

기본정보* 지원자님이 누구인지 알려 주세요



jpg, png 가능
(최대 2MB)

본인인증

ajtwlstlsgod@naver.com

종료

※ 인증된 이메일 정보로 임시저장됩니다.

이름

김

신행

영문 이름

KIM

SINHAENG

성별

✓ 남

여

국가/지역

대한민국



생년월일

1995.03.05

연락처

01023829

주소

☐

해외 거주

(61600) 광주 남구 군분로119번길 6-6

단독주택 1층

지원경로

풀어비스 공식 채용 사이트



※ 최초 해당 공고를 확인한 경로를 선택해주세요.

학력사항* 어떤 학교를 졸업했나요?

고등학교

☐

검정고시

▫ 학교명

완도고등학교

인문



▫ 재학 기간

2011.03

입학



2014.02

졸업



대학

▫ 대학

대학교(4년제)



▫ 학교명

전남



전남대학교(여수)

☐

직접입력

▫ 재학 기간

2014.03

입학



2021.02

졸업



▫ 전공

주전공



공학



환경시스템공학

+ 추가

▪ 주간/야간

✓ 주간

야간

▪ 학점

2.90

/ 4.5



— 삭제 + 대학 추가

경력사항 어떤 경력을 쌓았나요? 최신순으로 작성해 주세요

▪ 회사명

팀미음

▪ 재직 기간

2020.09

2022.12

퇴사



▪ 퇴사 사유

경영악화



▪ 근무 부서

기획팀

▪ 고용 형태

정규직



▪ 직급/직책

사원

▪ 연봉

3000

만원



▪ 담당 업무

전반적인 게임 기획 업무

▪ 회사명

126EAST

▪ 재직 기간

2023.03

2024.09

퇴사



▪ 퇴사 사유

이직



▪ 근무 부서

기획팀

▪ 고용 형태

정규직



▪ 직급/직책

사원

▪ 연봉

3300

만원



▪ 담당 업무

전반적인 게임 기획 업무

— 삭제 + 경력 추가

병역/취업 우대사항 병역/취업 우대사항이 있나요?

✓ 병역	보훈	장애
------	----	----

병역

▪ 군필	군필		
▪ 복무기간	2015.06.29	2017.03.28	만기제대
▪ 군별/병과	육군	화학	
▪ 계급	병장		

자격증/어학/대외활동 어떤 경험을 했나요?

자격증	어학	해외 경험	수상 경력	✓ 대외 활동
-----	----	-------	-------	---------

대외 활동

▪ 활동 구분	사회활동		
▪ 활동 기관/장소	광주콘텐츠진흥원		
▪ 활동 기간	2023.05	2023.11	
▪ 활동 내용	인디스타즈 8기 멘토		

— 삭제 + 대외활동 추가

보유기술 어떤 기술을 보유하고 있나요?

보유 기술

Microsoft Word

- 그림, 표 등을 이용하여 용도에 맞는 문서를 작성 할 수 있습니다.
- 필요에 따라 문맥을 문단으로 나뉘어 독자가 편하게 따라오면서 읽기 좋은 가독성을 갖춘 문서를 작성 할 수 있습니다.
- Power Point, Excel을 혼합하여 Word에 활용 할 수 있습니다.

Microsoft Power Point

- 각 문서의 용도에 맞는 테마를 직접 설정하여 해당 문서의 주제에 맞춰 일관성 있는 문서를 디자인 할 수 있습니다.
- 그림, 도형, 텍스트 박스 같은 오브젝트의 간격과 사이즈 등을 깔끔하게 정리하여 보기 좋은 문서를 디자인 할 수 있습니다.
- 애니메이션 기능을 활용하여 글이나 그림보다 더 쉽게 이해할 수 있도록 간단한 애니메이션을 제작 할 수 있습니다.

Microsoft Excel

- Cell에 얽매이지 않고 자유롭게 조절하여 상황에 맞는 Cell 형태로 편집하여 가독성이 높은 문서를 작성 할 수 있습니다.
- 빠른 실행 도구, 사용자 지정 서식 등을 설정하여 문서 작성 속도를 높여 능률이 좋습니다.
- 상황에 맞는 함수와 매크로를 사용 할 수 있습니다.
- 함수와 수식을 사용하여 변수를 입력하면 자동으로 계산되는 간단한 시뮬레이션을 제작 할 수 있습니다.

