

# 자기소개서

## 포트폴리오



## ✓ 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

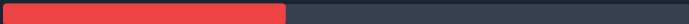


Word 상



### 언어

C / C++ / C# 하



JavaScript 하



Python 중



SQL 중



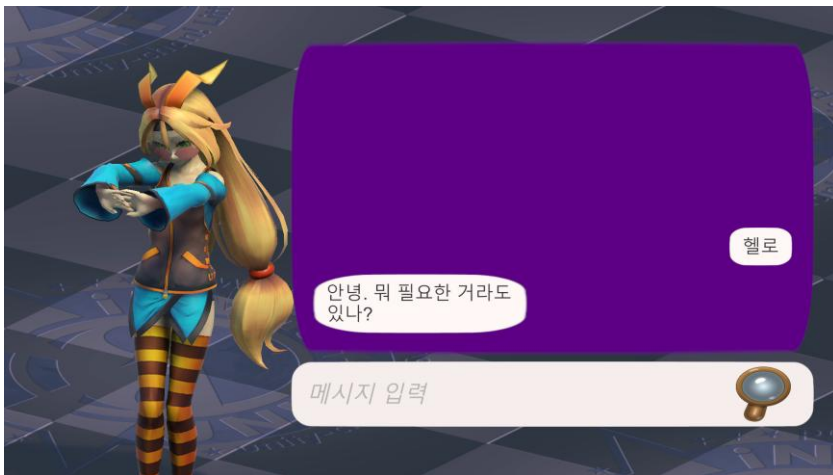
HTML / CSS 중



## ✓ 프로젝트

프로젝트 명	역할	기간	기여도	비고
AI 챗봇	<b>AI 기획자</b> AI를 활용해 챗봇 감정에 따라 캐릭터 모션이 반응하도록 구현	2025.10 ~ 2025.11	100%	AI를 활용한 미니프로젝트 이틀 만에 구현
닌자 서바이벌	<b>AI 기획자</b> 생성형 AI를 활용한 로그라이크 게임 제작	2025.09	100%	AI를 활용한 미니프로젝트
거울 너머	<b>메인 기획자</b> 시나리오, 시스템 기획, 레벨 디자인, 아이템 기획, 퍼즐, UI/UX 디자인, QA, PM, 일부 그래픽	2025.04 ~ 현재	55%	졸업프로젝트, 게임 출시
마녀 과자가게	<b>메인 기획자</b> 시스템 기획, 레벨 디자인, UI/UX 디자 인, QA, PM, 일부 그래픽	2025.04 ~ 2025.05	30%	6주 프로젝트, 캡스톤디자인 과목

## ✓ AI 챗봇



### 개발 중 겪은 어려운 점

- 캐릭터 에셋 셰이더가 깨짐
- 에셋 사용으로 인해 감정 트리거 연결에 어려움 발생
- AI 챗봇이 기본 감정을 유지하려 함

### 해결 방안

- 최근 캐릭터 셰이더 파일 적용 후 Convert 기능으로 복구
- 유니티 6에 기재 되어있는 어시스턴트와 ChatGPT를 활용해 스크립트 수정
- 한국인이 자주 사용하는 키워드 기반으로 감정을 추적하여 다양한 감정 표현 유도

## ✓ 닌자 서바이벌



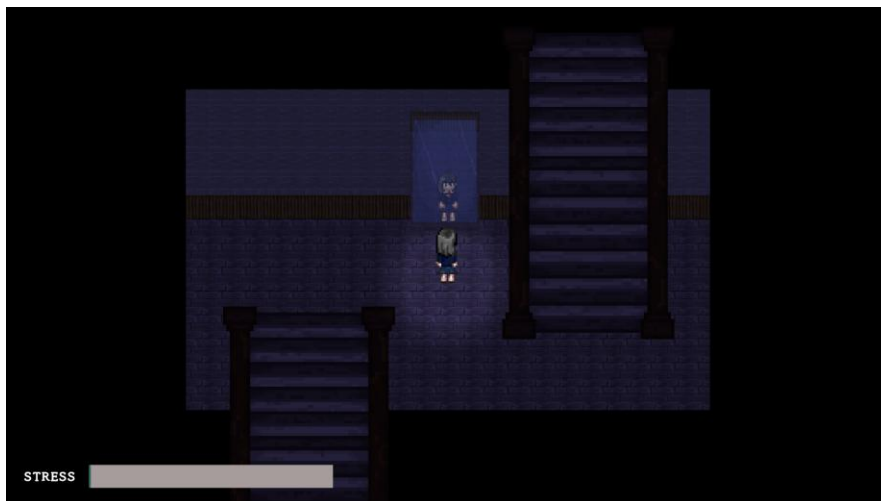
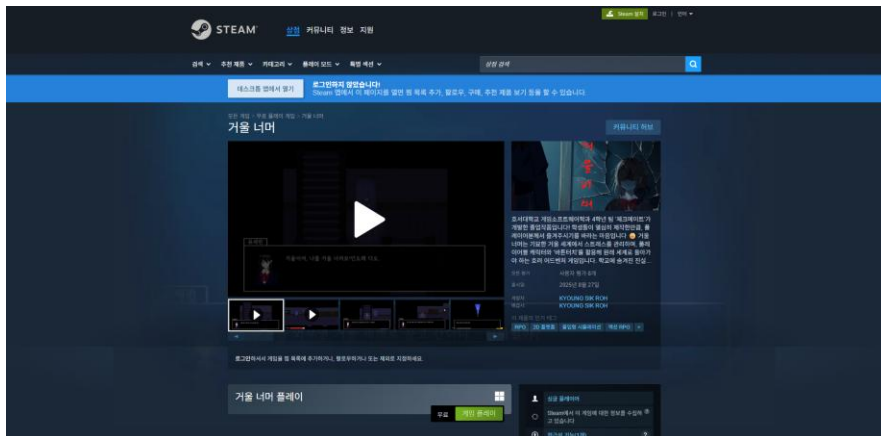
### 개발 중 겪은 어려운 점

