|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **이 력 서** | | | | | |  |  | | --- | --- | | **지원 구분** | 신입 | | **희망 업무** | 이펙터 | | **희망 연봉** | 회사 내규에 따름 | | | | | | |
|  | | **성 명** | (한글) 정 진영 | | | | **생년월일** | | 2000/01/29 (24세) | |
| (영문) Jung Jin Yeong | | | | **연 락 처** | | 010-5154-1668 | |
| **현주소** | 서울시 화곡로 64길 2  경동미르웰한올림 101동 1208호 | | | | **이메일** | | Yourbest00@gmail.com | |
|  | | | | | | | | | | |
| **학**  **력**  **사**  **항** | **졸 업 일** | **학교명** | | **전 공** | | | **졸업여부** | | **소재지** | **성 적** |
| 2019 / 2 | 전남자연과학고등학교 | | 환경 조경과 | | | 졸업 | | 전남 구례군 구례읍 | / |
| 2021 / 2 | 전남과학대학교 | | 게임제작과 | | | 졸업 | | 전남 곡성군 옥과면 | 4.23 |
| **병**  **역** | **군 필 여 부** | 군필(√) | | | | **군 별** | | 보충역 | | |
| **복 무 기 간** | 2021.02.26 - 2023.01.25 | | | | **계 급** | | 병장 | | |
| **기**  **타** | **취 미** | 게임 제작 | | | | **특 기** | | 빠른 업무 적응, 기술 활용 | | |
| **전**  **산**  **능**  **력** | **프로그램명** | **관련 자격증 및 활용 내용** | | | | | | | | |
| 아래한글 | (국가공인)ITQ 아래한글(한국생산성본부) | | | | | | | | |
| Word | - | | | | | | | | |
| PowerPoint | (국가공인)ITQ 파워포인트(한국생산성본부) | | | | | | | | |
| Excel | - | | | | | | | | |
| Unity | Timeline, Post Processing, Particle System, C# | | | | | | | | |
| Cad | 조경기능사(한국산업인력공단) | | | | | | | | |
| Amplify Shader | - | | | | | | | | |
| 3D max | 간단한 Mesh 제작[검기, 쇼크웨이브, Ray fire] | | | | | | | | |
| Photoshop | 검기, 간단한 Glow, Noise 등…텍스처 제작 | | | | | | | | |
| **프**  **로**  **젝**  **트** | **프로젝트명** | **활동 내역** | | | | | | | | |
| 캐치! 티니핑  숨은그림찾기 | 프로젝트 총괄 PM, 이펙트 제작, 연출 제작  시스템 & 콘텐츠 & BM 기획 | | | | | | | | |
| IP 활용한 퍼즐게임 | UI 및 연출 관련 이펙트 제작 | | | | | | | | |
| 라비린스 | 라이브 서비스 관련 콘텐츠 및 시스템 기획, 펫 관련 이펙트 제작 | | | | | | | | |
| IP 활용한 RPG | 스크립트 기반 데이터 시스템 기획 | | | | | | | | |
| 상기 내용은 사실과 다름없음을 확인합니다.  2023년 01월 19일  작 성 자 : 정진영 | | | | | | | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **참여 프로젝트 / Projects** *\* 프로젝트 경험을 최신순으로 작성하였습니다.*  **1. 대학 활동 중 프로젝트** | | |
| **프 로 젝 트 경 험** | **작업 기간** | 2020.01~2020.09 |
| **인력 구성** | 6명 (프로그래머 2, 기획자 1, 그래픽 3) |
| **프로젝트 목적** | 포트폴리오 제작을 위한 프로젝트 |
| **상세 역할 및 주요업무** | PM 및 기획팀장  : 개발 일정을 총괄하고, 컨셉과 시스템을 기획 |
| **개발환경** | Engine : Unity |
