

Johyun An AI Product Manager

+82 010-7254-3735 | joyceahn1@gmail.com | <https://anjoanne.github.io/johyun/> | www.linkedin.com/in/johyunan

학력 사항

BS, 게임공학과, 컴퓨터공학 부전공
2021 05

2016 08 -

- BS in Games(EAE), Minor in Computer Science, University of Utah
- GPA 3.6, 성적 우수 장학생 2016-2018

경력요약 및 핵심보유역량

- 핵심 보유 역량: 프로젝트 관리, **Cross-functional** 협업(엔지니어링팀, 퍼블리싱팀, CX팀, 사업개발팀 등 다양한 조직과 협업하며 문제 해결 경험), 서비스 기획, 데이터 및 유저 피드백 분석 및 시각화, 기술적 이해력과 비즈니스 마인드, 전략적 로드맵 수립
- 프로그래밍 언어: **Python, C#, Java, JavaScript**
- 툴: **Adobe XD, Figma, Unity, Unreal Engine**

경력세부사항

AI Project Manager, Wemade

2024. 11 - 2025.2

- NVIDIA와 협력하여 미르5 프로젝트의 AI 기반 게임 콘텐츠 개발 로드맵 수립 및 리드
 - 개발팀, 전투기획팀, 글로벌 투자팀 과 긴밀히 협업하여 효과적인 커뮤니케이션과 문제 해결을 실현
 - 프로젝트 목표와 전략을 설정하고, 우선순위를 명확히하여 주도
- AI 게임 콘텐츠 관련 최신 강화학습 기술 동향 분석 및 적용 방안 연구
 - 기존 게임 NPC 로직 흐름을 분석하여 강화학습 에이전트 도입 시 적용 가능한 요소 및 절충안 도출
 - 게임 세계관에 NPC와 퀘스트가 자연스럽게 융화되는 이벤트 시나리오와 퀘스트 기획
 - 강화학습을 활용한 지능형 NPC 행동 설계 및 다이내믹한 캐릭터 상호작용 시스템 기획

Product Owner/Technical Content Strategist, Moreh

2022. 10 - 2024. 07

- 기술 문서 및 사용자 가이드
 - AI 인프라 소프트웨어 플랫폼의 기술 문서 작성 및 사용자 가이드 제작 총괄
 - 복잡한 AI 기술 개념을 사용자 중심의 스토리텔링으로 재구성하여 기술 진입 장벽 완화
 - 플랫폼 매뉴얼 및 튜토리얼(docs.moreh.io) 한영 버전의 70% 이상을 직접 작성
 - 제품 설치부터 운영까지 단계별 **Best Practice** 가이드라인 수립, 고객사의 안정적인 환경 구축을 지원
- 협업 및 커뮤니케이션
 - CX팀, AI 개발팀과 협업하여 고객 지원 문서와 문제 해결 가이드를 체계화
 - KT Cloud 등 클라우드 서비스 제공자(CSP)를 대상으로 한 영문 PoC 매뉴얼과 API 문서를 작성하여 파트너십 확대에 기여
- 품질 및 효율 개선
 - 플랫폼 전반의 에러 코드 체계 재정립 후 직관적인 에러메시지 및 해결 방안을 제시하여 사용자 문제 해결 효율 향상
 - 소프트웨어 빌드 시 에러 트러블슈팅 및 사용자 문제 해결 시간 평균 20% 단축

AI Education Program Manager, Elice

2021. 01 - 2022. 06

- 의료 인공지능 교육 과정 총괄 기획 및 인터랙티브 콘텐츠 설계 (프로젝트 규모: 1.4억, 발주 기관: 보건복지인력개발원)
 - 홍보선 이미지 데이터, EMR 데이터, 심전도 데이터 등을 활용한 실습 제작
 - 교육 과정 만족도 조사 4.5/5 이상 달성, 수료율 70% 이상 달성
- 프로그래밍 교육 콘텐츠 기획 및 제작, 실습 프로젝트 운영
 - KDT 수강생 대상 웹 프로그래밍 과목(React, JavaScript, Node.js) 강의 자료(영상, 실습 및 채점코드) 제작
 - 웹 프로그래밍 및 데이터분석 과정 수강생 300명 이상 교육, 평균 수료율 90% 이상
 - KDT 수강생 대상 인공지능/데이터분석 프로젝트 14건 기획 및 운영
 - 게이미피케이션 요소를 접목한 교육 콘텐츠 기획 및 제작
 - 프로그래밍 실습 프로젝트의 시나리오 설계 및 운영

UX/UI Content Planner, Software Engineer Intern, UXFactory

2020. 06 - 2020. 12

- AI 기반 홈트레이닝 앱의 사용자 시나리오 설계 및 UX 기획
- CNN 딥러닝 이미지 인식 알고리즘을 활용한 홈트레이닝 안드로이드 애플리케이션 개발 (Node.js, React를 사용)
- 사용자 중심의 웹사이트 인터페이스 디자인 및 웹 프로토타입 제작
- B2B 서비스(임상심리전문가/병원 매칭)의 매칭 시스템 설계 및 UI/UX 가이드라인 수립

Undergraduate Research Assistant, University of Utah

2019. 01 - 2019. 12

- 2형 당뇨병의 자가 관리 치료를 위해 모바일 앱을 분석함으로써 양방향 미디어가 의료 및 진단을 향상시킬 수 있는 방법에 대해 정량적 분석 및 시각 자료를 사용하여 연구하여 반응형 프로토타입을 구축
- 의료 그래픽 시뮬레이션으로 반응형 프로토타입을 구축하고 사용자 데이터를 추적하기 위한 안전하고 제어되는 시스템 개발

Tech Director, HackTheU

2020. 01 - 2020. 12

- 유타 전역의 대학생들을 위한 무료 해커 톤, 워크샵 및 기타 행사 개최
- 유타 최대 해커톤행사의 웹사이트 반응형 디자인을 만들고 해커톤에 사용되는 라이브 IRC 채팅 서버 및 도움말 큐잉 시스템을 포함하여 완전한 프론트엔드 정밀 검사로 웹 개발자 팀 리드

Game UI/UX Designer, Gapp lab/Center for Medical Innovation

2019. 07 2019. 12

- 유타대학교 병원에서 100 명의 노인병 환자를 위한 우울증과 치매 치료를 돕는 게임의 UI 및 VFX를 Adobe premiere pro, Illustrator, Animate CC 를 사용하여 제작
- 사용자 테스트 결과를 반영한 게임 플레이 시나리오 개선
- Unreal Engine을 활용한 교육용 게임 개발 및 게임 메커니즘 설계