

# 2026 역량 인증제 포트폴리오 대회

전공 역량 인증 분야

이름  
박 연

학번  
2023

# 안녕하세요, 박서연입니다.

## 자기소개

안녕하세요 성결대학교 미디어소프트웨어학과에 재학중인 박 서연입니다.

전공 교과를 통해 설계능력과 분석능력을 중심으로 한 전공역량을 체계적으로 축적하였으며, 이를 바탕으로 게임 시스템과 플레이 흐름을 구조화하는 능력을 강화해왔습니다. 특히 HCI와 게임엔진, 종합설계 과목을 통해 사용자 경험과 시스템 설계를 연결하는 설계 역량을 발전시켰습니다.

프로젝트에서는 시네마틱, UI, 플레이 구조를 통합적으로 설계하며 감정 흐름을 유도하는 경험을 구현하고, 플레이 테스트를 통해 기획을 검증하고 개선하는 과정을 반복해왔습니다. 앞으로는 이러한 설계 중심 역량을 기반으로, 시스템과 연출이 유기적으로 연결된 플레이 경험을 설계하는 게임 기획자로 성장하고자 합니다.

## 2026 핵심역량 진단 점수

총점 : 41.7

강점 핵심역량 : 창의.융합(13.72점)

취약 핵심역량 : 세계시민(7.55점)

| 기독교적 인성 | 세계시민 | 창의.융합 | 소통.협력 | 계    |
|---------|------|-------|-------|------|
| 8.65    | 7.55 | 13.72 | 11.78 | 41.7 |

PERSONAL SKILLS

# 나의 역량 인증 현황 분석

71.60

전공역량 점수

우수 (★★)

등급

지원 분야 : 전공역량 인증

전공역량 교과 점수 : 59.40

전공역량 비교과 점수 : 12.20

최우수까지: +8.40점 필요



## 플레이 구조 설계

전공 교과를 통해 설계능력과 분석능력을 기반으로 플레이 흐름과 게임 시스템을 구조화하여 설계합니다.



## 경험 연출 중심 설계

HCI 및 시네마틱 설계를 기반으로 사용자 경험과 감정 흐름을 고려한 플레이 경험을 설계합니다.



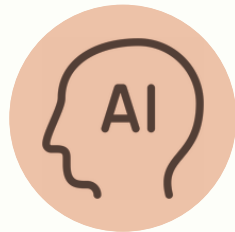
## 플레이 테스트 기반 개선

프로토타입과 플레이 테스트를 통해 아이디어를 검증하고 피드백을 반영하여 완성도를 높입니다.



## 프로젝트 기반 역량 확장

경진대회, 게임잼 등 비교과 활동을 통해 설계 역량을 실제 프로젝트 경험으로 확장합니다.



## 기술 기반 기획 보완

구현 과정에서의 한계를 인식하고 개발 이해도를 바탕으로 기획 완성도를 강화합니다.

# 핵심 교과

미디어소프트웨어종합설계\_시네마틱 구현

---

영상처리\_AI 활용

---

# 미디어소프트웨어종합설계(1)

## \_시네마틱 구현



<https://www.youtube.com/watch?v=PB957qmFG8Y> 게임 장면 중

### UX·시네마틱·퍼즐 구조를 기획 & 구현

플레이 전 시네마틱부터 몰입을 설계한 퍼즐형 생존액션 RPG 게임 기획

# 시네마틱 연출 목표 & 핵심 포인트

세계관, 인물의 감정, 플레이 목적을 전달하는 시네마틱 설계, 시네마틱을 연출 영상이 아닌 게임 경험의 일부로 기획



## 공간 분위기

→ 조명 강도·색감으로 벙커의 폐쇄감 표현

## 윤서 등장

→ 발부터 보여주는 카메라 구도, 웅장한 등장



## 외로움

→ 캐릭터 뒷모습 → 앞모습 전환 구도

## AI 음성

→ AI를 활용하여 몰입감 증가



## 희망 요소와 죄책감·절망을 동시에

→ USB 클로즈업 + 집중 조명

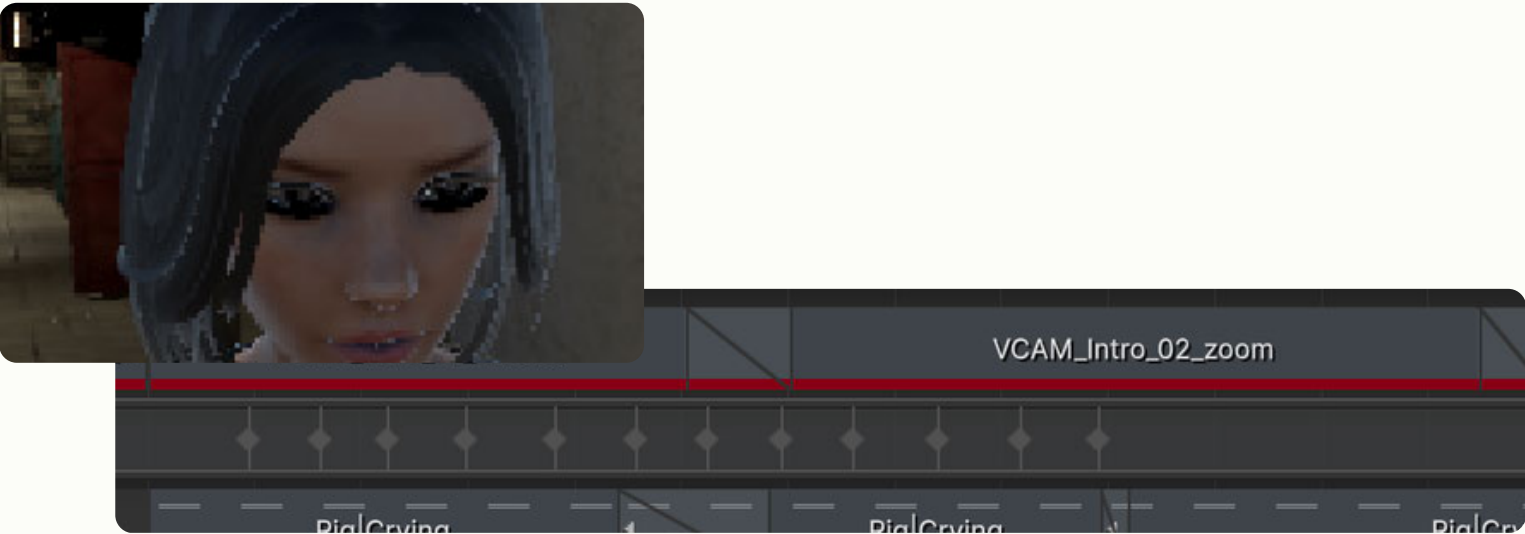
→ 주인공 시점의 미세한 카메라 흔들림

# 문제 → 기획적 판단 → 해결

문제 해결 사고

[문제]

