|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 이름 | 이은혁 | 영문 | LEE EUN HYEOK | 한문 | 李恩奕 | |
|  | 주민번호 | 010117 - 3661313 | | | 나이 | 23 | |
|  | 휴대폰 | 010-3527-0656 | 전화번호 | 010-3527-0656 | | |
|  | E - mail | rimmy68@naver.com | | | | | |
|  | 주소 | 서울특별시 노원구 공릉동 441-86 | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 학력사항 | | | | | |
| 재학기간 | | | 학교명 및 전공 | 학점 | 구분 |
| 2019 ~ 현재 | | | 서울과학기술대학교 컴퓨터공학과 | 3.32 | 2025년 2월 졸업 예정 |
| 2016 ~ 2018 | | | 성덕고등학교 | - | - |
|  | | | | | |
| 활동사항 | | | | | |
| 기간 | | | 활동 내용 | 링크  기관 및 장소 | | |
| 2024.03 | | | 졸업 작품(게임 개발) | 기획서 등 기타: <https://github.com/IdfKLeh/capstone> 게임 파일: https://github.com/IdfKLeh/PM | | |
|  | | | | | | |
| 어학 자격증 | | | | | |
| 언어 | | | 시험 | 점수 | 기관 | |
| 2024.09.29 | | | TOEIC Speaking | 180(Advanced Mid) | ETS | |
|  | | |  |  |  | |
|  | | | | | | |
| 어학연수 | | | | | | |
| 기간 | 과정명 | | 기관 | | | |
| 2007.03 ~ 2011.07 | 해외학교 수학 | | 태국, International School of Eastern Seaboard | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 수상내역 | | | | | | | | | | | |
| 기간 | | | 상세 내용 | | | | 기관 | | | | |
| - | | | - | | | | - | | | | |
|  | | | | | | | | | | | |
| 자격증 | | | | | | | | |
| 취득일 | | | | 자격증/ 면허증 | | 등급 | | | 발행처 |
| - | | | | - | | - | | | - |
|  | | | | | | | | | |
| 병역 | | | | | | | | | | | |
| 복무기간 | | | 군별/ 계급/ 병과 | | | | | | 미필사유 | | |
| 2020.03 ~ 2021. 10 | | | 육군 병장 만기 전역 | | | | | | - | | |
|  | | | | | | | | | | | |
| **가족사항** | | | | | | | | | | | |
| 관계 | | | 성명 | | | 연령 | | | 직업  직위 | | |
| 부 | | | 이옥태 | | | 52 | | | 회사원  - | | |
| 모 | | | 김성숙 | | | 50 | | | 주부  - | | |
| 자 | | | 이은지 | | | 26 | | | 회사원  - | | |
| 제 | | | 이은찬 | | | 15 | | | 학생  - | | |

위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다

2024년 10월 06일

성 명 : 이은혁 (인)

