

이 력 서

1. 인 적 사 항

| | | |
|---|---------|-------------------|
|  | 성명 (한글) | 정준협 |
| | 생년월일 | 1997.03.12 |
| | 성별 | 남 |
| | 연락처 | 010-4012-5642 |
| | E-Mail | lost034@naver.com |
| | 병역사항 | 공군 만기 전역 |

2. 학 력 사 항

| 기간 (년, 월) | 학교명 (학위) | 전공학과 |
|---------------------|------------------|------------|
| 2013.03 ~2016.02 | 한국 애니메이션 고등학교 | 컴퓨터게임과 |
| 2016.03 ~ (재학 중) | 홍익대학교 | 게임 소프트웨어학과 |
| - | | |
| - | | |

3. 프로젝트 수행 내역

| 프로젝트명 | 참여 기간 | 직위 | 업무 |
|------------------|---------------------|-----------------------------|--|
| 애니멀스 | 2013.05~ 2013.12 | 팀장/기획 (4 인 팀) | 맵 배치 및 레벨 디자인 스테이지 구성 (구글 플레이 출시) |
| The Cell | 2013.07~ 2013.08 | 팀장/기획 (3 인 팀) | 컨셉 기획 및 레벨디자인 |
| 에너지 퀘스트 | 2013.10~ 2013.10 | 팀장/기획 (4 인 팀) | 핵심 시스템 기획 및 문서화 |
| Metro 2014 | 2013.09~ 2013.12 | 팀장/기획 (4 인 팀) | 컨셉 기획 및 레벨디자인 |
| Flow | 2013.12~ 2013.12 | 팀장/기획 (4 인 팀) | 모바일 자이로 센서 기반 시스템 기획 교외 공모전 대상 수상 |
| 독립일지 | 2014.08~ 2014.09 | 팀장/기획 (3 인 팀) | 게임 전반적인 기획 총괄 |
| Last Resistance | 2015.03~ 2015.12 | 팀장/기획 (4 인 팀) | 게임 전반적인 기획 총괄 3D 액션게임의 모션 기획 시나리오 작업 |
| 시한부 용사 | 2016.08~ 2017.02 | 팀장/기획 및 프로그래밍 (5 인 팀) | 게임 전반적인 기획 총괄 및 캐릭터 전투 및 이동 관련 구현(UNITY) |
| 엘리트 퀘스트 | 2017.04~ 2018.02 | 팀장/기획 및 프로그래밍 (6 인 팀) | 게임 전반적인 기획 총괄 및 캐릭터 애니메이션 및 스킬 구현(UNITY) (구글 플레이 출시 프로젝트) |
| 위자드 서바이버 | 2020.03~ 2020.06 | 팀원/기획 및 프로그래밍 (3 인 팀) | 캐릭터 인벤토리 및 오브젝트 설치 구현(UNITY) (구글 플레이 출시 프로젝트) |
| Love Corporation | 2020.06~ 2020.12 | 팀원/ 프로그래밍 (5 인 팀) | 손님/회원 데이터 관리 및 플레이어 능력치 시스템 구현 (UNITY) |
| Project Fire | 2020.05~ | 팀장/ 기획 (6 인 팀) | 게임 전반적인 기획 총괄 및 시스템 기획 문서화, 데이터 테이블 작성 |

4. 교외 수상 내역

| 수상명 | 주관기관 | 날짜 | 내용 |
|---------------------------|--------------|-------------------------------|---|
| 서강 게임 캠프 개발 부문 특별상 | 서강대 게임교육원 | 2013.10.18 ~ 2013.10.20 | 공모전 주제였던 '에너지'를 컨셉으로 전략 퍼즐 게임을 기획, 게임 개발 부문 특별상 |
| 안양 제로 앱 캠프 대상 | 안양시 | 2013.12.23 | 자이로 센서 + 삼원색을 이용한 모바일 게임 기획, 고등부 앱 개발 부문 대상 |
| KWC 게임 기획 부문 장려상 | 우송대 | 2014.06.09 ~ 2014.09.04 | 레이싱 게임 + 물감이라는 독특한 컨셉을 기획, 게임 기획 부문 장려상 |
| GIGDC 대학부 개발 부문 장려상 | 한국 개발자 협회 | 2017.11.20 ~ 2017.11.25 | 모바일 기반 퍼즐 어드벤처 게임 기획 및 프로그래밍 대학부 제작 부문 장려상 |

