

Portfolio

KimJeongYeon

Client Developer

Tistory



Tistory : <https://yaruru0214.tistory.com/>

010 . 3395. 1267

yaruru0214@gmail.com

About Me.

Introduction



김정연 | 1995.02.14

언리얼 프론트엔드 개발자

010. 3395. 1267

yaruru0214@gmail.com

미림마이스터고등학교 졸업 (2014.02)

Certification

Subject

2024.08 JLPT N2

2013.08 ACA PhotoShop CS5

2013.10 Microsoft office Excel

2012.07 Microsoft office Word

2011.04 Microsoft office PowerPoint

Experience

Education

2024.12 ~ 2025.06 | 언리얼 엔진 게임 개발자 과정

2021.11 ~ 2022.04 | 게임 콘텐츠 (2D/3D 그래픽) 실무자 양성 과정

Career

2013.12 ~ 2015.03 | NHC미디어 재직 (캐릭터 디자이너)

Abilities.

사람들과 적극적으로 소통하고 분석하는
성장형 프로그래머

Software Skills

UE

언리얼 엔진



- BluePrint를 이용하여 마리오 오디세이 구현
- C++과 연계해 하데스 구현

Git

Github



- SourceTree를 이용하여 프로젝트 관리



GitHub

C++

C++



- 클래스, 상속관계등의 개념 이해 및 프로젝트에 적용
- 자료구조 및 알고리즘에 대한 이해

Ps

포토샵



- 기본적인 그래픽 작업에 대한 이해
- 간단한 리소스 수정 가능

3

MAX

3ds Max



Project Mario

#2인협업 #UE5 #BluePrints



1_Project Mario

Title	Super Mario Odyssey (2인 개발)
Date	2024. 12. 17 ~ 2025. 01. 22
Skills	Unreal Engine5 / Blueprints / GitHub
Goal	슈퍼 마리오 오디세이 모작을 통한 UE5 / BluePrints 개발 경험 습득
Summary	블루 프린트에 대한 이해 및 게임 구현을 위한 분석중 레벨 구성에 대한 이해가 늘었으며, 게임 제작의 기본적인 과정에 대해 알게됨. 또한 팀 프로젝트를 진행하며 협업에 대한 이해가 생김.
Link	Notion https://lrl.kr/dCuBC PPT https://www.miricanvas.com/v/145vzfd

Norton



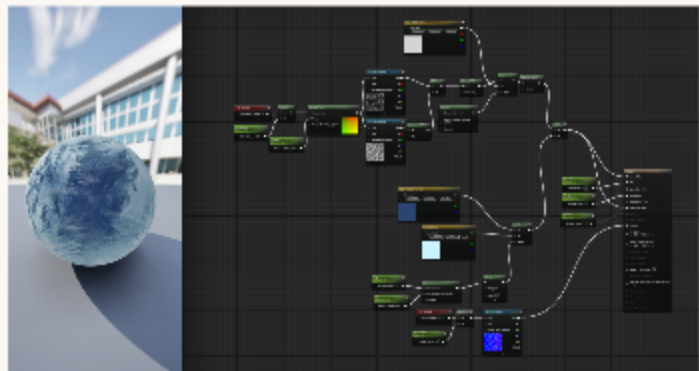
- 간트차트 -

PROJECT_MARIO	12월		1월		
	3주	4주	1주	2주	3주
기획	←→ 기획				
프로토타입		←→ 캐릭터 움직임 ←→ 오브젝트 상호작용			
알파		←→ 캐릭터 애니메이션 수정 ←→ 에니미 상호작용			
베타			←→ 사운드/이펙트 추가		

