|  |  |
| --- | --- |
| **경력 기술서** | |
| **프로필** | 이름 홍석영  직무경력 클라우드 게이트 (2017.10.16 ~ 2018.11.09 사원)  브이알미디어 (2016.08.22 ~ 2017.09.08 사원) |
| **프로젝트**  **목록** | 1. 키넥트를 사용한 인터렉션 게임(MagicRoom) 개발 완료 2. 키넥트를 사용한 체험용 프로그램(FollowMe) 개발 완료 |

**MagicRoom [2017.10 ~ 2018.04]**

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트**  **상세설명** | MagicRoom 프로젝트는 키넥트를 사용하여 유저의 손을 인식하고 화면에 등장한 캐릭터와 상호작용을 하여 특정 목표를 달성하고 스테이지를 클리어 하며 최종적으로 게임속 다양한 오브젝트로 화면을 꾸미고 키넥트로 사진을 촬영 하는 프로젝트 입니다. 또한 귀여운 캐릭터와 키넥트의 특징을 살려 유저로부터 흥미를 일으키고 참여를 유도 시킵니다. |
| **프로젝트**  **주요기능** | - 키넥트 핸드트래킹  - 캐릭터 AI StateMachine  - UI, Sound, Game 등등 각종 매니저 관리  - 게임 데이터 및 초기화를 위한 파일 관리  - 키넥트 배경 크로마키 처리  - NFC 통신을 위한 Window Message 처리 |
| **프로젝트**  **담당업무** | **[키넥트 핸드트래킹 기능 수정]**  키넥트의 핸드트래킹은 MS-SDK를 사용하였는데 프로젝트의 최적화를 위해 사용하지 않는 코드를 정리하고 프로젝트의 목적에 맞게 간단한 코드 수정을 하였습니다.  **[캐릭터 AI StateMachine 구현]**  캐릭터가 상속받는 AI 추상클래스와 스테이트를 관리하는 StateMachine 클래스를 구현 했습니다. 캐릭터는 AI클래스를 상속받고 StateMachine을 가지고 있습니다. StateMachine 에서는 스테이트를 변환하고, 실행하는 역할을 합니다. 스테이트의 진행은 코루틴을 통해 진행이 되며 캐릭터의 코루틴에 스테이트의 코루틴을 연결시키는 방식으로 동작을 하게 됩니다. 자세한 코드는 포트폴리오 깃허브 링크에 저장되어 있습니다. (링크 <https://github.com/HongSeokYeong/portfolio-sourcecode>)  **[GameManager 구현]**  게임(스테이지) 의 총 관리를 담당하는 Manager를 구현했습니다. 게임의 시작과 진행, 종료 및 룰을 관리합니다. 프로젝트의 볼륨이 크지 않아 간단하고 간략하게 구현을 했습니다.  **[게임 데이터 및 초기화를 위한 파일 관리]**  프로젝트의 초기 세팅 ini 파일및 게임의 스테이지별 아이템 정보를 담은 csv 파일을 관리하는 담당을 맡았었습니다.  그 외 프로젝트 주요기능에 소소하게 도움을 주었습니다. |
| **프로젝트**  **코멘트** | 전 회사 에서 키넥트를 해봤던 경험을 살려서 입사 하자마자 맡았던 첫 프로젝트 입니다. 전 회사에서는 아주 간단한 외주 제작 프로그램만 제작 해보다가 처음으로 팀 단위로 제작을 해본 프로젝트로써 게임 개발의 시작부터 끝까지 전체적인 개발 프로세스를 배우는데 많은 도움이 되었던 프로젝트 입니다. 또한 해당 프로젝트에서 중요한 부분 중 하나인 캐릭터 움직임 관련 AI StateMachine을 주로 맡아서 개발을 해봤다는 것이 제게 제일 큰 경험이 되었습니다. |

**FollowMe [2018.06 ~ 2018.11]**

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트**  **상세설명** | FollowMe 프로젝트는 키넥트를 사용하여 유저의 몸을 인식하고 인식이 완료가 되면 캐릭터를 등장시켜 유저가 움직이는 대로 캐릭터를 따라 하게 만들어 아이들의 참여를 유도 시키는 체험형 게임 입니다. |
| **프로젝트**  **주요기능** | - 키넥트 바디트래킹  - 3D 모델 지글본 세팅  - UI, Sound, Game 등등 각종 매니저 관리  - 게임 데이터 및 초기화를 위한 파일 관리  - 키넥트 배경 크로마키 처리  - NFC 통신을 위한 Window Message 처리 |
| **프로젝트**  **담당업무** | **[키넥트 바디트래킹 기능 수정]**  위의 프로젝트와 마찬가지로 MS-SDK를 사용 하였고 프로젝트의 최적화를 위해 사용하지 않는 코드 정리와 프로젝트의 목적에 맞게 간단한 코드 수정을 했습니다.  **[3D 모델 지글본 세팅]**  프로젝트의 특성상 유저의 움직임에 따라 동물 캐릭터의 귀나 꼬리가 역동적으로 움직이게 되는데 그때 사용한 지글본을 적용하고 세팅하는 업무를 담당 했습니다.  **[GameManager 구현]**  게임의 총 관리를 담당하는 Manager를 구현했습니다. 게임의 시작과 진행, 종료 및 룰을 관리합니다. 프로젝트의 볼륨이 크지 않아 간단하고 간략하게 구현을 했습니다.  **[간단한 캐릭터 AI(Walk, Idle, Run) 구현]**  위의 프로젝트에서 사용한 AI StateMachine을 가져다 적용을 했습니다. 동작은 똑같습니다.  **[UI 기능 구현 및 추가]**  다양한 UI의 기능들을 구현하고 추가하는 업무를 담당 했습니다. UI의 동작은 포트폴리오 깃허브 링크의 README에 기록되어 있습니다  (링크 <https://github.com/HongSeokYeong/portfolio-sourcecode>)  그 외 프로젝트 주요기능에 소소하게 도움을 주었습니다. |
| **프로젝트**  **코멘트** | 첫 프로젝트에 비해 상대적으로 별로 할게 없었던 프로젝트 입니다. 기본적인 프로젝트 제작 프레임 워크는 준비되어 있는 상태라 다른 것 보다 캐릭터가 유저의 움직임에 최대한 비슷하고 자연스럽게 동작 하는 것에 초점을 맞추었습니다. 그리고 이번 프로젝트는 볼륨이 작다 보니 UI기능 구현도 제가 다 맡아서 했습니다. 첫번째 프로젝트때도 그랬지만 이 프로젝트를 진행하면서 각종 버그 처리와 특히 키넥트의 특성상 고려하지 못한 유저의 돌발 상황및 돌발 행동 등등 많은 것이 발생을 하게 되는데 그런 상황들이 생길때마다 어떻게 문제를 해결해야하는지 어떻게 발빠르게 대처를 해야하는지 몸으로 직접 배울수 있게 되었고 이것이 이 프로젝트를 진행하면서 제가 얻은 가장 큰 배움이자 경험이 되었습니다. |