

설경환

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

보유 기술 **게임 기획** : 콘텐츠 기획, 시스템 기획, 이벤트 기획

소프트웨어 : Unity, Unreal Engine5

- Microsoft Office, Google Workspace (기획 문서 작성 및 데이터 관리)
- Monday (프로젝트 관리 프로그램)

프로그래밍 언어 : C#, SQL, JavaScript

외국어 : 영어 (한국/미국 이중 국적)

경력 **퍼즐몬스터즈 기획자** (2020.11 - 2024.03)

- **닌자 키우기 온라인** (2021.03 - 2024.03)
 - 필드 사냥터 및 몬스터 콘셉트 기획, 스크립팅을 통한 보스 전투 구현.
 - 던전 시스템 기획, 신규 메커니즘 및 보스 전투 구현.
 - 시즌별 이벤트 기획, 이벤트 콘텐츠 및 IAP를 통한 수익 창출.
 - 양대 마켓 108만 다운로드 및 연 최대 매출 ₩50억 달성.
- **닌자 서바이벌 온라인** (2022.11 - 2024.03)
 - **메인 콘텐츠 “챕터”** 기획 : 레벨 디자인, 몬스터 디자인 및 보스 패턴 구현.
 - 지속적인 플레이어 몰입 유도를 위한 **일일 및 주간 던전** 기획 및 구현.
 - 양대 마켓 84만 다운로드 및 매출 ₩11억 달성.

로체스터 공과대학 연구 보조 (2018.05 - 2018.12 / 2019.09 - 2019.12)

- **VR / AR 기반 청력 훈련 프로그램 개발** :
 - 오디오 전문가 대상 Microsoft HoloLens를 이용한 VR 프로그램 개발.
 - 청각 장애 환자 대상 Microsoft Surface Pro를 이용한 AR 게임 구현.
-

비트망고 기획 인턴 (2017.06 - 2017.08)

- **모바일 퍼즐 게임의 레벨 디자인** :
 - *Bombrix* 와 *Bouncy Blast* 를 Google Play 스토어에 출시.
-

학력 **로체스터 공과대학** (2014.08 - 2019.05)

- 게임 기획 및 개발 전공