

김재윤

Profile

Birth : 1999년 04월 16일생

Email : kimjaeyoon99@gmail.com

Phone : 010-7761-4017

Dev Diary - [Link](#)

Github - <https://github.com/jokate>

Career

- HandU (2021.12 ~ 2022.05)
- 제 2회 웅진 게임개발 챌린지 대상 (Team IN_Verse) (2022. 08 ~ 2022. 12)
- Unseen 1기 (2023.03 ~ 2023.07)
- JacktoStudio Intern (2023.09. 01 ~ 2024. 03)
- KOG, Return alive (2024. 06.24 ~ 2025. 08)
- KOG, Unannounced Project (2025. 08 ~)

개인 및 팀 프로젝트.

Project MU

Stack : Unreal Engine 5, C++, GAS, EQS, BT

(2024. 03 ~ 2026.05)

Link : <https://github.com/jokate/ProjectMU>

Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=gzxoZVNdPRE>

2024년부터 2026년까지 GAS를 활용한 액션 게임을 만들고 있습니다.

핵심 개발 내역.

- 녹화 정보를 기반으로 시간 돌리기 및 분신 개발.
- 오브젝트 풀링을 활용한 인디케이터 관리 시스템 개발.
- EQS와 BT를 활용한 AI 개발.
- GAS를 활용한 전투 시스템과 입력 시스템 개발.

폐기 사유 : 저조한 확장성, 설정의 불편함과 관련 설정에 대한 문서화 부족.

PROJECT UNSEEN : The Hidden Truth

Stack : Unreal Engine 5, C++, Unreal Network, Epic Online Subsystem, UMG
(2023. 03 ~ 2023. 07)

Link : [Github](#)

Youtube : [Youtube](#)



스마일게이트와 에픽게임즈 코리아가 주최한 언리얼 교육과정인 UNSEEN에서 제작한 프로젝트로 2인용 협동 방탈출 게임을 제작하였습니다.

핵심 개발 내역.

- 퀘스트 시스템 구현화.
 - 아이템 활성화, 클리어 대기를 기반으로 동작하는 퀘스트 시스템 제작.
 - 퀘스트 클리어 시, 텍스트 출력을 위한 다이얼로그 시스템 제작.
 - 데이터 기반으로 동작을 가능하게 하기 위한, 퀘스트 데이터 설계.

- 인벤토리 시스템 설계.

- 인벤토리 위젯 및 액티브 / 패시브 아이템 구현화.
- 네트워크 지연에 대비한 요청 / 검증 형식의 아이템 설치 시스템 개발.
- 아이템 데이터에 대한 설계.

- 퍼즐 시스템 개발.

- 오브젝트 배치를 통하여, 반응하는 기믹 개발.
- 비밀번호 입력을 통하여, 동작하는 기믹 개발.
- 특정 오브젝트가 트리거가 되었을 시, 반응하는 기믹에 대한 개발.
- 키 유지에 따라서, 반응하는 기믹 개발.

- 로비 시스템 개발

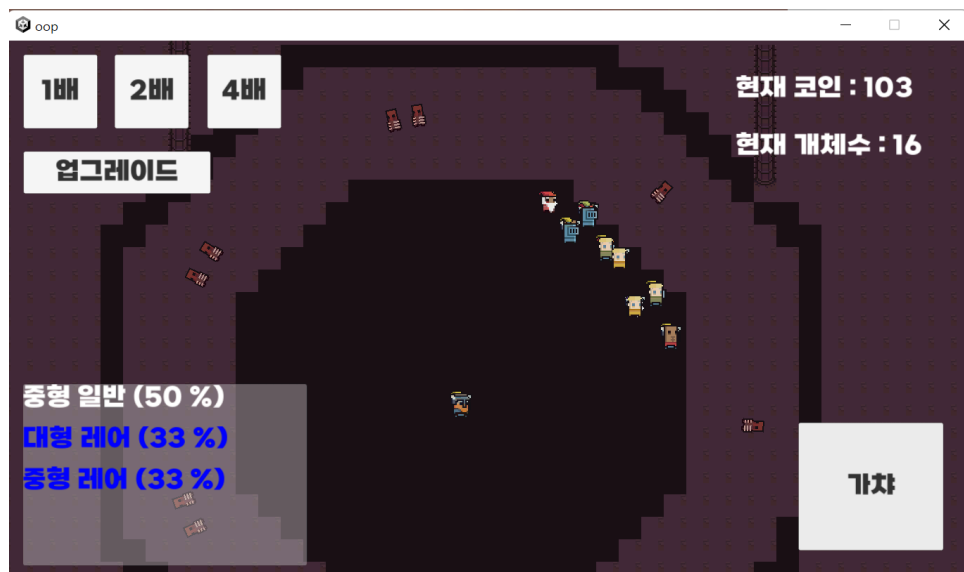
- EOS를 이용한 방 생성 / 참여 / 게임 시작 부분 구현화.

