

다양한 캐릭터 플레이 경험과 논리적 사고를 바탕으로,
캐릭터의 컨셉에 맞는 전투를 설계하는 전투 기획자.



이름 : 홍진선

전공 : 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 : 아텐츠 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 석차 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