보유기술

java

Web design(html, css, js)

Maya(3D modeling & 3D animation)

p5.js

Unreal engine

Unity 2D

Max/msp

게임 디자인

게임 개발

레벨 디자인

외국어(영어, 일본어)

1) 게임 개발 및 디자인

- 게임 디자인
- 레벨 디자인
- 게임 개발(Unity 2D, Unreal Engine)

2) 프로그래밍 및 스크립팅

- Java
- p5.js
- Max/Msp

3) 웹 기술

- HTML/CSS/JS

4) 3D 그래픽

Autodesk Maya(3D 모델링 & 애니메이션)

5) 외국어

- 영어(능숙)
- 일본어(기초)

학력

- York University(캐나다, 토론토)
: Digital Media Game Stream(School of the Arts, Media, Performance & Design)

병역

- 대한민국 공군 만기제대(2020.07.27~2022.04.26)

링크

- <https://github.com/DongjunKim29>
- <https://rlaehdwns020.itch.io>

자기소개서

포트폴리오

rlaehdwns020.itch.io

그동안 해온 활동

- 대학교 과제(개인)
전공이 게임 디자인과 관련된 전공이라, 다양한 게임을 기획하고 실제로 만들 수 있는 기회가 많았습니다. 매주 게임 메커니즘에 관련된 수업을 듣고, 소규모 그룹으로 나뉘어 짧은 시간 내에 게임의 룰이나 스토리, **flow chart**등을 만들어보며 게임이 만들어지는 방법에 대해서 배울 수 있었습니다.
- 대학교 그룹 과제(보드게임)
수업 마지막 과제로써 **4~5명**의 멤버가 한 그룹이 되어서 유명한 동화를 골라 그 동화의 배경을 갖고서는 유아를 대상으로 보드게임을 만드는 프로젝트를 진행했었습니다. **2달**정도 되는 시간동안 새벽까지 학교에 남아 같은 멤버들과 보드게임을 만들었고, 결과적으로 같은 수업을 듣는 그룹들 중에서 가장 좋은 점수를 받아 교수님께서 토론토에서 열리는 보드게임페어에 출품을 제안받기도 했었습니다. (그 당시에는 이 수업 말고도 많은 수업을 듣고 있는 중이라 출품까지는 진행하지 못했습니다)
- 대학교 과제(collaboration)
수업 자체가 협업을 길러주는 수업이 있었습니다. 개개인의 업무 방식이 어떤지 조사를 하고, 교수님들이 비슷한 부류의 학생들을 묶어 그룹을 만들어주고, 한 학기동안 기획부터 제작, 그리고 진행에 관련해 여러번 발표하는 수업이었습니다. **p5.js**라는 프로그램을 만들어서, 직접 만든 알고리즘을 통해, 유저들이 고른 음악들의 특징들을 모아 어떤 시대의 음악이 취향인지 알려주는 프로젝트를 진행했었습니다.
- 대학교 동아리(ink)
학교 내에서 **GDYU(Game Devs @York University)**라는 동아리가 있는데, **24년** 말부터 **25년 4월**까지 학생들끼리 모여 게임을 만들어 토론토 내에 있는 각 대학교에서 게임 개발에 관심있는 학생들이 모여 게임을 만들고 출품하는 **Level-Up show case**에 참여를 했습니다. 면접을 통해 관심있던 **game design**팀에 합류할 수 있었고, **4개월** 정도 각 스테이지에 관련된 레벨들을 만들며 게임개발이 진행되는 방식에 대해서 배울 수 있었습니다.
영어로 진행이 됐기 때문에 원하는 것들을 전달하기 위해서 남들보다 좀 더 열심히 준비할 수 밖에 없었고, 실제로 투자하는 시간도 많아지면서 만들고 있는 게임에 관심도도 더욱 높아지고, 단순히 만들고 끝내는게 아니라 더욱 많은 아이디어를 제공하고 문서로도 작성하면서 애착이 생기게 되었습니다.

또한 아마 이쪽 업계 뿐 아니라, 기회으로 오게되면 여러번 마주해야될 상황이라 생각되지만, 진심으로 준비했던 아이디어들이 거절당하는 상황도 여러번 있었고, 제가 담당하고 있던 챕터가 게임 준비하는 기간이 부족해질것을 우려해 취소가 되는 상황도 있었습니다. 많은 공을 들여 준비했던 것들이라 그 챕터도 취소된다고 들었을때는 많이 아쉬웠지만, 이 게임을 만들면서 단순하게 이름만 올리는게 아니라 꼭 영향을 주고 싶었기 때문에, 속상한 마음은 금방 추스리고, 계속해서 미팅에 참석하면서 짚아진 파트들에 대해서 다시한번 공부하고 새로운 아이디어들을 팀원들에게 제공하면서, 짚아졌지만 여전히 열정을 갖고 임할 수 있었습니다.

- 토론토에서 가장 유동인구가 많은 **finch**라는 지역에서 카페에서 7개월동안 일을 한 경험이 있습니다.
- 공군인들을 위한 인트라넷 사이트, '휴머니스트'에 격주로 게임에 관련된 포럼을 간단하게 작성했었습니다. (새로운 게임 론칭 소식, **esports**소식, 게임 평가 등)