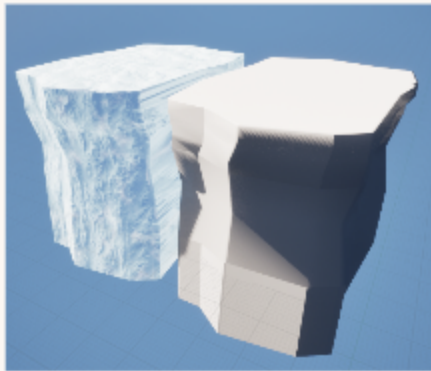
Work Output

1_Project Mario

■ 매터리얼 제작 + 적용



- 매터리얼을 제작 / 적용하여 자연스러운 레벨 생성
- 매터리얼 수정을 통해 주요 오브젝트 시인성 향상
- Fog 등 환경 배치를 통한 자연스러운 레벨 생성



■ 레벨 디자인 최적화



- 레벨 재 배치를 통해 동선을 효율적으로 배치
- 맵 모델링 수정을 통해 불필요한 폴리곤을 제거

Work Achievements

1_Project Mario

01 블루 프린트에 대한 이해

+

게임 제작의 기본 요소 및 블루프린트 활용에 대한 이해,
블루 프린트를 활용한 제작 방식에 대한 지식 습득

02 게임 제작의 상세 과정에 대한 이해

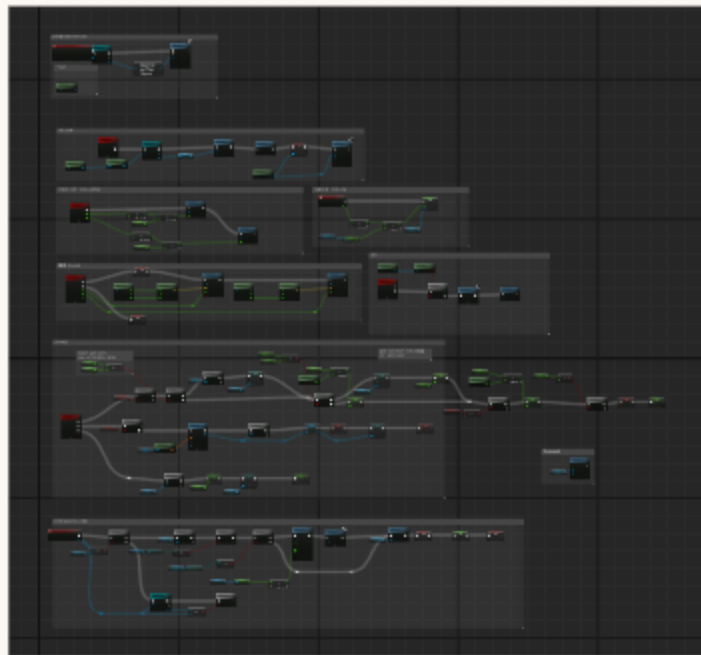
+

게임에 사용되는 요소 및 제작에 필요한 소요시간부터 사
운드 삽입까지 직접 프로젝트를 진행하며 게임 제작의 전
반적인 흐름을 학습

03 게임에 대한 분석력 상승

+

레벨에 대한 여러 개념을 익혔으며,
보다 비슷한 구현을 위해 레퍼런스를 분석하는 과정을 통
해 게임에 대한 분석력이 상승



Project Hades

#3인협업 #UE5 #C++



2_Project Hades

Title	Hades (3인 개발)
Date	2025. 02. 03 ~ 2025. 02. 24
Skills	Unreal Engine5 / C++ / GitHub
Goal	Hades 모작을 통한 UE5 / C++ 개발 경험 습득
Summary	Unreal5 C++에 대한 이해 및 내부 구조에 대한 이해가 생김. VFX 및 라이팅에 대한 이해가 생김

Link	Notion		https://link24.kr/CWtrhJc
	PPT		https://www.miricanvas.com/v/14avaac

