


[복사] 게임을 즐기는 것보다 만드는 게 더 좋아졌습니다



강지혜

여 1999년 (만 26세)

휴대폰

| 010-9393-1386

Email

| anesk120@naver.com

주소

| 서울 송파구 풍납동

학력	경력	인턴·대외활동 / 해외경험	자격증 / 어학
울지대학교 (성남) 대학교(4년) 졸업	신입	-	GTQ 1급 외 1

Figma

Notion

GitHub

PowerPoint

Excel

워드

Photoshop

Unity

계획성

리더십

기획력

대인관계

학력

2018. 02 ~ 2023. 08 졸업	<b>울지대학교 (성남)</b> 장례지도학과 학점   3.42 / 4.5 졸업논문   광역시의 사망자 및 화장자 실태에 관한 연구(2022)
---------------------------	--

교육

2024. 07 ~ 2025. 04	<b>AI와 유니티엔진을 활용한 게임제작 부트캠프</b> 엠비씨아카데미컴퓨터학원 천호점 유니티를 이용한 게임 개발
---------------------	--

자격증

2023. 05	<b>GTQ 1급</b> 한국생산성본부
2023. 05	<b>GTQ(그래픽기술자격 일러스트) 1급</b> 한국생산성본부

수상

2022년	<b>장려상</b> 울지대학교 대학혁신지원사업 2022학년도 울지대학교 대학혁신지원사업의 일환으로 취창업지원센터에서 진행한 `스타트업(창업아이템) 및 캡스톤 경진 대회`에서 두서와 같이 우수한 성적을 거두었으므로 상장 및 부상을 수여함
-------	--

게임을 즐기는 것보다, 만드는 일이 더 즐거워졌습니다.

대학교 4학년, 처음으로 기획을 하게 된 때입니다.  
캡스톤 디자인이라는 강의를 통해 창업 경진대회에 참가하게 되었습니다. 모르는 사람들과 팀을 이루어 제 아이디어인 친환경 용기 어플리케이션인 ‘식제로’를 기획하였고 발표했습니다. 백여 명 앞에서 떨리는 손을 숨기고 발표를 마친 뒤, 팀장으로서 단상 위에 올라가 상을 받던 순간, 그 종이의 무게를 잊지 못합니다. 기획이란 건, 새로운 무언가를 만들어 내는 건 굉장히 즐거운 일이라는 것을 처음 알게 되었습니다.

2024년, 게임 개발을 하면서 다시 기획이 시작되었습니다.  
게임을 좋아하면서 코딩도 배우고 싶어 등록한 게임 개발 학원에서 제안서를 작성하는 과제를 받았고, 만들고 싶은 게임 아이디어들이 많이 떠올랐습니다. 제안서가 하나둘 쌓이기 시작하면서, 저는 개발자가 아닌 기획자가 되어야겠다는 결심을 하게 되었습니다.

첫 팀 개발에서는 메인 기획자가 있었기에, 에셋을 찾고, 사운드를 찾고, 맵을 제작하는 일을 맡았습니다. 플레이어의 동선을 고려하여 전체적인 구조를 세우고 맵을 설계하면서, 레벨 디자인을 정식으로 시작하게 되었습니다.  
그러나 메인 기획자가 성실히 참여하지 않아 개발자들은 점차 저를 의지하게 되었고, 자연스레 기획을 맡게 되었습니다. 결과적으로 첫 프로젝트의 모든 레벨 디자인과 기획의 90% 이상을 담당하였습니다.  
이 경험을 통해 플레이어의 경험(UX)을 고려한 레벨 디자인을 배우고, 기획을 확실히 시작하게 되었습니다.

그렇게 첫 프로젝트가 끝난 뒤, RPG를 좋아하는 사람들이 모여 출시를 목적으로 한 ‘Destined Savior’라는 게임을 개발하게 되었습니다.  
가장 나이가 많은 분이 PM을 맡고, 전 기획자를 맡게 되었습니다. 스토리를 시작으로 아이템, UI, 전투 등 모든 요소에 손길이 닿지 않은 곳이 없을 만큼 개발에 참여하였습니다. 매일 팀원들의 진행 상황을 확인하고, 회의를 주도하며 프로젝트를 끌고 가는 과정이 너무 즐거웠습니다. 처음으로 1인 메인 기획을 맡아 게임을 제작하고, 전체를 이끄는 경험이 너무 좋았습니다.

