

N° 01

Résumé.

SR. GLOBAL BRAND MARKETER

Hyunjun Kim · 김현준

9년차 시니어 마케터 · 글로벌 브랜드를 한국에, 한국 브랜드를 글로벌에. NEXON · Supercell · CD Projekt Red.

EMAIL

khjkhjkhj88@gmail.com

PROFILE

linkedin.com/in/hyunjun-kim ↗

PORTFOLIO

hyunjunkim.me/ko/portfolio ↗

BASED

Abu Dhabi, UAE

N° 02 Profile.

"글로벌 브랜드를 한국에, 한국 브랜드를 글로벌에."

글로벌 브랜드를 한국에, 한국 브랜드를 글로벌에 마케팅했습니다.

GTM 전략 수립, 캠페인 기획, UA 퍼포먼스, 크리에이티브, 콘텐츠, 소셜, 커뮤니티, 오프라인까지 — 브랜드 마케팅의 모든 영역을 인하우스에서 그리고 에이전시에서 직접 경험했습니다.

그 9년의 경험을 소개합니다.

N° 03 Brands & Projects.

**NEXON KOREA → NEXON
UNIVERSE → NEXPACE**

2022 – PRESENT · 3 YRS 8 MO

MapleStory Universe · MapleStory N

SUPERCCELL

2018 – 2022 · 3 YRS 11 MO

Brawl Stars · Clash Royale · Clash of
Clans · Supercell Lounge

A.N.D AWARD ×2

CD PROJEKT RED

2020 · KOREA LAUNCH

Cyberpunk 2077

RED DOT 2021 · BRAND & COMMUNICATION

METACORE GAMES

2022 · KOREA UA

Merge Mansion

N° 04 Awards.



**RED DOT AWARD 2021 ·
WINNER**

BRANDS & COMMUNICATION DESIGN

Cyberpunk 2077 Unboxing Live
Campaign



A.N.D AWARD 2020

AWARDS FOR NEW DIGITAL

Super fun@home Campaign
(Supercell Lounge)



A.N.D AWARD 2019

AWARDS FOR NEW DIGITAL

Supercell Lounge Project

N° 05 Strengths & Ability.

01 End-to-end Global Marketing Strategy

GTM 전략 및 예산 수립부터 성과 보고 및 인사이트 발굴까지 마케팅 풀 스택의 업무를 진행할 수 있습니다.

02 USP and Narrative Building for Complex Products

프로덕트의 USP를 명확히 정의하고 공감을 얻을 수 있는 내러티브를 빌딩할 수 있습니다.

03 Cross-functional Project Leadership

유관부서는 물론 제작, 디자인, 웹사이트 등 20곳 이상의 에이전시와 협업한 경험을 바탕으로 프로젝트와 캠페인을 이끌어갈 수 있습니다.

04 Finding a way through the impossible

어떠한 불가능한 미션이 있어도 가능한 방법을 찾아 결과를 만들어냅니다.

05 AI-Marketing Team Operations

지난 9년의 경험을 13명의 AI 에이전트에 학습시켰습니다. 마케팅 에이전시와 같은 운영 모델을 구축하여 최고의 업무효율을 발휘합니다.

N° 06 Experience.

2022.08 — PRESENT
3 YRS 8 MO

NEXON KOREA → NEXON UNIVERSE → NEXPACE

SENIOR MARKETING MANAGER · GLOBAL BRAND & ECOSYSTEM MARKETING

3년 8개월간 **MapleStory Universe**와 **MapleStory N**의 마케팅 관련 업무 리드.

프로젝트: MapleStory Universe · MapleStory N

ROLE HIGHLIGHTS

3y 8m 리드 기간	\$1M+ 관리 마케팅 예산	5 현지화 국가	20+ 협업 에이전시
-----------------------	---------------------------	--------------------	-----------------------

MapleStory Universe / N — Global Go-to-Market — 글로벌 런칭

2025.05.15 · 글로벌 런칭 주간

\$637K 런칭 집행 예산	265K 신규 유저 · 2주	글로벌 + 주요 5개국 타겟 국가	IMC 마케팅 마케팅 방식
---------------------------	---------------------------	------------------------------	--------------------------

- 베타 시즌 'The Genesis'로 구축된 코어 커뮤니티가 런칭과 함께 자동 유입될 것으로 판단하여, 미션을 **미도달 P2E 유저** 모객으로 정의
- Web3·P2E 규제로 전통 마케팅 액션이 제한되어, **프론트엔드(공식 캠페인)**와 **백엔드(제3자 채널 바이럴 파이프라인)** 두 축으로 마케팅 전략을 분리·설계하여 자생적 확산이 일어나는 GTM 구조 설계
- UA · 소셜 · 숏폼 · 인플루언서 등 IMC 통합 전략 수립 후 주요 5개국(PH · SG · BR · TW · TH) 로컬라이제이션 진행
- 런칭 후 2주간 약 **265K 신규 유저** 모객 (DAU 50K~70K), 숏폼 콘텐츠가 런칭 후 7일동안 **1.1억 Impression (CPM \$2.27)** 달성

