

캐릭터 별 다양한 전투를 즐기던 유저에서, 캐릭터마다 특색 있는 전투를 설계하는 기획자로.



이 름 : 홍진선	전 공 : 한국공학대학교 게임공학과
생년월일 : 1996.09.13	경력 : 신입
거주지 : 경기도 광명시	병역 : 군필 (육군 만기전역 / 2019.06 ~ 2021.01)
연락처 : 010-2052-2419	이메일 : hjs0913@naver.com

교육 사항

NCS 국비 교육

2024.03 ~ 2024.06
총 72일 (360시간)

[교육 정보]

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

[교육 내용]

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

경력 사항 (신입)

프리깃버드 (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 사항

한국공학대학교 게임 공학과

2017.03 ~ 2023.02

- 학점 : 3.27/4.5

- 프로그래머의 역할로 다양한 프로젝트 참여 (졸업작품, 전공 수업 팀 프로젝트 등)

병역 사항

군필

(2019.06~2021.01)

- 육군 병장 만기 전역

관련 역량 및 기술

구분	상	중상	중	중하	하
문서작업		PowerPoint Word	Excel		
개발 언어			C/C++	C# Python	Lua Script DirectX 12
게임 엔진			Unity UE 4		
기타				git	MySQL

팀 프로젝트 경험

Baren: The Prophet (6인팀)

2024.06.03 ~ 2024.06.17

(국비 교육 / 기획)

[[포트폴리오 페이지 링크](#)]

[게임 소개]

잃어버린 기억과 힘을 되찾기 위한 바렌의 여정

- 게임명 : Baren: The Prophet (BTP)
- 장르 : 액션 로그라이트 RPG
- 시점 : 3D 백뷰
- 컨셉 : 중세 배경의 다크 판타지
- 특징 : 선택한 무기에 따라 달라지는 클래스/어빌리티

[주요 업무]

- Unity를 사용하여 프로토타입 제작 (엔진 빌드 및 기능 구현)
- 프로토타입 개발 내역서 작성
- 몬스터 AI 패턴
 - * 시간 상 문서는 작성하지 못했지만, 전투 기획(전투 시스템&스킬) 업무도 함께 진행

NoA (5인팀)

2024.04.02 ~ 2024.04.16

(국비 교육 / 기획)

[[포트폴리오 페이지 링크](#)]

[게임 소개]

전투 병기 'NoA'들과 함께 세상을 구원하라.

- 게임명 : NoA
- 장르 : 수집형 RPG, 핵 앤 슬래시
- 시점 : 3D 이소메트릭 뷰
- 컨셉 : 미소녀 캐릭터, 다양한 컨셉의 차원
- 특징 : 태그 시스템을 활용한 전략적인 전투

[주요 업무]

- 시스템 : 전투 시스템 (태그 시스템)
- 데이터 테이블 : 캐릭터 데이터 테이블
- 레벨 디자인 : 챕터 2-1의 레벨 디자인
- UX/UI : 씬 플로우, HUD Wireframe
- 기타 : 네이밍&넘버링 규칙, 소환 및 합성 확률

Esteria (3인팀 / 팀장)
2024.03.11 ~ 2024.03.25
(국비 교육 / 기획)

[포트폴리오 페이지 링크]

[게임 소개]

어둠에 잠식된 이세계 '에스테리아'를 정화하라.

- **게임명** : Esteria
- **장르** : 오픈월드 어드벤처 RPG
- **시점** : 3D 백뷰
- **컨셉** : 카툰풍 디자인, 어두운 분위기
- **특징** : 몬스터 정화 시 더 많은 보상 획득

[주요 업무]

- **GDD** : 문서 취합 후 GDD 작성
- **세계관** : 세력, 주요 인물 갈등 구조
- **컨셉 및 설정** : 스킬, 캐릭터, 아이템
- **기타** : 전투 흐름 예시도

**대학교에서 진행한
팀 프로젝트 요약**
(프로그래머)

[포트폴리오 페이지 링크]

- 프로그래머 역할로 프로젝트 진행
- 언리얼 엔진, 유니티, 파이썬 등 다양한 개발 도구 활용

자기소개서

직무 지원 동기

"캐릭터의 컨셉에 맞는 전투를 설계하는 전투 기획자."

저는 대학교에서 게임 공학을 전공하며 프로그래머로서 개발 경험을 쌓았습니다. 하지만 점차 누군가가 바라는 재미를 대신 구현해 주는 일 보다, '제가 바라는 재미를 설계하는 기획 업무'에 더 큰 흥미가 생겼습니다. 그중에서도 전투 기획에 매력을 느꼈습니다. 제가 재미를 느끼는 요소는 전투였고, 재미있는 경험을 제공하기 위해서는 그 재미에 대해 이해하고 있어야 한다는 생각이 있었기 때문입니다.

