

공간 디자이너



김도연 남 1993년 (만 32세)

휴대폰 010-9779-6316

Email doyeangkim@gmail.com

주소 서울 동작구 상도동

학력

University of California, Los An...

대학원 (석사과정)
졸업

경력

서울예술대학교

재직 중
총 4년

인턴·대외활동 / 해외경험

University of California, Los An...

미국 해외경험

외 1

자격증 / 어학

2종보통운전면허

TOEFL(iBT) 103점

외 1

Maya

Unity

Substance

Unreal

WebGL

Blender

PBR

Photoshop

3ds Max

지브러쉬

애프터이펙트

Confluence

Jira

XR

바이브코딩

AutoCAD

Rhino

V-ray

학력

2022. 09 ~ 2024. 06

졸업

University of California, Los Angeles (석사과정) Design Media Arts

학점 3.94 / 4.0

졸업논문 VR 졸업전시 Legacy(2024), 직접 제작한 3D 게임 배경(일본풍 술집)에 Unreal Engine을 활용해 가족사를 VR 경험으로 풀어냄.

2014. 03 ~ 2020. 02

졸업

한국예술종합학교 (석관) 조형예술과

학점 3.32 / 4.3

경력 총 4년 [해외근무 : 2년 6개월 / 미국 > 로스앤젤레스, 미국 > 로스앤젤레스]

2026. 03 ~ 재직중

서울예술대학교 영상학부

Maya, Substance 3D Painter, Unreal 5 활용, 3D 공간 디자인, 애니메이션 강의. 기획, 디자인 및 설치 캡스톤 수업 공동 지도.

주요직무 대학강사

2023. 07 ~ 2025. 05

1년 11개월

Magnopus 3D 아트 사원 팀원

- 자사 플랫폼 게임, LA 올림픽, 스피어 오즈의 마법사, 포트나이트 콘서트 등 게임·VR·이커머스 3D 콘텐츠 디자인 및 배경·에셋 제작

주요직무 공간디자이너, 3D디자인

2022. 12 ~ 2023. 06 7개월	Christian Moeller Studio 전시 건축 사원 팀원 공공예술 프로젝트의 3D 콘셉트 디자인 및 제작 주요직무 전시디자인
2021. 08 ~ 2022. 08 1년 1개월	사이언스쇼 미디어아트 전시 사원 팀원 메타버스 3D 콘텐츠 디자인 및 게임 배경·에셋 제작 주요직무 3D디자이너
2021. 06 ~ 2021. 07 2개월	더즈인터랙티브 3D 디자인 사원 팀원 이커머스 3D 게임 배경 및 에셋 제작 주요직무 3D디자이너

인턴·대외활동

2023. 06 ~ 2023. 07 2개월	University of California, Los Angeles 기타 - 영어로 80명 규모의 고등학생 대상 3D 콘텐츠 기획·제작 수업을 진행, 학생들이 디지털 환경 속 창작 과정을 직접 경험하도록 지도함. - Unity를 활용한 디지털 공간 설계 및 구현 능력을 교육, 창의적 공간 사고력 향상에 기여함. - 학생 전원이 1인 1디지털 공간을 제작하여 UCLA Broad Art Center에서 전시를 개최, 창의적 학습 성과를 공유함.
2021. 03 ~ 2021. 10 8개월	아트콜라이더랩 기타 - 인디 퍼즐 게임 City on Edge 개발에 3D 모델링 및 애니메이션으로 참여하여, 캐릭터와 배경 도시를 제작. 재난으로 무너진 서울을 배경으로 살아남기 위해 희생을 강요하는 게임의 암울한 설정을 구현. - `2021 아리스 일렉트로니카 가든 서울`에서 첫 공개.

자격증

2014. 08	2종보통운전면허 경찰청(운전면허시험관리단)
----------	--------------------------------

수상

2024년	Dr. Hyman Eugene Oxman & Frieda Dreyer Oxman Fello University of California, Los Angeles 석사 연구 펀딩
2022년	수림문화재단 전시 공모 선정 수림문화재단 수림문화재단 김희수아트센터 개관 기념 전시 공모 선정
2021년	NFT 작품 공모 선정 서울옥션블루 서울옥션 NFT 자회사 XXBlue 설립 기념 NFT 작가 선정

2020년

창작 사업 공모 선정 대전문화재단

환경 위기를 주제로 한 미디어 아트 전시 기획하여 대전문화재단의 펀딩 사업 선정

해외경험

2022. 09 ~ 2025. 09

3년 1개월

미국

UCLA 디자인미디어아트 석사 과정 졸업. Magnopus(LA)에서 3D 아티스트로 근무.

어학

영어

TOEFL(iBT) 103점 (취득일 : 2021. 11)

회화 능력 : 원어민 수준

자기소개서

자기소개서

1. 자기소개

5년 차 3D 아티스트로서, 오스카 시각효과 부문 수상자인 Ben Grossmann이 설립한 LA의 Magnopus에서 공연·게임·TV 프로덕션 프로젝트를 위한 디지털 공간과 콘텐츠를 디자인해 왔습니다. Sphere Las Vegas, Fortnite Concert, 2028 LA Olympics Experience Center 등 대형 프로젝트에서 몰입형 공간과 3D 콘텐츠를 제작하며, 스토리텔링을 극대화하는 비주얼을 완성했습니다. 또한, 게임 그래픽 지식을 바탕으로 다양한 콘셉트를 현실과 디지털 공간 경계를 넘나 들며 감각각적으로 구현해 왔습니다. Magnopus에서 크로스 플랫폼 프로젝트를 수행하며 쌓은 경험을 토대로, 리얼타임 엔진, 3D, 건축 기술을 활용해 사람들을 사로잡을 수 있는 세계를 공간 디자인으로 구현할 준비가 되어 있습니다.