앉아 있는 연출만으로는 감정 전달이 부족  
눈동자 움직임이 영상에서 잘 드러나지 않음



눈동자 움직임 타임라인

[기획적 판단]

감정 표현의 중심을 표정 → 시점과 카메라로 전환  
연출 목적에 맞춰 기획 수정 필요 판단

[해결]

서서 우는 애니메이션 적용  
USB에만 빛이 집중되는 조명 설계  
눈동자 대신 카메라 흔들림으로 불안·혼란 표현



카메라 흔들림

# 영상처리\_AI활용



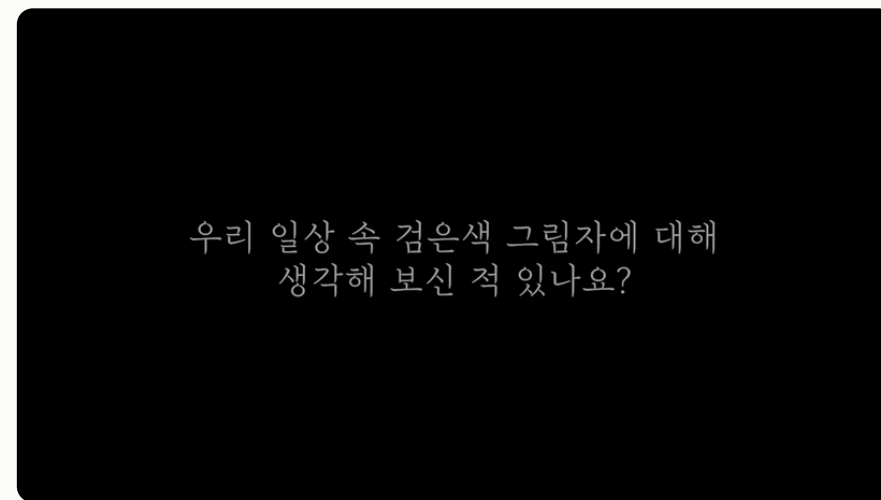
[https://youtu.be/B9uiyJtaD8E?si=g\\_YvXUqwVJ4RbJMN](https://youtu.be/B9uiyJtaD8E?si=g_YvXUqwVJ4RbJMN) 프로젝트 영상 중

일상 속에서 보이지 않던 노동을 주제로 한 공익 콘텐츠, 택배 기사 노동을 감정 중심 스토리로 재구성

AI 기반 영상 제작 파이프라인 활용

# 기획 & 연출

“왜 이렇게 설계했는가?”



## Why & Insight

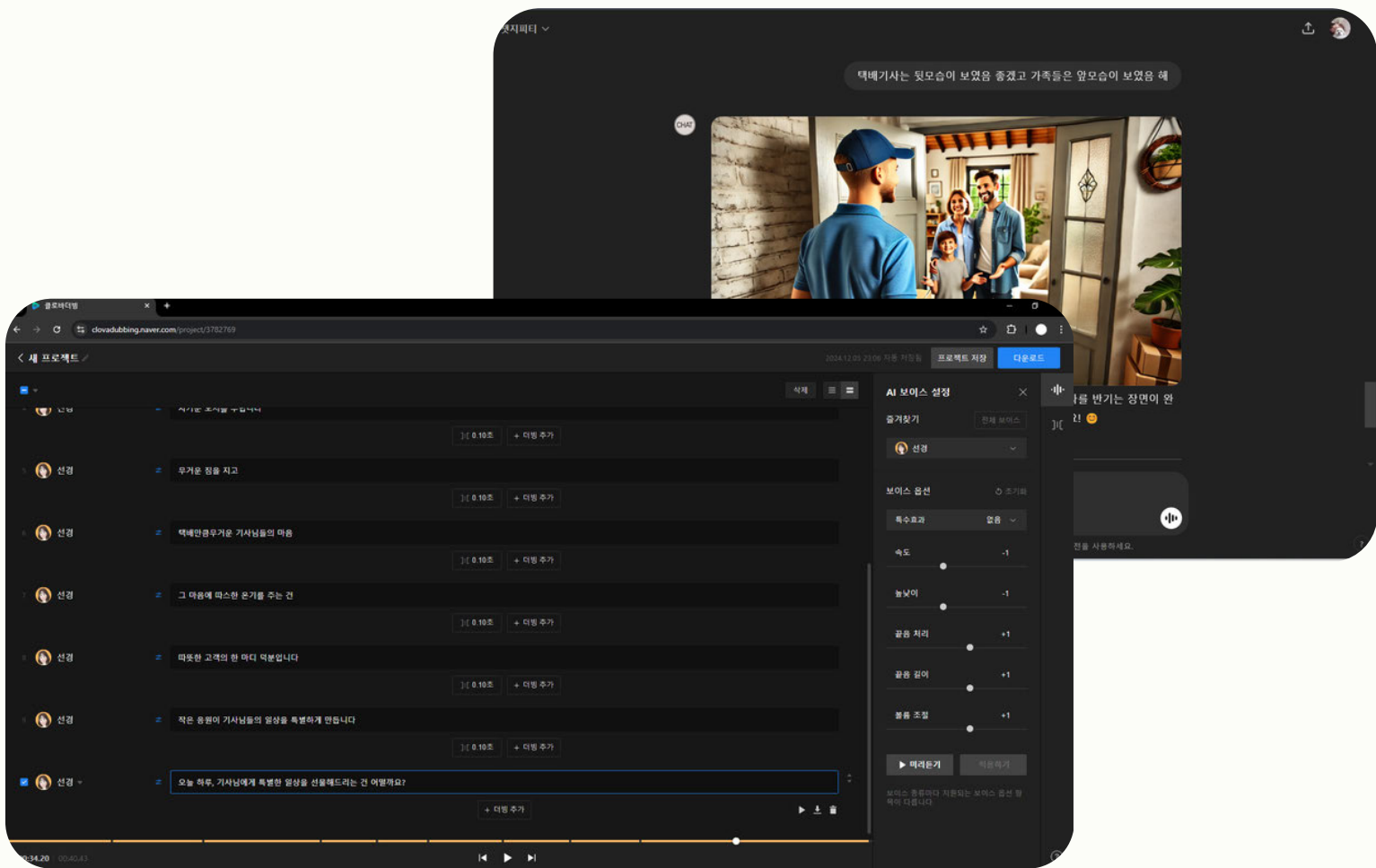
소비자는 ‘결과’만 보고 ‘과정의 사람’은 인식하지 않음  
이 간극을 스토리와 연출로 메우는 콘텐츠 설계  
무관심 → 공감 → 감사로 이어지는 감정 흐름 기획

## Storytelling & Direction

Intro: 실루엣 연출로 ‘보이지 않는 존재’ 표현  
Middle: 배송 과정 중심으로 노동의 현실 조명  
Outro: 작은 감사 표현의 의미 전달

