



김유민
KIM YOU MIN

Birth date 1997. 01. 29
Moblie 010 7480 0851
E-mail rladbals0129@naver.com
Adress 경기도 군포시 번영로 328
University 계원예술대학교 게임미디어과
git <https://github.com/rladbals0129>
blog <https://season97.tistory.com/>
youtube <youtube.com/@user-jc8sc8vo3d1>
technical <drive.google.com>

세계를 구현하다

게임에 대한 열정과 코딩 이해력을 바탕으로, 게임이라는 세계를 만들어 유저를 주인공으로 초대해 즐거운 경험을 제공하는 개발자가 되기 위해 노력하며 완성도 높은 게임 제작을 위해 개발자의 본분을 다할것을 약속드립니다.

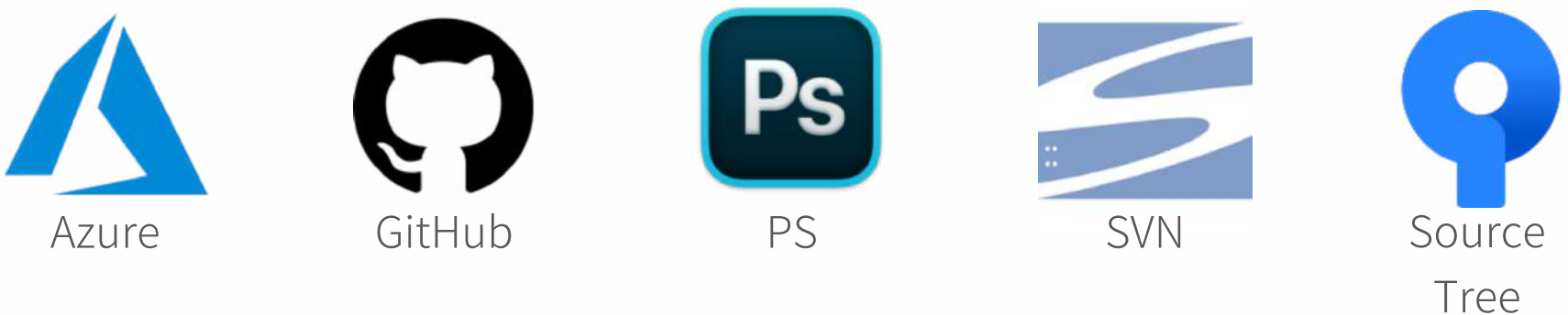
Education & Career

2023.05 ~ 2023.12	경일게임아카데미 Unreal3D 게임 프로그래머 양성과정-1
2020.01 ~ 2020.12	SBS아카데미 게임학원 게임 프로그래밍
2019.02 ~ 2025.02	계원예술대학교 게임미디어과

Skill



Collaboration & Design



Project



[개별기술문서](#)



[개별기술문서](#)



[개별기술문서](#)

01. 보유 기술

02. 자기소개

03. Project

Personal

Team

Unreal

04. Side Project

Console

WinAPI

Unity

| Main Skill



메모리구조의 차이를 알고 상황에 따라 적절히 사용 가능
예외 처리를 활용하고 스마트포인터를 이용한 실수방지
람다식과 함수객체를 이용한 유연성 있는 코드 작성
적절한 자료구조를 활용해 코드의 효율성 향상
가상함수를 이용한 다형성있는 클래스 설계
협업에 편리한 가독성좋은 코드 설계
객체지향 프로그래밍 설계



행동트리, 블랙보드, AI컨트롤러를 활용한 AI 구현
블랜드스페이스및 레이어 별 애니메이션 설계
델리게이트를 활용한 콜백 및 이벤트처리
블루프린트와 C++을 활용한 기능 구현
UE5의 프레임워크 분석 및 활용
시퀀서를 이용한 카메라 연출

