

김병준

Email: qudwnsshrck22@gmail.com

Phone: (+82) 010-8770-8172

Github: <https://github.com/byeongjunkim2>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/byeongjunkim2/>

Portfolio: <https://byeongjunkim2.github.io/>

기술

능숙: C, C++, 게임 플레이 프로그래밍

중급: C#, AI 개발, JavaScript

기초: OpenGL, HTML, Python

도구 및 게임 엔진: Visual Studio, Visual Studio Code, Git, Unity

프로젝트



Breath of the Sky

09/2024 - 04/2025

* 팀 *DragonFall* (5인 팀) | *Unity 3D VR* 게임 프로젝트 | 게임 플레이 프로그래머 *

- 게임 내 모든 텍스트를 관리할 수 있는 로컬라이제이션 기능을 개발하여, 게임 내 언어 설정 기능을 구현함. 이는 프로젝트에 종속되지 않은 단순 **CSV** 파일 수정으로 인게임 텍스트를 수정 및 즉시 리로드를 가능하게 하였음.
- 무기 등 오브젝트의 기본 **Parent Class**를 설계하고, 상호작용 기능에 대한 함수를 구현함. 프로젝트 내 전체 오브젝트의 80% 이상이 해당 기능을 기반으로 작동하며, 물건 잡기 및 **VR** 트리거에 따른 결과 정의를 간단하게 상속할 수 있게 만들음.



Two Head Ogre

01/2024 - 04/2024

* 팀 *Ienikaeritai* (2인 팀) | *Unity* 닌텐도 스위치용 3인칭 게임 | 게임 플레이 프로그래머 *

- 닌텐도 스위치 호환을 위한 입력 처리 기능을 구현하여, 게임이 스위치 환경에서 구동 가능하도록 함.
- 4가지 이상의 총기 및 2종류의 몬스터 **AI**를 구현하여 게임의 완성도를 더욱 높임.



Megalocephalo

08/2023 - 04/2024

* 팀 *Flapjack* (8인 팀) | *Unity 3D* 플랫폼 게임 | 게임 플레이 프로그래머 & QA 매니저 *

- 캐릭터의 특수 공격(채찍)을 구현하고, 해당 공격으로만 상호작용 가능한 오브젝트를 개발함. 오브젝트는 디자이너 친화적으로 설계하여 확장성과 간편함을 신경 써, 실제로 4종류의 새로운 상호작용 오브젝트를 디자이너가 제작함.
- 보스의 공격 패턴과 **AI**를 설계 및 개발함. **Behavior Tree** 대신 간단한 상태 전환 관리 로직을 활용하여 디자이너도 이해하기 편하게 설계하여 팀 내에서 디자이너들에게 긍정적 평가를 받음.



Mawang : The Dungeon CEO

09/2020 - 07/2021

* 팀 *GGM* (5인 팀) | *C++ 2D* 게임 프로젝트 | 게임 플레이 프로그래머 *

- 실시간 자동 전투 시스템을 개발하고, 공격에 적절한 공격 이펙트를 추가하여 플레이어의 몰입도와 집중도를 향상시킴.
- **2D** 스프라이트 컷팅 툴인 **AnimationCutter**를 기획 및 구현하여 스프라이트 분할 처리 시간을 90% 이상 단축시킴.
- **csv** 파일 관리를 위해 데이터베이스 관리 툴인 **CSVReader**를 제작하여 실시간 **csv** 파일 수정 및 로드를 가능하게 하고, 게임 오브젝트 데이터 처리를 간편하게 만들음.

학력

Bachelor of Science in Computer Science in Real-Time Interactive Simulation

08/2023 - 04/2025

- Digipen Institute of Technology, Redmond, WA

- 관련 수업: AI for Games, Networks, Computer Graphics

Bachelor of Science in Computer Science

03/2019 - 07/2021

- 대구 계명대학교

- 관련 수업: Game Engine Architecture, Computer Graphics