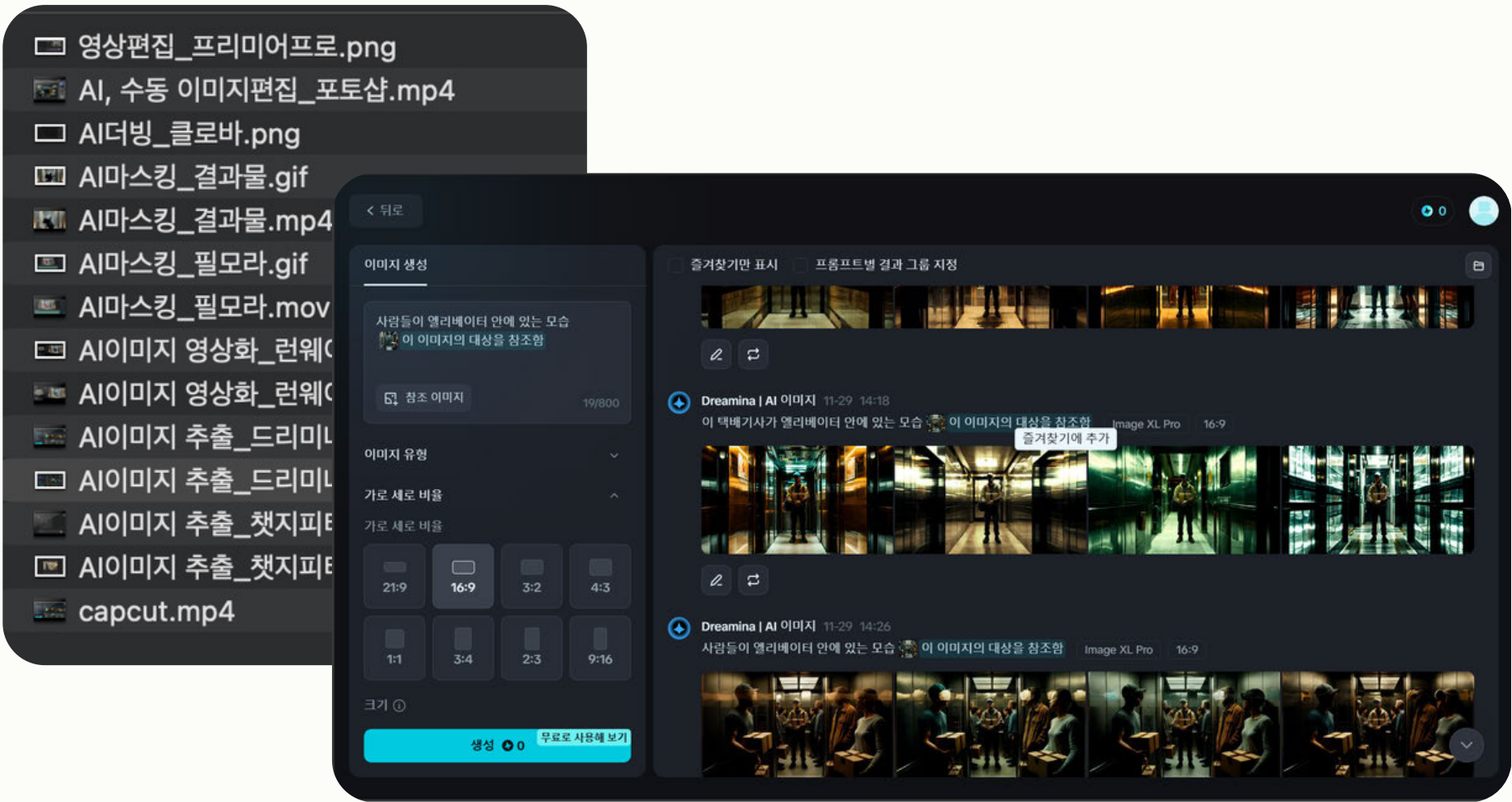
# 제작과정 &역할

영상·AI·연출도 기획 관점에서 다룰 수 있는



## [기여]

AI 이미지·영상·음성 생성 및 편집 전 과정 참여  
콘텐츠 목적에 맞춰 AI 툴 선택 및 조합  
기획 의도를 영상 결과물로 구현



## [AI 활용의 기준]

연출 의도에 맞는 컷만 선별·재구성  
스토리 흐름을 해치지 않도록 통제

# 교과

전공 이수 과정

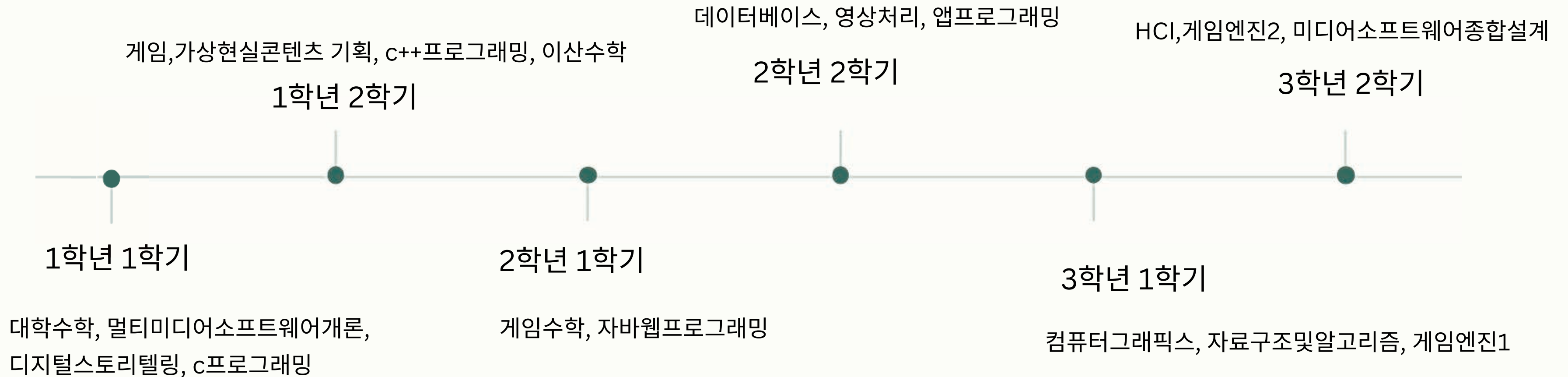
---

1학년 1학기 ~ 3학년 2학기

---

# 전공 이수 과정

전공 교과를 통해 게임 기획, UX 설계, 시스템 구현을 연결하는 경험 설계 역량.



