

## 박진원

Jinwon Park



온라인 포트폴리오

[github.com/nowjinpark](https://github.com/nowjinpark)

플레이 규칙을 구현하고, 게임 상태를 서버와 연결합니다.

C++·C#으로 Unreal·Unity 팀 게임의 퍼즐·전투·저장과 카메라·UI를 구현하고, 기획·아트·프로그래머와 동작 조건을 맞춰 레벨과 팀 코드에 연결했습니다.

## 기술

**C++ · C# · Unreal Engine · Unity**

Blueprint · RPC / Replication · ASP.NET Core · Azure Cosmos DB

HTTP / JSON · Git / Perforce · OpenGL · WinSock · 동시성

## 프로젝트

**Triad of Valor**

2025.09-2026.04 · Unreal C++ / C# · Kimbap Games 6인 팀

보스 공격 상태·패링·체력과 계정 연동을 구현했습니다. C# 저장·분석 API를 맡고 CloudSaveComponent를 팀의 인벤토리·레벨 전환 흐름에 연결했습니다.

**An Omen in the Mirror**

2024-2025 · Unreal Engine · Clockworks 팀 게임

앞선 오입력 뒤에도 피아노 정답을 인식하도록 수정하고 시간·수동 초기화를 추가했습니다. 문·창문을 구현하며 기획·아트·오디오와 동작 조건을 맞췄습니다.

**ROOT//ACCESS / Jumppers**

2026.08 개인 게임 / 2025.11 Unity 팀 게임

ROOT는 Codex와 개발하고 캠페인·해답 재생으로 진행을 검사했습니다. Nintendo Switch 개발킷 팀 게임 Jumppers에서는 카메라·HUD·메뉴·착지 효과를 구현했습니다.

**Way Back Home / Dice & Castle**

학부 C++ 팀 게임 · 물리·충돌 / 턴제 전투

Way Back Home은 팀 자체 BLUE 엔진의 물리·충돌과 퍼즐 오브젝트를, Dice & Castle은 수업 제공 프레임워크에서 전투·스킬·승패·튜토리얼을 맡았습니다.

**개인 앱과 시스템 구현**

Electron · Kotlin / Android · C++ · AI 보조 개발·검증

지식·일정·자원 관리와 피아노 연습 앱을 기획하고 AI와 개발·검증했습니다. C++로 경로 탐색·공간 구조·소켓·동시성·진단 도구를 구현했습니다.

## 학력·교육

**DigiPen Institute of Technology** | 2024.09-2026.04 · 학사 졸업

Computer Science in Real-Time Interactive Simulation

**SKALA 471** | SK AX | 2026.07부터 교육 중