Data Table

- Microsoft Excel을 이용하여 Data Table을 능숙하게 설계 및 제작 할 수 있습니다.
- 상황에 맞게 최적화된 테이블 구조를 설계 할 수 있습니다.
- 서로 연동 되어 연계되는 Data Table을 설계 할 수 있습니다.

커뮤니케이션

- 상호 간의 커뮤니케이션은 과하더라도 부족한 것보단 낫다고 믿습니다.
- 상대방을 배려하고, 이해하고자 하는 마음가짐을 기반으로 커뮤니케이션을 부드럽게 이어갈 수 있습니다.
- 적극적으로 의사를 표현하되 상대방의 의견도 존중하고 수용합니다.
- 이해를 돕기 위해 통상적인 예시를 드는 습관을 갖고 있습니다.

그 외

- Adobe Photoshop 등을 통하여 문서의 가독성을 위해 필요한 리소스를 제작 할 수 있습니다.
- 본인에게서 한 발자국 떨어져 3자의 입장으로 생각해보는 습관을 통하여 유저 입장을 사고 할 수 있습니다.
- 게임의 라이프 사이클을 상상해보며 문제점을 파악하는 등의 가상 시뮬레이션을 사고 할 수 있습니다.
- 보기 좋은 디자인 감각을 갖고 있습니다.
- 필요한 정보를 습득하기 위한 검색 능력이 좋습니다.
- 트렌드를 추구하여 새로운 기술, 정보 등을 놓치지 않으려고 노력합니다.

자기소개서* 지원자님의 삶과 인생에 대해서 이야기해 주세요

필어비스 및 해당 직무를 지원한 이유와 회사에서 이루고 싶은 일을 작성해 주세요. / 700자 이내

게임 디자이너로서 기획 업무를 하며 도저히 떨칠 수 없는 생각이 하나 있었습니다. 그것은 바로 '기획서를 작성하고, 해당 기획서로 프로토타입을 만들어서 테스트를 통해 재미를 검증하는 기나긴 과정과 격식을 차려 딱딱하게 진행되는 회의' 같은 것들이 지나치게 비효율적이라는 생각입니다.

저는 항상 '아이디어를 바로바로 테스트 할 순 없을까?' 고민했고, 이 고민은 실제로 그렇게 일하고 있는 필어비스의 관심으로 자연스럽게 이어졌습니다. 이윽고 필어비스의 인재상과 일하는 방법을 보고 필어비스의 가치관과 제 가치관과 맞다고 판단하여 지원하였습니다.

게임 내 특정 부분이 어때야 하고, 그것이 전달할 경험을 설계하는 등의 전반적인 게임 디자인이라는 행위 자체가 재밌습니다. 제가 기획한 것들이 프로그래머의 도움을 받아 내부 구조가 갖춰지고, 아트 디자이너의 도움을 받아 외부 모습을 갖춰서 살아 움직이는 것을 볼 때, 마치 제 상상이 현실이 되었다는 느낌을 받습니다. 일이기 때문에 공과 사가 철저히 분리되어서 제 마음대로 상상하며 떠오른 생각들로 기획할 수 없지만, 그럼에도 불구하고 여전히 상상이 현실이 되는 경험은 저에게 매우 매력적인 일입니다.

어떤 일이든 함께라면 해낼 수 있다고 믿기에, 저는 함께 일하고 싶은 사람이고 싶습니다. '이 사람이라면 믿고 맡길 수 있어' 같은 생각이 저절로 들게 하는 신뢰 받는 동료가 되고 싶습니다. 또한, 제가 느꼈던 게임의 매력적인 경험과 소중한 추억을 다른 사람들에게도 선사하고 싶습니다. 저는 필어비스에서 동료들과 함께 진정한 게임을 만드는데 기여하고 싶습니다.

본인의 성장과정을 작성해 주세요. (현재의 자신에게 영향을 끼친 사건, 인물 등을 포함하여 기술) / 1500자 이내

게임은 저에게 단순한 오락이 아닌 항상 곁에 있어주는 친구 같은 존재였습니다. 이 친구는 저에게 흥미진진한 세계를 경험 시켜 주었고, 실제 친구들과 함께 어울릴 수 있게 연결 다리 역할을 해주었습니다. 친구들과 함께 게임 속 이야기를 풀어나가고, 서로 협동하여 목표를 달성할 수 있게 해주는 등 저에게 잊지 못할 소중한 추억을 안겨주었습니다.