# 1학년 1학기

## 기초 이론 및 사고력 형성 단계

대학수학  
멀티미디어소프트웨어개론  
디지털스토리텔링  
C 프로그래밍

```
INSERT INTO titles (TitleID, Title, GenreID) VALUES
(1, 'The Great Escape', 1),
(2, 'Funny Moments', 2),
(3, 'Life Stories', 3),
(4, 'Nightmare Tales', 4);
```

- **역할:** 영화 제목과 해당 영화가 속한 장르를 저장하는 테이블입니다.
- **컬럼 설명:**

고유 ID. 기본 키로 사용됩니다.

■ 테이블과 연결된 외래 키로, 영화가 속한 장르를 나타냅니다.

|          | GenreID |
|----------|---------|
| Escape   | 1       |
| Comments | 2       |
| es       | 3       |
| Tales    | 4       |

[illegible]

전공 초기 단계에서는 수학적 사고와 프로그래밍 기초,  
그리고 콘텐츠의 서사 구조를 이해하는 데 집중하였다.

특히 디지털스토리텔링을 통해 콘텐츠 흐름과 사용자 감정 설계의 중요성을 인식하게 되었으며, 이후 게임과 UX 설계에 대한 관심의 기반을 형성하였다.

# 1학년 2학기

## 게임 기획과 논리적 문제 해결 역량 확장

게임·가상현실 콘텐츠 기획  
C++ 프로그래밍  
이산수학

게임 및 가상현실 콘텐츠 기획 수업을 통해

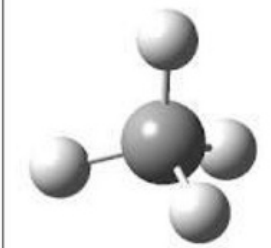
게임 시스템과 플레이 구조를 **기획 관점**에서 이해하기 시작하였다.

이산수학과 C++ 프로그래밍을 통해

게임 로직과 퍼즐 구조를 설계하기 위한 **논리적 사고 능력**을 강화하였다.

### 이산수학 08 트리

- 그래프의 특별한 형태로서 회로가 없는 연결 무향 그래프를 트리라고 한다. 트리는 나무를 거꾸로 세워놓은 모양과 같다고 하여 붙여진 이름이다. 트리는 특히 컴퓨터를 이용한 자료 처리와 응용에 매우 중요한 역할을 한다. 특히 트리 중 이진 트리는 산술적 표현이나 자료구조 등을 간단하게 표현할 수 있는 장점이 있어서 매우 유용하게 활용되고 있다. 트리는 회사의 조직도나 가계도 또는 컴퓨터에서 파일을 관리하는 디렉터리나 데이터베이스의 자료와 같이 계층적인 관계를 표현하는데 활용된다. 비선형 자료구조인 트리는 정렬이나 프로그래밍 언어 구문 등에서도 다양하게 사용하고 있다. 트리는 1847년 전기회로의 법칙으로 유명한 독일의 물리학자 키르히호프에 의해 회로 이론적 개발에 이용되었고, 영국의 수학자 케일리는 1857년, 탄화수소 계열의 물질들을 표현하기 위해 트리를 사용하였다. 화합물인 포화 탄산수소는  $C_k, H_{2k+2}$ 인 형태의 분자식을 가진다. 탄소의 원자가 4이고, 수소의 원자가 1임을 고려하여 화합물 내에 결합되어 있는 원소들을 선으로 연결하여 구조를 표현한다.  $CH_4$ 를 분자식으로 가지는 메탄의 구조는 다음 그림과 같은 트리의 형태로 나타난다.

|                                                                                      |                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                |      |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|  | $\begin{array}{c} \text{H} \\   \\ \text{H} - \text{C} - \text{H} \\   \\ \text{H} \end{array}$ | $\begin{array}{ccccccc} & \text{H} & & \text{H} & & \text{H} & & \text{H} \\ &   & &   & &   & &   \\ \text{H} & - \text{C} & - & \text{C} & - & \text{C} & - & \text{C} - \text{H} \\ &   & &   & &   & &   \\ & \text{H} & & \text{H} & & \text{H} & & \text{H} \end{array}$ |      |
| 메탄의 구조와 트리의 표현                                                                       |                                                                                                 | 부탄                                                                                                                                                                                                                                                                             | 이소부탄 |

- 트리는 이외에도 최적화 문제, 알고리즘, 자료의 탐색 및 정렬 등의 IT분야에 활용되고 있다.
- 트리의 응용 분야

| 최적화 문제의 해결                | 알고리즘 (데이터 구조 및 정렬)      |
|---------------------------|-------------------------|
| 분자구조식 설계와 화학 결합의 표시 및 유전학 | 언어들 간의 번역, 언어학          |
| 자료의 탐색, 정렬, 데이터베이스 구성     | 사회과학(조직의 분류에 있어서의 구조) 등 |

- 트리의 구조를 보면 하나 이상의 노드(node)로 구성된 유한 집합으로 특별히 지정된 노드인 루트(root, 뿌리)가 있고, 나머지 노드들은 다시 각각 트리이면서 연결되지 않는(disjoint)  $T_1$  트리들로 나눌 수 있다.  $T_1, T_2, \dots, T_n$  ( $n \geq 0$ ) 트리들로 나눌 수 있다. 이때  $T_1, T_2, \dots, T_n$  ( $n \geq 0$ )을 부분트리(subtree, 서브트리)라고 한다.
- 트리에서는 사용하는 용어로는 다음과 같이 노드(node), 루트(root), 차루(degree), 레벨(level) 등이 있다.
- $n$ 개의 노드를 가진 트리는  $n-1$ 개의 연결선을 가진다.

# 2학년 1학기

게임 시스템 이해 및 수학적 기반 강화

게임수학  
자바 웹 프로그래밍

게임수학 교과목을 통해  
게임 내 물리, 규칙, 확률 개념을 구조적으로 이해하였으며,  
자바 웹 프로그래밍을 통해  
시스템 전반의 **구조와 흐름**을 파악하는 경험을 쌓았다.  
이를 통해 단일 기능 구현을 넘어, 시스템 단위 사고가 가능해졌다.

```
##함수 선언 부분##  
def isStackFull():  
    global SIZE, stack, top  
    if (top >=SIZE-1):  
        return True  
    else:  
        return False  
  
def isStackEmpty():  
    global SIZE, stack, top  
    if(top == -1):  
        return True  
    else:  
        return False  
  
def push(data):  
    global SIZE, stack, top  
    if(isStackFull()):  
        print("스택이 꽉 찼습니다.")  
        return  
    top +=1  
    stack[top]=data
```



# 2학년 2학기

## 미디어 처리 및 사용자 인터랙션 확장

데이터베이스  
영상처리  
앱 프로그래밍

### React Native 개요

React Native는 Facebook에서 개발한 오픈 소스 프레임워크로, JavaScript와 React를 사용하여 iOS 및 Android 모바일 애플리케이션을 개발할 수 있습니다. React Native는 네이티브 애플리케이션과 유사한 사용자 경험을 제공하면서도, 단일 코드베이스로 여러 플랫폼에서 동작하는 앱을 만들 수 있게 해줍니다.

