

Software Developer Portfolio

김수영

<https://github.com/SwimingKim>

<https://dev-skim.blogspot.com/>

<https://www.youtube.com/channel/UCNsuT4EyZUhAVPFU2aQNbEg>

Skill

Mobile

Android(Java/Kotlin)

Unity(C#)

ReactNative(Typescript)

Web

React(Typescript)

Desktop

WPF(C#)

Python

[React] WebRTC를 활용한 퀴즈 사이트 개발

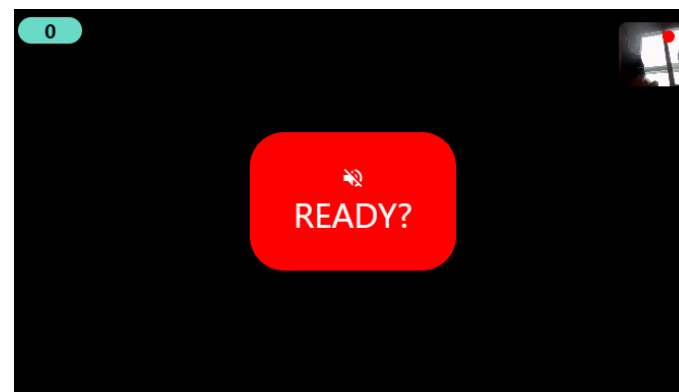
프로젝트 기간 : 2020. 11 ~ 2021. 02

Wowza의 WebRTC를 활용하여, 무대의 공간을 보면서 동시에 자신의 얼굴을 카메라의 비추는 사이트 개발
Firebase를 활용하여 실시간 채팅과 이모티콘 전송이 가능하게끔 구현
또한 무대의 사회자가 주는 신호에 따라서 실시간 퀴즈를 풀어보고 통계를 확인할 수 있는 기능도 구현

I M CONVENTION;

CREATE ACCOUNT

Already have an account [Sign in](#)



10 1

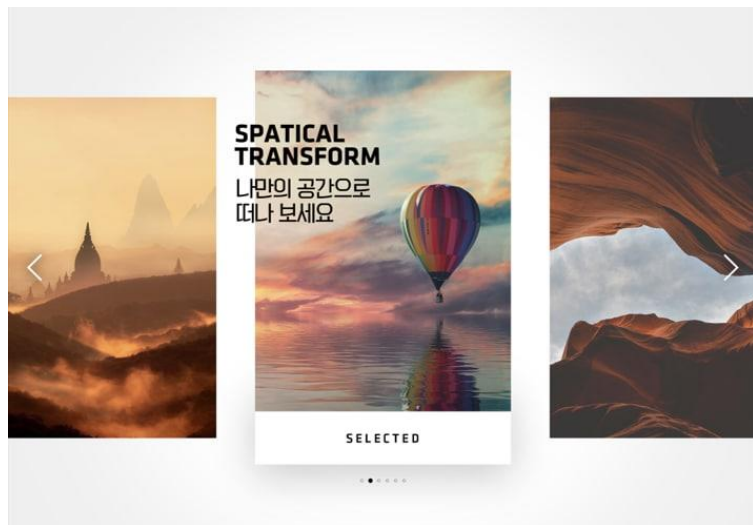
사무실 안 조화 갯수는?

