

# 이력서

이름 | 정영훈

생년월일 | 1996/12/16

주소 | 서울특별시 영등포구 도림로

MOBILE | 010-7615-2678

E-MAIL | son2688s@naver.com

## 경력사항 — 총 9년

### 1. (주) 디브데버 코퍼레이션(2015.01-2017.02) — 대표

#### 1. 사업체 운영

- 국가 사업 기획 제안
- 투자 유치 및 관리
- 기타 개발 외 조직 관리

#### 2. 모바일게임 도를 아십니까 디렉팅

[https://www.youtube.com/watch?v=4vBG\\_nYWjV4&ab\\_channel=%ED%83%AC%ED%83%AC%EB%B2%84%EB%A6%B0](https://www.youtube.com/watch?v=4vBG_nYWjV4&ab_channel=%ED%83%AC%ED%83%AC%EB%B2%84%EB%A6%B0)



30만 다운로드 달성!

#### 3. PS VR 게임 Effie 디렉팅

### 2. (주) 코아소프트 (2017.02-2018.02) — 개발실 사원 | 비게임 개발

#### 1. VR 아케이드 사업 기획

- VR 아케이드 사업 전담
- 해외 사업 PM

#### 2. 위치 기반 마케팅 앱 기획

- 인 게임 콘텐츠 기획
  - QA 업무 담당
- 

### 3. (주) 한빛소프트 (2018.09-2019.09) — AR팀 기획파트 사원 | 비게임 개발

- 증강현실 시뮬레이터 **AERTS** — AR파트 시스템 기획
    - 증강 현실 기반 가상 회의 시뮬레이션 시스템 기획
- 

### 4. (주) 올엠 (2020.09-2022.05) — DASH 팀 기획파트 사원

- 루니아 원정대 — 루니아 원정대 - Google Play 앱
  - 인 게임, 아웃게임 시스템 기획
    - 뽑기 시스템
    - 캐릭터 시스템
      - 캐릭터 룬(특수능력)
      - 캐릭터 성장
    - 시련의 탑 (로그라이크) 게임 모드 시스템
    - 싱글 보스레이드 모드 시스템
  - 전투 기획
    - BehaviorTree 기반 AI 설계
    - 몬스터 디자인
      - 컨셉 기획
      - 몬스터 AI 설계
      - 몬스터 패턴 설계
  - 레벨 기획
    - 게임 시즌 콘텐츠 설계
    - 인 게임 스테이지 제작
    - 싱글 보스레이드 콘텐츠 제작
    - 멀티 레이드 콘텐츠 제작
    - 이외 인 게임 스테이지 전체 제작

## 5. (주) 어썬피스 (2022.05- 재직 중) — 킹갓캐슬 팀 | 시스템 기획 & PM

- **킹갓캐슬 (2022.05 ~ 2024.11) — 킹갓캐슬 - Google Play 앱**
  - 신규 게임 모드 기획
  - 시스템 기획
  - UX 기획
  - BM 기획
  - PM
    - Notion → Jira ITS 도입
- **좀비고등학교 (2024.11 ~ 재직 중) — 좀비고등학교 - Google Play 앱**
  - 레벨 기획
  - BM 기획
  - PM
    - 애자일 기반 업무 프로세스 도입
    - Jira ITS 도입
  - 협업툴 제작
    - VSTO 기반 Excel to Yaml 변환 툴
    - JIRA 용 챗봇
    - 업무 자동화 툴

## 학력사항

광주석산고등학교 (2012.02-2015.02 졸업)

## 컴퓨터 활용능력



Aa 기술	📌 수준	≡ 비교
<u>AI 프롬프트 엔지니어링</u>	상	Claude, GPT, DeepSeek(Local)
<u>Notion</u>	상	노션을 활용한 매니징 환경 구축

Aa 기술	▼ 수준	≡ 비교
<u>Unity Engine</u>	상	5.0~최신 LTS
<u>MS Word</u>	상	
<u>MS PPT</u>	상	
<u>MS Excel</u>	상	엑셀 활용 능숙 PowerQuery 활용 가능 Excel 관련 툴 제작 경험 有
<u>Jira</u>	중	단순 활용 가능
<u>MS VISIO</u>	중	
<u>Unreal Engine</u>	중	Unreal 4
<u>C#</u>	하	Unity 프로그래밍 (5.0 버전) 경험 有
<u>ShaderGraph</u>	하	Node Interface 기반 Shader 제작 경험 ShaderForge, ShaderGraph

## 어학

- 영어 : 중
  - 영어권 원어민과 회화 및 업무 가능
- 일어 : 중

## 자기 소개

안녕하십니까. 기획자 정영훈입니다.

저는 첫 커리어를 사업으로 시작한 독특한 커리어를 가지고 있습니다.

첫 사업 당시 다에리 소프트를 통하여 출시한 모바일 게임 “도를 아십니까” 는 30만 DL 최대 DAU 3000을 달성한 후 사업 중단과 사후 지원 불가를 사유로 21년 4월 서비스 종료를 하였습니다.

사업 종료 이후 비 게임 IT 기업에서 일을 하며 한빛 소프트에서 처음으로 체계적인 기획 업무를 경험한 후 코로나로 인한 공백기를 가진 뒤 올엠 으로 이직 하여 신규 프로젝트 개발에 투입되었습니다.

프로젝트의 초기 개발 단계부터 퍼블리셔 선정 출시까지 모든 프로세스를 경험하였으며, 아웃게임 시스템 뿐 아니라 레벨 기획을 주로 한 인 게임 콘텐츠 제작까지 다양한 업무를 경험하였습니다.

이후 현재 어썸피스로 이직 하여 킹갯캐슬 프로젝트의 시스템 전담으로 아웃게임 인게임 시스템 전반을 담당하다 PM 직책까지 겸임하여 JIRA ITS를 팀 내 도입하여 QA 운영팀 등 다른 파트와 협업프로세스를 구축, 이후 좀비고등학교 팀으로 전배하여 동일하게 JIRA ITS를 도입하여 전사적인 프로세스 구축을 마치고 기획 업무와 PM 업무를 겸임하고 있습니다.

현재는 좀비고등학교 기획 업무와 업무에 필요한 툴 개발을 병행하여 진행 중 입니다.

신입 때 부터 지금까지 여전히 항상 발전하기 위해 공부하고 노력하고 있으며, 공부에서 그치지 않고 실제 업무에 적용하여 생산성 향상까지 이끌어 내도록 발전할 수 있도록 성심성의껏 업무에 임하고 있습니다.

기재하였다시피 기획 업무 이외에도 프로그래밍이나 신기술에 관심이 많아 이를 업무에 적용하여 생산성 개선을 도모하고 있으며, 실제로 파워쿼리 등을 활용한 엑셀 툴로 생산성을 끌어올리기도 하였습니다.

또한 직접 개발이 어려울 시 개발 툴을 기획하여 생산성을 600% 이상 끌어 올렸습니다.