



# 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

2020.02 HSK 6급

### [생년월일 / 주소]

1998.04.04  
서울 강동구 성내동 553-13

### [연락처]

010 - 2126 - 2138

### [이메일]

kimhyojin0438@gmail.com

## ■ 업무 툴 활용 능력

Tool 명	설명
Word	Word 내 스타일 기능을 이용해 문서를 깔끔하게 정리하며 작성할 수 있음
Excel	Excel 로 문서를 작성할 줄 알고, table 을 구성할 줄 알며 간단한 기초 함수를 다룰 수 있음
PPT	발표용 문서, 읽기용 문서 등 용도에 따라 PPT 레이아웃을 구성할 줄 알고, 기본적인 애니메이션 기능을 활용할 수 있음
Unity	- 유튜브 강의를 통해 2D 런 게임 제작 경험 - Unity 를 이용해 훔날리는 색종이(Confetti.fbx) 제작 경험 Unity 의 기본적인 작동원리에 대해 이해하고 있으며 public 함수들의 수치를 조절하고 에셋들을 Prefab 화하여 관리 할 수 있음
Rua Script	기존에 있는 스크립트를 읽고 수치를 수정할 수 있음
Figma	기본적인 UI 와이어프레임을 제작할 수 있음

## ■ 교내 활동 이력

기간	활동 내용	담당 업무
2017.09 ~ 2018.07	대학 내 한국인 유학생회 중문과 과대표	- 과내 한국인 유학생들의 모든 행사 기획 - 재정 관리, 중문과 한국인 유학생 케어
2017.09 ~ 2019.07	대학 내 외국인 유학생회 중문과 임원진	- 과내 외국인 유학생들과 중국학생들의 교류 촉진 행사 기획

# 프로젝트 경험

게임 개발 지망생들과 함께 2022년에 진행한 3건의 프로젝트에 대해 기술합니다

기간	프로젝트 명	담당 업무
22.05.13 ~ 22.05.23 (총 10 일)	여명: Akebono 비주얼 노벨(6 인)	<p><b>시나리오 작성 &amp; CSV 작성 및 관리</b></p> <p>시나리오 작성 후 각 씬 번호를 매기고 선택지에 따라 다음으로 이동하는 씬 넘버, 텍스트, 넘어갈 때 연출을 정리한 CSV 파일을 작성하는 업무</p>  <p>CSV - 시나리오 table</p>  <p>인 게임 이미지</p>
22.06.23 ~ 22.07.11 (총 19 일)	Evil Tale Roblox 점프맵(7 인)	<p><b>PM &amp; 연출 기획</b></p> <p><b>[PM]</b> 1 차, 2 차 프로토타입 목표를 설정하고, excel 표로 Gantt 차트 형식을 참고해 팀원들의 일정을 데일리/위클리/멘슬리로 관리함. 매일 오전, 오후 업무 진행을 체크하고 이슈 관리를 통해 PD 와 같이 팀원과 프로젝트를 케어함. 해당 업무를 통해 게임 개발 전반의 프로세스를 이해하게 됨.</p> <p><b>[연출 기획]</b> 해당 프로젝트는 단순한 점프맵이 아닌 플레이어가 흑막이라는 스토리를 전달하는 목적이 있었기 때문에 “책과 콩나무” 라는 컨셉에 맞게 유저들이 이야기의 실마리를 쫓아갈 수 있도록 오브젝트 설정, 전체 맵의 컨셉, 텍스트 등장 타이밍과 연출 방식을 기획함.</p>  <p>인 게임 연출 이미지</p> <p>플레이 링크: <a href="https://www.roblox.com/games/10177641347/Evil-Tale-Greedy">https://www.roblox.com/games/10177641347/Evil-Tale-Greedy</a></p>
22.09.28 ~ 22.12.09 (총 73 일)	연애는 처음이라서 AR 미연시(9 인)	<p><b>서브 콘텐츠: “산책” 시스템 기획</b></p> <p>연애 시뮬레이션 테마에 AR 기능을 씌운 게임으로, 리얼한 연애 경험을 전달하기 위해 제작한 콘텐츠. 아이디어 제공 및 전반적인 기획서를 작성.</p> <p>해당 콘텐츠에서 획득할 수 있는 선물 아이템 같은 경우 Excel 로 등장 위치, 가격, 쿨타임, 호감도 등등 table 화하여 관리함</p>  <p>산책 시스템 인 게임 화면</p> <p>다운로드 링크: AR core, AR foundation 최적화 문제로 게임 출시 불발됨</p>

# 자 기 소 개 서

문제가 생겨도 긍정적인 마인드를 가지고 적극적으로 해결하는 기획 꿈나무

## 중국어를 이용한 게임 정보 수집 능력

저는 오랜 기간 중국에서 공부하여 중국어로 현지인과 프리 토킹을 할 수 있고 대학 시절 중국어를 활용한 논문과 기획서를 작성한 경험이 다수 있어 일정 이상의 작문 실력을 가지고 있습니다. 유학 시절, 중국에서 <크로스파이어> 게임 방송을 자주 즐겨 시청한 덕분에 중국 게임 용어에 대한 기본적인 이해를 가지고 있습니다. 중국의 유명한 게임 사이트인 17173.com에 있는 글을 읽고 중국 게임 회사, 중국 게임 소식을 중국어로 빠르게 접할 수 있고 바이두(Baidu) 커뮤니티를 통해 실시간으로 중국 유저의 의견이나 동향을 파악할 수 있습니다.

## 문제 분석 능력

기획자는 수치를 통해 정확한 문제를 분석할 수 있다면, 더욱 좋은 기획안을 제시할 수 있다고 생각합니다. 제가 학부시절 처음 과대표를 맡았을 때 제일 먼저 인수인계를 받은 것은 남은 과 비 와 장부였습니다. 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 성공적으로 인상했습니다.

## 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. 개발자 한 명이 중도이탈한 상황에서도 개발 기간 내에 6개의 스테이지와 10가지의 상호작용으로 구성된 메인 콘텐츠와 3가지 기능이 포함된 서브 콘텐츠 모두 개발에 성공했습니다.

# 자 기 소 개 서

책임감 그리고 경청하는 자세가 준비된 기획 꿈나무

## ■ 말은 일에 대한 책임감

대학 졸업 후 약 1년 동안 드럭스토어에서 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 다하자라는 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. 이러한 변화하는 상황 속에서 이전의 다양한 업무 경험을 통해 잘 적응해 나가고, 더욱 좋은 결과를 내기 위해 손톱이 부러지는 고통도 잊으면서 노력하고자 합니다.

## ■ 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 않은 채 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.

## ■ 게임에 대한 열정

마지막으로 저는 FPS 장르 1500시간 이상, 대형 MMORPG를 1년 간 꾸준히 플레이 해봤으며 모바일 수집형 RPG는 최근 2년간 집중해서 즐기고 있습니다. 게임을 유저 입장에서 플레이하다 게임 개발을 경험 하면서 해당 시스템 구조를 파악하는 습관을 들이고 있습니다. 생각에 그치는 것이 아닌 EXCEL로 간이 테이블도 짜보고 새벽 늦게까지 잠을 못 잘 정도로 고민하곤 합니다. 게임에 대해 이해도가 높은 기획자가 되기 위해 부지런히 고민하고 공부하는 사람이 되겠습니다.