling-Soul \(모바일\) 협업](#)

[Unknown_Zone \(PC\) 개인](#)

[100-Days-Survival \(PC\) 협업](#)

About me

- Email | kimtjwnsyba@gmail.com
- Github | <https://github.com/SinBeBe>
- Phone number | 010-3341-2669