

캐릭터 별 다양한 전투를 즐기던 **유저**에서, 캐릭터 마다 특색 있는 전투를 설계하는 **기획자**로.



이름 : 홍진선

전공 : 한국공학대학교 게임공학과

생년월일 : 1996.09.13

경력 : 신입

거주지 : 경기도 광명시

병역사항 : 군필 (육군 만기전역 / 2019.06 ~ 2021.01)

연락처 : 010-2052-2419

이메일 : hjs0913@naver.com

이력사항

교육

NCS 국비 교육

2024.03 ~ 2024.06
총 72일 (360시간)

[교육 정보]

- 과정명 : 게임 콘텐츠 기획자 양성 과정
- 기관 : 아톰즈 게임 아카데미

[교육 내용]

- UI/레벨/시스템 등 다양한 기획 파트 수업 진행 후 문서 작성 및 평가 실시
(총 7번의 파트 별 평가 중 6번의 평가에서 반 석자 3등 이내의 점수 획득)
- 전투 기획(스킬, 전투 시스템) 역할을 위주로 3번의 팀 프로젝트 진행.

경력 (신입)

프리젠테이션 (현장실습)

2021.06 ~ 2021.08
총 급여 : 80만원

[주요 업무]

- 클래스 다이어그램 작성
- Unity, C#으로 하이퍼 캐주얼 게임 개발

[주요 결과]

- 현장 교육 장려 장학금, 학부 특성화 장학금 수령
- 산학 협력 특화 교육 인증제(TU-SHIFT+)의 현장 실무형 인재로 인증

학력

한국공학대학교
게임 공학과
2017.03 ~ 2023.02

- 학점 : 3.27/4.5
- 프로그래머의 역할로 다양한 프로젝트 참여 (졸업작품, 전공 수업 팀 프로젝트 등)

병역

- 육군 병장 만기 전역 (2019.06~2021.01)

관련 역량 및 기술

구분	많이 해 봤어요 (상)	꽤 해 봤어요 (중상)	어느 정도 해 봤어요 (중)	조금 해 봤어요 (중하)	해본 적 있어요 (하)
문서작업		PowerPoint Word	Excel		
프로그래밍 언어		C/C++	C# Python	DirectX 12	Lua Script
게임엔진			Unity Unreal Engine 4		
기타				git	MySQL

저의 포트폴리오 문서들은 아래의 링크를 통해 자세하게 확인하실 수 있습니다.

웹 사이트