제출

[ReactNative] iOS용 통신 어플리케이션 개발

프로젝트 기간 : 2021.02

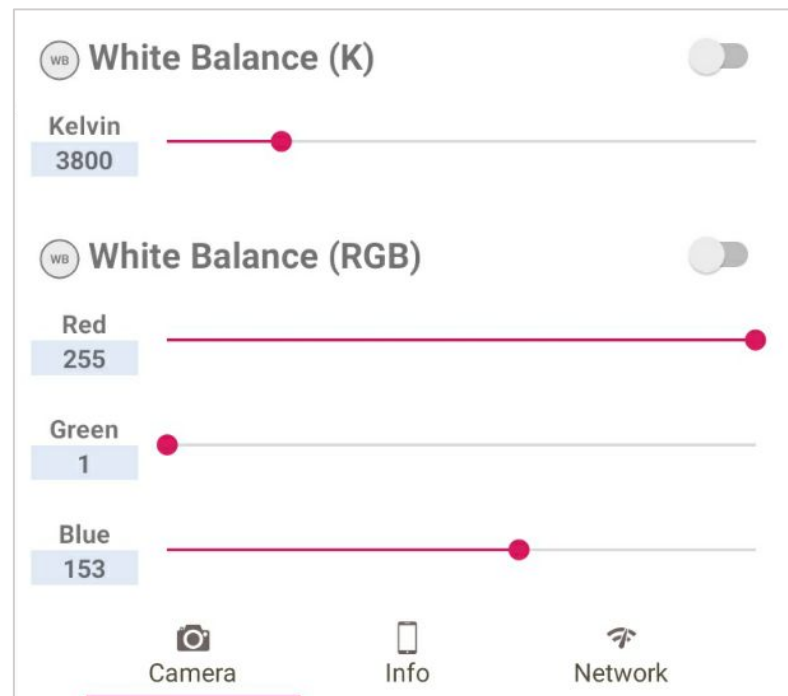
Microsoft의 SignalR를 활용하여 별도의 프로토콜을 구축하여, 외부의 스크린을 제어하는 어플리케이션
iPad Pro용으로 개발이 되었으며, CodePush를 활용하여 자유롭게 업데이트할 수 있도록 구현
프로그래밍언어는 Typescript로 되어 있으면, ReactNative CLI 템플릿을 기반으로 제작



[Android] Unpack용 카메라 앱 개발

프로젝트 기간 : 2019. 12 ~ 2020. 02

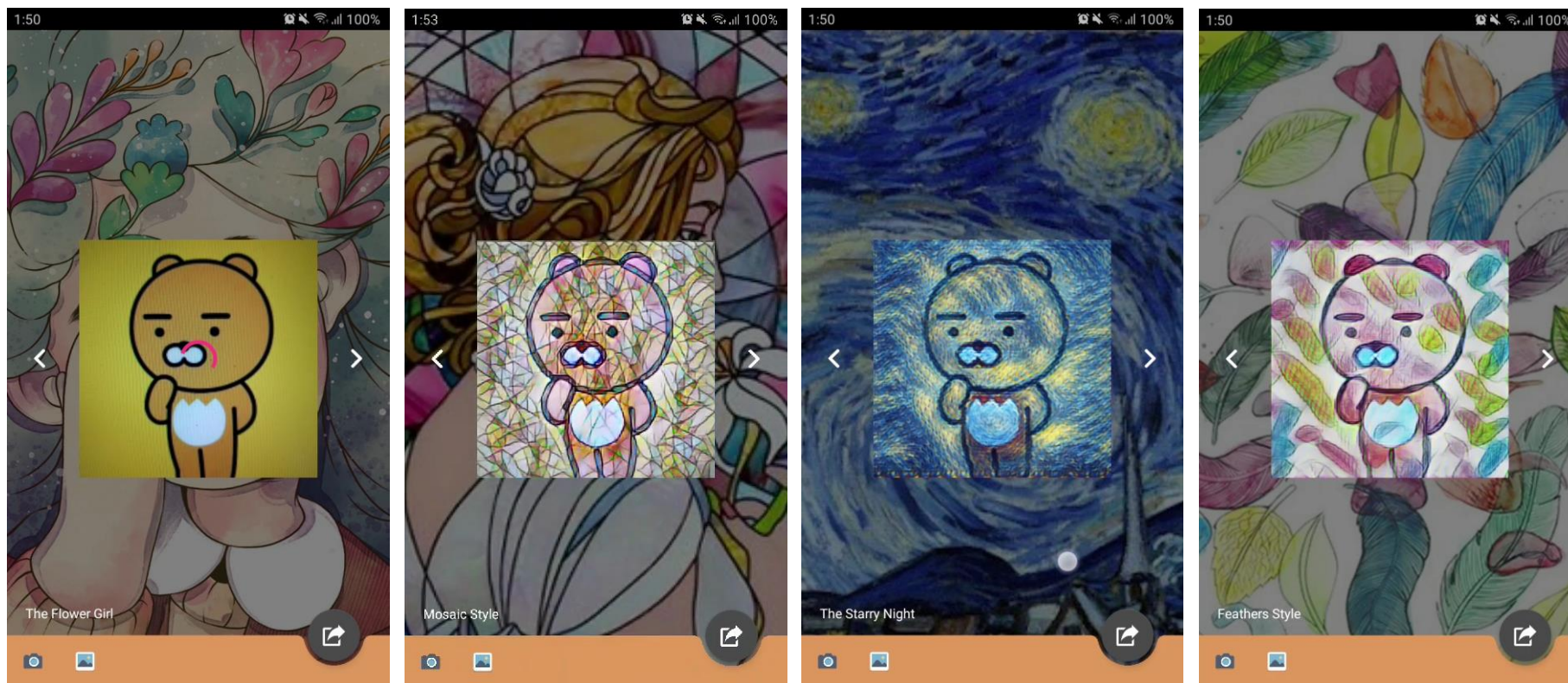
유튜브 생방송으로 진행되는 Unpack에서 사용되는 카메라 애플리케이션 프로젝트에 참여
Camera2 API를 활용하여 카메라의 White Balance, Color, Focus, ISO, Shutter Speed 조절 기능 구현
별도의 프로그램과 TCP 기반으로 통신하여 원격 제어 기능 구현