저의 게임 플레이 성향은 다양한 전투를 체험하는 것입니다. 많은 캐릭터 혹은 무기를 사용해 보면서 다양한 전투를 경험할 때 재미를 느낍니다. 특히 전투 스타일과 모션, 이펙트 등 스킬의 연출이 캐릭터 컨셉과 맞아떨어질 때 더욱 깊게 몰입할 수 있었습니다. 이런 경험들이 쌓이다 보니, 캐릭터의 컨셉에 잘 맞는 전투를 설계하는 것이 전투 기획의 핵심이라고 판단하게 되었습니다. 이 역량을 키우기 위해 컨셉에 어울리는 전투 스타일, 스킬 연출 등을 고려하며 기획서를 작성하고 있습니다.

최근에는 논리적인 사고와 체계적인 분석이라는 키워드를 바탕으로 기획 방식에 변화를 주었습니다. 그 결과 일주일 이상 소요되던 전투 스타일 설계 과정을 평균 2~3일로 단축하게 되었고, 컨셉에 더 어울리는 전투를 설계할 수 있었습니다. 앞으로도 논리적인 사고와 분석을 기반으로 컨셉에 어울리는 전투를 설계하는 전투 기획자가 되고자 합니다.

직무 경험

저는 전투 기획자로서 경쟁력을 높이기 위해 다음과 같은 경험을 쌓았습니다.

첫째, 다양한 게임에서 여러 캐릭터의 전투 스타일을 체험해 보았습니다.

제가 가장 좋아하는 게임 장르는 RPG입니다. 다양한 캐릭터의 전투를 느껴 볼 수 있다는 점이 매력적으로 느껴지기 때문입니다. RPG 외에도 다양한 전투를 체험할 수 있는 게임에 흥미가 생깁니다. 예를 들어, 리그 오브 레전드에서도 라인에 관련 없이 재밌어 보이는 챔피언을 다 플레이해 보았습니다. 무기에 따라 전투 스타일이 바뀌는 소울 라이크 게임에서도 획득한 무기는 꼭 한 번씩 써보고 결정하기도 합니다. 이런 경험들로 제가 선호하는 전투에 대해 이해하고, 전투 기획에서 저만의 방향을 세울 수 있습니다.

둘째, 다양한 개발 도구를 폭넓게 사용해 보았습니다.

대학교에서 프로그래머로 여러 프로젝트를 진행하면서 Unreal Engine 4, Unity, MySQL 등 다양한 개발 도구를 접해 보았습니다. 이 과정에서 대부분의 개발 도구는 유사한 기능을 가지고 있다는 점을 깨달았습니다. 덕분에 개발 도구를 새롭게 접하더라도 두려움 없이 빠르게 적응할 수 있었습니다. 이런 경험으로 리소스 조립, 프로토타이핑 등의 기획 업무를 더욱 수월하게 할 수 있습니다.

셋째, 기획서 작성을 통해 실무 역량을 키웠습니다.

혼자서 캐릭터 기획을 해보고 데이터 테이블을 작성해 보았습니다. 국비 교육(NCS 게임 콘텐츠 기획자 양성 과정)에서는 팀원들과 서로의 기획서를 공유하고 피드백을 주고받으며 실무 감각을 익혔습니다. 특히, 캐릭터의 스킬을 기획하기 위해 모션과 이펙트뿐만 아니라 카메라 구도, 선/후 딜레이, 효과 발동 타이밍 등 여러 요소들을 생각하며 기획서를 작성해 보기도 했습니다. 그 결과 많은 내용을 한 번에 담는 것보다 명확한 기획 의도를 설정하고 적절한 수준으로 구성하는 것이 더 중요한 일이라는 것을 체감했습니다.

넷째, 실제 협업 경험을 쌓았습니다.

대학교에서는 프로그래머로 팀 프로젝트들에 참여했고 졸업 작품을 할 때에는 팀장으로서 팀원들을 독려하고 많은 대화를 이끌어 내어 팀워크를 발휘한 경험이 있습니다. 국비 교육에서는 전투 기획 업무를 위주로 팀 프로젝트에 참여했습니다. 교육 기간 동안 세 번의 팀 프로젝트를 진행하였습니다. 팀 프로젝트는 2주간의 짧은 일정으로 인해, 일정에 맞추기 위해서는 팀원들과 원활한 의사소통이 필수적이었고 맡은 역할에 책임감을 가지고 업무를 진행해야 했습니다. 이런 다양한 협업 경험을 통해, 책임감이 단순히 맡은 역할을 수행하는 것을 넘어 '의견을 뒷받침할 능력을 키우자'는 가치관으로 발전하기도 했습니다.