어릴 때부터 저는 무언가를 보면 항상 어떤 원리로 작동하는 지 궁금해 하던 호기심 많은 아이였습니다. 아침에 울리는 알람 시계의 내부 작동 구조가 궁금하여 학교 가는 걸 잊은 채 분해해보다가 혼나곤 했습니다. 항상 즐겨오던 게임 역시 자연스럽게 제 호기심 대상이 되었습니다. 하지만 라이브 서비스 중의 게임의 내부 구조를 뜯어 보는 것은 무리가 있었고, 스타크래프트의 맵 에디터를 이용하여 유즈맵을 만들어 보거나, RPG만들기 같은 툴을 이용해 간단한 RPG를 만드는 걸할기 수준의 경험으로 내부 구조를 유추해보는 정도에 그쳤습니다.

성적에 맞춰 대학을 진학하여 꿈을 잃은 채로 있던 저는 임대한 군대에서 제 정신적 성장에 커다란 영향을 끼치는 기연을 만나게 됩니다. 제 담당 간부셨던 유한성 상사님은 제가 태어나서 봤던 어른 중 가장 어른스러운 어른이었습니다. 사회성이 부족하고 정신적으로 미숙했던 저에게 타인을 배려하는 자세, 울굴은 마음가짐 등 많은 가르침을 주셨습니다. 전역을 1년 남긴 시점에서는 진정으로 하고 싶은 일을 찾으라고 조언 해주셨습니다. 오랜 고민 끝에 어릴 적 유즈맵과 RPG를 정말 즐겁게 만들었던 경험을 떠올리며 게임 디자이너로 진로를 잡고 각 종 도서를 구입하여 독학하였습니다.

전역 후 대학교를 휴학하고 게임 학원에서 공부한 뒤, 광주의 소규모 모바일 게임 회사에서 시스템&콘텐츠 기획, 데이터 테이블 설계 및 데이터 입력, UI&UX 기획 등 전반적인 게임 디자이너의 업무를 맡아 프로젝트를 끝까지 개발하여 서비스하였습니다.

서비스한 게임의 반응이 좋지 않아 회사는 문을 닫았지만, 처음으로 프로그래머와 아트 디자이너 동료들과 함께 일하며, 조율 되지 않고 일방적으로 진행되는 작업이 얼마나 실무자들의 사기와 능률을 떨어뜨리는지 알게 되었고 이를 설득하며 개발을 진행하면서 실무자들 간의 협업과 그 협업을 조율해주는 역할이 얼마나 중요한지 깨닫게 되었습니다.

이후, 때마침 같은 건물 내 소규모 VR 게임 회사에서 게임 디자이너를 구하고 있었고, 다양한 플랫폼의 개발 경험을 쌓고자 VR 게임 회사에 입사하였습니다. 두 회사에서 사수가 없었기에 제가 잘 하고 있는 지 항상 궁금했는데, 중간에 오랜 경력의 게임 디자이너 분이 잠깐 도움을 주러 오시면서 기획의 디테일, 여러 상황을 가정하고 예측하는 방법, 실무자를 위한 기획서 작성 방법 등의 많은 가르침을 주셨습니다. 이를 통해 저의 부족함을 자각하고 기본기부터 다시 다듬으며 제가 아직 얼마나 더 성장할 수 있는지 깨닫게 되었습니다.

지금까지의 경험들은 저에게 많은 깨달음을 주었고, 고마운 인연들을 통해 저는 더욱 성장 할 수 있었습니다. 앞으로도 이 배움을 바탕으로 더 큰 도전을 이어가며, 꾸준히 성장해 나가고자 합니다.

