

김현지

✉ 메일: khj59105@gmail.com

📝 블로그: nobbs-it-study.tistory.com

🔗 깃허브: github.com/HelloNobb

“플레이어가 끊임 없이 즐기는 게임을 만드는 개발자입니다.
측정으로 원인을 찾고, 무너지지 않는 구조 위에 기능을 쌓습니다.”

🔗 포트폴리오: hellonobb.github.io/portfolio

프로젝트

Turtle

“아기 거북이로 수중 탐험과 조력자 수집을 통해 엄마를 구하는 모바일 2D 캐주얼 게임”

2인 · 기획·개발 | 2026.05 ~ (2개월) Unity 6 C# Unity Profiler

구현

- 물고기 군집을 500마리로 늘린 과부하 조건에서 Unity Profiler로 프레임 시간의 70%를 차지하는 물리 연산 병목과, 그중 가장 큰 구간인 충돌 후보 탐색 확인. 충돌 레이어 필터와 Kinematic 전환이 효과 없는 원인을 밀집 개체 간 충돌 후보 쌍 증가로 분석하고, 서로 상호작용이 필요 없는 물고기를 물리 연산에서 제외해 거리 기반 판정으로 대체
- 드래그 유지 시간과 스탯 조건을 조합해 이동, 공격을 하나의 제스처에서 구분하는 모바일 입력 시스템 구현. 짧은 드래그는 오입력으로 걸러 터치 오반응 최소화
- '게 AI'에 내적 계산으로 정면 공격만 막히는 방향 기반 방어 판정 구현
- 팀원이 각자 구현한 세 종류 적의 피격, 전환, 시각 효과 중복 코드를 추상 클래스로 통합

성과

- 물고기 500마리 기준 프레임 시간 54.47ms → 12.33ms (약 18 → 81 FPS, 에디터 측정), 물리 연산 비용 제거
- 구역 오브젝트의 직접 참조를 이벤트 발행·구독으로 전환해 2인 병렬 작업 중 씬 수정 충돌 방지

Gloomy

“우울한 인조인간의 눈물로 꽃을 키워 마을을 정화하는 방치형 육성 시뮬레이션 게임”

1인 · 기획·개발 | 2025.01 ~ 진행중 Unity 6 C#

구현 및 성과

- 싱글톤 직접 호출 233회로 참조가 뒤엉킨 구버전 구조를 단방향 레이어와 이벤트 구조로 재설계하고, 중복 구현, 하드코딩 등 붕괴 원인별 규칙을 문서화해 AI가 작성한 코드에도 동일하게 적용
- 임시 파일에 먼저 쓰고 교체하는 원자적 저장과 백그라운드 전환 시 저장을 도입해, 5곳에 흩어진 저장을 파일 1개로 통일하고 강제 종료, 파일 손상에 대비

- 9개 파일에 흩어진 시간 처리를 게임 시계 하나로 통합해, 배속·시간 점프로 하루 경과 테스트를 24시간 대기에서 버튼 1회로 단축
- 직접 만든 대사 작성 툴 ‘Scriber’와 Unity를 잇는 대사 시스템을 설계해, 구버전의 대사 형식 3종과 이를 읽던 코드 4곳을 규격 1개와 엔진 1개로 통합하고 대사 수정 시 코드 수정 0건 달성
- 구버전 Android APK 빌드(실행 15개) 후, 리부트 전 AI로 회색박스 프로토타입을 빠르게 먼저 구현해 재미를 먼저 검증

Computer Escape

“컴퓨터 속에 갇힌 주인공이 미니게임과 퍼즐을 풀어 탈출하는 모바일 방탈출 어드벤처 게임”

8인 · 팀장, 기획 리드, 클라이언트 개발 | 2023.09 (2개월)

Lua

Solar2D (Corona SDK)

 Google Play

구현 및 성과

- 스토리와 미니게임 기획을 이끌면서 로비 이동과 미니게임 1종을 직접 개발해, 8인 팀에서 2개월 만에 Google Play 출시까지 완주

Play Probie

“AI 기반 게임 플레이테스트 플랫폼”

5인 · 풀스택 개발 | 2025.12 ~ 2026.01 (5주)

Spring Boot

FastAPI

React

MariaDB

구현 및 성과

게임 생성 → 설문 설계 → 설문 진행 (End-to-End)

- FastAPI에서 LLM 평가 호출을 asyncio로 병렬 처리해 응답 시간 50% 단축
- LLM 응답 대기 중 이탈을 막기 위해 FastAPI → Spring Boot → React로 이어지는 3단 SSE 스트리밍 구조 설계

기술 스택

- **Client** C# Unity 6 (2D URP) Unity Profiler
- **Server** Java Spring Boot Python FastAPI MariaDB
- **Frontend** React
- **Language** C C# Java Python TypeScript
- **Tools** Git Claude Code

학력

- 2027-08 동덕여자대학교 컴퓨터학과 (졸업 예정 / 2027년 1월부터 풀근무 가능)
- 2026-01 크래프톤 부트캠프 정글 11기 (수료)

자격증

- 2026-09 정보처리기사

활동

- 2024-01 ~ 2025-01 교내 게임개발 동아리 NPC - 임원, 재학생 대상 게임 해커톤 운영
- 2024-07 WASD 게임잼 참가 - 처음 만난 4인 팀에서 기획 담당