[Android] Artistic Picture Maker 앱 개발

프로젝트 기간 : 2019. 08

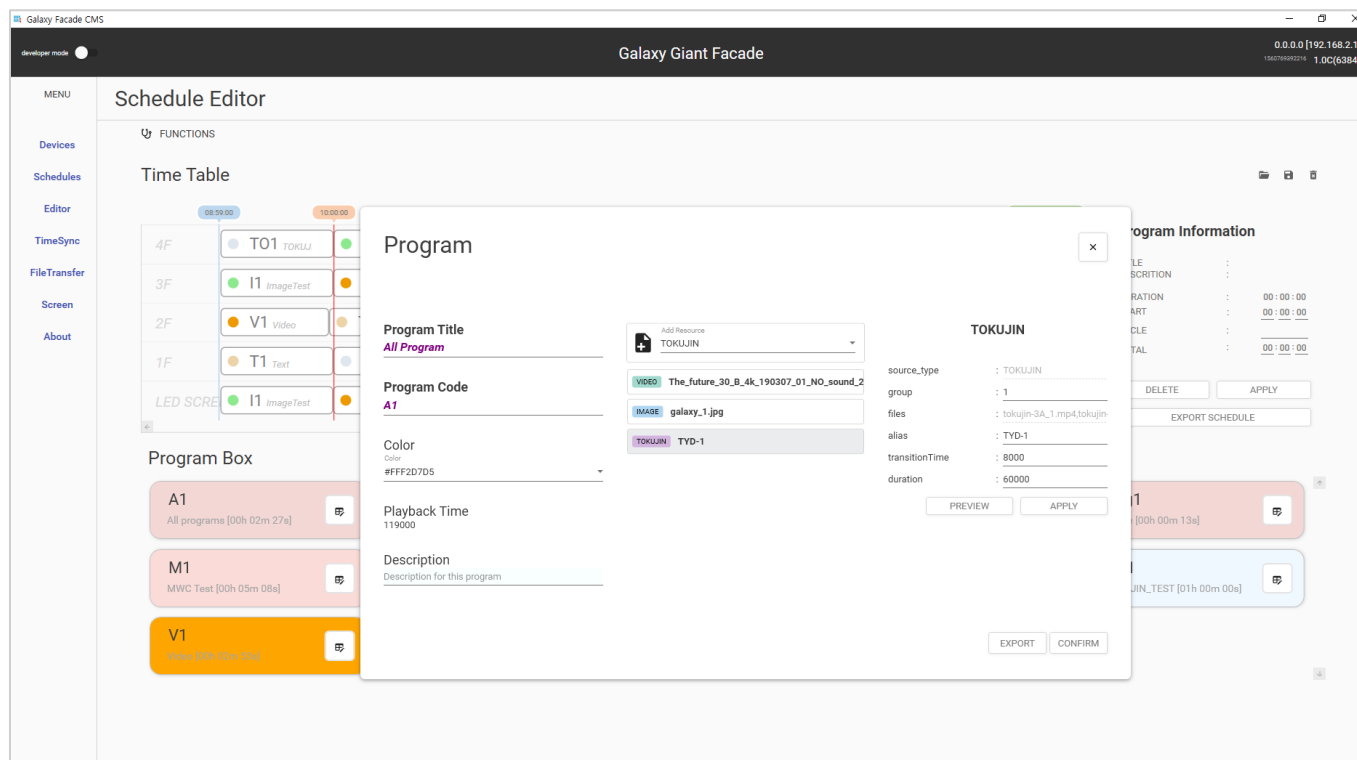
이미지를 예술작품과 같이 변환시켜주는 모바일 애플리케이션 개발하여, 소프트웨어 경진대회 은상 입상
예술작품 데이터는 Python, Tensorflow를 활용해 개발하여 로컬 PC를 며칠 간 작동하면서 추출
Android 프로젝트에서 학습된 모델을 불러와서 사용자가 선택한 비트맵을 변환하여 출력