본인의 삶에서 다른 사람에게 꼭 이야기 해주고 싶은 경험 있다면 기술해 주세요. / 1000자 이내

게임과 관련이 없고, 조금 낯부끄러운 이야기지만 저는 누군가를 진정으로 사랑해 보라고 권하고 싶습니다. 대상이 가족이나 연인, 친구같이 꼭 사람이 아니어도 됩니다. 게임이든, 스포츠든, 고양이나 강아지 등 무엇이든 상관없습니다. 진심을 갖고 무언가를 순수하게 사랑할 때, 자연스럽게 진정한 자신을 마주하게 됩니다. 그게 반드시 아름다운 모습일 거라는 보장은 없습디만, 그렇다면 뉘우치고 반성하며 아름다운 모습으로 성장하면 됩니다.

믿고 행하라는 뜻의 이름값을 하기 위해서 인지 저는 제 연행이 올바르다고 믿어왔기에 자신을 돌아볼 일 없이 살아왔으나 진심을 다한 사랑의 과정에서 사랑하는 이를 배려하고 이해하기 위해 자연스럽게 자신을 되돌아보며 성찰하게 되었습니다. 이 고뇌의 과정에서 제가 깨달은 바는 사람들은 생각보다 자신을 잘 모르고 있다는 겁니다. 연인 간 다툼의 원인은 대부분 정말 사소한 감정들이었는데, 저는 이 감정이 어디에서 온 건지 파악하기 어려워서 혼란스러웠습니다. 그러나 자기 성찰의 과정에서 감정에 솔직하지 못한 제 모습을 보고 난 뒤에야 이 감정들이 어디에서 비롯되었는지 알 수 있게 되었습니다.

이렇듯 진정한 사랑은 자연스럽게 자신을 되돌아보게 되는 계기가 됩니다. 물론 다른 계기들도 많겠지만 사랑을 계기로 자기 성찰 할 때는 자신의 부끄러운 모습을 고치기 위해 더욱 적극적으로 노력하게 됩니다. 이 노력은 생각보다 그리 거창한 게 아닙니다. 보는 이가 없어도 길가에 함부로 쓰레기를 버리지 않거나, 문을 열고 지나갈 때 뒷사람을 외면하지 않는 등 자기 자신이 부끄럽지 않도록 행동하기만 하면 됩니다.

이렇듯 사랑은 정말 위대한 감정입니다. 흔히 사람은 절대 변하지 않는다고 하는데 제 생각은 조금 다릅니다. 사람은 사랑을 통해 정신적 성장을 이루어 더욱 올바른 사람으로 성장 할 수 있게 된다고 믿습니다.

본인이 즐겼던 게임 목록과 선호하는 콘텐츠에 대하여 자유롭게 작성해 주세요.

굵직하게 즐긴 게임들은 스타크래프트와 서든어택, 메이플스토리에서 시작하여 던전애파이터, 리그오브레전드, 블레이드앤소울, 오버워치, 배틀그라운드, 그리고 로스트아크와 검은사막 등이 있습니다.

모두가 어릴 때 해보는 타잔부터 록맨, 디아블로, 와우, 임진록, 갯앰프드, 해피시티, 바람의 나라 등 수많은 게임을 즐겼지만, 솔직히 다양한 장르를 플레이하며 여러 타이틀의 엔딩을 클리어하는 타임의 플레이어는 아닙니다. 일종의 장르 편식 플레이어로, 나열한 게임 목록을 보며 느끼셨겠지만 굵직하게 즐긴 게임들은 RPG나 친구들과 함께 할 수 있는 게임을 즐겨왔습니다. 근래에 게임에 대한 시아가 좁다는 걸 깨우치고 다양한 장르의 게임을 플레이 해보려는 시도를 하고 있습니다.

이 중에서 가장 오랜 시간 플레이 중인 게임은 외람스럽지만 로스트아크입니다. 로스트아크는 게임에 인스턴트 던전 방식의 레이드 콘텐츠를 정말 잘 안착시킨 게임입니다. RPG에서 레이드 콘텐츠의 존재는 게임 내 정말 많은 영향을 미칩니다.

레이드로 출시할 강력한 적의 존재는 플레이어에게 뚜렷하게 눈에 보이는 목표물이 되어 줍니다. 강력한 적임으로 그에 걸맞게 성장해야 하기에 성장 동기를 부여해주며 해당 적이 게임의 스토리에 등장하여 꾸준히 강력함을 어필해 왔다면, 쓰러뜨렸을 때, 플레이어는 자신이 강해졌다고 느끼며 본인의 성장을 체감하게 됩니다. 또한, 메인 스토리와 레이드 콘텐츠가 직접적으로 연결 되어 있어서, 레이드 후 변화하는 스토리는 본인이 스토리에 직접적으로 개입했다는 느낌을 선사하기에 매우 흡입력 있게 작용합니다.