Notion



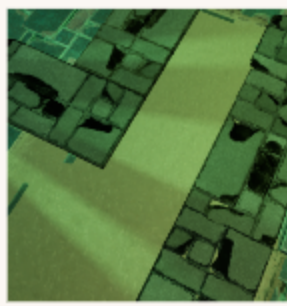
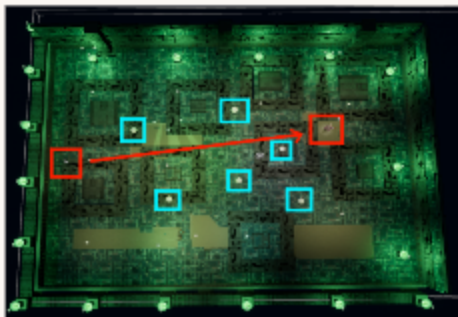
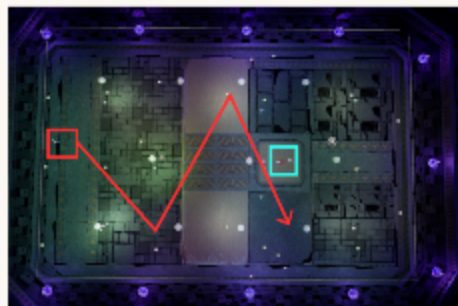
- 간트차트 -

PROJECT_HADES	2월			
	2주	3주	4주	5주
기획	←→ 기획			
프로토타입		←→ 캐릭터 움직임 ←→ 캐릭터 애니메이션 수정		
알파		오브젝트 상호작용 ←→ 에너지 상호작용		
베타			사운드/이펙트 추가 ←→ 레벨 디자인	

Work Output

2_Project Hades

Light 활용 & 레벨디자인 동선설계



- Light 활용 및 머티리얼 수정을 통해 레벨별로 맞는 분위기 생성
- 오브젝트 배치를 통한 레벨 분위기 형성
- Enemy 스폰너 배치를 통한 자연스러운 동선 생성

VFX 활용



- 나이가가라 VFX를 통한 오브젝트 / 스킬 시인성 향상
- 오브젝트 풀링을 통한 게임 최적화

Work Achievements

01 C++ 코드에 대한 이해

+

C++ 코드를 활용한 언리얼 엔진 제어 방식 및 내부 구조 작동에 대한 지식, 최적화(오브젝트 풀링 등)에 대한 지식 습득

02 레벨 디자인에 대한 이해 심화

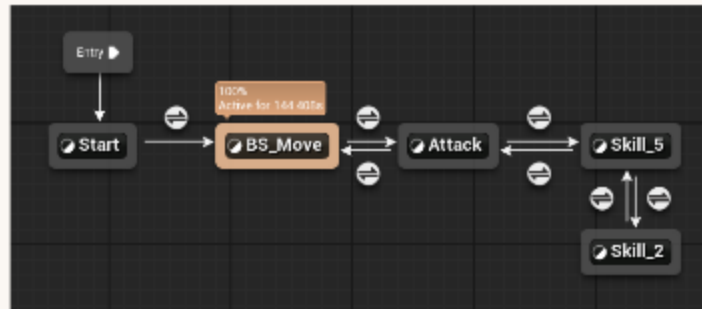
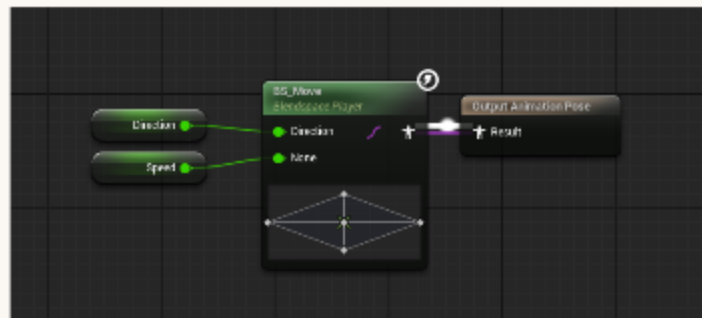
+