성격의 장단점

저는 다음과 같은 두 가지 장점이 있습니다.

첫째, 논리적인 사고로 상황을 분석한 후 결론을 도출합니다.

저는 불확실한 상황에서 논리적인 사고의 흐름으로 결론을 낼 수 있을 때 안정감을 느끼고 자신감을 얻게 됩니다. 기획 업무에서도 이런 성격을 활용합니다. 예를 들어, 신규 캐릭터를 기획할 때 기존 캐릭터들의 컨셉을 분석해서 세계관에 어울리는 컨셉을 설정하고 이를 바탕으로 전투를 기획하기도 합니다. 때로는 캐릭터가 사용하는 무기를 분석해서 활용할 수 있는 구조가 있다면 적극적으로 반영하기도 합니다.

둘째, 제가 생각한 이상적인 결과를 위해 끝까지 파고듭니다.

저는 어떤 일을 할 때 '이것보다 더 나은 방법은 없나?' / '이건 왜 이렇게 되지?'라는 의문을 스스로에게 던지고 이에 대한 답을 찾기 위해 끝까지 파고 드는 성향이 있습니다. 대학교에 다닐 때, 프로그래밍 과제를 하면서 오류가 발생한 코드를 우연히 해결한 적이 있습니다. 이때 왜 오류가 사라졌는지 완벽하게 이해하고 싶어서 밤새도록 교재를 찾거나 인터넷 검색을 하며 많은 시간을 쓴 적이 있습니다. 게임을 할 때에도 난이도가 높은 몬스터에게 끝까지 도전합니다. 그 과정에서 점차 숙련도가 증가하며, 원하는 방향으로 전투를 이끌어 나갈 때 더 큰 성취감과 짜릿함을 얻게 됩니다.

반면, 의견 충돌을 피하는 것이 협업에 도움이 된다고 생각해 제 의견을 드러내지 않기도 했습니다.

하지만 팀 프로젝트를 몇 번 더 경험하면서 오히려 의견이 충돌하고, 서로를 설득하며 많은 대화를 나눌 때 프로젝트가 원활하게 진행된다는 것을 깨달았습니다. 이후로는 팀원의 의견을 수용하면서도, 논리적인 근거를 바탕으로 저의 의견을 제시하며 팀원들과 최대한 많은 이야기를 해보려고 노력하게 되었습니다. 그 과정에서 더 큰 성취감과 소속감을 느끼게 되었고, '의견을 뒷받침하기 위한 능력을 키우자'라는 가치관을 갖게 되는 계기가 되었습니다.

입사 후 포부

제가 꿈꾸는 이상적인 기획자는 유저들이 인정하는 기획자입니다. '이 사람이 기획한 게임이면 재미있겠네', '이 사람의 이런 점이 내가 선호하는 스타일이야.'처럼 유저들에게 신뢰를 바탕으로 재미를 선사하는 기획자가 되겠습니다. 이를 위해 다음과 같은 목표를 가지고 노력하겠습니다.

첫째, 이유를 설명할 줄 아는 기획자가 되겠습니다.

기획서를 작성하고 기획에 대해 공부하면서 저의 생각을 명확하게 전달하려면 기획 의도를 설정하는 것이 중요하다는 점을 알게 되었습니다. 아직은 그 역량을 더 키워나가야 한다고 생각하며, '왜 이렇게 기획했을까?'라는 질문을 통해 다른 사람의 기획 의도를 파악해 보는 역량을 기르고 있습니다. 이러한 사고가 자연스럽게 이루어질 때 설득력 있는 기획이 이루어지고 프로젝트의 성공에 기여할 수 있다고 생각합니다.

둘째, 가장 먼저 동료들에게 신뢰를 주는 기획자가 되겠습니다.

신뢰받는 기획자는 게임 개발의 중심에서 개발의 방향을 잡아주어 동료들의 업무 효율을 높일 수 있습니다. 또한 기획에 대한 신뢰도도 올라갈 것입니다. 저는 개발의 중심에서 동료분들과 함께 기획한 내용이 현실화되고 더 나은 결과물로 이어질 때 높은 성취감과 소속감을 얻습니다. 그래서 먼저 동료들에게 신뢰를 주는 기획자가 되어 프로젝트를 성공적으로 이끌고 유저들에게도 신뢰를 줄 수 있는 기획자가 되도록 노력하겠습니다.