|  |
| --- |
| Phone : 010-1111-1111 | Email : yehewww@naver.com | Address : 서울특별시 강동dddd |

**dff(dd獻)**

GAME DESIGNER

1997. 04. 18. (만 26세)

|  |  |
| --- | --- |
| **학력** | |
| 2016.03 – 2020.02 | dd대학교 ddd학과 |
| 2013.03 – 2016.03 | ddd고등학교 |

|  |  |
| --- | --- |
| **경력** 2년 4개월 | |
| 2020.03 – 2022.06 | 육군 ddd |

|  |  |
| --- | --- |
| **교육과정** | |
| 2023.06 – 2024.02 | 경일게임아카데미 멀티 디바이스 메타버스 플랫폼 게임 기획자 과정 |
| 2022.11 – 2023.05 | SGA서울게임아카데미(부산) 게임 기획자 기초 과정 |

|  |  |
| --- | --- |
| **해외경험** | |
| 2019.03 – 2019.03 | ddd 전사적지 답사 |

|  |  |
| --- | --- |
| **자격증·시험** | |
| 2023.03 – 2028.03 | ITQ MS 워드(A등급) |
| 2023.03 – 2028.03 | ITQ 한글파워포인트(A등급) |

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트 이력** | |
| 2023.10 – 2024.01 | 유니티 기업협약 [Fairy Story] 제작  - 퀘스트 시스템 기획, 횃불 시스템 기획, 퍼즐 시스템 기획 |
| 2023.10 – 2023.10 | dddddddd 제작  - PC 기획, 보스 공격 기획 |
| 2023.09 – 2023.09 | ddddddddd  - 레벨 디자인, 컨셉 기획 |
| 2023.07 – 2023.07 | dddddddd  - ddddd |
| 2023.06 – 2023.06 | ddddddddddd  - 콘텐츠, 밸런스 기획 |
| 2023.03 – 2023.04 | ddddddddd  - 스토리, UI 기획 |

|  |  |
| --- | --- |
| **보유기술** | |
| Word | ■ 워드를 통한 문서 작업 |
| PowerPoint | ■ 파워포인트를 이용한 간단한 UI 작업 및 필요한 이미지 제작, 추출 |
| Excel | ■ 엑셀을 이용한 문서 작업 / 함수를 이용한 계산 / 데이터 테이블 구성 및 관리 |
| Trello | ■ Trello를 이용한 일정 관리 및 업무 현황 파악 |
| Jira | ■ Jira를 이용한 일정 관리 및 업무 현황 파악 |
| Github | ■ Gitbub를 통한 파일 공유 및 관리 |
| Adobe Photoshop | ■ 사진 편집 및 효과 작업 |
| Adobe Premiere Pro | ■ 간단한 영상 제작(컷, 사운드 편집 및 자막 넣기) |
| GoldWave | ■ 간단한 사운드 편집 |
| Unity | ■ 오브젝트 설치 및 관리 / Prefab을 활용한 게임 프레임 및 용량 최적화  ■ 에셋을 이용한 다양한 오브젝트 제작 |
| Lua Script | ■ 조건문, 반복문을 사용한 오브젝트 작동, 이동 등의 간단한 작업 |
| Visual Studio | ■ 주석 처리 및 단축키를 통한 간단한 스크립트 작성 |
| **자기소개서** | |

**왜 게임 기획자인가?**

**“좋아하는 것을 만들기 위해 재미있는 일을 하는 것”**

‘내가 하고 싶은 게임을 만들어보면 어떨까?’ 내가 하고 싶은 게임을 직접 만들고 플레이하는 것.

게임을 하는 사람이라면 한번쯤은 하는 생각입니다. 처음은 그렇게 시작했습니다.

직접 게임을 만들어보니 게임 제작은 단순히 게임을 즐기는 것과는 다른 의미가 있었습니다. 생각보다 많은 요소들이 필요했고, 나만이 아닌 다수의 재미를 찾아야 했습니다.

ddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddd

**직무의 역량을 키우기 위한 노력**

**“게임 기획에 대한 공부”**

게임 기획자가 되기 위해서는 단순히 게임을 많이 플레이하거나 분석하는 것만으로 불가능하다는 것이라는 생각을 했고, “게임 기획”에 대해 공부하기 위해 부산에 있는 [SGA서울게임아카데미]에 등록했습니다.

[SGA서울게임아카데미]에서 게임 업계에 대한 정보, 게임 개발과 관련된 용어 등 게임 개발에 있어 기초적인 내용을 학습했으며, [게임 분석], [콘텐츠 기획], [게임 개발]까지 경험했습니다.

ddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddd

**“다양한 게임 경험”**

게임 기획자가 되기 위해서는 다양한 게임을 많이 해보는 것이 중요하다고 생각했습니다. 쉽게 접할 수 있는 모바일, PC 게임 뿐 아니라 콘솔 게임, VR 게임을 경험해보며 시야를 넓히는 것도 중요하다는 생각이 들었습니다.

dddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddd

**게임 기획자로서의 강점**

**“예절이 바르며, 협조할 줄 아는 사람”**

“남들이 도움을 요청하면 무조건 도와줘라. 항상 예의 바르게 행동해라.” 장교로 임관했을 때 상관에게 들은 말입니다.

Ffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffff

**“장면을 잘 그리는 사람”**

저는 장면을 잘 그리는 편입니다. 게임을 만들 때 머릿속으로 장면을 그려가며 기획한 경험이 있습니다.

이렇게 장면을 그릴 수 있는 이유는 몰입해서 게임을 즐긴 기억을 바탕으로 다양한 게임의 내용을 조합하기 때문입니다.

dddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddd

dddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddd

**“해내려고 하는 사람”**

경일게임아카데미에서 VR 게임을 만들 때 원하는 건물 에셋을 찾지 못해 어려움을 겪었습니다. 그 때 했었던 일이 에셋을 이용하여 게임 느낌에 맞게 직접 건물을 만드는 것이었습니다.

게임 컨셉에 어울리는 에셋을 사용하여 게임의 분위기에 맞게 직접 만들었고, 보여주고자 하는 건물을 완성했던 경험이 있습니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.   |  | | --- | | 작성자 : ttt | |