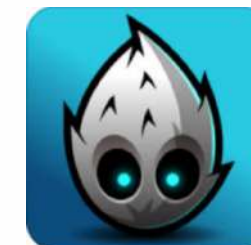
| Knowledgeable



클래스 라이브러리 사용 경험
유니티 엔진에서의 기능 구현
컴포넌트 기반 스크립트 작성



이벤트 함수의 흐름을 이해
코루틴을 사용해본 경험
애니메이션 구현 경험



cocos2d-x의 클래스 계층 구조 이해
cocos의 메모리 관리 구조를 이해
TableView와 Cell의 이해와 활용
UI관련 구성 및 기능 구현

| Collaboration & Document & Design



Azure



GitHub



PPT



PS



SVN

Source
Tree

Jenkins

하나의 세상, 내 손에서 시작되다

게임은 다른 미디어 매체들과는 다르게 단순한 엔터테인먼트를 넘어서 하나의 새로운 세계를 창조 해 사람들의 감정과 경험 등 다양한 요소를 표현할 수 있는 독특한 매체라고 생각합니다.

저는 어떤 게임을 하던지 간에, 그 게임에 대한 열정과 애정을 갖고 플레이했습니다. 싱글플레이 게임에서는 그 세계관에 몰입하며 플레이 했고, 경쟁 게임에서는 승리를 위해 게임을 철저하게 분석하는 습관을 가질 만큼 애정을 가지고 플레이 하다 보니 "게임을 한번 만들어 보고 싶다" 라는 생각을 가지게 되어 관련 학과를 찾아 입학 하게 되었습니다.

그래픽, 기획, 프로그래밍 등 게임의 여러 영역을 배우면서, 실제로 게임을 살아 숨쉬게 만드는 프로그래밍 파트에 매력을 느꼈습니다. 저는 암기보다는 이해를 바탕으로 생각하고 응용하는 것을 좋아했기에 프로그래밍 공부는 저에게 큰 즐거움이었습니다. 코드를 작성하고 내가 원하는 대로 작동할 때의 성취감이 좋아서 개발자가 되고 싶다는 마음에 확신을 가지고 공부하게 되었습니다.

게임은 플레이어의 상호작용이 담긴 독특한 매체라고 생각합니다. 이러한 특성 때문에 게임 개발자로서 사람들에게 즐거움과 의미 있는 경험을 제공하고 싶다는 생각을 가지게 되어 게임 프로그래머가 되고 싶습니다.

학습과 실전을 통한 프로그래밍 마스터

대학생 시절에는 학교 수업만으로는 부족하다고 느껴, 학원과 과외를 병행했습니다. C++의 기초부터 시작하여 자료구조, 알고리즘 나아가 유니티 엔진에 대해 배워 프로그래밍 능력을 향상시키는 데 주력하였습니다.

공부를 계속하기 위해선 자금이 필요하다고 판단하여 1년 동안 일을 했고, 필요한 자금을 모았습니다. 그 후 공백기를 메우고 더 발전하기 위해 학원에 등록했고 수업과 다양한 프로젝트를 진행 하며 C++에 대해 더 깊게 이해하고, 협업에 필요한 코드 설계 능력을 키웠습니다. 또한, 언리얼 엔진을 공부하며 3D환경에서의 프로그래밍에 대한 숙련도를 높였습니다.

이런 경험들 덕분에 이제는 단순히 코드를 작성하는 것이 아니라, 그 코드가 어떤 원리로 작동하는지 이해하며, 필요한 상황에 따라 적절한 코드를 사용하여 효율적인 설계를 할 수 있는 능력을 갖추게 되었습니다.

코드와 감정, 두 가지를 해독

학원에서 진행한 팀 프로젝트 도중 제작 기간이 끝날 때 짬 코드 오류로 인해 프로젝트가 중단된 상황이 발생했습니다. 팀원 모두 해당 문제의 원인을 파악하지 못하는 상황이었지만, 제가 팀원이 작성한 코드를 전체적으로 분석하고 구조를 파악한 결과 사운드 부분에서 문제가 발생한다는 사실을 확인했고, 코드를 수정함으로써 프로젝트를 성공적으로 완료할 수 있었습니다. 결과적으로 오류 해결에 있어서 코드의 흐름을 파악하고 원리를 이해하고 사용해야한다 라는 것을 다시 한 번 느낄 수 있었고 다른 사람의 코드를 리딩하는 능력 또한 기를 수 있는 경험이었습니다.