5. 기타 경력

| 단체 | 기간 | 직책 / 업무 | 활동 내역 |
|------------|----------------------|------------------------------|--|
| SK planet | 2013.06 ~ 2013.11 | 팀장 / 기획 및 발표 | 2013 SK 특성화고 앱 챌린지 본선 진출 |
| 스마일 게이트 | 2017.06 ~ 2017.12 | 팀장 / 기획 및 발표, 서브 프로그래머 | 개발팀이 게임동아리 지원 사업 선정 스마일 게이트와 멘토링 6 개월간 진행 |
| EXDIO | 2017.02 ~ 2017.12 | 게임 개발 소모임 운영진 | 신입생 대상 기획 및 C/C++, 유니티 스터디 진행 |

6. 활용 가능한 스킬

- ✓ **Unity** – 다수의 프로젝트 진행 및 구글 플레이 출시 경험 유, 2D프로젝트 위주로 경험하였기에 2D프로젝트에 강점이 있습니다.
- ✓ **엑셀** – 공군 복무 당시 비행 일정 관리 업무를 Visual Basic을 통해 자동화하여 관리 하였습니다. 변수가 많은 업무였기 때문에 직접 VB 코드를 수정하여 문제를 해결한 경험이 있습니다.
- ✓ **워드 문서작업** – 워드 프로세서 1급 보유
- ✓ **PPT** – 고교 시절부터 다수의 게임 관련 발표 PPT 제작 및 발표 경험이 있어 능숙합니다.
- ✓ **Unreal** – 간단한 슈팅 게임 제작 경험

7. 장학금 내역

| 장학금 명 | 기간 | 내용 |
|-------|---------------------|--------------------------|
| 봉사장학금 | 2017.03 ~2017.12 | 학과 사무실 근로 장학금 |
| 자주장학금 | 2020.09 | 교내 성적 우수 장학금(4.38 / 4.5) |

자기 소개서

성장 과정

처음 게임을 개발한 건 초등학교 5 학년 때입니다. 어린 시절 게임에 관심은 많지만 경제력이 없어 게임을 원하는 만큼 다양하게 접할 수 없었습니다. 그래서 항상 새로운 게임에 대한 갈증이 있었고 그 생각이 “직접 게임을 만들자”로 이어지게 됩니다. 마침 우연히 게임메이커라는 제작 툴을 알게 되었고 네이버 카페에서 개발 스킬들을 검색해가며 간단한 게임들을 개발하고 커뮤니티에 공유하였습니다. 이때 커뮤니티에 직접 만든 게임을 공유하고 피드백을 받은 경험이 장래희망으로 이어지게 되었습니다. 초등학교 때 게임을 개발한 것이 계기가 되어 고등학교 또한 진로와 연관된 특성화고교로 진학하였습니다.

자기 개발 내역

고교에 진학한 이후로 다양한 활동에 적극적으로 참여했습니다. 게임 공모전만 아니라 창업 지원 사업, 앱 경연대회, 로봇 코딩 대회 등 세상을 넓게 볼 수 있는 활동들을 해왔습니다. 일찍이 기획자로 진로를 정하였지만 프로그래밍 분야도 외면하지 않았습니다. C/C++ 같은 기본적인 부분부터 cocos-2d 나 유니티 같은 툴도 공부하였습니다.

고 3 때도 친구들과 시간을 쪼개어 졸업작품을 준비했습니다. 비록 만족할 만한 결과물은 아니었지만 당시 떠오르는 엔진인 언리얼 엔진에 대한 공부와 시나리오가 있는 게임에 대해 깊게 공부해볼 수 있었습니다. 대학 진학 이후엔 팀 프로젝트 위주로 진행하였습니다. 게임 개발 소모임을 운영하며 프로젝트 팀 단위보다 큰 규모의 단체를 운영하는 경험을 하였고 회사와의 멘토링을 통해 게임 개발을 지원받기도 했습니다.

지원 동기 및 포부

현업에서 제 자신이 가지는 가치가 궁금합니다.

게임 개발에 대해 오랫동안 관심을 갖고 노력해왔지만 ‘종합 예술을 만드는 사람’ 같은 거창한 포부는 없습니다. 하지만 저는 개발 팀원이 되었을 때 제가 참여한 게임이 유저 입장에서 지불한 돈이 전혀 아깝지 않은 그런 가치 있는 게임을 만들 수 있는 사람이라고 생각합니다.