

Curriculum Vitae



Lee Yun Seok

Game Client Developer

 <https://github.com/simplex3510>

 <https://simplex3510.tistory.com>

 <https://simplex3510.notion.site/Study-a4f2106642d74157b8d651a8c560e0d3>



leeyj6457@naver.com

Introduce

끈기와 근성을 가지고 게임 개발에 몸을 담았습니다.

협력과 협조를 통해 **원활한 커뮤니케이션**이 가능하며 소통을 좋아합니다.
또한, 리더십과 팔로워십 모두 고루 갖추고 있기에 **팀에 잘 녹아들 수 있습니다.**

겸손한 자세로 모든 부분에 있어 **꾸준히 배우고 성장하고자 하는 태도**를 가지고 있습니다.

자신의 일정과 할 일 목록, 앞으로 다가올 것들을 **미리 정리하고 계획을 세워 처리하는 것**을 선호하고, 좋아합니다.

"왜?"라는 질문에서 시작하여, **본질을 추구**합니다.

근본적인 물음을 통해 행동과 생각을 **올곧게 나아갈 수 있도록 노력**합니다.

현재에 **안주하지 않고 발전과 향상, 진보**를 추구합니다.

더 나은 방법, 최적화, 가독성, 효율, 생산성에 대해서 생각하고 고민합니다.

Tech Stacks

● Major Tech

● Minor Tech

○ C#

○ .Net

○ Unity Engine

○ C/C++

○ Unreal

○ Unreal Engine 5

Educations

상명대학교 서울캠퍼스

서울, 대한민국

2020 ~ 현재

- 게임학과 입학 및 재학 (현재 졸업예정)
- 최고 평점평균: 4.44/4.5
- 게임제작 동아리 '모듈' 창설 및 운영

울산애니원고등학교

울산, 대한민국

2017 ~ 2020

- 컴퓨터게임개발과 입학 및 졸업
- 게임 콘텐츠 제작 교과우수상 수상
- 교내 게임 프로그래밍 동아리 창설 및 운영
- 교내 게임 디자인 동아리 창설 및 운영

Experiences

2023

산학협력 프로젝트

C#, .Net, Unity

[프로젝트 개요]

- 금융 교육을 주제로 하는 경제경영 시뮬레이션 (주식) 교육 게임 제작

[역할 및 담당]

- UnityWebRequest를 활용하여 공공데이터포털과 웹 통신
- 수신한 Response를 동적으로 serialize/deserialize하여 실제 주식 데이터를 프로그램에 적용
- 주식 모델로써, "Random-Walk Model", "Probability Model"을 적용

[발전 및 소감]

이전에 유니티로 http 통신을 해본 것을 토대로 Json 파일을 동적으로 데이터화 하여 처리하고 다루는 법을 익힘.

또한 UGUI를 활용하여, 유니티 캔버스 수치상 1과 데이터 수치상의 1의 비율을 맞추어 UI를 구성할 수 있었기에 수학적 사고 능력을 기를 수 있었습니다.

팀 구성 - 개인

https://github.com/simplex3510/Secret_JUJU

2023

OpenLab

Entry

[프로젝트 개요]

- 중학생들을 대상으로하는 AI 윤리 교육 교과서 집필 보조 및 수록 게임 개발

[역할 및 담당]

- 중등교육 대상자들을 대상으로 AI 윤리 교육 게임 개발
- 중등교육 대상자들을 대상으로 AI 윤리 교육 교과서 집필 기여

2023

하계방학 현장실습 코어소프트 인턴십

Java

[프로젝트 개요]

- 산업 현장에서 프로젝트가 어떻게 시작되고 진행되는지에 대하여 소프트웨어 공학적인 시선으로 바라보고, 산출물에 대하여 QA 및 알파테스트 진행.

[역할 및 담당]

- QA역할로서, 프로젝트 산출물을 대상으로 사내 알파테스트 진행

[발전 및 소감]

이론적으로만 배웠던 소프트웨어 공학적 요소들을 산업 현장에서는 어떻게 진행되고 있는지, 적용되는지에 대하여 알아볼 수 있었습니다. 학습 현장과 산업 현장 간의 간극이 있음을 확인하였고, PM 및 QA 등 비개발 직군의 필요성과 전문성이 대두되며 구인하는 기업들도 많아졌음을 감안하면 매우 뜻깊은 경험이었습니다.