### 주요 특징

- 크로스 플랫폼 개발: 단일 코드베이스로 iOS와 Android 앱 모두에 개발할 수 있습니다.
- 네이티브 성능: 네이티브 모듈을 통합할 수 있습니다.
- Hot Reloading: 코드를 변경하면 즉시 앱이 업데이트됩니다.
- 광범위한 커뮤니티와 티의 지원을 받을 수 있습니다.

#### Welcome to the Learning App

Add Word

View Words

Create Quiz

Take Quiz



### 사용자 맞춤 학습

사용자가 직접 단어를 추가하여 효율적으로 학습하여 사용자의 학습 수준을 점검



### 구현

클라우드 Google Cloud VM을 활용하여 학습 데이터를 저장



### 타겟층

언어를 학습 중인 모든 분  
이동 중이나 짧은 시간 내에 효율적으로 단어 암기를 원하는 분



### 기대효과

퀴즈를 통해 보다 재미있고 효율적으로 단어 학습을 할 수 있음  
이동 중에서도 편리하게 단어 학습을 해 시간 효율을 극대화할 수 있음

2024

사용자 입력과 시스템 반응, 시각적 피드백 구조에 대한 이해를 심화하였다.

영상처리와 앱 프로그래밍을 통해

UI, 시각 효과, UX에 미치는 영향을 체감하였으며,

데이터베이스 과목을 통해 사용자 데이터 관리와 구조 설계의 중요성을 학습하였다.

# 3학년 1학기

게임 구현 및 시스템 설계 중심 단계

컴퓨터그래픽스  
자료구조 및 알고리즘  
게임엔진 1

## GetKey() & GetKeyDown()

|    | GetKey()              | GetKeyDown()           |
|----|-----------------------|------------------------|
| 조건 | 키를 누르고 있는 동안 true 반환  | 키를 처음 누를 때 한 번 true 반환 |
| 용도 | 지속적인 키 입력이 필요할 때 사용   | 특정 액션을 한 번만 발동시킬 때 사용  |
| 예시 | 연사 사격, 캐릭터를 앞으로 계속 이동 | 단발 사격, 점프              |

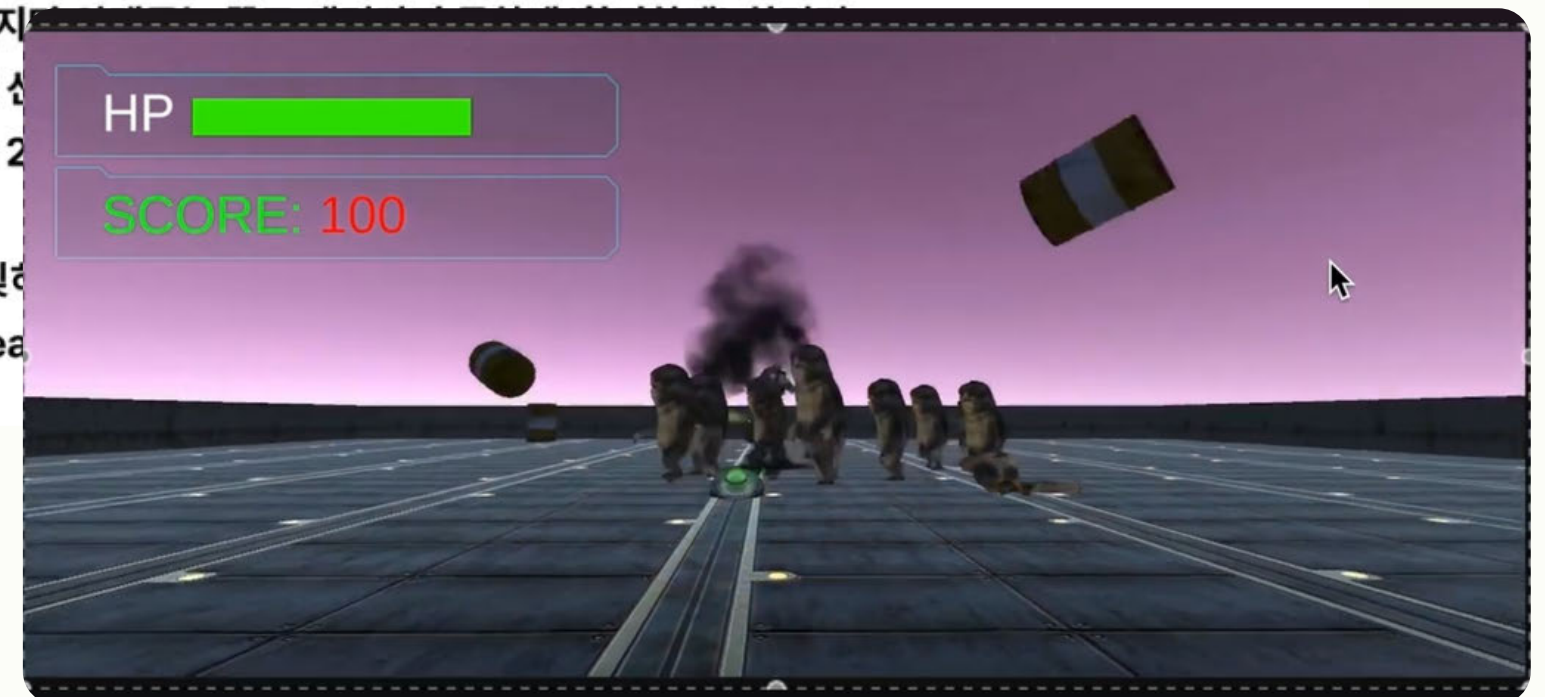
초밥 액션 게임에서 기타 게임 조작의 세밀한 부분을 처리하는 컴포넌트가 있음 (벽에 붙어 있지 않고, 위로 올라가고 밑에 착지)

위로는 뚫고 올라갈 수 있지만

1. 위에 있는 벽을 선택
2. Box Collider 2D

게임오브젝트가 벽에 부딪히면

1. Assets - Crea



컴퓨터 그래픽스와 게임엔진을 통해  
기획 의도를 실제 플레이 화면과 시스템으로 구현하는 경험을 쌓았다.  
자료구조 및 알고리즘 수업을 통해  
퍼즐, AI, 게임 시스템 설계의 기반이 되는 구조적 사고를 강화하였다.

## UX 중심 통합 설계 단계

## 게임엔진 2

## 미디어소프트웨어 종합설계 (졸업작품)

## 게임엔진 2와 졸업작품에서는

기획-UX-시스템 구현을 통합한 프로젝트를 수행하며,

사용자 경험을 중심으로 한 게임 설계 역량이 한층 더 확장되었다.