Light & VFX 등 언리얼에서 활용 가능한 요소들의 활용 방법 및 구조에 대한 지식 습득
오브젝트, 빛 등을 통한 배치를 통한 레벨 디자인 설계 방식(플레이어 동선 설계)에 대한 경험 습득

03 FSM 활용에 대한 지식 습득

+

BlendSpace, FSM을 활용한 자연스러운 애니메이션 제어 방법에 대한 지식 습득



Project Ark

#인협업 #UE5 #VR



3_Project Ark

Title	Ark (3인 개발)
Date	2025. 03. 18 ~ 2025. 04. 01
Skills	Unreal Engine5 / C++ / GitHub
Goal	Ark 모작을 통한 UE5 / C++ / VR 개발 경험 습득
Summary	Unreal5 C++에 대한 이해 및 내부 구조에 대한 이해가 생김 VR을 통한 개발 경험 및 에너미 설계에 대한 지식 습득
Link	Notion https://link24.kr/1RE85pV PPT https://www.miricanvas.com/v/14avaac

Notion



- 간트차트 -

PROJECT_ARK	3월		
	4주	5주	6주
기획	←→ 기획		
프로토타입		←→ 캐릭터 움직임 ←→ 캐릭터 애니메이션 수정	
알파		←→ 에너미 상호작용	
베타		←→ 사운드/이펙트 추가 ←→ 레벨 디자인	

Work Achievements

01 AI 설계 능력 강화

+

플레이어에게 적대적인 AI 설계 경험을 통해 플레이어와의 상호작용 및 특수 상황(특정 상황 수행 중 사망 등)에 대한 경험 습득, 대처 능력 강화

02 VFX 활용 능력 강화

+

나이아가라 적용 외에도 수정을 통해 (불필요한 요소 제거 등)VFX를 최적화함.

03 레벨 디자인에 대한 분석력 강화

+

오브젝트 베치를 자연스럽게 연결해 1차적으로 동선을 유도했으며, LandScape 사용을 통해 플레이어의 시야를 제한하는 방식으로 플레이어 동선 설계를 구현함



Project MH

#2인협업 #UE5 #NetWork



4_Project MH

Title	Monster Hunter (2인 개발)
Date	2025. 04. 02 ~ 2025. 04. 30
Skills	Unreal Engine5 / Blueprints / C++ / Planning / Design / GitHub
Goal	Monster Hunter 모작을 통한 NetWork(멀티 환경) 개발 경험 습득

Summary Unreal5 C++에 대한 이해 및 내부 구조에 대한 이해 심화
에너지 FSM 설계에 대한 스킬 강화 및 네트워크 설계에 대한 이해

Link Notion | <https://myip.kr/nKdrD>
PPT | <https://www.miricanvas.com/v/14ju416>

Norton

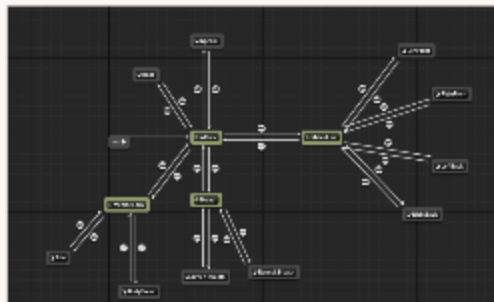


- 간트차트 -

PROJECT_MH	4월				
	1주	2주	3주	4주	5주
기획	←→ 기획				
프로토타입		←→ 캐릭터 움직임 ←→ 오브젝트 / 캐릭터 상호작용			
알파			←→ 네트워크 구현 ←→ 버그픽스		
베타				레벨 / UI 디자인 사운드/이펙트 추가	

Work Output

HSM 활용 & 구조 안정화



- 계층적 상태머신(Hierarchical State Machine) 통한 패턴 심층화 / 다양화

- 총괄적인 State를 관리하는 구조를 설계.