2023

상명대 하계 게임잼 동상(3위)

C#, .Net, Unity, Photon Fusion

[프로젝트 개요]

- Photon Fusion을 이용한 TPS 멀티 슈래잡기 게임

[역할 및 담당]

- 메인 게임 로직 및 메커니즘 구현
- Photon Fusion을 이용한 서버 구축 및 통신
- NPC의 간단한 움직임과 회전 등을 구현

[발전 및 소감]

멀티-플레이 게임을 개발하면서 어떻게 게임 개발에 있어 멀티가 구현되고, RPC나 Authority 등의 새로운 메커니즘 문제들을 고민하는 경험이었습니다. 아직 다듬어지지 않은 지식과 경험이지만, 개발을 통한 개략적인 메커니즘을 이해하고 받아들일 수 있었던 좋은 경험이었습니다.

팀 구성 - 이윤석 외 4명

https://github.com/HisaishiZo/Project_Result

2022

상명대 동계 게임잼 동상(3위)

C#, .Net, Unity

[프로젝트 개요]

- 인생 시뮬레이션 게임

[역할 및 담당]

- 데이터 매니저를 통한 스테이터스 관리, 엔딩 분기 콘텐츠 구현
- Sprite Atlas를 활용하여 그래픽 리소스들을 관리하였고, 이를 통해 Draw Call을 최소화하여 게임 성능을 개선

[발전 및 소감]

개발과 동시에 최적화에 빠져버려 좋은 성적을 받지 못했던 것이 아쉽다. 우선적으로 구현해야 할 것들을 구현하고, 그 다음에 최적화에 대해 생각해 보았다면 조금 더 좋은 성적을 받고 수상했을 것이라 생각한다.

하지만 덕분에 유니티 최적화 기법을 공부하고 실습 및 적용할 수 있었던 좋은 시간이었다고 생각한다.

팀 구성 - 이윤석 외 2명

<https://github.com/SeoPangs/SeasoningCoffee>

2020

상명대 하계 게임잼 금상(1위)

C#, .Net, Unity

[프로젝트 개요]

- 공포 어드벤처 시뮬레이션 게임

[역할 및 담당]

- 게임 전반 기획 및 콘텐츠 개발 참여

팀 구성 - 이윤석 외 3명

<https://www.youtube.com/watch?v=nOpwnZzslw4>

Side Projects (2025)

2025

Dungeon Armory

C/C++, Blueprint, UE5

[프로젝트 개요]

- 대장장이이자 검사가 되어 던전에서 재료를 획득하고 검을 만드는 RPG 게임
- 상명대학교 2025년도 게임전공 졸업작품
- 게임 플랫폼 Steam에 등록 직전

[역할 및 담당]

- 클래스와 인터페이스 등의 구조 설계 및 제작
- Blueprint 개발자가 필요로 하는 기능 개발
- NPC 및 Mob AI 제작
- 플레이어블 캐릭터 및 NPC와 Mob의 Animation 시스템 구현
- 에러 및 버그 발생 시 주된 대응

[발전 및 소감]

약 1년이라는 시간을 투자하여 만든 게임입니다. 여러 사람들과 단기성 프로젝트는 많이 해봤지만, 장기 프로젝트를 함께 진행하며 게임 플랫폼에 등록하는 등의 실무친화적인 경험을 한 것은 처음이었습니다.

C/C++ 개발자로서 역할을 수행하며, 조금 더 게임 개발에서 자주 사용되는 방법론인 Component에 대한 개념이나 실질적 사용, 전반적으로 게임의 시스템에 대한 설계나 레거시 코드 관리 등 조금 더 실무적인 방향으로 성장한 경험이었습니다.

또한 AI에게 시스템이나 기능에 대해 더 나은 방향이나 UE5에서 권장하는 스타일 등을 초안을 상황에 맞게 전달받고, 이를 리팩토링하여 실제 프로젝트에 적용할 수 있도록 개발하고 유지-보수하는 경험은 매우 신선하고 값진 경험이었습니다.

확실히 조금 더 안정적이고 적절한 방향으로 개발을 할 수 있었고, AI라 하더라도 누군가의 코드를 해석하여 내 것으로 만드는 과정은 제 능력과 실력

이 확장되는 경험이었습니다. 이 과정에서 고심하며 논리적으로, 또 기능적으로 향상을 추구하다 보니 생각 없이 코딩하지도 않게 되어 오히려 더 성장하게 되는 계기가 되었습니다.

