



김 소 연 *Soyoun Kim*

경기도 성남시 분당구 서현로 411번길 13, 301호
banakush@gmail.com 010.9318.8528

학 력



홍익대학교 영상커뮤니케이션 대학원
게임콘텐츠전공 석사과정 5차수 재학

2024.03.01
~ 현재



홍익대학교 조형대학 디자인영상학부
애니메이션 전공 미술학사

2003.03.01
~2007.02.22

경 력



경기게임아카데미
아트부문멘토

2026.05.01
~ 예정



와일드플랜
아트팀

• 프로젝트 '레메게톤'

2025.12.17
~ 현재



경기게임마이스터고등학교
아트전공 산학교사

2025.08.18
~ 현재



Animoca Games (구. Nway Korea)
아트팀, 시니어아티스트
• 프로젝트 'Cosmic Bomber'

2023.08.08
~2025.07.01



청강문화산업대학교
게임스쿨, 겸임교수

• 3D그래픽연출, 3D모델링기초, 2D게임그래픽포트폴리오

2022.03.01
~2023.08.27



이한크리에이티브 (에이블에이엔이)
아트디렉터

• 프로젝트 '듀잉'
• 프로젝트 '롯데월드 메타버스' 등...

2021.12.13
~2023.09.01



다롱스튜디오
아트디렉터

• 프로젝트 'Colorzzle'
• 프로젝트 'Rainbow Tree'

2018.11.01
~2021.09.06



(주) 라인플레이
개발3실, 선임배경아티스트
• MMORPG 신규 프로젝트

2017.01.02
~2017.02.25



(주) 네오위즈게임즈
로키스튜디오, 아트디렉터
• 프로젝트 'Animal Symphony'
• 프로젝트 '와일드기어 for kakao'
• 프로젝트 'TapSonic Top'

2013.10.21
~2017.01.01



(주) 웹젠
레인보우스튜디오, 주니어배경아티스트
• 프로젝트 'R2'

2011.10.04
~2013.06.29



(주) 이야소프트
개발5팀, 주니어배경아티스트
• 프로젝트 '에다전설'

2009.01.19
~2011.09.29

수 상	<ul style="list-style-type: none"> • 2025 한국게임학회 추계 학술대회 우수논문상 <3DGS기반 게임 제작 교육의 실행 가능성 탐색: 게임 특성화 고등학교 사례 연구> 2025.11 • BIC 2018, EXCELLENCE IN CASUAL <Colorzzle> 2018.09 • Step Up! Project 성남산업진흥재단, GRAND PRIZE, <Color Puzzle> 2017.09
기타활동	<ul style="list-style-type: none"> • DiGRA-K 학술지 《디지털게임연구》 2025년 겨울호 게재 <색채 기반 모바일 퍼즐게임 개발과정 연구: Practice-Based Research를 통한 게임 매커니즘 구축 사례> 2025.12 • 2025 한국게임학회 추계 학술대회 논문 수록 <3DGS기반 게임 제작 교육의 실행 가능성 탐색: 게임 특성화 고등학교 사례 연구> 2025.11 • 청강문화산업대학교 졸업생 특화 프로그램 포트폴리오 멘토링 ~ 현재 2025.07 • 2024 한국게임학회 추계 학술대회 논문 수록 <Photogrammetry와 NeRF의 비교분석을 통한 실사 오브젝트 제작 방식의 미래 방향성 제안> 2024.11
Tools	3dsMax, Blender, Zbrush, Photoshop, Unreal Engine, Unity Engine, Substance3DPainter, Substance3DDesigner
Skills	Modeling, Texturing, Animation, UI/UX, Effect, Agentic Coding
Agentic Coding	<ul style="list-style-type: none"> • Homepage https://studioaryeon.com/ • BRDF Simulator https://studioaryeon.com/brdf-viewer.html • Color Extracter https://pixel-pow.com/