

설경환

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

보유 기술

소프트웨어

Unity, Microsoft Office, Google Workspace
게임 개발 및 데이터 / 기획서 작성

외국어

원어민 레벨 영어
한국/미국 이중 국적

프로그래밍 언어

C#, SQL, JavaScript
프로토타입 개발 및 리딩

오디오 편집

Pro Tools, Audacity
사운드 이펙트 제작 및 편집

경력

퍼즐몬스터즈 기획자 (2020.11 - 2024.03)

● 닌자 키우기 온라인 (2021.03 - 2024.03) (Unity)

- 필드 사냥터 기획 : 맵, 몬스터 및 보스 콘셉트 기획 및 구현.
- 보스 던전 스킬 및 전투 메커니즘을 포함한 게임 내 콘텐츠 기획.
- 시즌별 이벤트 기획, 제작 및 진행.
- 이벤트 상품 기획, 이벤트 기간 최대 매출 ₩3.8억 달성.
- 양대 마켓 다운로드 108만 및 연 최대 매출 ₩50억 달성.

● 닌자 서바이벌 온라인 (2022.11 - 2024.03) (Unity)

- 게임 내 챕터의 콘셉트 기획 및 구현.
- 일반 및 상위 난이도 챕터들의 밸런싱 진행.
- 보스전을 포함한 인 게임 모든 콘텐츠 제작 참여.
- 양대 마켓 다운로드 84만 및 매출 ₩11억 달성.

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

- VR / AR 기반 청력 훈련 프로그램 개발. (Unity)
- 오디오 전문가 대상 VR 프로그램 개발. (Microsoft HoloLens)
- 청각 장애 환자 대상 AR 게임 구현. (Microsoft Surface Pro)

비트망고 기획 인턴 (2017.06 - 2017.08)

- 모바일 퍼즐 게임의 레벨 디자인. (Unity)
- 모바일 퍼즐 게임, Bombrix와 Bouncy Blast를 Google Play 스토어에 출시.

학력

로체스터 공과대학 (2014.08 - 2019.05)

게임 기획 및 개발 전공