|  |  |
| --- | --- |
| **경력 기술서** | |
| **프로필** | 이름 홍석영  직무경력 맘모식스(2020.09.01 ~ 재직중)  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 3. VR소셜 게임 모바일 버전으로 변환 작업중 |

**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. |

**Galaxity모바일 [2020.09 ~ ]**

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트**  **상세설명** | Galaxity모바일은 현재 라이브 서비스 중인 VR 버전 Galaxity를 모바일버전으로 변환하여 VR유저와 함께 게임을 즐길수 있도록 하는 VR과 모바일의 멀티플랫폼 프로젝트 입니다. Galaxity는 VR소셜 게임으로써 다양한 사람들과 소통하며 소소한 게임 컨텐츠를 즐길수 있는 VR게임 입니다. |
| **프로젝트**  **주요기능** | - Playfab을 이용한 계정 관리  - 상용 서버인 포톤 사용  - 다양한 게임 컨텐츠  - 게임 데이터 및 초기화를 위한 파일 관리  - 구글, 페이스북 계정 연동  - 광고 및 인앱 결제 연동 |
| **프로젝트**  **담당업무** | **[Playfab을 이용한 계정 관리]**  Playfab을 사용하여 유저들의 계정을 관리 합니다. 기존의 VR용 Galaxity 프로젝트에서 구현된 계정 연동에 모바일용 추가 연동작업을 맡아 업무를 진행 했습니다.  **[다양한 게임 컨텐츠]**  현재 라이브 서비스 중인 VR용Galaxity의 컨텐츠들을 모바일 환경에 맞게 변환하는 작업을 맡았습니다.  **[구글, 페이스북 계정 연동]**  모바일 환경에서 유저들이 쉽게 접근 가능하도록 구글과 페이스북을 통한 로그인을 구현 했습니다.  그 외 라이브 서비스중인 VR용 Galaxity프로젝트의 유지 보수, 버그 수정 및 컨텐츠 추가 작업을 담당 하고 있습니다. |
| **프로젝트**  **코멘트** | 특정 플랫폼에서 다른 플랫폼으로 변환하는 작업은 처음진행해 봤습니다. 기존의 VR환경에 맡게 제작되어 있던 컨텐츠들을 모바일 환경에 맡게 재구성 하는 과정에서 예상 밖으로 많은 시간을 쓰게 되었습니다. 한 예로 UI의 구성이 VR과 모바일에서 각각 달라서 모바일 환경에 맞게 UI들을 새로 완전히 다시 구현해야 했으며 프로젝트의 리소스 관리가 제대로 되어 있지 않아 다시 정리하느라 몇일을 소비하며 애를 먹었습니다. 하지만 VR과 모바일을 동시에 개발해 볼 수 있는 경험과 서로 다른 플랫폼의 유저들이 한대 모여 다같이 즐길 수 있는 게임을 개발하는 새로운 도전을 할 수 있게 해줘서 저에게 큰 의미가 있는 프로젝트 입니다. |