2. 지원동기

제가 추구해 온 공간 디자인은 팀과 함께 관객이 몰입할 수 있는 세계를 미학적·기술적으로 완성해 내는 일입니다. 협업을 통해 레벨 디자인부터 라이팅, 몰입형 콘텐츠까지 공간에 생명을 불어넣고, 현실을 뛰어넘는 감각적인 경험을 선사하는 과정에서 지속적으로 큰 흥미를 느껴 왔습니다. Magnopus에서 근무하며 Unreal Engine을 활용해 폭넓은 주제의 세계와 콘텐츠를 제작한 경험은, 콘셉트와 기획에 맞춰 초현실적 세계관을 구축하는 일로 자연스럽게 이어질 수 있다고 생각합니다. 저의 경험과 기술을 바탕으로, 관객을 사로잡는 세계를 구현하는 데 기여하고자 합니다.

3. 직무역량

Maya, Blender, 3Ds Max, CAD, Rhino, Zbrush, Substance 등 주요 3D 툴에 숙련되어 있으며, 레벨 디자인부터 3D 모델링과 영상, Unreal Engine을 통한 리얼 타임 콘텐츠 등을 만들어 왔습니다. 또한, 가우시안 스피래팅이나 포토그래메트리와 같은 스캔 기술 등 신기술을 적극적으로 도입해 지속적으로 워크플로우를 발전시키는 일을 했습니다. 이를 통해 Fallout TV 시리즈와 Sphere Las Vegas 프로젝트에서는 대형 몰입형 공간의 비주얼을 구현하며, 기술적 제약 속에서도 콘셉트에 부합하는 세계를 정교하게 완성해 관객에게 선보였습니다.

4. 성과 및 협업 경험

SoFi Stadium 및 LA Olympics Experience 프로젝트에서는 대규모 건축 데이터를 실시간 인터랙티브 프로젝트에 적용하기 위해 비주얼 구현뿐 아니라 축적된 최적화 워크플로우를 활용해 팀 간 협업 효율을 개선했습니다. 이를 통해 2주 내 콘셉트 디자인을 완료하고 LA28 사업 수주에 기여했으며, 당시 5인의 개발·아트 팀을 공동 리더하며 언어 장벽 속에서도 KPI 충돌을 최소화하고 공통 목표 중심의 협업 체계를 구축한 경험이 있습니다.

또한 Magnopus의 OKO 튜토리얼 맵 리뉴얼 프로젝트에서는 Art Director, 경영진, 마케팅, 개발팀 간의 다양한 의견 충돌 속에서 수정 사항을 체계적으로 기록하고 Miro를 활용해 시각적으로 공유함으로써 합의점 도출에 기여했습니다. 완성된 맵은 이후 Amazon Studio, Deloitte, Gensler 등 글로벌 기업에 Magnopus

us 플랫폼을 소개하는 대표 콘텐츠로 활용되었으며, LA 올림픽 관련 사업 수주에도 긍정적인 영향을 주었습니다.

5. 입사 후 포부

입사 후 3개월 내에는 팀의 협업 프로세스와 프로젝트 구조를 빠르게 이해하고 적응하여, 업무 효율과 커뮤니케이션 생산성을 높이겠습니다. 또한 다양한 플랫폼 및 전시·공연 프로젝트에서 축적한 경험과 데이터를 적극적으로 공유하며, 프로젝트 수행 과정에서 실질적인 문제 해결과 워크플로우 개선에 기여할 수 있는 구성원이 되겠습니다. 6개월에서 1년 내에는 선임 아티스트 및 동료들과 협력하여 프로젝트 과정을 개선할 수 있는 부분을 정리·개선하고, 밝고 긍정적인 태도로 팀의 협업 역량 향상에 기여하겠습니다. 나아가 원활한 커뮤니케이션과 협업을 바탕으로 프로젝트의 콘셉트에 부합하는 전시 세계를 공간 디자인으로 풀어내어, 관객이 즐겁게 몰입할 수 있는 경험을 제공하는 데 기여하고자 합니다.

포트폴리오

증명서	Kim, Doyeon_Magnopus VOE.pdf	포트폴리오	http://dynkim.github.io/LBE
-----	------------------------------	-------	-----------------------------

취업우대사항

보훈대상 여부	-	취업보호대상 여부	-	고용지원금대상 여부	대상
병역사항	[군필] 2015. 08 ~ 2017. 07 해군 병장 제대			장애여부	-

희망근무조건

고용형태	정규직				
희망근무지	서울전지역, 경기전지역				
희망연봉	면접 후 결정				
지원분야	직무	공간디자이너			
	산업	디자인·CAD > 멀티미디어디자인, 전시디자인			

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 김도연

이 이력서는 2026년 05월 16일 (토)에 최종 수정된 이력서입니다.

위조된 문서를 등록하여 취업활동에 이용 시 법적 책임을 지게 될 수 있습니다.

웍스피어(유)는 구직자가 등록 한 문서에 대해 보증하거나 별도의 책임을 지지 않으며

첨부된 문서를 신뢰하여 발생한 법적 분쟁에 책임을 지지 않습니다.

또한 구인/구직 목적 외 다른 목적으로 이용시 이력서 삭제 혹은 비공개 조치가 될 수 있습니다.

인쇄번호 : 0f3c38e409e85b9d