[Desktop] 스케줄 편성 프로그램 개발

프로젝트 기간 : 2019. 03 ~ 2019. 05

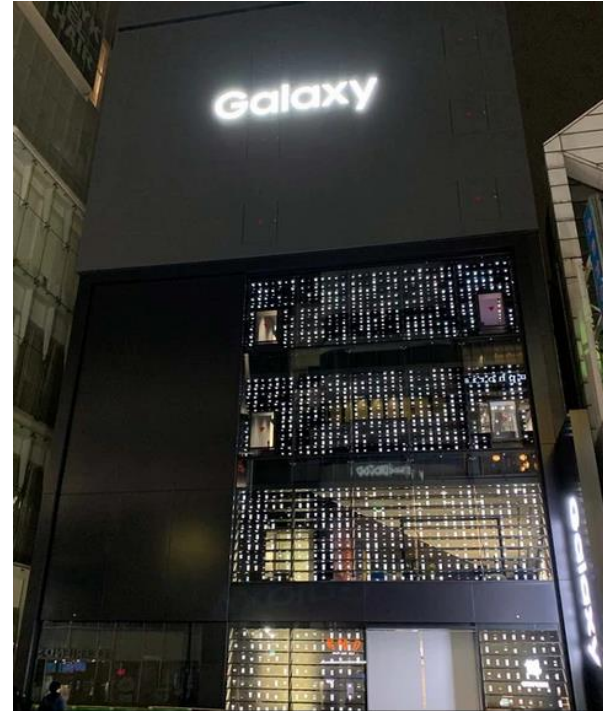
건물의 4층 외벽에 부착된 1000여개의 모바일 디바이스, 커다란 LED 스크린의 스케줄을 편성하기 위한 프로그램 개발
WPF를 활용하여 개발하였으며, 마우스 이벤트와 관련하여 다양한 형태의 드래그앤드랍 모듈 개발
사용자가 제작된 스케줄 데이터를 JSON 형태로 파일로 저장한 뒤, 다수의 디바이스에 전달



