



[생년월일 / 주소]

1998.04.04  
서울 강동구 성내동 553-13

[연락처]

010 - 2126 - 2138

[이메일]

kimhyojin0438@gmail.com

## 위기에 유연한 기획지망생 김효진입니다

김 효 진 / 시스템&컨텐츠 기획 지원

### ■ 학력사항

2013.07 ~ 2016.07 하얼빈 제1 고등학교

2016.09 ~ 2020.04 북경 대학교 (중어중문과/3.2)

### ■ 경력사항

2019.10 ~ 2020.08 링크드앤리소스 / 해외영업팀(계약직)

## 자격증

2021.02. HSK 6급

### ■ 주요 프로젝트

22.04.18 ~ 22.04.27 보드게임 제작 - 컨셉 기획

22.05.13 ~ 22.05.23 게임 북 제작 - 시나리오 & CSV 관리

22.06.23 ~ 22.07.11 로블록스 게임 제작 - PM & 컨텐츠 기획

22.09.28 ~ 22.12.09 창작 AR 게임 제작 - 시스템 기획

### ■ 교내 활동

17.09.01 ~ 18.07.01 대학교 한국인 유학생회 중문과 과내 대표

17.09.01 ~ 19.07.01 대학교 중문과 외국인 유학생회 임원

17.09.01 ~ 19.07.01 교내 한중 번역 동아리 임원

# 자 기 소 개 서

문제가 생겨도 긍정적인 마인드를 가지고 적극적으로 해결하는 기획 꿈나무

## 다양한 업무 툴의 활용 능력

비주얼 노벨 형식인 게임 북 개발에서 스토리와 선택지를 CSV 파일화하여 직접 데이터를 입력하고 관리 하였습니다. 스토리 던전형 점프 맵 제작했던 로블록스 프로젝트에서는 Lua로 스크립트를 수정해가며 체크포인트 위치를 조정했고 또한 유튜브 강좌(골드 메탈)로 Unity를 이용해 2D 런 게임 '플래시 버드'라는 게임을 제작하며 Unity 기본적인 인터페이스 및 엔진 구조를 파악했습니다. 이때 쌓은 지식을 이용해 프로젝트 때 에셋을 prefab 하고 찾지 못한 색종이 컨페티 같은 fbx는 따로 강의를 찾아보며 유니티에서 직접 제작하고 응용했습니다. 이 외에도 office 툴을 적재적소에 활용하며 기획 내용을 전달했습니다. 전체적인 개발 내용을 전달하고 싶을 땐 스타일 서식을 이용한 word로, DB가 필요할 땐 excel을, 그래픽 콘셉트를 전달할 땐 ppt를 적극 이용해 소통을 진행했습니다.

## 문제 분석 능력

기획자는 수치를 통해 정확한 문제 분석을 할 줄 알아야 이에 맞는 아이디어나 대안을 제안할 수 있다고 생각합니다. 제가 학부시절 처음 과대표를 맡았을 때 제일 먼저 인수인계를 받은 것은 남은 과 비 와 장부 였습니다. 1년간 행사를 기획하기에 비용이 턱없이 부족한 상황이었고 문제점을 알아내기 위해 하루 종일 총무와 함께 장부를 살살이 읽어가며 Excel을 이용해 정리했었습니다. 물가 상승으로 인해 소비 비용이 급증했다는 것을 파악하고 지출을 간소화하는 대안을 제시했습니다. 또한 해당 수치를 ppt로 시각화하고 학우들에게 과비를 소폭 상승시키겠다고 설득했습니다. 상승한 과비가 어떻게 더 좋은 행사로 이어질 것인지에 대해 설명도 추가하여 약 70명 가까이 되는 학우들의 찬성을 받으며 과비를 인상하고, 무사히 1년간 과 활동을 기획하고 진행할 수 있었습니다.