특정 상황 발생시 지정된 State로 변경 및 기존에 수행중이던 작업들을 초기화하는 과정을 추가해, 기존에 설계했던 구조보다 안정적이고 유기적인 구조를 설계함.

Level - 오브젝트 활용



- 맵에 오브젝트를 배치하여 분위기 연출 및 에너미 패턴과 연계하여 활용함

- 플레이어 시야를 제한하고, 맵 모델링 수정을 통해 불필요한 폴리곤을 제거하는 등 데이터를 최적화함

Work Achievements

Unreal Engine5 / Blueprints / C++ / Planning / Design / GitHub

01 네트워크 설계 경험 습득

+

네트워크를 상정한 구현 경험을 통해 필요한 기능 및 다수의 유저가 플레이 할 경우 필요한 요소들에 대한 경험을 습득함.

02 레벨 디자인 최적화

+

에너미 설계와 레벨 디자인을 연계해 에너미 패턴에 오브젝트를 활용할 수 있게 설계함.
또한 플레이어 시야를 제한해 데이터 경량화를 꾀함.

03 FSM 활용 능력 강화 (HSM)

+

HSM을 통해 보다 다양한 패턴 및 자연스러운 애니메이션 연결을 구현하였고,
예외 상황들에 대해 유연하게 처리할 수 있도록 보다 안정적인 구조를 설계함.



Project Aurora

#3인협업 #UE5 #Design
#Planning



5_Project Aurora

Title	Project Aurora (3인 개발)
Date	2025. 05. 07 ~ 2025. 06.20
Skills	Unreal Engine5 / Blueprints / C++ / Planning / Design / GitHub
Goal	창작 프로젝트 진행을 통한 기존 FSM 스킬 활용 및 기획 / 레벨디자인
Summary	모작이 아닌 창작 과정에서 발생하는 문제 이해 및 해결, 시연 경험 습득 컷신 및 블루프린트 활용 스킬 강화

Link	Notion https://myip.kr/aaDny
	PPT https://myip.kr/rcRtk

Notion



- 간트차트 -

PROJECT_AURORA	5월				6월		
	2주	3주	4주	5주	1주	2주	3주
기획&프로토타입	←→ 초기 기획		←→ 기획 수정				
알파			←→ 캐릭터 움직임 ←→ 오브젝트 / 캐릭터 상호작용				
베타			레벨 / UI 디자인 사운드/이펙트 추가		←→ 컷신추가		←→ 레벨수정
시연					버그 픽스 개선점 추가		←→

Work Output /Planning

5_Project Aurora

타게팅 및 스토리 기획

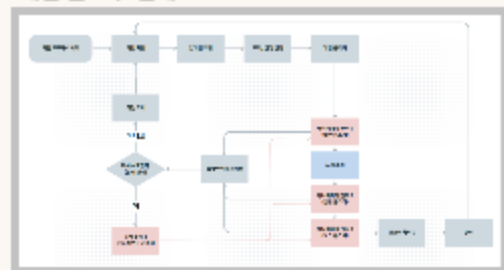
*게임 개요 및 기획 의도 일부



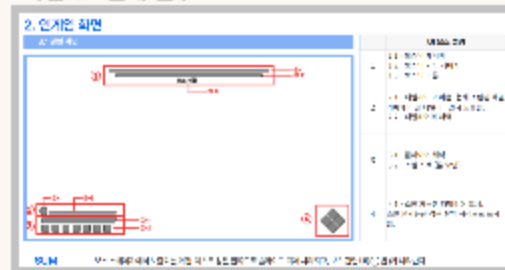
- 팀원들과의 브레인 스토밍을 통해 방향성을 정함.
- 방향성이 정해진 이후 레퍼런스 조사 등을 통해 큰 기획 틀을 잡음. (컨셉, 키워드, 타겟, 목표 설정 등)

게임 Flow / UI 설계

*게임 플로우 설계도



*화면 UI 설계 일부



- 시연에 중점을 두어 기능 설명을 위한 데모 (튜토리얼) 버전 제작을 목표로 함.
- 파트별 역할 분담과 동시에 전체 분량 파악을 위해
게임 시작 ~엔딩까지(엔딩 조건 포함)의 UI 및 전체적인 플로우를 기획함.