[Android] Media Facade

프로젝트 기간 : 2018. 10 ~ 2019. 02

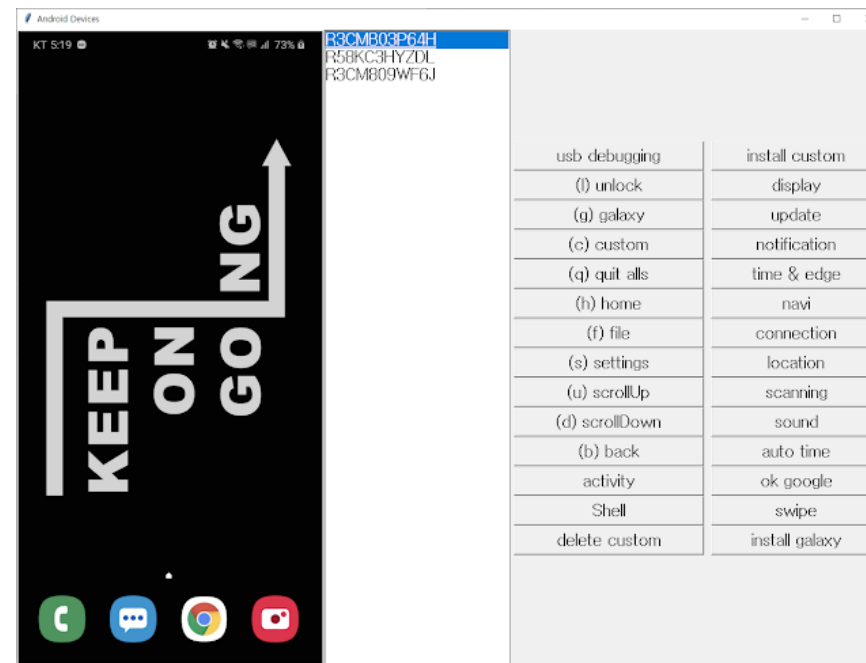
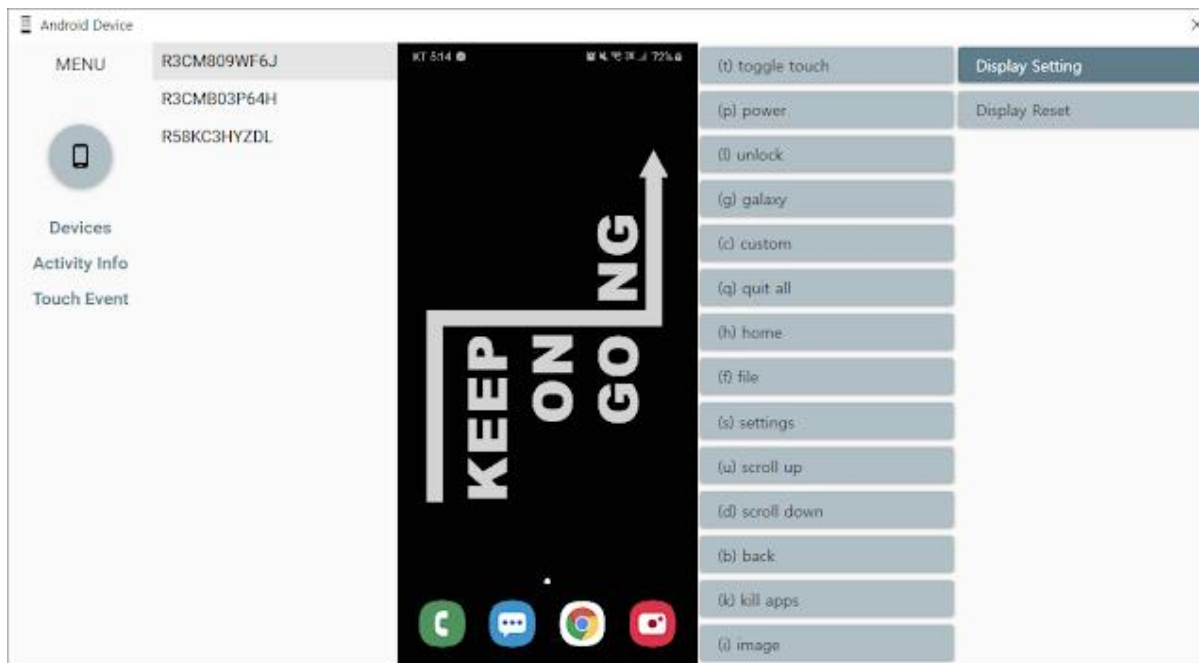
최소 300개에서 최대 1000개의 모바일 디바이스가 하나의 스크린과 같이 재생되는 파사드 프로젝트 참여
별도로 구축된 서버와 TCP 방식으로 통신하면서, 시간 동기화, 재부팅 등의 디바이스 제어, 파일 전송 등 기능 구현
IFA, MWC, CES, 하라주쿠 갤럭시 스튜디오 등 다수의 국제 박람회 참여