|  |
| --- |
| 성장과정 |
| 어렸을 적부터 여가 시간은 거의 모두 게임에 할애할 정도로 게임을 매우 좋아했습니다. 성장기에 다양하고 수많은 게임들을 해본 경험은 각각의 게임들에 대한 취향과 평가 기준을 형성하는데 큰 도움이 되었습니다. 이것은 자연스럽게 그것들이 어떻게 만들어지고, 무엇이 좋은 게임인가라는 호기심으로 이어졌고, 궁극적으로는 직접 게임을 제작하고 싶다는 꿈을 가지게 해 주었습니다. 그 과정에서 제가 그리는 세계를 효과적으로 표현하기 위해서는 게임 기획자의 역할이 가장 적합하다고 느껴 목표하게 되었습니다. |
| 성격과 강점 |
| 맡은 바를 다하려는 강한 책임감을 가지고 있습니다. 이런 성향 덕분에 처음 하게 된 음식점 아르바이트에서 약 1년 반 동안 꾸준히 일할 수 있었으며, 그곳의 직원분의 권유로 다른 아르바이트에도 연결되어 1년 가량 성실히 병행한 경험이 있습니다.  완성의 기준이 높다고 생각합니다. 대학교 4학년 1학기에 듣게 된 ‘게임과 인문학’ 교양 강의에서 최종 과제로 팀별 게임 개발 프로젝트가 주어졌습니다. 저는 팀장 겸 기획 포지션을 맡아, 제한된 시간과 단순한 툴을 활용해 어떻게 특징과 개성을 살릴 수 있을지 고민하게 되었습니다. 게임을 통해 어떠한 주제를 전달하고자 할 때, 저는 게임이라는 매체만의 독특한 특성을 최대한 활용하고 싶었습니다. 이를 위해 유저가 선택하여 아이템과 힌트를 찾고 엔딩에 다다르는 구조를 설계했습니다. 이러한 접근 덕분에 타 팀이 단순한 스토리라인에 의존한 것과 달리 보다 인터랙티브하고 몰입감 있는, 가장 게임다운 게임을 만들었다고 느낍니다.  타인과의 의견 조율 및 커뮤니케이션 능력도 강점입니다. 기획 역할의 특성상, 제가 구상한 아이디어를 팀원들에게 효과적으로 전달하고 이해시키는 과정이 중요했습니다. 이 과정에서 의견과 시간적 제약 등 다양한 어려움이 있었습니다. 특히 아트 팀원에게 임무 전달이 가장 큰 과제였습니다. 서브 스테이지에 픽셀 게임 툴을 활용한 장면을 삽입해야 했는데, 스테이지의 구성, 진행 과정, 연출 방법, 분위기, 엔딩 등의 세부적인 내용을 명확히 전달할 필요가 있었습니다. 이를 해결하기 위해 프로토타입 스테이지를 제작하여 구체적인 예시를 제시했습니다. 프로토타입에는 전체적인 요소는 포함되었지만, 색감이나 아이템의 디자인 등은 아트 팀원이 자유롭게 창의성을 발휘할 수 있도록 남겨두었습니다. 이렇게 시각적 자료와 상세한 설명을 병행하여 전달한 결과, 제작된 서브 스테이지는 전체 게임과 완벽하게 조화를 이루었고, 최종적으로는 해당 강의에서 ‘A+’의 높은 점수를 받을 수 있었습니다. |
| 노력과 활동 |
| 다양한 게임의 체험과 분석은 지금까지도 진행 중입니다. PS5와 스위치, 고성능 컴퓨터를 활용하여 꾸준히 출시되는 최신 타이틀 중 개인적으로 흥미를 느끼는 게임이나 큰 화제를 모은 것들을 다양한 플랫폼에서 플레이해보며 그 게임들이 왜 재미있는지, 어떤 점이 개선될 수 있는지를 연구하고 있습니다.  현재 컴퓨터공학과 졸업작품으로 1인 게임 개발을 진행 중입니다. Unity를 활용하여 육성요소가 포함된 로그라이크 게임을 개발하고 있으며, 컨셉과 스토리, 프로젝트의 전반적인 구성 등을 설계하는 과정에서 제가 부족한 점을 발견하고 보완할 방법을 배우는 중입니다. 예를 들어, 전투 장면에서 무작위 로그를 출력하는 시스템을 구현할 때, 초기 기획 단계에서는 단순히 공격자와 방법 등의 기초적인 정보만 필요하다고 생각했습니다. 그러나 실제 제작 과정에서 해당 로그가 어떤 정보들을 어떤 순서로 포함해야 하는지에 대한 구체적인 정보가 필요하다는 것을 알게 되었습니다. 이러한 경험을 통해 단순해 보이는 기획 부분에도 섬세한 작업이 필요함을 배우며, 실질적인 업무 능력을 향상시키고 있습니다.  또한 스토리와 컨셉을 구성하는 과정에서도 많은 경험을 쌓고 있습니다. 캐릭터를 원하는 방향으로 육성하고, 아이템을 획득하여 랜덤하게 등장하는 적들과 전투하는 시스템 특성상 다양한 무기와 스킬 등 세부 요소의 설정과 텍스트가 필요해 상세한 컨셉 방향을 정할 때 어려움을 겪었습니다. 이를 해결하기 위해 ‘그리스-로마 신화’를 컨셉의 뿌리로 삼았습니다. 그 이유는 필요한 수많은 퀘스트 라인과 적들, 무기 등을 구상할 때 해당 신화의 폭넓고 다양한 이야기가 크게 도움이 될 것이며, 이미 대중들에게 넓게 알려진 만큼 매력적으로 다가갈 수 있을 것이라고 판단했기 때문입니다. 현재는 배경에 대한 깊이 있는 이해와 반영을 위해 헤시오도스의 ‘신들의 계보’, 오비디우스의 ‘변신 이야기’ 등의 신화적 고전을 읽으며 필요한 아이디어와 설정을 개발하고 있습니다.  또한 3D 공포 게임 제작 프로젝트에 참여 중입니다. 현재 팀원 모집 및 의견 조율 단계에 있으며 이 프로젝트를 통해 여러 인원과 함께하는 단체 프로젝트에서의 기획 경험을 쌓고 배우고자 합니다. |
| 목표 |
| 제가 목표하는 직책은 게임 기획자로, 특히 게임의 기본 방향성과 구조를 설계하는 컨셉 기획이나, 세부적인 설정과 플레이 경험을 설계하는 콘텐츠 시스템 기획에 중점을 두고 있습니다. 이러한 직책을 지향하는 이유는 제 강점과 현재 진행 중인 노력이 가장 잘 반영될 수 있기 때문입니다.  해당 직책에서 활동하며 모두가 즐길 수 있으면서도 깊이 있는 게임을 만들고자 합니다. 게임의 방향성과 플레이 경험을 설계하고, 제작 과정에서 내외부적인 어려움을 극복하며 새로운 해결책을 찾아내는 것이 제 목표입니다. |