대학 시절에는 기획,그래픽,프로그래머로 한 팀을 이뤄 프로젝트를 진행하는 일이 자주 있었는데, 맡은 역할이 각자의 전문성을 필요로 하는 분야이기 때문에 의견 충돌이 발생 해 프로젝트가 중단될 수도 있는 상황이 발생한 경험이 있습니다. 그런 상황에서 저는 각자 역할에 대한 어려움을 공유하고 이해 해준 후 다른 파트 팀원의 고충을 파악 해 "우리는 아직 학생 레벨이니까 부족한 점이 있을 수 있다. 서로 부족한 부분은 도와주면서 작업하자" 는 말로 팀원의 마음을 다잡아주고 중재자 역할을 하며 프로젝트를 완성 해 본 경험이 있습니다. 무거워 질 수 있는 분위기에서 현재 상황을 파악하고 궁극적인 목표를 성취하기 위해 감정을 잘 조율 한다는 점에서 주변 사람들에 "긍정적인 사람" 이라는 평가를 많이 받았습니다.

계속 달리겠습니다.

제가 가진 긍정적인 성격과 실질적인 역량을 활용하여, 맡은 업무를 성공적으로 완수 하겠습니다. 또한 다양한 파트의 팀원들과의 협업 경험을 바탕으로 다른 파트 팀원들과도 원활 하게 소통 하며 효과적으로 업무를 수행 하겠습니다.

끊임없는 학습 의지와 성장에 대한 열망을 놓지 않고 성장하겠습니다. 수학과 물리에 대한 이해도를 높이고 그래픽스에 대한 학습을 진행해 개발 과정에서 논리적 사고력을 향상시키고 핵심 원리를 이해하는 것을 목표로 하겠습니다. 이를 위해 주어진 업무 외에도 자체적으로 학습 계획을 세우고 이를 실천하겠습니다. 추후 장래에는 엔진을 사용하는 클라이언트 프로그래머가 아니라, 엔진 프레임워크를 정확하게 이해하고 엔진을 만드는 프로그래머가 되고 싶습니다.

노력을 바탕으로 실제 작업을 함에 있어 효과적으로 활용하여 회사의 경쟁력을 높이는 데 기여하며, 항상 현재의 성취에 만족하지 않고, 새로운 목표를 세워 계속해서 달려나가는 개발자가 되겠습니다.

Project

01. Personal

2023.07.10~ 2023.08.04



KUNAI

WindowAPI

매트로배니아 플랫폼

02. Team

2023.09.4~ 2023.09.15



루시의 일기

WindowAPI

로그라이크 탄막 슈터
적, 보스, 이펙트

03. Unreal

2023.10.16~ 2023.10.27



감염된 도시 탈출

Unreal Engine 5.1

FPS 서바이벌 호러

01. KUNAI

게임명 : KUNAI

제작 인원 : 1인

플랫폼 : Window API

제작 도구 : VisualStudio2019

제작 기한 : 4주

게임 장르 : 플래포머

게임 선정 이유

WindowAPI 환경에서 다양한 요소를 보여줄 수 있는 게임을 찾던 도중 게임의 특성상 **화려한 이펙트**, **시원한 타격감**을 중심으로 게임의 기승전결을 구현 하면서 제작 능력을 향상시킬 수 있을 것으로 판단하여 KUNAI를 선정하였습니다.

