

# 게임 기획 포트폴리오


## 소개

안녕하세요! 전투기획자를 꿈꾸는 홍진선입니다.



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

## 관련 역량 및 기술

구분	많이 해 봤어요	조금 해 봤어요	해본 적 있어요
문서 작업	 PowerPoint  Word	 Excel	
프로그래밍 언어	 C/C++	 C#  Python	 Lua Script  DirectX 12
게임 엔진		 Unreal Engine 4  Unity	
기타		 git	 MySQL

개인 작업물




LOSTARK

데이터 테이블

로스트아크의 스킬 관련 데이터 테이블

데이터 테이블

역기획



창술사


로스트아크 '창술사'의 역기획서

캐릭터

스킬

역기획

전투 시스템




화령사 (Ember Spirit)

로스트아크 신규 클래스 기획

캐릭터

스킬

전투 시스템




검객

창작 게임의 캐릭터 기획

캐릭터

스킬



탈론


리그 오브 레전드 '탈론' 리메이크 기획

캐릭터

스킬

리메이크

팀 프로젝트



Baren: The Prophet (창작 게임)

잃어버린 기억과 힘을 되찾기 위한 '바렌'의 여정


로그라이트

세미 오픈 월드

다크 판타지

6인팀 (주요 업무: 프로토타입 제작)

24.06.03 ~ 24.06.17 (14일)



NoA (창작 게임)


전투 병기 'NoA'들과 함께 세상을 구원하라.

핵 앤 슬래시

캐릭터 수집형

5인팀 (주요 업무: 전투 시스템 기획)

24.04.02 ~ 24.04.16 (14일)



Esteria (창작 게임)

어둠에 잠식된 이세계 '에스테리아'를 정화하라.

오픈 월드

액션 어드벤처

3인팀/팀장 (주요 업무: GDD 작성, 스킬 기획)

24.03.11 ~ 24.03.25 (14일)

대학교 프로젝트 요약

대학교때

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 파트 수업 진행 후 기획 문서 작성 및 평가  
(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)

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 사항

- 한국공학대학교 게임공학과 졸업 (前 한국산업기술대학교)
  - 2017.03 ~ 2023.02 (졸업)
  - 학점 3.27 / 4.5
- 수험 생활 (2015~2016)
- 광명북고등학교 졸업
  - 2012.03 ~ 2015.02

병역 사항

- 8사단 95포병대대 육군 병장 만기 전역 (2019.06~2021.01)
- 무선 통신 운용/정비
- 분대장, 통신 계원
- 1주일 공부 후 분대장 교육대에서
- 전문하사 권유 다수 받은 경험