- 원하는 캐릭터 스타일 및 동작 스프라이트 시트 확보 어려움

### 해결 방안

- 여러 생성형 AI를 활용해 원하는 스타일 탐색
- 레퍼런스 제공 및 프롬프트 강화로 정확한 결과 도출

## ✓ 거울 너머



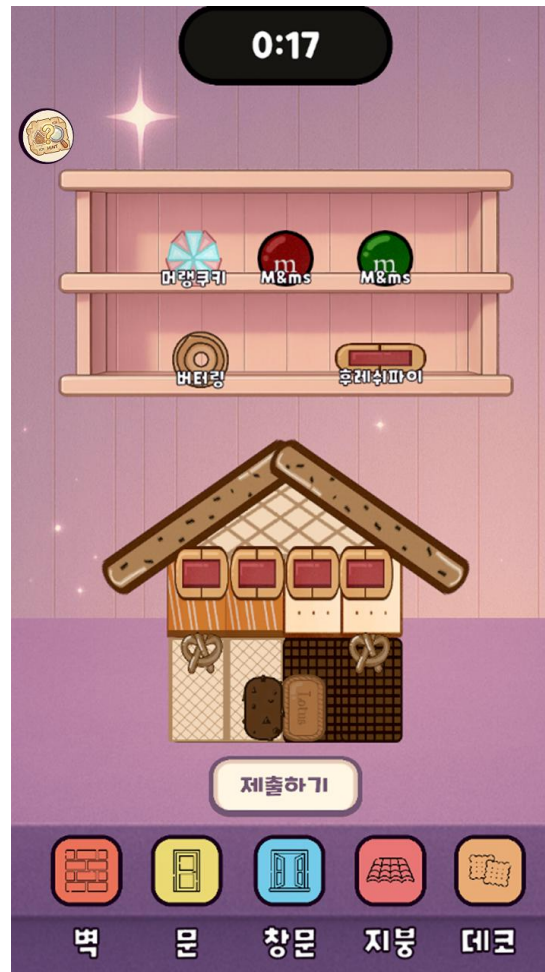
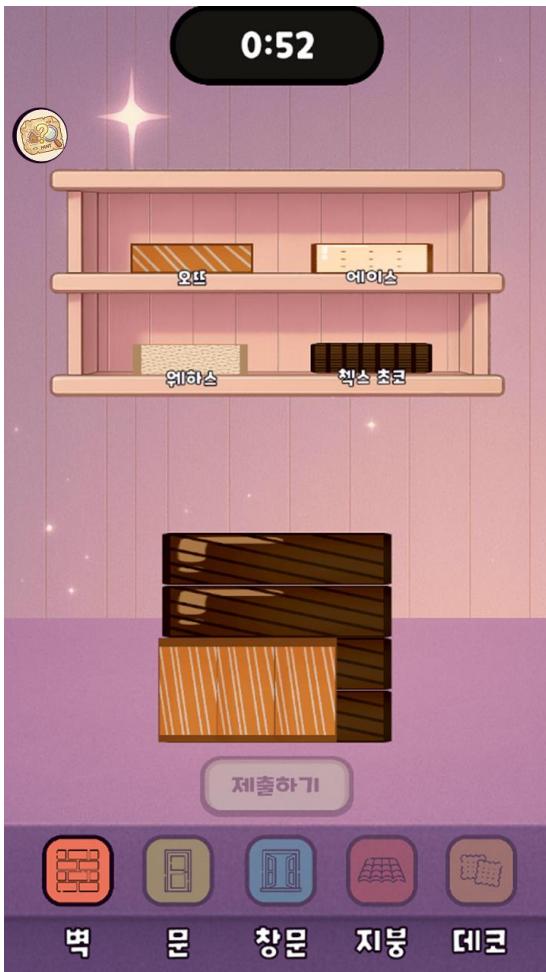
### 개발 중 겪은 어려운 점

- 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

### 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
- 복도 맵 10% 축소

## ✓ 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