하지만 기획자라는 역할이 얼마나 무겁고 막중한지 알게 된 사건도 있었습니다.  
구두로 결정한 기획을 문서화하지 않아 개발자 간 혼선이 생겼고, 결국 모든 사람들이 크게 수정해야 하는 일이 있었습니다. 절대 닦기 싫었던 기획자의 모습을 제가 그대로 따라 하고 있었습니다. 급하게 조율하여 마무리했지만, 제 한마디가 매우 무겁다는 사실을 알게 되었습니다. 기획자는 단순히 아이디어를 내는 사람이 아닌, 무거운 책임을 져야 한다는 것을 깨달았습니다.

개발 막바지, PM이 일부 팀원을 데리고 수료 이후 회사를 설립하겠다고 선언하면서 큰 위기가 닥치게 되었습니다. 제가 퀘스트에 빠지게 된 계기였습니다.  
팀장이 개발에 관여하지 않게 되었고, 모든 팀원들이 집중하지 못하게 되었습니다. 출시는 물론 개발까지 중단될 위기에서 최대한, 내 기획이라도 살려보자 하면서 팀장이 만들다 만 퀘스트 부분을 처음부터 건들기 시작했습니다. 플레이어 레벨, 난이도, 보상, 동선을 고려하여 퀘스트를 설계하고, 더 이상 만들지 못하게 된 컷신 대신 NPC 대사를 통해 스토리를 전달하도록 철저히 구성하였습니다. 그리고 남은 기간동안 다시 마음을 잡은 팀원들과 함께 미흡하더라도 최선을 다해 마무리를 준비해 갔습니다. 내일이 두렵고, 내일이 기대되던 시기였습니다. 쉽지만 했던 레벨 디자인보다 수정의 연속이었던 시나리오/퀘스트 기획이 점차 더 즐거워지기 시작했습니다.

최종 발표일, 현직 기획자분이 참관하였고 많은 질문이 쏟아졌지만, 모든 질문에 대한 답은 다 제 머릿속에 있었습니다. 그때부터는 최선을 다해 이 게임을 알리고자 했습니다.  
"왜 출시하지 않나요? 출시하지 않기에 아쉬운 게임이네요"라는 평가를 받고, 그때의 감정은 정말 말로 형용할 수 없을 정도로 벅차올랐습니다. 온전히 제힘으로 모든 걸 기획한 제 첫 게임이 최고의 기억으로 남은 때였습니다.

이젠 게임을 플레이하는 것보다, 게임을 ‘만드는 것’이 훨씬 즐거워지기 시작했습니다. 처음에는 게임이 좋아서 시작했지만, 지금은 기획과 개발이 저에게 더 큰 재미를 느끼게 한다는 것을 알게 되었습니다.

멋진 디렉터가 되기보다 기획이 즐거워서 재미있어서 계속 나아가는 사람이 되기 위해 이 자리에 지원하겠습니다.

희망근무조건

고용형태	정규직, 계약직, 프리랜서, 인턴
희망근무지	서울전지역, 경기전지역
희망연봉	면접 후 결정

지원분야	직무	웹기획 > 게임기획, 콘텐츠기획
	산업	게임애니메이션 > RPG, 게임개발, 게임기획, 게임시나리오

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자: 강지혜

이 이력서는 2025년 06월 30일 (월)에 최종 수정된 이력서입니다.  
위조된 문서를 등록하여 취업활동에 이용 시 법적 책임을 지게 될 수 있습니다.  
잡코리아(유)는 구직자가 등록 한 문서에 대해 보증하거나 별도의 책임을 지지 않으며  
첨부된 문서를 신뢰하여 발생한 법적 분쟁에 책임을 지지 않습니다.  
또한 구인/구직 목적 외 다른 목적으로 이용시 이력서 삭제 혹은 비공개 조치가 될 수 있습니다.