Used Skill



 동영상 클릭  개별기술문서



타격감과 액션, 이펙트에 중점을 두며 구현

02. 루시의 일기

게임명 : 루시의 일기

제작 인원 : 4인

플랫폼 : Window API

제작 도구 : VisualStudio2019

제작 기한 : 2주

게임 장르 : 로그라이크 탄막슈팅

역할 선정 이유

단순한 움직임 뿐만 아니라 루시의 일기 게임의 특성상 다양한 탄막 요소가 포함 되어 있어 논리사고를 증가시키기 위해 루시의 일기에서는 **적**, **보스**, **이펙트** 를 맡아 진행 했습니다. 또한 원활한 협업을 위해 클래스 구조에 대해 중점을 두며 구현했습니다.

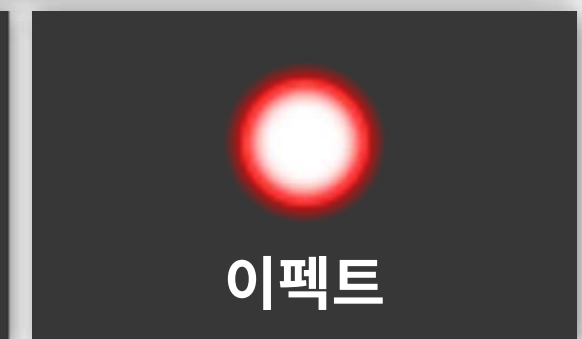
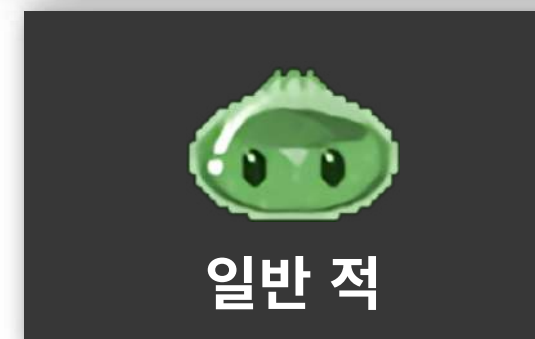
Used Skill



[동영상 클릭](#)



[개별기술문서](#)



자연스러운 AI와 탄막패턴, 협업을 위한 클래스 구조에 중점을 두며 구현

03. 감염된 도시 탈출

게임명 : Escaping Infected City

제작 인원 : 1인

플랫폼 : Unreal

제작 도구 : UnrealEngine 5.1

제작 기한 : 2주

게임 장르 : FPS 서바이벌 호러

게임 선정 이유

언리얼 엔진이 추구하는 그래픽의 색감이 공포 게임과 잘 어울린다고 생각해 단순 공포 게임을 제작하려 했으나 기능적으로 전투를 추가로 구현 하기 위해 좀비와 전투하는 창작 게임인 감염된 도시 탈출을 제작했습니다.

Used Skill



언리얼의 기능과 고급 그래픽 렌더링을 활용해 몰입할 수 있도록 설계

Side Project

01. Console

제작기간: 5일



전사의 모험

Console

턴제전투

02. WinAPI

제작기간: 5일



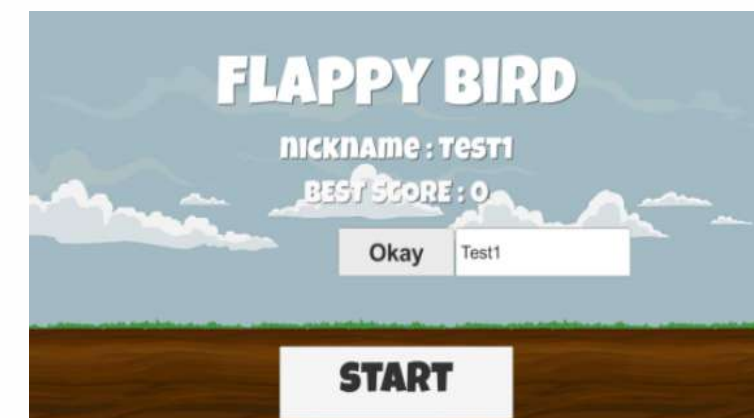
1945

WindowAPI

슈팅게임

03. Unity

제작기간: 5일



플래피 버드

Unity Engine

아케이드



[사이드기술문서 클릭](#)

