

✓ 자기소개



다양한 분야를 주도한 실전형 기획자 김소현입니다.

저는 아이디어를 실제 게임으로 구현하는 올라운더 기획자입니다.
프로젝트마다 메인 기획자로 참여해 시나리오부터 시스템, 레벨디자인,
UI/UX까지 직접 담당한 경험이 있습니다.

✓ 학력

학교	학과	전공	기간
호서대학교	게임소프트웨어학과	-	2024.03 ~ 현재
백석문화대학교	컴퓨터정보학부	컴퓨터게임	2022.03 ~ 2024.02
청수고등학교	-	-	2019.03 ~ 2022.02

✓ 스킬

툴

Unity



중

Figma



상

Excel



중

Power Point



상

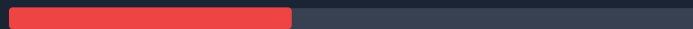
Word



중

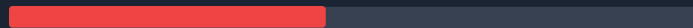
언어

C / C++ / C#



하

JavaScript



하

Python



중

SQL



중

HTML / CSS



중

✓ 프로젝트

프로젝트 명	역할	기간	비고
AI 챗봇	AI 기획자 AI를 활용해 챗봇 감정에 따라 캐릭터 모션이 반응하도록 구현	2025.10 ~ 2025.11	AI를 활용한 미니프로젝트 이틀 만에 구현
닌자 서바이벌	AI 기획자 생성형 AI를 활용한 로그라이크 게임 제작	2025.09	AI를 활용한 미니프로젝트
거울 너머	메인 기획자 시나리오, 시스템 기획, 레벨 디자인, 아이템 기획, 퍼즐, UI/UX 디자인, QA, PM, 일부 그래픽	2025.04 ~ 현재	졸업프로젝트, 게임 출시
마녀 과자가게	메인 기획자 시스템 기획, 레벨 디자인, UI/UX 디자인, QA, PM, 일부 그래픽	2025.04 ~ 2025.05	6주 프로젝트, 캡스톤디자인 과목

✓ AI 챗봇

개발 중 겪은 어려운 점

- 존재하지 않는 완전히 새로운 게임을 만들어야 한다는 생각에 집착하다 보니 아이디어 구상에 과도한 시간이 소요됨

해결 방안

- 영화, 드라마, 애니메이션, 연극 등 다양한 매체를 참고하며 이야기 구성과 컨셉에 대한 시야를 확장함
- AI를 활용해 아이디어를 시각적으로 검토하며 기획 효율을 높임

✓ 닌자 서바이벌

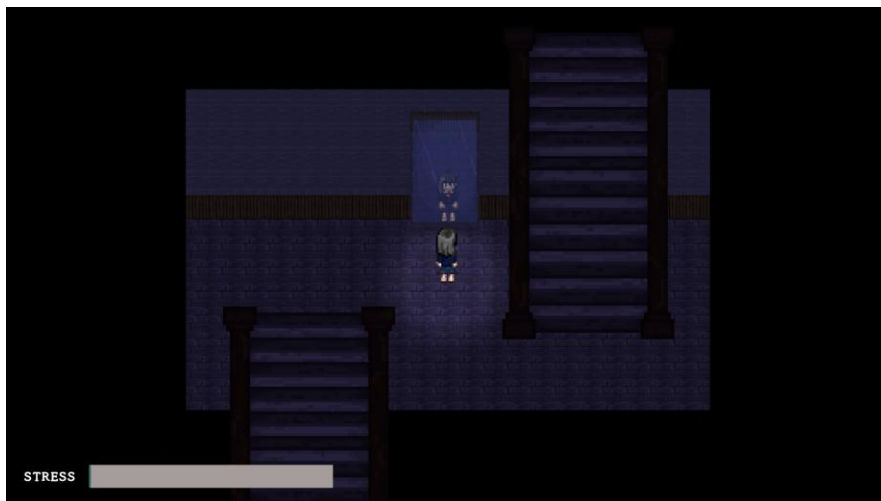
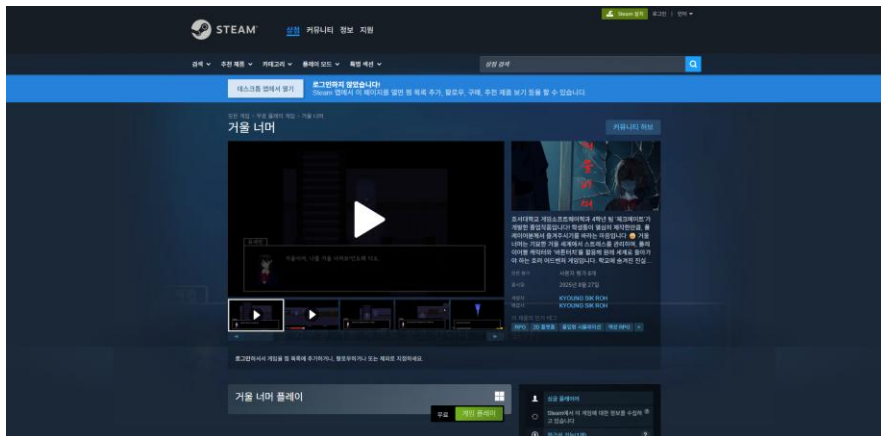
개발 중 겪은 어려운 점