| **느낀 점** | 리더십의 면모를 키우기 위해 학과 대표를 임하며 프로젝트의 PM역할을 충실히 임하였습니다. 졸업작품인 Sniper Champion League를 Unity 3D를 이용한 개발에 PM으로써 책임감을 가지고 작업에 임하게 되어 학우들에게 리더십에 대한 신뢰도가 높은 학생이 되었습니다. 졸업작품을 진행하면서 수시로 정량분석과 시스템을 역으로 기획을 해보며, 밸런스, 수치 분석, 매출 차트 해석 등을 배울 수 있었습니다. 테이블을 나열하여, 흐름이 끊기지 않게 전달하기 위해서는 주로 Excel를 가장 많이 활용하는 것을 알기에 현재 기본적인 함수를 마스터하며, 활용까지 가능한 공부를 위해 더욱 노력하면서 저는 누구보다 성실하고 정직하게 대학교 생활을 보냈습니다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2\_1. 개발사항 : [게임명] The Labyrinth of Ragnarok / 기획 & 이펙트** | | |
| **프 로 젝 트 경 험** | **개발 참여 기간** | 2020.11 ~ 2021.07 |
| **인력 구성** | 14명(프로그래머 5, 기획자 4, 그래픽 5) |
| **개발 환경** | Engine : Unity |
| **상세 역할 및**  **주요업무** | 콘텐츠 및 시스템 기획  : 이벤트, 길드전, 스킬, 코스튬, UI, 이펙트[펫], 시스템, 콘텐츠 기획 등 |
| **성과/결과** | 유저의 성향을 파악 후 다양한 재미 요소를 제공하기 위해 신규 콘텐츠를 제공하여 회사 매출을 높였으며, 몬스터 스킬 및 UI/UX의 개편 등 유저의 편의성을 위해  인터페이스 개선의 대한 노력을 한 것이 가장 큰 성과를 얻었다고 생각합니다.  간혹 인력이 부족한 상황일 때 간단한 이펙트 수정을 작업했습니다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2\_2. 개발사항 : [게임명] 캐치! 티니핑 숨은그림찾기 / 기획 & 이펙트 & 연출** | | |
| **프 로 젝 트 경 험** | **개발 참여 기간** | 2021.07 ~ 2022.07 |
| **인력 구성** | 3명 (프로그래머 1, 기획자 1, 그래픽 1) |
| **개발 환경** | Engine : Unity |
| **상세 역할 및**  **주요업무** | PM, 콘텐츠 및 시스템 기획, 이펙트 및 연출 제작  : 작업 일정 관리 및 진행 현황 브리핑  전반적인 콘텐츠와 구동을 위한 시스템 설계 작업,  UI와 특정 연출 및 스킬에 대한 이펙트 제작  Dotween을 활용한 연출 제작 |
| **성과/결과** | 그래픽 파트의 한 걸음 내딛을 수 있는 계기가 되어준 프로젝트 입니다.  PM 역할을 맡게 되며, 일정에 맞춰 프로젝트를 완성해야하는 책임감 갖고  팀원들과 항시 작업을 조율하며 대표님과 일정에 대한 협의를 통해 프로젝트의  막중한 책임감을 키워올 수 있었습니다.  당시 인력이 부족과 짧았던 일정으로 인해 자연스럽게 다른 파트의 업무를  임하게 되었으며, 이펙트에 필요한 역량과 파티클에 대한 개념을  확실하게 알 수 있던 것이 가장 큰 성과를 얻었다고 생각합니다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2\_3. 개발사항 : [게임명] IP를 활용한 RPG 게임 제작 / 기획** | | |
| **프 로 젝 트 경 험** | **개발 참여 기간** | 2022.07 ~ 2023.01 |
| **인력 구성** | 11명 (프로그래머 4, 기획자 4, 그래픽 3) |
| **개발환경** | Engine : Unity |
| **상세 역할 및**  **주요업무** | 시스템 기획  : 스크립트 기반으로 제작된 게임을 엑셀로 테이블화 작업 진행 |
| **성과/결과** | 해당 IP의 대한 개발 정보를 전달 받았을 때 하드 코딩으로 작성된  스크립트 기반으로 개발된 프로젝트를 유니티 개발에 필요한 데이터화 작업을  임하며, 엑셀을 자유롭게 다룰 수 있었으며 많은 데이터량을 소화하기 위해  팀원과 수시로 회의를 진행함으로써 커뮤니케이션 능력을 더욱 키울 수 있었습니다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2\_4. 개발사항 : IP를 활용한 퍼즐 게임 제작 / 기획 & 이펙트** | | |
| **프 로 젝 트 경 험** | **개발 참여 기간** | 2022.11 ~ 2022.12 |
| **인력 구성** | 4명 (프로그래머 1, 기획자 2, 디자인 1) |
| **개발환경** | Engine : Unity |