01. 전사의 모험

게임명 : 전사의 모험

제작 인원 : 1인

플랫폼 : Console

제작 도구 : VisualStudio2019

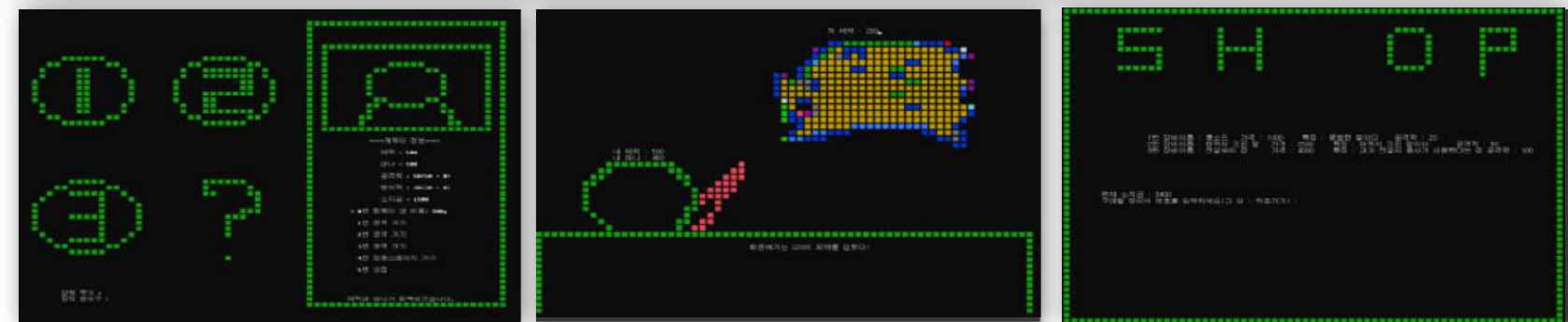
제작 기한 : 1주

게임 장르 : 턴제

게임 선정 이유

특별한 렌더링 포맷 없이 콘솔창 도트를 이용해 개발을 해야하는 환경에서 간단한 시각적 효과로 기능을 구현 할 수있는 턴제전투RPG가 과정 초반에 배웠던 C / C++ 기본만으로 시스템적으로 많은 모습을 보여줄 수 있을것 같아 전사의 모험을 만들게 되었습니다.

Used Skill



게임의 기승전결과 상점, 인벤토리를 중심으로 구현

02. 1945

게임명 : STRIKERS 1945

제작 인원 : 1인

플랫폼 : WindowAPI

제작 도구 : VisualStudio2019

제작 기한 : 5일

게임 장르 : 슈팅게임

게임 선정 이유

짧은 시간과 한정된 리소스를 바탕으로 제작 할 수 있는 슈팅 게임을 모색하던중 1945를 선택하게 되었습니다. 5일이라는 짧은 시간이지만 적과 보스의 움직임과 탄막에 대한 AI, 특히 클래스간의 상호작용에 신경을 쓰며 구현했습니다.