- 존재하지 않는 완전히 새로운 게임을 만들어야 한다는 생각에 집착하다 보니 아이디어 구상에 과도한 시간이 소요됨

해결 방안

- 영화, 드라마, 애니메이션, 연극 등 다양한 매체를 참고하며 이야기 구성과 컨셉에 대한 시야를 확장함
- AI를 활용해 아이디어를 시각적으로 검토하며 기획 효율을 높임

✓ 거울 너머



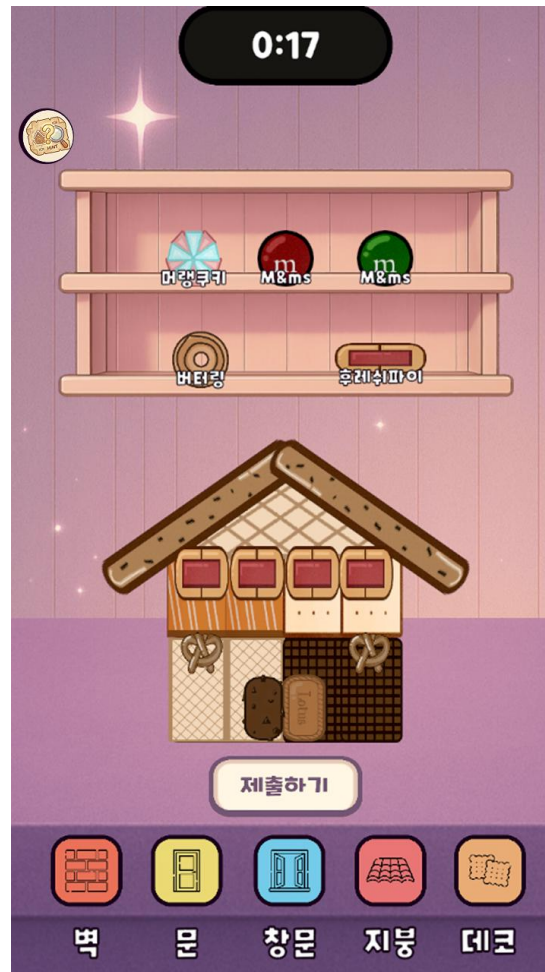
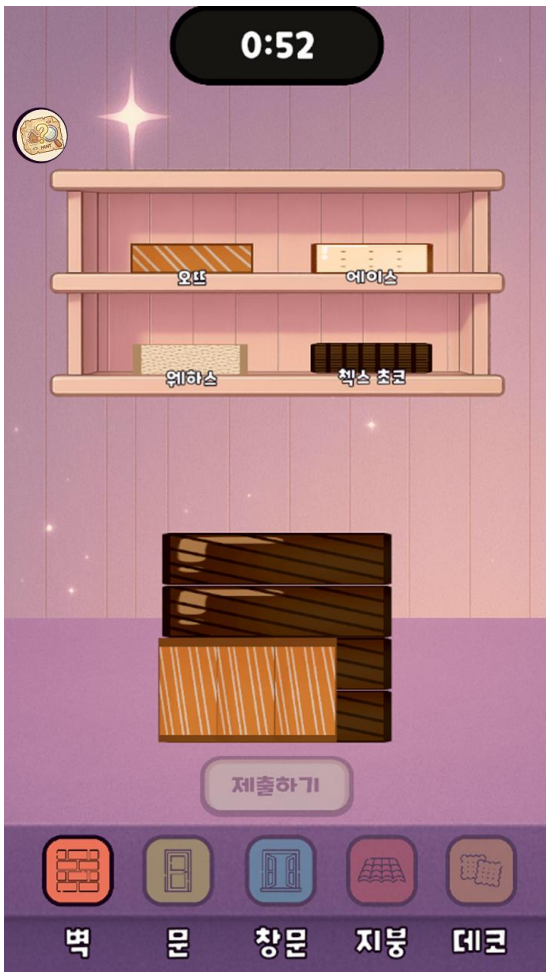
개발 중 겪은 어려운 점

- 세이브 버그로 정상적인 엔딩 확인 불가
- 정보 부족으로 진행 방향이 불명확
- 자동 회복 수단이 없어 자유도 저하
- 지도 부재로 인해 탐색 동선이 불편
- 맵이 넓음
- 세이브 포인트 위치 중복 및 불규칙

해결 방안

- QA 테스트 강화
- 대사 보강 및 시스템을 알려주는 아이템 추가
- 특정 지점에 휴식 시스템 도입 (스트레스 감소 기믹 추가)
- 지도 아이템 추가
- 플레이어 이속 증가
- 규칙적인 세이브 포인트 지정으로 안정적 플레이 흐름 확보

✓ 마녀 과자가게



개발 중 겪은 어려운 점

- 존재하지 않는 완전히 새로운 게임을 만들어야 한다는 생각에 집착하다 보니 아이디어 구상에 과도한 시간이 소요됨

해결 방안

- 영화, 드라마, 애니메이션, 연극 등 다양한 매체를 참고하며 이야기 구성과 컨셉에 대한 시야를 확장함
- 시를 활용해 아이디어를 시각적으로 검토하며 기획 효율을 높임