

이력서

프로필 & 요약

프로필			
	성명	한글	유민경
		영문	Minkyong Yu
	생년월일	1999.03.22	
	성별	여	
	연락처	010.5879.0247	
	이메일	Mingyeongyu8@gmail.com	
	거주지	충청북도 청주시 흥덕구 대신로 10번길 16-3	
	선호하는 게임장르	RPG, 캐주얼, 전략 등	

학력사항

기간	내역
2015.03 ~ 2018.02	충북 여자 고등학교 졸업
2019.03 ~ 2023.03	홍익대학교 게임소프트웨어 공학 졸업 예정

보유기술

항목	내역
Language	C, C++, C#, Python, HTML, CSS, Javascript
API	Direct X
Tools	Visual Studio, MS Office(Word, PPT, Excel), GitLab
Game Engine	Unity, Unreal(Blue Print 및 스크립트 작업 가능)

자격증

주관기관	상세 내용
대한상공회의소	워드프로세서 3급

수상경력

일시	주관기간	상세내용
2020.11.16	홍익대학교 게임학부	기획 우수상 수상
2022.03.24	홍익대학교 게임학부	기획 우수상 수상

활동 연대표

공식 프로젝트 개발 경력

기간	활동	기관명
2019.12~	학생 연구원(RA) 참여	홍익대학교 세종캠퍼스 산학 협력단
2021.06 ~ 2021.08	로이바이오와 협업하여 3HVita 홈페이지 개발 - 프리랜서 계약	(주)로이바이오, 엘리테크
2021.07 ~ 2021.09	씨더블유게임즈 인턴 재직	(주)씨더블유게임즈
2021.09 ~ 2022.01	씨더블유게임즈 클라이언트 개발자 재직	(주)씨더블유게임즈

교내 수업 및 동아리 활동

기간	활동	비고
2019.03	'Monument Valley' 분석 및 역기획	기획서 작성 전, 게임의 구조를 알고 장/단점 파악을 위해 진행
2019 1학기	'강아지 산책'과 '운명의 수레바퀴' 컨셉 기획서 작성	MDA Framework에 대해 학습하고 스토리 창작 및 컨셉 고안에 대한 여러 방법들을 학습
2019 1학기	'언더테일' 분석 및 역기획 후 C언어로 미니 게임 개발	C언어를 활용해 분석한 게임 개발.
2019 2학기	Pygame 분석 후 미니 게임 기획 및 개발	Python을 활용해 기획한 게임 개발. 주어진 제약 조건 내에서 최고의 결과물을 내기 위해 고민함.
2019 2학기	'무지개 용사' 기획 및 개발	유니티를 활용해 비주얼 스토리 게임 기획 및 개발.
2019 2학기	C++게임 분석하고 C++로 기획한 게임 개발	C++을 활용해 기획한 게임 개발.
2020 1학기	게임 시스템/컨텐츠 기획 학습 후 보드 게임	게임 기획의 컨텐츠, 시스템에

	기획 및 창작	대한 지식을 습득하고, 보드 게임을 기획하여 실체화 함.
2020 2학기	팀원 결성 후 게임 기획 후 유니티로 게임 개발	팀원과의 협업을 통해 협업의 중요성과 소통 능력을 키우고, 유니티를 활용해 기획한 RPG 게임 프로토타입 개발.
2020 2학기	'A Spring Dream' 기획 및 공모전 제출	게임의 새로운 시스템에 대해 분석. 아이러니와 창의성을 활용해 게임 기획서 작성 및 공모전 제출.
2021 1학기	게임 기획 후 유니티로 게임 개발	유니티를 심화 학습하고 3D 방탈출 게임을 기획하여 개발.
2021 1학기	인터랙티브 스토리에 대한 분석 및 스토리 게임 제작	흥미있는 스토리의 특징과 시놉시스 분석. Twine, Renpy를 활용해 게임 기획 및 개발.
2022 1학기	넥슨 Project MOD 참여	Project MOD 참여하고 기획한 게임 개발.
2022 1학기	유니티로 세 장르의 게임을 개발하고, 기말 프로젝트로 기획한 게임 개발	러닝 액션, 3D 퍼즐, 필드 게임의 특성 분석 및 개발. 러닝 액션 게임을 택하여 3D 리듬 러닝 액션 게임을 기획하고 개발.
2022 1학기	게임프로그래밍 패턴을 학습하고 적절한 알고리즘을 활용하여 특정 기능 구현	GPP를 학습하고 DPS, A*, BPS를 활용한 길찾기 구현. Replay 기능 및 State Pattern을 활용한 기능 구현.
2022 1학기	타워 디펜스 게임 기획 및 개발	어린 왕자 스토리를 활용한 타워 디펜스 게임 기획 및 개발. (하반기 출시 예정.)

기타 참가 활동

기간	활동	비고
2020.07	RA로 KCC 논문 3저자 참여	'핵심어 추출을 이용한 행위자 모델 기반 서사 캐릭터 역할 모델링에 관한 연구' 연구 및 작성
2020.12	RA로 KCC 논문 1저자 참여	'spaCy를 이용한 TV 드라마 대본의 주인공 및 배경 분석' 연구 및 작성
2021.03	감성분석, 자연어처리 이용한 시 추천 웹 서비스 기획 및 개발	개인 연구 목적. 자연어 처리의 콘텐츠 활용 방향성 고안. https://drive.google.com/file/d/1ipdNhgGSGORuKIBW8s0dCD-zfDK_smVm/view?usp=sharing
2021.07	청주 인력사무소와 협업한 구직자 앱 서비스 기획 및 개발	해커톤 참여
2021.07 ~ 2021.09	게임 컨셉/컨텐츠 기획	씨더블유게임즈에서 인턴 활동 중, 유사 경쟁 게임을 분석하고 게임 컨셉 및 캐릭터, 콘텐츠 기획서를 작성해 제출 및 승인.
2022.08	The AI Korea 2022	2021.03 연구 발전 및 정리하여 1 Minute Madness 부문 통과 후 작업 내용 발표 및 공유.
2022.07 ~ 2022.09	Tagging Tool 개발	게임회사의 산학 연구 과제를 받아 단편 소설집 들을 빠르게 태깅하여 데이터 정보를 한눈에 볼 수 있는 tagging tool을 개발.