팀 구성 - 이윤석 외 4인

https://github.com/Team-MRMR/Dungeon-Armory_RENEW/tree/V0.4.1-Alpha

Side Projects (2024)

2023~24 **무명기사단 배틀시스템 구현** C#, .Net, Unity

[프로젝트 개요]

- 게임 "무명기사단"의 배틀시스템의 구현

[역할 및 담당]

- 애니메이션과 스프라이트 및 아틀라스 사용
- FSM 기법을 적용한 State에 따른 Mob의 행동 AI 제작
- 시스템 설계의 고도화 및 코드의 유지/보수성을 고려한 제작

[발전 및 소감]

게임 "무명기사단"의 전투시스템을 구현해보며 '스파게티 코드'가 아닌 가독성이 좋고 체계적으로 구체화한, 그리고 추상화, 다형성, 상속 등 OOP의 개념을 잘 녹여내고 디자인 패턴을 남용하지 않고 적절히 사용하여, 전반적인 코딩에 있어 기술적으로 성장함을 몸소 체감하였음.

이전의 코드를 기반으로 FSM에 대한 유지보수 및 각 캐릭터에 맞는 행동 구조와 코드 구조를 개편함. 또한 이 과정에서 OOP개념을 적용하여 좀 더 체계화되고 가독성 있는 시스템을 제작할 수 있었습니다. 하지만, 이러한 과정에 너무 집중하여 개발 시간이 다소 필요 이상으로 들어 프로토타입 개발 시에는 기능 구현과 확장성 사이의 타협에 유의해야 함을 확인하였습니다.

팀 구성 - 개인

https://github.com/simplex3510/CookApps_AssignmentProject - (Ver.2023)

https://github.com/simplex3510/CookApps_SuperRookie7_Assignment -

(Ver.2024)

Side Projects (2023)

2023

Prototype_Arena

C#, .Net, Unity

[프로젝트 개요]

- Unity Engine을 이용한 TPS 3D 쿼터뷰 액션 대전 게임

[역할 및 담당]

- 캐릭터 이동, 회전, 애니메이션 블렌딩 적용
- FSM 기법을 적용한 Mob의 행동 제작 담당
- 팀장 역임

[발전 및 소감]

Unity의 New Input System 등, Unity에서 제공하는 프로젝트를 분석하여 최신 지원 기술 및 최적화된 기법 등을 학습하였습니다. TPS 게임에서 그러하듯, 마우스에 따라 캐릭터를 회전시키고, 이동 방향과 분리시키고 또 그에 따라 3D 애니메이션을 적용하였습니다. Unity로 3D를 다루는 것은 익숙하지 않았으나 거시적으로 게임 시스템을 제작함에 있어서 크게 다르지 않음을 깨닫고 막연한 두려움이 사라지는 계기가 되었습니다.

팀 구성 - 이윤석 외 2인

https://github.com/simplex3510/Unity_3D_Study/tree/main/Prototype_Arena

2023

R-ESC

C

[프로젝트 개요]

- C언어 기반 실제 주식 기반의 시뮬레이션 게임 개발.

[역할 및 담당]

- curl 라이브러리를 사용하여 웹 페이지와 통신 시스템 구축.
- cJSON 라이브러리를 사용하여 Web에서 받아온 Response를 JSON으로

Parsing함.

- 렌더링과 통신, 데이터 관리 부분을 나누어 Multi-Threads 환경으로 개발
- 이전에 구축한 게임 프레임워크를 재활용하여 프로그램 설계

[발전 및 소감]

Thread를 활용하여 병렬 처리 프로그램을 만든 것이 처음이었습니다. 막연하게 어렵다고 생각했던 Multi-Threads는 원리와 구조만 잘 고려하여 프로그램을 구성하면 크게 어렵지 않은 개념임을 알게 되었습니다.

또한 C로도 http 통신 및 Response로 받은 Json 파일을 메모리 상에 저장된 데이터로서 parsing 하는 것 또한 어렵지 않게 가능하고, 앞으로는 이를 더 자유롭게 해낼 수 있겠다는 점에서 능력의 확장과 향상을 느꼈습니다.

