



제작자의 의도부터 유저의 경험까지

Game Interactive Audio Designer

김혜경 (Megan Kim)

1998.03.09

+82) 010-2576-7565

coomott@naver.com

학력 Education

동아방송예술대학교 | 실용음악과 전문학사 졸업 (2023.02)

상명고등학교 | 인문계 고등학교 졸업 (2017.02)

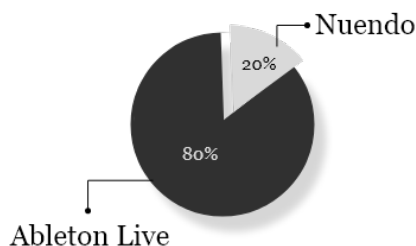
자격증 Certifications

자동차운전면허증 2종 보통 (2022.01)

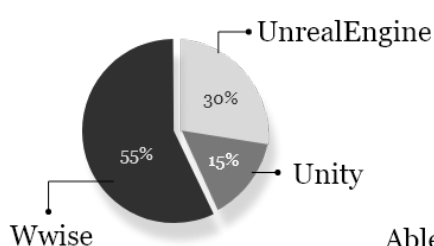
문화예술교육사 2급 (2022.04)

보유기술 Technical Skills

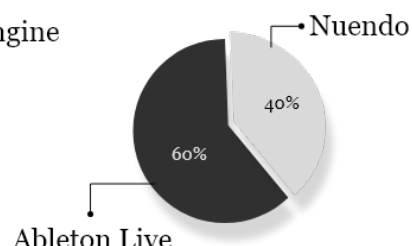
Sound Track Compose



Audio Programming



Sound Design



게임 프로젝트 경험 Project Experience

KNOCKturne	Unreal 5.0 / Wwise	RPG/액션	팀장/PM/사운드
PLANETA	Unity / Wwise	액션/로그라이크	인터랙티브 사운드
세상에 빌런이 너무 많아	Unity	경영/로그라이크	사운드
도커비	Unity	퍼즐 플랫폼어	기획/사운드

대외 활동 Experience Career

대학생연합 게임제작 동아리 BRIDGE | 11기 부회장, 10기 운영부

2022 유니브 엑스포 서울 | 전시 주관 및 사운드 리소스 제작

2022 충남 게임잼 | 행사 참가 (사운드 직군)

2022 에버랜드 게임 문화제 | 전시 주관 및 사운드 리소스 제작



자기 소개 Self-introduction

지난 몇년간 게임 개발에 있어 사운드 아티스트는 없어도 팬츠는 존재로 여겨지는 모습을 종종 보게 되었습니다. 하지만 저는 게임 개발에 대한 열정과 함께 상호작용 오디오가 게임의 중요한 측면임을 인식하게 되어 오디오 디자이너로서 기술적인 이해와 구현 능력을 키워왔습니다. 저는 앞선 1년 5개월 간의 개발 경험에서 기획 단계부터 구현, 출시 단계까지 적극적으로 참여하여 함께 하는 팀원들에게 영감이 되는 사람이었습니다. 이를 토대로 본 회사에서도 선한 영향력을 주는 열정 있는 오디오 디자이너가 되고 싶습니다.

최근에 참여한 프로젝트인 [PLANETA]에서는 Unity 내에서 Wwise 엔진을 사용하여 게임의 모든 오디오 디자인과 구현을 맡았습니다. 이 과정에서 GitHub Desktop 내부에 Wwise 빌드 파일을 공유하며 생긴 트러블 슈팅에 대한 적극적인 해결과, بانک 시스템 최적화 연구를 경험했습니다.

처음으로 팀장의 역할과 출시 과정까지 맡아 배포를 앞두고 있는 프로젝트[KNOCKturne]에서는 개발 과정 전반의 디렉팅과 매니지먼트와 사운드 전반의 디자인과 구현을 맡았습니다. 특히 Unreal Engine 내에서 프로그래머와 동등한 입장에서 블루 프린트를 활용한 사운드 구현을 진행하였습니다. 또한 일부 나이가아라 VFX과, Setting UMG 및 간단한 기능 구현을 통하여 프로그래머 분들과 클라이언트 작업을 함께 하였습니다.

대학교에서 실용 음악사에 기반한 포괄적인 장르에 대한 공부를 4년간 하였으며, 숙련된 DAW 스킬로 작곡부터 가창까지 가능한 음악 실력을 가지고 있습니다. 또한 2022년 [An Overwhelmed Heart]라는 EDM곡으로 음원이 출시 된 경험이 있어 음악의 모든 프로덕션 과정을 알고 있으며, Supercollider를 학습하여 실험적인 음악에 도전해 보기도 하였습니다.

기술 활용 전문성 Proficient Tool Skills



Ableton Live 11 suite
Composing / Mix & Mastering
Sound Design
Live Performance



Nuendo 12
Composing / Mix & Mastering
Sound Design
Wwise connecting



Wwise
Unreal & Unity integrate
Interactive music
3D Sound implementation



Finale Transcription
Full Orchestra
Jazz Orchestra
Band / Pop Song



Unreal Engine 5.0
Blueprint Sound implementation
Animation Class
Sequence Audio integrate



Unity Engine
Wwise Sound Integrate
Animation Event handling
Sound Manager Scripting

Composable Genres

Orchestra	<div></div>	75%
Ballad	<div></div>	80%
EDM	<div></div>	95%
Pop	<div></div>	50%
Jazz	<div></div>	70%



GitHub Desktop
Issue Communication
Branch Uses



Notion
Team Project Cooperation