## 자료형에는 어떤 것들이 있는지

자료형 예시 ,int대신에 intt32를 사용한다?

- 기본 자료형 네 가지 : 정수형(Integer), 실수형(Float), 문자열(String), 논리형(Boolean)

[CodingTestActor.h] 논리형 변수

```
public:

    // 매 프레임마다 호출됨 (Called every frame)
    virtual void Tick(float DeltaTime) override:

    int32 number1 = 10;

    float number2 = 3.14f;

    FString name = TEXT("김풍도");

    bool isReady = true;

    bool isFinished = false;

};
```

- 언리얼의 int32 자료형

본래 C++ 표준 문법에서는 정수형 자료형 C 형을 사용한다. Int 자료형은 앱을 실행하는  
가 발생하기 때문에 32비트로 고정된 int32

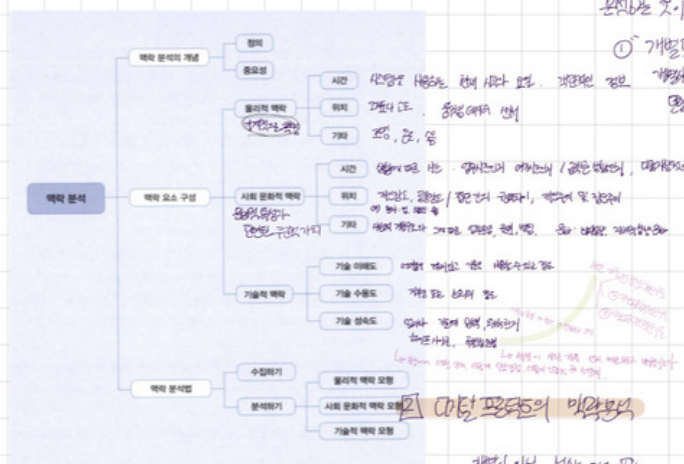
코드 방식에서 변수를 선언할 때

1. 변수 선언만 할 경우  
'자료형' '변수 이름';  
예) int32 number1;

2. 변수를 선언하  
'자료형' '변수 0  
예) int32 num1

```
// Hello World 출력하기
```

8.  $\frac{m_2}{m_1} \frac{v_2}{v_1}$



방대기 때문에 정형화된 양을 들어  
분석하는 것이 필요.

① "개별포형"

② "경향인명"  
경향인명: 친구들이  
지정받은 인명 인물사진

물리하면  
책 관련하기

문과서 매라 : 주위정예력이 아닌 개성적인 개성

사유관계:  $H_0: \mu = 0$  vs  $H_1: \mu \neq 0$  (양측 검정)

7. 심적 안정 : 다섯의 프로젝트 중에는 행동 지시하는 자율 단계를 거

가을의 느낌을  
→ 비둘기, 물방앗간, 가을  
가을의 느낌을

① 외로움 및 두려움, 기이, 생리, 외상에 따라 신경증은 언제 나타날까? 대담자들은 어떻게 할까?  
그 동안에 따라 행동하게 영향

② 병마가 쇠잔해 벗어나 전 세계로 유행함에 따라 나라나 문화가 다른 서로 다른 나라의 민족은  
본국의 풍습이 다르

③ 결의 발현으로  $\frac{1}{100\%}$ 이 양호 속에서 다량 폐기물이 재하는 비율이 증가

The diagram illustrates the relationship between various factors and '인간행위' (Human Behavior). At the center is a blue diamond labeled '인간행위'. To its left is a blue circle labeled '환경' (Environment), and to its right is a blue circle labeled '사회' (Society). Above the center is a blue circle labeled '개인' (Individual). Below the center is a blue circle labeled '문화' (Culture). Surrounding these are several boxes containing text in Korean, connected by lines. The boxes include: '개인적 특성과 환경적 특성의 상호작용', '개인적 특성과 사회적 특성의 상호작용', '개인적 특성과 문화적 특성의 상호작용', '개인적 특성과 환경적 특성의 상호작용', '개인적 특성과 사회적 특성의 상호작용', '개인적 특성과 문화적 특성의 상호작용', '개인적 특성과 환경적 특성의 상호작용', '개인적 특성과 사회적 특성의 상호작용', '개인적 특성과 문화적 특성의 상호작용', '개인적 특성과 환경적 특성의 상호작용', '개인적 특성과 사회적 특성의 상호작용', '개인적 특성과 문화적 특성의 상호작용'.

284 **100가지 생활 속 환경적 책임 실천 방법**

2007 10월 10일

### 3. 맥락 구분 방법

정리: 양자역학

1. 한글과 한자의 차이  
 2. 한글과 한자의 차이  
 3. 한글과 한자의 차이

- ① 자연과학 영역
- ② 문·미학 분야 영역
- ③ 경제 생활 이해
- ④ 내복과 건강

관: 양분 →  $\frac{1}{2} \text{H}_2 \text{O}$

"속서이질과" 방법을  
사포정법  
한정포정법

→ 기술을 ‘전달하고 설명하는 능력’과 협업 태도 형성

# 비교과

전공 연계 비교과 활동

---

UX·기획·커뮤니케이션 역량 강화 활동

---

XR·미디어 기술 관련 활동

---

봉사·협업·대외 활동

---

# 1. 전공 연계 비교과 활동

전공 이해 및 실무 감각 강화 중심 활동

- 미디어소프트웨어학과 경진대회 다수 참가
  - 기획-개발-발표 전 과정을 경험하며 협업 기반 문제 해결 역량 강화
  - Game Jam 대회 참여
- 제한된 시간 내 아이디어 구현을 통해 게임 기획·엔진 활용·팀워크 경험
- 미디어소프트웨어학과 추계 세미나 지속 참여
  - 최신 기술 트렌드 및 전공 분야 확장 이해
  - 전공 현장학습 이수
- 실제 개발 환경을 경험하며 전공 이론의 실무 적용 역량 확보

|                                |      |   |          |    |                        |                |
|--------------------------------|------|---|----------|----|------------------------|----------------|
| 2025 1학기 미디어소프트웨어학과 Game Jam대회 | 2025 | 1 | 1.0 / 20 | 전공 | 설계능력(50%)<br>협업능력(50%) | 전공(미디어소프트웨어학과) |
| 2024 미디어소프트웨어학과 추계세미나          | 2024 | 2 | 0.1 / 2  | 전공 | 설계능력(50%)<br>의사소통(50%) | 전공(미디어소프트웨어학과) |
| 2024 2학기 미디어소프트웨어학과 경진대회       | 2024 | 2 | 2.0 / 40 | 전공 | 의사소통(100%)             | 전공(미디어소프트웨어학과) |