3rd party library를 사용하는 게 막연하게 어려웠지만, 막상 해내는 스스로를 돌아보며 어떤 고민스러운 기능의 개발에 당면하더라도 할 수 있다는 자신감이 생겼습니다.

팀 구성 - 개인

<https://github.com/CP1-R-ESC/RoomESCape>

2023

Drive By Draw

C++, Unreal

[프로젝트 개요]

- Unreal Engine 4을 활용한 선형시간 턴제 카드 게임

[역할 및 담당]

- 셰이더 및 머티리얼, Post-Processing 담당
- 팀장 역임

[발전 및 소감]

평소에도 '타격감'이라는 개념을 잘 다루어보고 싶다는 생각을 많이 해보았습니다. 유니티에서도 UPR를 지원하기에 언리얼에서는 머티리얼 및 셰이더와 같은 그래픽스적인 부분들을 다루고 싶었습니다. 하지만 이는 생각보다

어려웠고 컴퓨터 그래픽스에 대한 개념 공부가 더 필요하다고 느끼게 된 계기가 되었으며, 전공 심화 강의를 수강하고 학습하였습니다.

팀 구성 - 이윤석 외 4인

<https://github.com/SeoPangs/DriveByDraw>

Side Projects (~ 2022)

2022

2048_With_CPP

C++, SDL

[프로젝트 개요]

- Python으로 제작했던 '2048?' 프로젝트를 C++과 SDL로 리팩토링 함.

[역할 및 담당]

- 2048 게임의 메인 게임 메커니즘 및 점수 시스템 구현
- SDL 라이브러리를 사용하여 이미지 등을 처리함.
- 팀장 역임

[발전 및 소감]

SDL 라이브러리를 사용해서 프로그램의 윈도우를 구성하고 이미지들을 데이터에 맞추어 처리하는 작업이 다소 번거로웠습니다. 처음 사용해보는 SDL 라이브러리를 외국 개발자의 영상 등을 통하여 사용법을 간단하게나마 익혀보는 과정에서 정보흡수력과 이를 활용하는 능력, 새로운 도전이 두렵지 않게 되었습니다.

팀 구성 - 이윤석 외 3인

https://github.com/simplex3510/2048_with_CPP

2022

대학생 키우기

C#, .Net, Unity

[프로젝트 개요]

- Unity를 활용한 캐주얼 키우기 장르 게임 개발

[역할 및 담당]

- 사용자 커스텀 시간표 설정 시스템 구현 담당
- 메인 게임 플로우 및 게임 진행(턴 이동) 구현 담당
- Update 메소드를 사용하지 않아 불필요한 자원 소모를 지양, 이벤트 및

현재 변수값을 기준으로 게임을 진행하여 메모리 절약 및 Garbage Collect 최소화

[발전 및 소감]

당시 게임 시스템을 만들 때 알고리즘에 대한 약한 부분이 있다는 점을 알게 되었습니다. 이를 계기로 알고리즘과 문제해결능력을 향상시키고자 관련된 학습에 열중하게 되었습니다.

또한 게임 시스템 중, Scriptable Objects라는 것을 사용하였습니다. Unity에서 지원하는 기술들은 많지만 존재를 몰라서 활용하지 못하는 것들이 많음을 알게 되었습니다. 이를 통해 커스텀 인스펙터, 개발 전용 기능을 유니티 상에서 만드는 등의 경험을 늘려갔습니다.

팀 구성 - 이윤석 외 3인

<https://github.com/simplex3510/Everywhere>

2022

ToDoList

C#, .Net, Unity

[프로젝트 개요]

- Unity를 활용한 게임 이외 산업 상용 프로그램 개발

[역할 및 담당]

- 프론트엔드 및 프로그램 디자인, 시스템과 컴포넌트 구현
- http 통신 및 Response 등을 L5 Level에서 처리
- JSON 파일을 동적으로 Serialize/Deserialize 하여 동적으로 데이터 관리

[발전 및 소감]

처음으로 http 네트워킹을 시도했고 관련 Response를 처리해보는 경험을 하였습니다. 또한 이를 Json 파일로 변환하는 등의 기술적 체계를 구조화 하였습니다. 어렵다는 막연한 생각을 버리고 기술적 측면에서 여러가지로 도전해보고 싶다는 생각과 용기가 생긴 계기가 되었습니다.