## 상황 대처 능력

프로젝트를 진행할 때, 가장 기획의 발목을 잡았던 건 개발 환경과 개발 기간이었습니다. 9인이 2달간 진행했던 AR 미연시 게임 만들기에서 저는 기획 팀장을 담당했습니다. 연애 시뮬레이션 장르라 메인 콘텐츠로 AR 환경을 이용해 플레이어가 현실의 데이트 코스를 직접 설계해 캐릭터의 스토리를 보면서 함께 데이트한다는 콘셉트로 아이디어를 구상했습니다. 플레이어의 자율성에 초점을 둔 "리얼 연애"를 취지로 만든 기획이었습니다. 하지만 플레이어가 직접 경로를 설계함에 있어서 기술적 기반이 되는 Google map 정보가 낙후되어 사용할 수 없게 되자 경로를 강제적으로 정해주는 스테이지 형식으로 기획 방향을 전환했습니다. 대신 플레이어의 자율성은 계속 캐릭터와 언제든지 함께 걸을 수 있는 모드를 서브 콘텐츠로 준비하여 원래의 기획의도가 너무 퇴색되지 않도록 조정했습니다. 이 덕분에 개발 기간 내에 6개의 스테이지로 구성된 메인 콘텐츠와 자율적인 서브 콘텐츠 모두 개발에 성공했습니다.

# 자 기 소 개 서

열정과 책임감 그리고 경청하는 자세가 준비된 기획 꿈나무

## ■ 말은 일에 대한 열정과 책임감

대학 졸업 후 약 1년 동안 드렉스토어에서 브랜드 판촉 행사 계약직을 뛰었습니다. 연말 시즌을 맞이하니 해당 브랜드 영업팀에서 급하게 명동에 위치한 제일 큰 올리브영에서 한 달 행사 담당자를 저로 변경했습니다. 모든게 생소하고 갑작스러웠지만 말은 바에 최선을 다하자는 신조를 가지고 열심히 행사에 임했습니다. 제품이 없어 판매하지 못하는 상황을 방지하기 위해 퇴근 후 남은 물량을 체크하여 요청하고 매일 아침 다시 매대를 DP하기 위해 이리 옮기고 저리 옮기며 손톱이 부러진 것도 모른 채 일했습니다. 손님 발길이 조금 뜸한 시간엔 홍보지를 뿌리고 다녔고 경쟁업체 매대에 잘 나가는 디자인은 무엇인지 체크하러 다녔습니다. 노력이 배신하지 않았는지 그 해 12월 정산에서 해당 지점 목표 매출이던 1000만원의 140%를 달성해 인센티브까지 얻는 좋은 결과로 이어졌습니다. 게임 개발에도 갑작스러운 상황 변화가 드문 일이 아닌 걸로 알고 있습니다. 저는 불만보단 적응을 선택하며 주어진 일에 최선을 다하며 열정을 가지고 조금이라도 회사에 이바지하는 인재가 되겠습니다.

## ■ 의견에 경청하는 자세

게임 개발은 많은 팀들이 서로 소통하고 협업하는 과정이라고 생각합니다. 이 때 커뮤니케이션 능력이 동반되어야 협업을 이룰 수 있을 것입니다. 과거 저는 커뮤니케이션 능력이 부족해 처음으로 진행한 조별과제에서 부끄러운 일을 겪었습니다. 4명에서 연예인 온라인 팬미팅 행사를 기획하는 미션이었고 저희는 이 주제에 대해 다양한 아이디어를 제시했습니다. 그 때 팀원 중 한 명이 "게더타운"(2D 도트 그래픽의 메타버스 소통 플랫폼)으로 기획해보는 것이 어떠냐는 의견을 냈습니다. 저는 다짜고 짜 '팬들은 연예인을 보러올텐데 도트로 만들어진 연예인을 누가 보고 싶겠냐'며 반박했습니다. 이 때, 다른 한 분이 중재하시고 아이디어를 낸 그 분께 왜 그렇게 생각하셨어요? 라며 부드럽게 질문했습니다. 그러자 그 분은 자신이 게더타운을 선택한 이유를 명확하게 설명했습니다. 저는 그 때 그 분의 의도를 묻지도 않은채 반박하기 바빴던 제 자신이 부끄러워졌고, 그 날의 창피함은 두고두고 기억에 남아 저는 의견을 나눌 때 꼭 상대방의 이유를 묻고 귀를 기울이며 경청하는 습관을 가지게 되었습니다.