→ 전공 수업에서 학습한 게임엔진, 프로그래밍, UX 개념을 실전 맥락에서 적용

## 2. UX·기획·커뮤니케이션 역량 강화 활동

사용자 중심 사고 및 협업 역량 중심

모니터링단 1년째 활동 중  
HCI·학습법·프레젠테이션·보고서 작성 관련 특강 다수 수강  
팀 프로젝트·팀플 전략·의사소통 중심 비교과 프로그램 지속 참여  
비교과 교육과정 성공 후기 공모전 참가  
→ 학습 경험을 구조화하고 성찰하는 능력 강화

|                       |      |   |         |                     |                  |
|-----------------------|------|---|---------|---------------------|------------------|
| 2025-2 학습역량강화 워크숍 2회차 | 2025 | 2 | 0.1 / 2 | 소통.협<br>력(100<br>%) | 교수학<br>습지원<br>센터 |
| 2025-2 학습역량강화 워크숍 1회차 | 2025 | 2 | 0.1 / 2 | 소통.협<br>력(100<br>%) | 교수학<br>습지원<br>센터 |

→ 단순 개발 역량을 넘어, ‘기획 의도 전달·사용자 이해·팀 협업’ 역량을 체계적으로 강화

### 3. XR·미디어 기술 관련 활동

미디어 기술 이해 및 확장 경험



XR 리터러시 프로그램 이수  
XR의 이해, 터치디자이너 기반 그래픽 엔진 교육 참여

|                     |      |   |          |                                          |      |
|---------------------|------|---|----------|------------------------------------------|------|
| 2023년도 XR 리터러시 프로그램 | 2023 | 1 | 1.0 / 20 | 창의.융<br>합(60<br>%)<br>소통.협<br>력(40<br>%) | XR센터 |
|---------------------|------|---|----------|------------------------------------------|------|

→ 게임·미디어 콘텐츠 전반을 아우르는 기술적 시야 확보

# 4. 봉사·협업·대외 활동

사회적 협업 경험 및 책임감 강화



스크래치 코딩 교육 봉사 참여

→ 비전공자 대상 설명 경험을 통해 커뮤니케이션 능력 강화  
학과 및 학교 주관 FAIR, 취업 박람회, 직무 특강 참여

→ 기술을 ‘전달하고 설명하는 능력’과 협업 태도 형성

|                                               |      |   |             |    |                                           |                |
|-----------------------------------------------|------|---|-------------|----|-------------------------------------------|----------------|
| 2025학년도 1학기 컴퓨터공학과 동아리<br>활동 (Tellus/ 평촌초 봉사) | 2025 | 1 | 1.0 /<br>20 | 일반 | 공학이론 검증<br>역량(50 %)<br>개발 협력 역량<br>(50 %) | 전공(컴퓨터공<br>학과) |
|-----------------------------------------------|------|---|-------------|----|-------------------------------------------|----------------|

# 계획

향후 목표

---

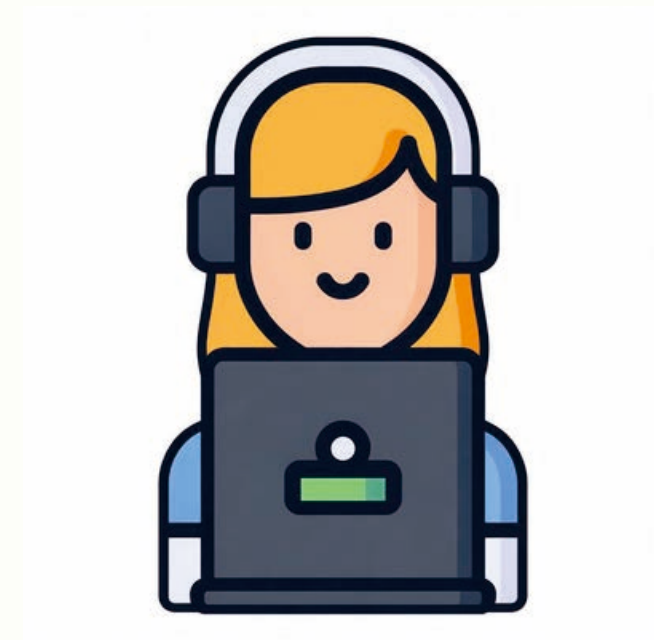
# 향후 목표

전공 교과를 통해 설계능력과 분석능력을 중심으로  
한 전공역량을 체계적으로 축적하였으며,  
이를 바탕으로 게임 시스템과 플레이 흐름을 구조화하는 능력을  
강화해왔습니다.

특히 HCI와 게임엔진, 종합설계 과목을 통해 사용자 경험과  
시스템 설계를 연결하는 설계 역량을 발전시켰습니다.

프로젝트에서는 시네마틱, UI, 플레이 구조를 통합적으로 설계하며 감정  
흐름을 유도하는 경험을 구현하고, 플레이 테스트를 통해 기획을  
검증하고 개선하는 과정을 반복해왔습니다.

앞으로는 이러한 설계 중심 역량을 기반으로, 시스템과 연출이 유기적  
으로 연결된 플레이 경험을 설계하는 게임 기획자로 성장하고자 합니다.



**스토리과 감정을 중심으로  
플레이 경험을 설계하는 게임 기획자**

# 증빙자료

\* 개별 항목 인세는 원하는 항목을 체크한 후에 인세버튼을 누르시면 됩니다. PDF 인세 안내 인세

| 학과 | 이름 |
|----|----|
|----|----|

## 전공역량 인증제 현황

| 인증제       | 전공역량                                        |
|-----------|---------------------------------------------|
| 내 등급      | <div>우수</div> <div>최우수 등급까지 8.40 점 필요</div> |
| 내 점수      | 71.60                                       |
| 교과        | 59.40                                       |
| 비교과(S포인트) | 12.20                                       |

## 전공역량 교과 이수내역

| 교과목명    | 년<br>도 | 학<br>기 | 학<br>년 | 시<br>수 | 전공역량                                          | 개설학<br>과 | 이<br>수<br>구<br>분 | 성<br>적 | 점<br>수 |
|---------|--------|--------|--------|--------|-----------------------------------------------|----------|------------------|--------|--------|
| 서비스마케팅  | 2025   | 2      | 3      | 3      | 경영 기본지식 이해<br>역량(67%)<br>창의적 경영사고 역<br>량(33%) | 경영학과     | 부전               | B+     | 3      |
| 국제기업환경론 | 2025   | 2      | 3      | 3      | 조직 갈등관리 역량<br>(33%)<br>글로벌 경영 협업 역<br>량(67%)  | 경영학과     | 부전               | A+     | 3      |