Work Output /Design

레벨 디자인 (배치 및 Landscape / Foliage 활용)

*레벨 디자인 기획도



* 실제 레벨 디자인



- 맨 왼쪽에서 시작해 오른쪽으로 진행하는 선형 구조.
- 시연상의 플레이 타임 조절을 위해 구간을 축약하고, 원활한 게임 진행을 위해 튜토리얼 및 키바인드가 적힌 오브젝트들을 배치함.
- 맵에 오브젝트를 배치하여 분위기 연출 및 에너지 패턴과 연계하여 활용함.

컷신 (Sequence)

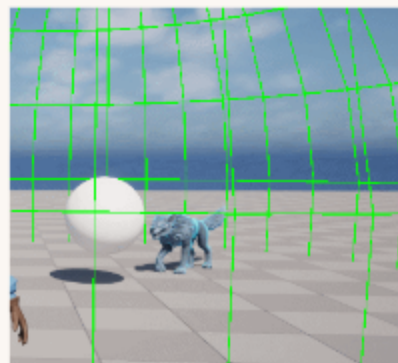
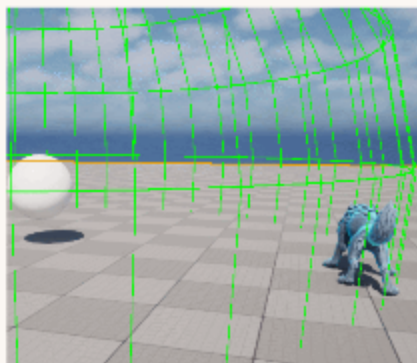


- 특정 구간(보스전 돌입 등) 에서 사용할 컷신을 제작함.
- 컷신을 활용해 플레이어 이동 구간을 줄여 불필요한 이동 구간을 제한하고, 게임 분위기를 고조시킴.

Work

*Scrapped Plan /Familiar

플레이어를 보조하는 '패밀리어'



- 플레이어의 무기 변화와 연계해 플레이어의 전투 / 스토리 전개를 보조하는 패밀리어(동물형)을 게임에 넣을 예정이었으나, 기존 기획보다 액션이 강화된 결과, 현재의 방향성과는 맞지 않다고 판단되어 삭제하게 되었음.
(전투시 에너지, 비전투시 플레이어를 추적하는 AI)

Work

Achievements

01 프로젝트 전체 과정 개발 경험 습득(기획) +

게임 플로우, 스토리 및 UI 등 게임에 필요한 전체적인 기획을 진행하며 프로젝트를 관리하는 경험을 습득함.

해당 경험을 통해 실제 프로젝트를 진행할 때 생기는 어려움들(찾은 기획의 변화, 일정에 맞춰 삭제되거나 추가되는 것 등)에 대해 알게됨.

02 기획, 레벨 디자인, 시퀀스 관련 스킬 강화 +

이전에 한 경험을 토대로 LandScape와 Foliage를 적극적으로 활용해 레벨을 디자인 했으며 Sequence를 사용해 게임의 몰입도를 올림.

03 시연 경험 습득 +

실제로 게임을 시연(메타 엑스포 2025) 하는 경험을 통해 다양한 유저층을 경험함.

튜토리얼의 중요성과 각 게임별 강점, 게임 그래픽 스타일의 장단점에 대해 알게됨.



Thank You

I'm

READY

JeongYeon
김정연입니다.
읽어주셔서 감사합니다.

Mobile 010.3395.1267
E.Mail yaruru0214@gmail.com
Nortion <https://myip.kr/oeKcp>