

# 이력서

이름 | 정영훈

생년월일 | 1996/12/16

주소 | 서울특별시 영등포구 도림로

MOBILE | 010-7615-2678

E-MAIL | son2688s@naver.com

## 경력사항 — 총 9년

### (주) 픽셀트라이브 (2025.09- 2025.11) — 시스템 기획

- 가디스오더 — 가디스오더 - Google Play 앱
  - 이벤트 시스템
    - 강철의 연금술사 콜라보 기획
- ※ 회사 파산으로 인한 정리해고

### (주) 어썸피스 (2022.05- 2025.09) — 시스템 기획 & PM & 모드 기획

- 킹갯캐슬 (2022.05 ~ 2024.11) — 킹갯캐슬 - Google Play 앱
  - 신규 게임 모드 기획
  - 시스템 UI / UX 기획
    - 영지 시스템
    - 인벤토리 시스템
    - 보구 시스템
    - 보구 가차 시스템
    - 장신구 시스템
  - BM 기획
    - 프리미엄 시즌 패스 BM (킹갯패스 플러스, 킹갯패스 프리미엄)
  - PM
    - Jira ITS 도입

- **좀비고등학교 (2024.11 ~ 2025.09) — 좀비고등학교 - Google Play 앱**

- 모드 기획
  - 크리스마스 멜로디
  - 요정들의 가든파티
- BM 기획
  - 11주년 상품 BM
- PM
  - 애자일 기반 업무 프로세스 도입
  - Jira ITS 도입
- 업무용 도구 제작
  - VSTO 기반 Excel to Yaml 변환 툴
  - JIRA 용 챗봇

---

**(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

---

## **(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

---

## **(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

---

## **(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**



**30만 다운로드 달성!**

### 3. PS VR 게임 Effie 디렉팅

## 학력사항

광주석산고등학교 (2012.02-2015.02 졸업)

## 컴퓨터 활용능력



Aa 기술	⦿ 수준	≡ 비교
<u>AI 프롬프트 활용</u>	상	Claude, GPT, DeepSeek(Local), Cursor
<u>Jira</u>	상	시스템 구축, 사내 교육, 앱 제작
<u>Notion</u>	상	노선을 활용한 매니징 환경 구축
<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>MS VISIO</u>	중	
<u>Unreal Engine</u>	중	Unreal 4
<u>C#</u>	중	Unity 프로그래밍 (5.0 버전) 경험 有 C# 기반 VSTO 확장 프로그램 제작
<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

저는 창업과 게임 기획을 아우르는 다양한 경력을 쌓아온 전문가입니다.

첫 커리어는 창업자로 시작하여 모바일 게임 "도를 아십니까"를 다에리 소프트에서 퍼블리싱하여 출시했습니다. 해당 게임은 30만 다운로드와 최대 DAU 3,000을 달성하는 성과를 거두었으나, 불가피한 사유로 2021년 4월 서비스를 종료했습니다.

이후 비게임 IT 기업을 거쳐 한빛 소프트에서 체계적인 기획 업무를 처음 경험했으며, 올엠으로 이직하여 루니아 원정대 프로젝트에 합류했습니다. 이 과정에서 초기 개발부터 퍼블리싱 선정, 출시까지 전 주기를 경험하며 아웃게임 시스템과 레벨 기획 등 다양한 인게임 콘텐츠 업무를 수행했습니다.

어썬피스에서는 킹갓캐슬 프로젝트의 시스템 기획자 겸 PM으로 활동하며 팀 내 JIRA ITS 도입을 주도해 QA 운영팀과의 협업 프로세스를 구축했습니다. 이후 좀비고등학교 팀에서도 동일한 시스템을 성공적으로 구축하며 전사 프로세스 개선에 기여했습니다.

기획 업무와 함께 업무 효율화를 위한 툴 개발에도 깊은 관심을 두고 있습니다. 신입 시절부터 꾸준히 쌓아온 프로그래밍 지식을 실무에 적용하여 C# VSTO 기반 엑셀 툴을 개발했고, 직접 개발이 어려운 경우에는 개발 툴 기획을 통해 생산성을 600% 이상 향상시킨 경험이 있습니다.

AI 활용 능력이 뛰어나, 기획의 전달력을 위한 프로토타입을 빠르게 개발하여 담당 개발자 아티스트들이 기획에서 의도한 UX 등을 체험할 수 있어 업무의 방향성을 빠르게 확립하는 업무 방식은 타 직군 동료들에게 특히 호평을 받았습니다.

동료들로부터 "함께 일하기 편한 기획자", "소통하기 좋은 기획자"로 평가받아 왔으며, 앞으로도 원활한 소통과 협업을 통해 팀에 기여하는 기획자가 되기 위해 지속적으로 노력하겠습니다.