|                     |      |   |   |   |                                     |                |    |    |     |
|---------------------|------|---|---|---|-------------------------------------|----------------|----|----|-----|
| 게임엔진(2)             | 2025 | 2 | 3 | 3 | 설계능력(67%)<br>협업능력(33%)              | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전선 | A+ | 3   |
| 미디어소프트웨어<br>종합설계(1) | 2025 | 2 | 3 | 3 | 설계능력(67%)<br>협업능력(33%)              | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전필 | B+ | 3   |
| HCI                 | 2025 | 2 | 3 | 3 | 분석능력(33%)<br>설계능력(67%)              | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전필 | A+ | 3   |
| 게임엔진(1)             | 2025 | 1 | 3 | 3 | 실무도구(33%)<br>설계능력(67%)              | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전필 | A+ | 3   |
| 자료구조및알고리<br>즘       | 2025 | 1 | 3 | 3 | 기초지식(33%)<br>분석능력(67%)              | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전필 | B+ | 3   |
| 자바웹프로그래밍<br>(1)     | 2025 | 1 | 3 | 3 | 분석능력(67%)<br>실무도구(33%)              | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전필 | C+ | 2.4 |
| 게임수학                | 2025 | 1 | 3 | 3 | 실무도구(33%)<br>설계능력(67%)              | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전필 | A+ | 3   |
| 컴퓨터그래픽스(1)          | 2025 | 1 | 3 | 3 | 기초지식(67%)<br>분석능력(33%)              | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전필 | A0 | 3   |
| 앱프로그래밍(1)           | 2024 | 2 | 2 | 3 | 분석능력(33%)<br>실무도구(67%)              | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전필 | A0 | 3   |
| 영상처리                | 2024 | 2 | 2 | 3 | 기초지식(33%)<br>실무도구(67%)              | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전필 | A0 | 3   |
| 데이터베이스              | 2024 | 2 | 2 | 3 | 기초지식(67%)<br>설계능력(33%)              | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전필 | B+ | 3   |
| 게임/가상현실콘텐<br>츠기획    | 2023 | 2 | 1 | 3 | 분석능력(33%)<br>설계능력(33%)<br>의사소통(33%) | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전필 | A+ | 3   |
| C++프로그래밍            | 2023 | 2 | 1 | 3 | 기초지식(33%)<br>분석능력(33%)<br>설계능력(33%) | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전선 | A+ | 3   |
| 이산수학                | 2023 | 2 | 1 | 3 | 기초지식(67%)<br>분석능력(33%)              | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전선 | A+ | 3   |
| C프로그래밍              | 2023 | 1 | 1 | 3 | 기초지식(33%)<br>분석능력(33%)              | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전선 | A+ | 3   |

|                  |      |   |   |   |                                     |                |    |      |   |
|------------------|------|---|---|---|-------------------------------------|----------------|----|------|---|
| 설계능력(33%)        |      |   |   |   |                                     |                |    |      |   |
| 멀티미디어소프트<br>웨어개론 | 2023 | 1 | 1 | 3 | 기초지식(67%)<br>분석능력(33%)              | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전선 | A+   | 3 |
| 대학수학             | 2023 | 1 | 1 | 3 | 기초지식(67%)<br>분석능력(33%)              | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전선 | A+   | 3 |
| 디지털스토리텔링         | 2023 | 1 | 1 | 3 | 분석능력(33%)<br>설계능력(33%)<br>의사소통(33%) | 미디어소프트<br>웨어학과 | 전선 | A+   | 3 |
| 계                |      |   |   |   |                                     |                |    | 59.4 |   |

## 전공역량 비교과 이수내역

| 프로그래밍                         | 년<br>도 | 학<br>기 | S포<br>인<br>트/<br>활<br>동<br>시<br>간 | 전공역량                           | 운영부서               | 점<br>수 |
|-------------------------------|--------|--------|-----------------------------------|--------------------------------|--------------------|--------|
| 2025 2학기 미디어소프트웨어학과 경진대<br>회  | 2025   | 2      | 2.0 / 40                          | 의사소통(100<br>%)                 | 전공(미디어소프<br>트웨어학과) | 2      |
| 2025 미디어소프트웨어학과 추계세미나         | 2025   | 2      | 0.1 / 2                           | 설계능력(50<br>%)<br>의사소통(50<br>%) | 전공(미디어소프<br>트웨어학과) | 0.1    |
| 2025 2학기 국내외 공모전/학술대회 지원      | 2025   | 2      | 1.0 / 20                          | 실무도구(50<br>%)<br>의사소통(50<br>%) | 전공(미디어소프<br>트웨어학과) | 1      |
| 2025 2학기 미디어소프트웨어학과 현장학<br>습  | 2025   | 2      | 0.4 / 8                           | 분석능력(50<br>%)<br>설계능력(50<br>%) | 전공(미디어소프<br>트웨어학과) | 0.4    |
| 2025학년도 1학기 컴퓨터공학과 동아리 활<br>동 | 2025   | 1      | 1.0 / 20                          | 공학이론 검증                        | 전공(컴퓨터공학           | 1      |

| 동 (Tellus/ 평촌초 봉사)             |      |   |          | 역량(50 %) 개발 협력 역량 (50 %) |                | 과)   |  |
|--------------------------------|------|---|----------|--------------------------|----------------|------|--|
| 2025 1학기 미디어소프트웨어학과 Game Jam대회 | 2025 | 1 | 1.0 / 20 | 설계능력(50 %) 협업능력(50 %)    | 전공(미디어소프트웨어학과) | 1    |  |
| 2025 1학기 미디어소프트웨어학과 경진대회       | 2025 | 1 | 2.0 / 40 | 의사소통(50 %) 협업능력(50 %)    | 전공(미디어소프트웨어학과) | 2    |  |
| 2024 2학기 미디어소프트웨어학과 경진대회       | 2024 | 2 | 2.0 / 40 | 의사소통(100 %)              | 전공(미디어소프트웨어학과) | 2    |  |
| 2024 미디어소프트웨어학과 추계세미나          | 2024 | 2 | 0.1 / 2  | 설계능력(50 %) 의사소통(50 %)    | 전공(미디어소프트웨어학과) | 0.1  |  |
| 2024 2학기 미디어소프트웨어학과 현장학습       | 2024 | 2 | 0.4 / 8  | 분석능력(50 %) 설계능력(50 %)    | 전공(미디어소프트웨어학과) | 0.4  |  |
| 2023 미디어소프트웨어학과 추계세미나          | 2023 | 2 | 0.1 / 2  | 설계능력(50 %) 의사소통(50 %)    | 전공(미디어소프트웨어학과) | 0.1  |  |
| 2023 미디어소프트웨어학과 취업특강           | 2023 | 2 | 0.1 / 2  | 분석능력(50 %) 의사소통(50 %)    | 전공(미디어소프트웨어학과) | 0.1  |  |
| 2023 1학기 미디어소프트웨어학과 경진대회       | 2023 | 1 | 2.0 / 40 | 의사소통(50 %) 협업능력(50 %)    | 전공(미디어소프트웨어학과) | 2    |  |
| 계                              |      |   |          |                          |                | 12.2 |  |

※ 역량 인증 점수 집계는 2026-04-20 에 완료함