

설경환

연락처 : 010-5422-9353 | 이메일 : kyunghwan789@gmail.com | 포트폴리오 : khwan789.github.io

Unity 엔진 : “닌자 키우기 온라인” 기획 및 라이브 서비스 (3년)
Unity 엔진 : “닌자 서바이벌 온라인” 기획 및 라이브 서비스 (1년)
Unity 엔진 : 멀티 플랫폼 청력 훈련 프로그램 개발 (1년)
Bombrix 및 Bouncy Blast AOS/IOS 모바일 퍼즐 게임의 레벨 디자인 (3개월)
한국과 미국 이중 국적 보유 및 원어민 영어 구사

경력	퍼즐몬스터즈	2020.11 - 2024.03
----	---------------	-------------------

- **닌자 키우기 온라인** (2020.03 – 2024.03)

- 게임 전분야 기획. (콘텐츠, 시스템, 밸런스, 레벨, 등)
- 양대마켓 다운로드 108만 및 연 최대 매출 ₩50억 달성.
- 이벤트 기획, 특정 이벤트 기간 최대 매출 ₩3.8억 달성.

- **닌자 서바이벌 온라인** (2022.11 – 2024.03)

- 콘텐츠 및 시스템 기획.
- 게임 내 챕터 및 보스전을 포함한 모든 콘텐츠 제작 참여.
- 양대마켓 다운로드 84만 및 매출 ₩11억 달성.

	로체스터 공과대학	2018.05 - 2018.07
--	------------------	-------------------

파트 타임 : 2018.08 - 2018.12 / 2019.09 - 2019.12

- **연구 보조**

- Unity 엔진을 이용한 Microsoft HoloLens 및 Surface Pro에서 사용가능한 청력 훈련 프로그램 개발

	비트망고	2017.06 - 2017.08
--	-------------	-------------------

- **Bombrix**

- 콘텐츠 기획 및 레벨 디자인.
- 240+개의 레벨 및 아케이드 모드 기획.
- 구글 플레이 스토어 5000 다운로드.

- **Bouncy Blast**

- 게임 전체 기획 및 레벨 디자인.
- 구글 플레이 스토어 1000 다운로드.

보유 기술	프로그래밍 언어: C#, HTML/CSS, JavaScript 소프트웨어: Unity3D 외국어: 영어
-------	--

학력

로체스터 공과대학

2014.08 - 2019.05

게임 기획 및 개발전공
학점: 3.44 / 4.0