[Desktop] ADB를 활용한 안드로이드 제어 프로그램 개발

프로젝트 기간 : 2018. 10 ~ 2018. 11

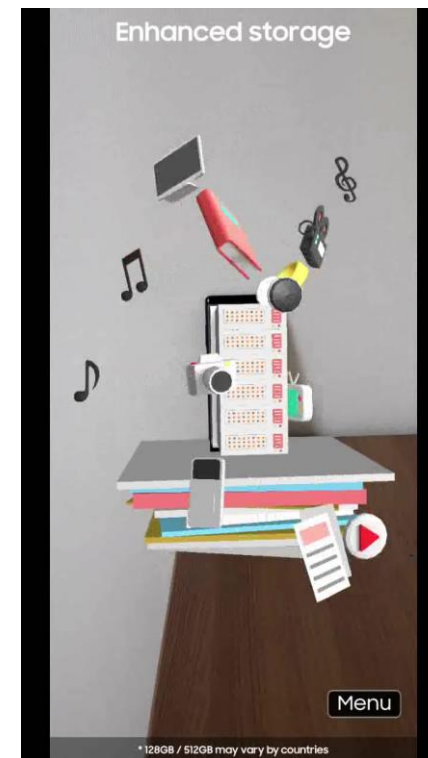
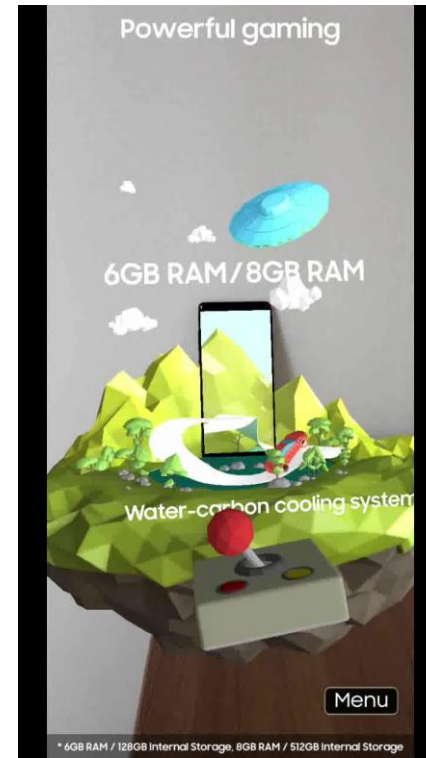
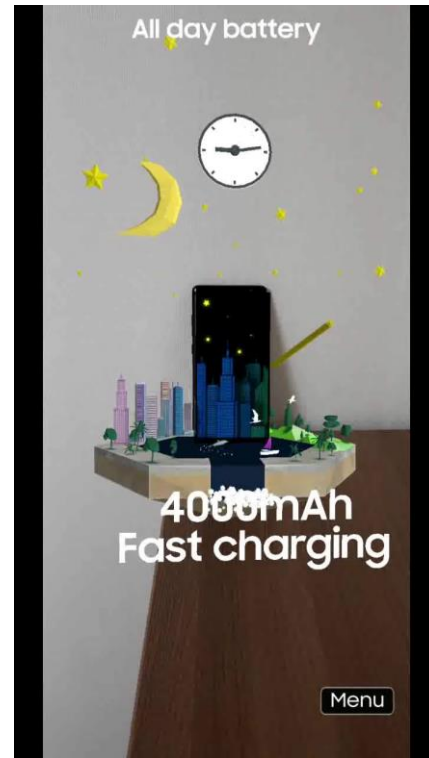
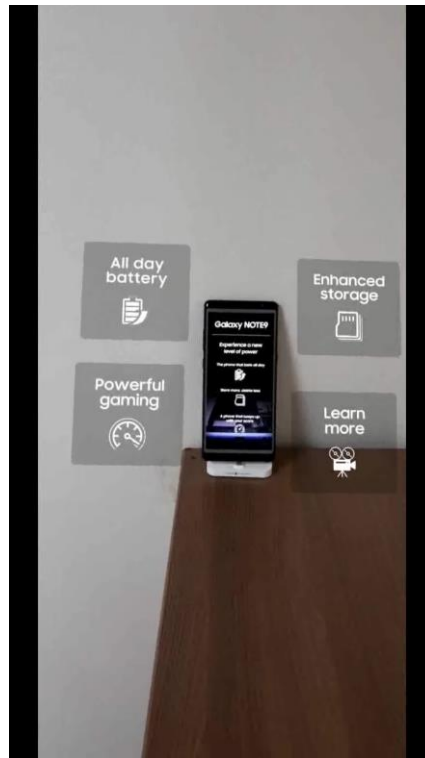
ADB를 활용한 다수의 안드로이드 디바이스 화면 공유 및 제어 프로그램을 Python과 WPF로 개발
ADB 통신을 기반으로 최대 16개의 디바이스까지 동시에 컨트롤할 수 있음을 테스트
화면 공유, 파일 전송, 터치 및 키보드 이벤트, 환경설정 변경 등 다양한 기능 수행



[Unity] 물체인식 AR 앱 개발

프로젝트 기간 : 2018. 08 ~ 2018. 10

Vuforia 엔진을 활용하여 이미지 타겟 기반의 AR 모바일 어플리케이션을 Unity로 개발
AR 기반의 UI 메뉴를 구성하고, 특정 이미지를 스캔하면 정해진 애니메이션을 보여줌
AR 모델링이 튀는 현상을 방지하기 위해, 사용자 움직임의 delta를 주기적으로 계산하면서 적절한 곳이 위치시킴



[Unity] 3D Clicker 게임 개발

프로젝트 기간 : 2017. 03

Voxel 형태의 모델링 파일을 활용하여, 사용자가 직접 꾸며나가는 3D Clicker 게임을 개발
일정 시간마다 포인트가 쌓이는 것과 별도로, 사용자가 클릭할 때도 포인트가 동시에 쌓이는 방식
카메라에 움직임을 주어서, 아이템 구매하는 경우에 자동적으로 해당 위치로 갔다가 자연스럽게 돌아오도록 구현