저는 평소 무언가를 보면 그것의 근원을 파악하려는 사고를 자주 하는데, 레이드 콘텐츠에서 느낄 수 있는 재미의 근원에 대해 고찰해 본 적이 있습니다. 저는 레이드라는 콘텐츠의 재미는 아주 머나먼 구석기 시대에서부터 근거한다고 생각합니다. 구석기 시대 인류의 조상들은 농사를 짓기 전이라서 수렵과 채집을 통해 식량을 확보해야 했고, 보편적으로 짐승은 인간보다 강해서 인간들은 여러 명이 모여서 협동하며 각종 도구와 사냥 기술로 짐승들을 사냥해야 했습니다. 사냥에 성공하면 짐으로 돌아가 가족에게 음식을 먹일 수 있었고, 사냥에 실패하면 굶어야 했습니다. 그러므로 사냥에 성공하면 기뻐했으며 이러한 기쁨은 DNA에 각인되어 현대의 인류까지 이어져 왔다고 생각합니다. 여러 명이 파티를 짜고 강력한 몬스터를 각종 무기와 스킬로 사냥하는 콘텐츠인 레이드는 구석기 시대 인류의 생활 그 자체이며, 레이드 콘텐츠는 구석기 시대부터 현대에까지 이어진, DNA에 새겨진 원초적인 재미 그 자체라고 생각합니다.

경험·경력기술서

지원자님의 경험과 커리어에 대해 이야기해 주세요

(신입) 6개월 이상 꾸준히 한 아르바이트 등 직업 경험이 있다면 해당 경험과 경험을 통해 얻은 것을 자세히 작성해 주세요.

(경력) 지원하는 직무와 관련된 경력 기준으로 주요 업무별 본인의 역할과 성과를 작성해 주세요.

한 분야를 전담하여 업무를 수행하기 보다는 게임 전체에 대한 전반적인 기획 업무를 수행해왔습니다.

시스템 기획

- 게임의 전반적인 시스템 방향성을 설정하고, 게임의 구조를 설계하였습니다.
- 게임에서 필요한 시스템 기능들을 정리하고 이것들이 실제 개발되어 작용 할 수 있게 기획하여 관리하였습니다.

콘텐츠 기획

- 콘텐츠에 적합한 NPC의 컨셉과 행동, 사운드 등을 설계 하였습니다.
- NPC의 AI를 설계하고 간단한 스크립팅 작업을 하였습니다.
- 최적의 난이도를 위해 데이터 수정을 거듭해가며 밸런싱 작업을 수행하였습니다.
- 적합한 보상을 설계하고 관리하였습니다.

레벨 디자인

- 자체 개발한 맵 에디터로 직접 지형을 찍어내어 스테이지를 제작하고, 장애물을 기획하여 배치하며 레벨을 디자인하였습니다.
- 해당 스테이지는 적당한 결과물로 일단락 되었으나 개인적으로 완성도의 부족함을 느꼈고, 일정 중 틈틈히 남는 시간을 할애해가며 집요하게 스테이지를 수정했습니다. 지속적으로 동료분들에게 테스트를 권하여 피드백을 받고, 이를 적극적으로 수용하여 결국 최종 테스트에서 호평을 받아냈습니다.

UI&UX

- 사용자의 경험을 우선시 하여, 사용하기 좋은 UI를 설계하였습니다.

데이터 테이블 설계 및 관리

- 클라이언트, 서버 프로그래머와 활발하게 소통하여 게임 디자이너와 프로그래머 둘 다 사용하기 좋은 데이터 테이블을 직접 설계하였습니다.
- 데이터를 입력하거나 구조를 수정하는 등의 관리를 하였습니다.

게임 지표 관리

- 출시한 게임의 내부 지표를 분석하여 유저 동향을 살피고 관리하였습니다.
- 지표를 분석한 내용을 바탕으로 업데이트를 진행하여 유저 접속 시간을 증가 시켰습니다.

프로젝트 개발 완료 경험

- 모바일 프로젝트 1종
- VR 프로젝트 4종