미친 메운디.

사용 기술 : Unity 2021, UGUI

(2022. 12. 02 ~ 2022. 12. 03)

Link : [Github](#)



해당 프로젝트는, 스타 크래프트 유즈맵인, 메이플 운빨 디펜스의 시스템을 모작하였습니다.

- **컨텐츠 개발.**

- 스타크래프트의 선택 및 이동 기능 구현.
- 스폰, 갓차, 게임의 클리어를 판단을 위한 매니저 클래스 설계.
- Distance Checking을 활용한 타겟팅 및 자동 공격 기능 구현.
- 특정 지점을 기준으로 회전하는 적 구현화.
- 데이터를 기반으로 하는 캐릭터 능력치 시스템 구현.
- 처치 시 재화 드랍, 일정 처치 수 도달 시 타입별 강화 옵션 기능 개발.

MATHSCHOOL.

사용 기술 : Unity 2021, Photon SDK, UGUI

(2022. 07. 31 ~ 2022.12.10)

Link : [Github](#)

Youtube : [Youtube](#)

Interview : [Interview](#)



해당 프로젝트는 Unity Engine을 기반으로, Photon Sdk를 이용하여, 개발을 진행하였습니다. 이 과정에서 멀티플레이에 대한 근본적인 이해 및 유니티 엔진에서 제공하는 다양한 기능들에 대한 이해를 초점으로 두었습니다

핵심 개발 내역.

- 로비 시스템 개발.

- Photon SDK를 활용하여, 로비 생성 / 참여 구현.
- 방 진입 시, 설정 변경에 따른 동기화 구현.

- 술래잡기 시스템 개발.

- 방 설정값에 따라 진입 시, 게임 시간, 술래 인원 수에 따른 술래 배정 개발.
- 술래에게 잡힌 플레이어를 감옥에 넣는 기능 개발.
- 구제 장치를 활용한 다방구 기능 개발.
- 승리 및 패배 규칙에 대한 기능 개발 (모두 잡혔을 시, 승리, 시간이 지났을 시, 패배)

- 기믹 작동을 통한 능력치 개방 및 아이템 시스템 개발.

- 아이템 사용 시 능력치 증가 및 투사체 발사 로직 개발, 각 아이템별 차별화된 효과 구성
- 문제 풀이 성공 시 경험치 지급 및 레벨업 처리, 레벨 상승 시 선택 가능한 강화 옵션 (증강체) 시스템 설계
- 데이터를 기반으로 한 기믹 보상 시스템 설계

- 튜토리얼 시스템 개발.

- 매쓰피드 API를 활용하여 수준 테스트를 위한 튜토리얼 콘텐츠 개발.
- 튜토리얼 다이얼로그 시스템 개발.

- 싱글 플레이 시스템 개발.

- 시간이 지날 때마다, 특정 지점이 닫히는 기능 구현화

한 잔

Stack : Sprint boot 2.7, Java 11, IntelliJ

(2022. 09. 01~ 2022. 12. 09)

Link : [Github](#)



교내 캡스톤 디자인 (1) 과목에서 진행한 프로젝트입니다. 해당 프로젝트는 메뉴판 인식을 통한 안주와 술 궁합 분석 서비스로, 카메라로 메뉴판을 찍은 다음, 메뉴판에 존재하는 글자를 분석하여, 데이터베이스에 존재하는 주류와 안주를 분석하여 궁합도를 제시해주는 서비스입니다.

핵심 개발 내역.

- MariaDB를 이용한 데이터 베이스 관리
- Spring Security를 사용한 로그인 처리와 데이터베이스 보안 유지
- API를 통하여 CRUD 작업을 수행
- AWS 서버 배포 및 버전 관리 수행
- 레이어드 아키텍처를 이용한 DTO, DAO 관리.
- Swagger을 이용한 프론트엔드와의 협업 관리.

감사합니다.