| **상세 역할 및**  **주요업무** | 연출 기획 및 이펙트 제작  : 특정 이벤트에 발생하는 연출 제작 및 전반적인 이펙트 제작 |
| **성과/결과** | IP 컨셉에 맞춰 특정 이벤트의 발생 효과를 증대할 수 있도록 레퍼런스를 사용하여 연출에 대한 의논을 수시로 회의한 결과, 컨셉에 어우러진 이펙트를 제작할 수 있었습니다. 또한, 레이어 구분에 어려움이 없도록  클라이언트와 협의를 진행하며, 개발에 착수하였습니다. |

**자 기 소 개 서**

|  |  |
| --- | --- |
| **성장과정** | 게임을 처음 접하게 된 7살 남짓, ‘귀혼’이라는 RPG 장르 게임을 하며 화려한 스킬을 배우기 위해 열심히 레벨 업 했던 유년시절의 추억이 지금도 생생하게 떠오릅니다.  그때부터 간직한 게임에 대한 애정과 관심으로 모든 개발 과정을 경험 할 수 있는 게임제작학과에 입학하였고, 게임 개발에 관한 이론적인 지식과 더불어 졸업작품 PM 역할을 도맡으며, 원활한 의사소통을 위한 다양한 팀 활동을 경험하게 되었습니다. 다만 그래픽 파트의 수업은 원화와 3D 모델링 위주의 수업으로 이루어졌기에 이펙트에 대한 실무적인 기술을 배울 수 없었던 부분이 아쉬움으로 남습니다.  졸업 후 병역특례 근무로 게임 업계에 빠르게 입문하여 기획팀으로 시작해 PM로써 다양한 프로젝트를 진행하던 중 동료 이펙터를 도와주며 자연스럽게 이펙트 일을 접하게 되었습니다.  이후 게임의 분위기와 무게감을 좌우하는 화려한 이펙트에 큰 매력을 느끼게 되었으며, 더 나아가 온라인 및 현업 이펙터에게 과외를 받으며 ‘Amplify Shader’ 프로그램 사용법을 습득하였고, 파티클 시스템과 이펙트에 대한 기본 개념을 학습 하게 되었습니다. 지속적으로 스킬과 연출을 육안으로 확인해가며 직접 만든 이펙트를 보니 성취감을 얻었고 게임의 꽃이라고 불리는 이펙터의 길을 걸어야겠다는 확신을 얻었습니다. |
| **지원동기** | 저는 현업에 종사하며 그동안 배워온 이펙트 제작 실무에 대한 경험한 것들을 펼쳐보고 싶습니다.  유저가 스킬의 대한 매력을 느낄 수 있도록 작업에 임한 팀원 분들과 함께 더욱 성장하고 싶은 소망이며, 텐션감과 정보 전달력이 뛰어난 이펙트 제작하시는 선배님과 함께 작업에 임하면서 제가 꿈꾸던 직무를 통해 또 한걸음 성장하고 싶습니다. |
| **장점 ∙ 단점** | 제 장점은 성실함과 책임감을 내세울 수 있습니다. 대학시절과 회사에서 PM을 맡으며 주어진 기한  이내에 반드시 해내겠다는 의지를 키워오며 개발 착수에 성실히 임할 수 있었기 때문에 제가 가진 가장 큰 장점이라 생각합니다.  단점으론 완성도 높은 작업물을 위해 남들 보다 긴 시간을 준비합니다. 제작하고자 한 이펙트의  컨셉에 맞는 레퍼런스와 제작 방법에 대한 분석을 꼼꼼히 정리하는 것을 추구하며 많은 시간을  소비하는 습관을 개선하기 위해 레퍼런스 컨셉에 맞춰 폴더 별로 정리 후, Notion을 활용하여 항시  확인 할 수 있도록 상시 정리를 하고 있습니다. 이로 인해 하루에 주어진 적절한 업무량으로  작업 속도가 높아질 수 있었습니다. |
| **취미 ∙ 특기** | 어릴 적부터 게임과 미술을 취미로 여기며, 성취감과 만족감을 얻는 취미 생활을 즐겨왔습니다.  게임의 중요한 몰입감과 화려한 타격감을 내는 이펙트에 주로 눈을 기울이면서 플레이에 대한  만족감을 얻었으며, 일러스트를 그리면서 캐릭터의 대한 컨셉을 확고하게 나타낼 수 있는 결과물 보면서 작업물에 대한 성취감을 얻게 되었습니다. 이러한 취미 생활은 게임과 미술에 애정을 더욱 깊이 만들 수 있게 되어, 개발에 대한 관심 또한 높아지게 되면서 처음 접하는 작업에 빠르게 적응해가며, 기술을 배운 것을 활용하려는 의지가 강해졌습니다. 진행중인 프로젝트에 임하였을 때 빠르게 녹아 들어 작업에 임하게 됨으로써 팀원분들과 의사소통이 원활할 수 있으며, 궁금한 사항을 여쭤보았을 때 특정 상황에서 사용 했을 때도 효율적일 것이라는 생각을 갖음으로써 개발 능력을 키워오게 되었습니다. |
| **계획 ∙ 포부** | 이펙터로 입사 후 저의 주 특기와 장점을 살려 성실하게 작업에 임할 수 있는 인재가 되고 싶습니다. 실무에 적응을 위해선 아직 모자란 학습이 많기 때문에 업무시간 이외에 추가적인 공부를 통해 원활한 의사소통을 위해 공부를 할 것이며, 업무시간엔 이펙터로서 보다 완성도 높은 이펙트를 제공할 것이며, 원활한 커뮤니케이션을 진행을 위해 더욱 발전하게 되는 팀원이 되겠습니다. |

**위 사항들이 사실임을 확인합니다.00**

**지원자 : 정 진 영**