Used Skill



자연스러운 AI와 탄막, 클래스 상호작용에 중점을 두며 구현

03. 플래피 버드

게임명 : Flappy Bird

제작 인원 : 1인

플랫폼 : Unity

제작 도구 : Unity 2019.2.11f1

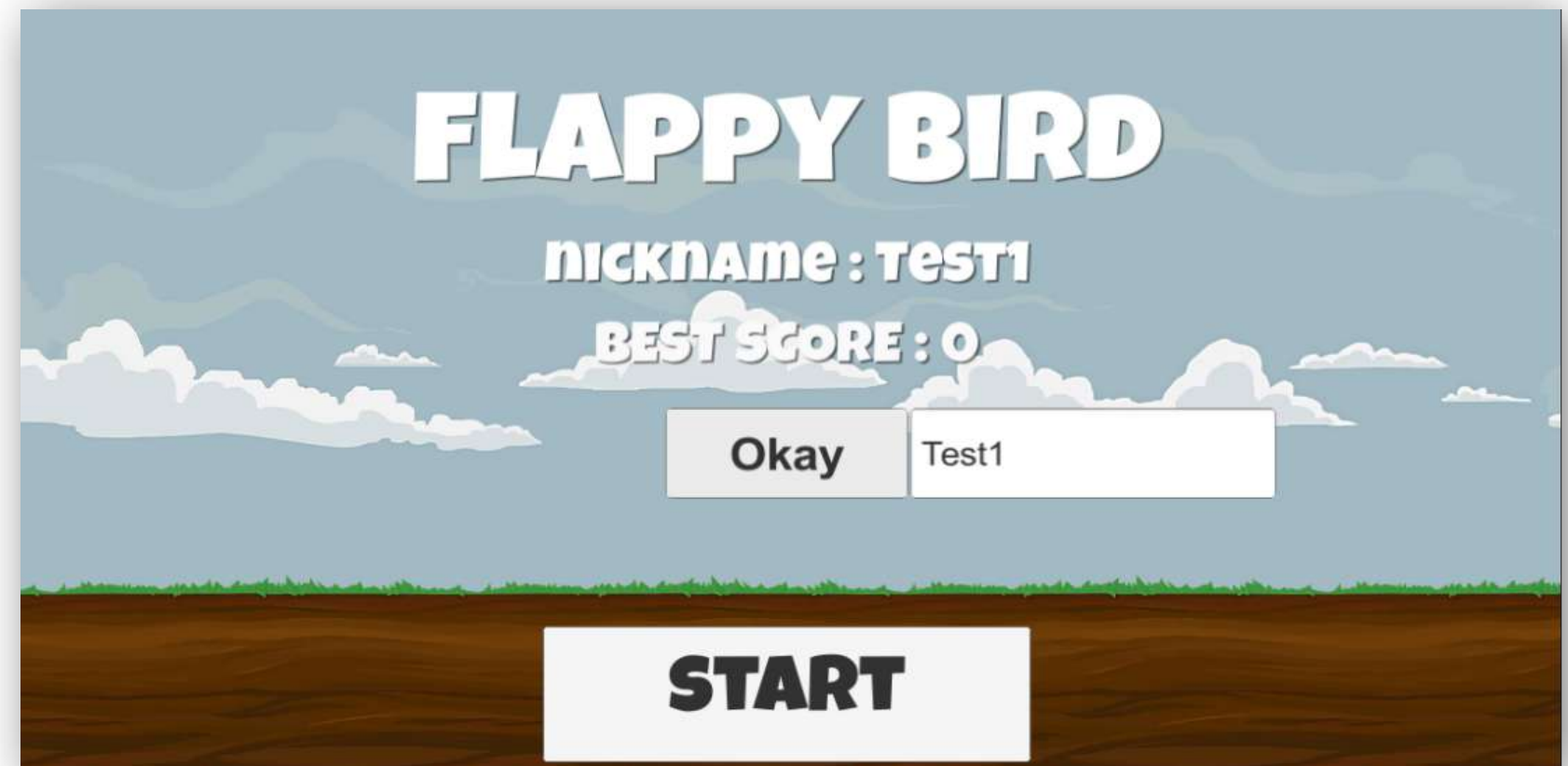
제작 기한 : 5일

게임 장르 : 아케이드

게임 선정 이유

유니티 엔진을 활용해 가볍게 제작해 볼 수 있는 간단한 게임을 선정하던 도중 플래피버드가 가장 적합하다고 판단 했고 게임성 보다는 엔진 활용도를 속달하고자 진행했던 프로젝트인 만큼 유니티 엔진의 다양한 기능을 최대한 활용해 제작하는 것에 중점을 두었습니다.

Used Skill



엔진 활용과 게임 루프성에 중점을 두며 구현



Thank You

Name
Moblie
E-mail

김유민
010 7480 0851
rladbals0129@gmail.com