Global Stream Clash — 글로벌 스트리머 이니셔티브

2025.05.15

\$373K 투입 예산	172 신청 스트리머	664 총 스트리밍 수	4,290h 총 스트리밍 시간	1.1M VOD 조회수
------------------------	-----------------------	------------------------	----------------------------	------------------------

- 전통적인 Paid 인플루언서 활용의 틀을 깨고 컴페티션 기반 캠페인 기획
- 172명 글로벌 스트리머 자발 참여 유도하여 10일간 664회 라이브 발생
- 4,290시간 스트리밍 (**\$87/h**), VOD 1.1M (**\$0.34/view**) 조회수 달성하여 ROI 극대화
- 캠페인 웹사이트 — globalstreamingclash.ggcontent.com

ON-GOING GTM 업무 — MAPLESTORY UNIVERSE · N

- MapleStory Universe 생태계 마케팅 전략 수립·실행
- MapleStory N 성수기 업데이트 마케팅 전략 수립 및 실행
- 소셜 채널 운영 (X · Facebook · Medium · YouTube)
- 인플루언서 및 KOL 매니징
- 콘텐츠 및 크리에이티브 제작 디렉션·매니징
- 오프라인 이벤트 및 컨퍼런스 기획·제작·운영
- 글로벌 파트너 커뮤니케이션 및 co-marketing 전략 수립·실행
- 글로벌 크리에이티브·마케팅 에이전시 매니지먼트

STACK ·

Global GTM	IMC Strategy	Web3 · P2E	Influencer / KOL	Performance UA
Localization	Co-marketing	Community	Offline Events	Social (X · YT · Medium)

N° 06 **Experience.** — CONTINUED

2018.10 — 2022.08
3 YRS 11 MO

designfever

BRAND MARKETER / AE

글로벌 브랜드 국내 마케팅 대행사에서 3년 11개월간 리드. Supercell(Brawl Stars·Clash Royale·Clash of Clans) · CD Projekt Red · Metacore Games

🏆 Cyberpunk 2077 — Korean Launch Campaign

2020.01 — 2020.12 — RED DOT 2021 WINNER · BRAND & COMMUNICATION

- CD Projekt Red AAA 오픈월드 게임 국내 런칭 마케팅 총괄 · 3차 연기로 악화된 반응을 "대세감" 전략으로 정면돌파
- \$220K 미디어 캠페인 — 노출 158M · 도달 37M · CTR 0.23% (예상 ×1.5)
- TOP Tier 스트리머 연박상·카운트다운 라이브 — 동접 65K · 누적 조회 3.5M · CPV \$0.02

🏆 Supercell Lounge — Brand Offline Space

2019.08 — 2021.07 — A.N.D AWARD 2019 · 2020

- 세계 최초 Supercell 브랜드 공간 2년간 총괄 — 공간·프로그램·콘텐츠·소셜 채널 리드 · 72 events · 36K applicants · 118 contents · 11M viewership
- 팬데믹 대응으로 'Super Fun @ Home' 온라인 운영 체제 전환 (팀 8-10명·파트너 3-4사)

Merge Mansion — UA Campaign · 2022.02-06

- Metacore Games 국내 UA 전략·매니징 · 영화 예고편 스타일 크리에이티브 · A/B 최적화로 DAU/WAU/MAU 2배 상승

2017.04 — 2018.05
1 YR 2 MO

Coain

ONLINE MARKETING MANAGER

유럽 여행 프로그램 "워크 페스티벌" 온라인 마케팅 총괄 · 유럽 현지 1개월 체류 매니징 포함

N° 07 **Education.**

2008 — 2015

National Aviation University of Ukraine

항공기계공학부 · 중퇴 · 우크라이나 7년 거주

2004 — 2007

인천남고

졸업

N° 08 **Languages.**

한국어 / KOREAN

Native

ENGLISH

Business Communication

이메일·문서 작성 · 글로벌 파트너 협업

РУССКИЙ

회화 가능 · NAU 2008-2015

WANNA MORE?

프로젝트별 의사결정 과정과 결과물을 더 자세히 보고 싶다면, 포트폴리오에서 확인하세요.

hyunjunkim.me/ko/portfolio >

→ VIEW PORTFOLIO

CONTACT CARD

N° 00

NAME

Hyunjun Kim · 김현준

TITLE

Sr. Global Brand Marketer

BASED

Abu Dhabi, UAE

STATUS

● Open to opportunities

EMAIL · PROFILE

khjkhjkhj88@gmail.com · [linkedin.com/in/hyunjun-kim](https://www.linkedin.com/in/hyunjun-kim) ↗