팀 구성 - 이윤석 외 3인

2021

GeoStrike

C#, .Net, Unity, PUN2

[프로젝트 개요]

- Unity와 PUN2를 활용한 PVP(멀티) AUTO-RTS 게임 개발

[역할 및 담당]

- PUN2를 활용하여 적합한 서버 환경 구축
- PUN2에서 지원하는 RPC 기술을 활용하여 적절한 전투 메커니즘 구현
- FSM기법을 활용하여 캐릭터의 상태 정의 및 전이와 행동 설계 및 구현
- 팀장 역임

[발전 및 소감]

Photon Engine에서 지원하는 네트워킹 기술을 활용하여 PVP 게임을 만들었습니다. 또한 처음으로 FSM이라는 기술을 학습하고 적용하였습니다. PUN2와 FSM, Unity 등의 이해도가 낮은 상태에서 만들었기에, 조금은 영성한 결과물이 나왔지만, 이를 통해서 본격적으로 개발에 있어서의 성장에 가속이 붙었던 경험이라 생각합니다.

팀 구성 - 이윤석 외 2인

<https://github.com/simplex3510/GeoStrike>

2021

Geometria

C#, .Net, Unity

[프로젝트 개요]

- Unity를 활용한 QTE 액션 로그라이크 게임

[역할 및 담당]

- QTE 액션 구현

- 키보드 입력과 UI 출력
- 드래그 및 슈팅 구현

[발전 및 소감]

유니티 첫 개발작으로써, 많이 미숙하였습니다. 하지만 이 사이트 프로젝트를 통해서 유니티라는 게임 개발 엔진을 학습하고 스크립팅 프로그래밍에 익숙해지는데 많은 도움이 되었습니다.

팀 구성 - 개인

<https://github.com/simplex3510/Geomeria>

2020

HeimerDinger

Java

[프로젝트 개요]

- 다형성, 상속, 캡슐화, 추상화 등을 적절히 활용하여 기존 게임의 사례 분석

[역할 및 담당]

- 실제 프로그램 구조를 UML로 시각화
- UML을 기반으로하여 프로그램 구조 개발

[발전 및 소감]

OOP를 학습하기 위해 '리그 오브 레전드'을 대상으로, 캐릭터를 중심으로 상속 구조와 다형을 구성하는 방식 등을 분석하고 어떻게 설계하는 지에 대해서 학습하였습니다.

팀 구성 - 이윤석 외 3인

https://github.com/simplex3510/Einspanner_HeimerDinger

2020

2048?

Python, Pygame

[프로젝트 개요]

- 공개된 2048 게임의 Python 구현 버전 오픈소스를 활용하여 개선

[역할 및 담당]

- 기존의 알고리즘을 최적화
- 코드 구조 간소화 및 가독성 향상
- 되돌리기 시스템을 도입하기 위해 Stack 자료구조를 활용하여 구현

[발전 및 소감]

처음으로 오픈소스를 활용한 개인작입니다. 기존의 알고리즘을 개선하고 복잡한 코드 구성을 간단하고 직관적이게 만들어 개선하였습니다.

팀 구성 - 개인

https://github.com/simplex3510/GameProgramming_Python_Game_Project

2020

Take Me Campus

C

[프로젝트 개요]

- C를 기반으로 하는 캐주얼 어드벤처 게임 개발 및 C언어 학습

[역할 및 담당]

- 게임 시스템 메커니즘 분석 및 게임 프레임워크 구현
- Double Buffering 기술을 적용하여 화면 출력 상의 UX 개선

[발전 및 소감]

C언어를 배우고 할 줄 아는 언어가 하나밖에 없을 때, 열정 하나만으로 게임을 만들고자 해당 게임을 만들었습니다. 덕분에 C언어와 포인터 등, 컴퓨터가 이해하는 특징적 개념을 잘 학습할 수 있었습니다.

그리고 게임 프레임워크를 간단하게나마 이해하고 구현하는 것 또한 게임 엔진이 구성되고 작동하는 방식을 알게 되는 좋은 기회였습니다.

팀 구성 - 이윤석 외 3인

https://github.com/simplex3510/Game_Major_1Grade_teamProject

바쁜 시간 할애하여 긴 이력서를 봐주신
인사담당자님, 관련부서장님, 그 외 모든 이 이력서를 보시는 분들께
감사의 말씀을 드립니다.

뜻깊고 소중한 도전의 기회를 주셔서 정말 감사합니다.

이윤석 드림.