



이력서 조용원

www.yongwoncho.com/kr

남성, 만 27세

경력 사항

2023. 9~

2024. 4

8개월

● Kilonova Creative Director

Unreal Engine 5로 개발. (2024년 5월 스팀 런칭).

• UI 프로토타입 기획 및 UMG 내에 에셋 배치.

• Unreal Engine 5 UMG 기본 동작 프로그래밍.

• Unreal Engine 5 UMG 애니메이션 제작.

• 내러티브 재구성: 캐릭터 페르소나, 배경 등을 기술한 문서 제작. 환경적 스토리텔링을 위해 환경 제작
태스크포스와 협업. 환경적 스토리텔링 기획 및 에셋 배치.

📍 Sleepy Spirit (Redmond, WA, United States)

2022. 12~

2023. 9

10개월

● IFA 2023 Berlin 인턴 - 해외 마케팅

B2B 네트워크 장비 제조사 해외 마케팅 인턴. (프로젝트 계약직)

• IFA 베를린 국제가전박람회 2023 부스 참가를 위한 마케팅 리소스, 부스 레이아웃 기획 및 제작.

• 제품 전시 및 홍보.

• 바이어와 영업부 간의 통역.

📍 엔에스티정보통신

2022. 8~

2023. 4

9개월

● Onibi, Lost spirits Quality Director

Unreal Engine 5로 개발. 일본 테마를 메인으로 한 3D 플랫폼 퍼즐 게임. 각각 다른 능력을 지닌 3
종류의 오니비(도깨비)를 조종하여 퍼즐을 풀어아가는 것이 핵심.

• 일본 문화의 반영을 위한 아트 디렉팅.

• 오니비 시스템 기획: 오니비를 지니고있을 때와 물건에 지니게 할 때의 능력을 구분. 바람/불/영혼의 속
성을 가진 오니비의 능력 기획.

📍 Automated Madness (Redmond, WA, United States)

2019. 2~

2019. 4

3개월

● (주)엔에스티정보통신 인턴 - 소프트웨어 프로그래머

B2B 네트워크 장비 제조사 소프트웨어 프로그래머 인턴.

• Layer 2/3 스위칭 허브, Power over Ethernet 라우터 등 하드웨어 테스트.

• 장비 조정을 위한 web GUI 코드 작성 및 수정.

📍 엔에스티 정보통신

2017. 3~

2017. 7

5개월

● Hello Reaper Producer

C++로 개발한 Sci-Fi 테마를 메인으로 한 fast-paced 탐-다운 액션 슈터 로그라이크 게임.

• 코어 메커니즘 기획 및 구현: 타일 기반 조작, 전략적 액션을 위한 함정, 강제 움직임 타일 시스템.

• 레벨 디자인, 음향 효과 기획 및 제작.

📍 Miru

학력 사항

2016. 3~

~4월 2024년

8년 2개월

(군복무 휴학 3년)

● DigiPen Institute of Technology (ABET Certified)

학사: Bachelor of Science in Computer Science and Game Design

📍 Redmond, WA, United States

인적사항

🏠 서울특별시 구로구 경인로 382

☎ +82 010-2878-3723

✉ one.yongwon.cho@gmail.com

🌐 www.yongwoncho.com/kr

📧 @Yongwon Cho

스킬

🎮 게임 기획

- 콘텐츠 기획
- 시스템 기획
- 레벨 기획
- UI/UX 기획
- 테크니컬 기획
- 전투 기획

🛠 도구

- Unreal Engine 5
- Unity Engine
- Adobe Photoshop
- Autodesk Maya
- Visual Studio
- Visual Studio Code
- Git
- SVN

💻 프로그래밍

- C#
- C++
- C

🌐 외국어

- 영어 (전문 업무 가능)
- 일본어 (회화 및 소통)