

포트폴리오 및 이력서

게임소프트웨어학과 B993185 유민경

CONTENTS

- 이력서
- 연구 및 인턴 활동
- 대표 작품
- 개인 작업물
- 팀 작업물

이력서



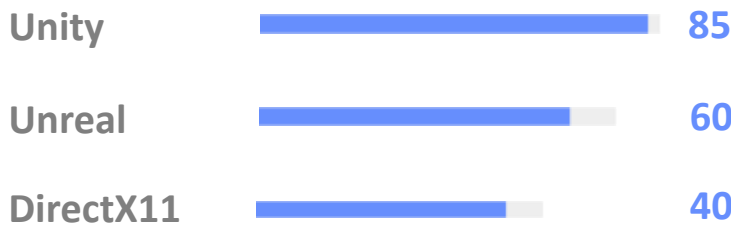
클라이언트 지망 유민경

Github. <https://github.com/Yuminkyeong>
Email. mingyeongyu8@gmail.com

Language



Engine



DB



Career

- 2020.01 – 학생 연구원(RA) 참여
- 2021.06 ~ 2021.08 – 엘리트크 웹페이지 프리랜서 계약
- 2021.07 ~ 2021.09 – 씨더블유게임즈 인턴
- 2021.09 ~ 2022.01 – 씨더블유게임즈 클라이언트 개발자 재직

Awards

- 2020.11.16 – 홍익대학교 게임 공모전 기획 우수상
- 2022.03.24 – 홍익대학교 게임 공모전 기획 우수상

Research

- 2020.07 - ‘핵심어 추출을 이용한 행위자 모델 기반 서사 캐릭터 역할 모델링에 관한 연구’ 3저자 참여
- 2020.12 – ‘spaCy를 이용한 TV 드라마 대본의 주인공 및 배경 분석’ 연구 및 작성
- 2021.03 – ‘감성 분석 기반의 시 추천 웹 서비스’ 연구 및 홈페이지 개발

Activities

- 2021.07 – 청주 인력사무소와 협업한 일용직 구인 구직 서비스 앱을 주제로 해커톤 참여
- 2022.01 – 게임 창업 지원 참여
- 기타 – 동아리, 스토리 작가, 개인 개발 및 팀 개발 참여 등

Curricular Activites

- 게임학개론: Gamification, MDA frame work에 대해 학습하고, 스토리 창작 및 컨셉 고안에 대한 여러 방법들을 학습/ '강아지 산책'과 '운명의 수레바퀴' 컨셉 기획서 작성.
 - c프로그래밍: c로 미니 게임 제작/ '언더테일'의 '냅스타블록' 모드 모작 및 구현.
 - 게임프로토타입 연구: Python으로 미니 게임 기획 및 제작/ '무한의 계단' 모작한 게임 '무한 샌드위치' 구현.
 - 고급 c 프로그래밍: c로 기획한 게임 제작/ 횡스크롤 러닝 게임 'Fly Nimbus' 구현.
 - 객체지향프로그래밍1: C++로 객체지향 프로그래밍 학습/ 횡스크롤 슈팅 게임 및 'Plants vs Zombies' 분석 후 개발.
<https://www.youtube.com/watch?v=mysW59ePcyk>
 - 게임디자인: 게임 콘텐츠, 시스템 기획등 전반적인 기획에 대해 학습하고 보드 게임 기획 후 제작/ '시샘달의 서른 날' 멀티플레이 보드 게임 제작.
<https://youtu.be/og1VzuBzbDY>
 - 팀프로젝트: Unity 활용한 2인 팀 개발/ Unity로 3D 방탈출 게임 기획 및 구현.
- (생략)

강점

코드 이해도가 좋은 편이고,
회사 또는 팀 작업 시
해당 로직에 맞게 코드를 짤 수 있음.

새로운 도전을 좋아함.



Abstract

주어진 드라마 스크립트를 대상으로 spaCy를 이용해, 각본 내 캐릭터, 장소, 시간을 중심으로 상호 관계성을 파악한다. NER 분석을 통해 배경, 장소, 시간 등의 정보를 추출하여 드라마 스크립트 내 주요 캐릭터들간의 관계를 파악하는 연구 방법을 제시한다.

표 1. 캐릭터, 장소, 시간별 spaCy 정확도

	캐릭터	장소	시간
정확도(%)	66.13	82.14	86.54

표 2. 추출된 직업의 일치 여부

	Haeyeong	Sugyeong	Pretty Haeyeong	Jinsang
추출된 직업	representative	director	TF team leader	lawyer
일치 여부	x	o	o	o

	Taejin	Gyeongsu	Sangseok	Dokyung	Hoon	Anna
추출된 직업	entrepreneur	x	engineer	director	staff	staff
일치 여부	o	x	o	o	o	△

Tool & Dataset, Language

spaCy, 드라마 스크립트, Python etc



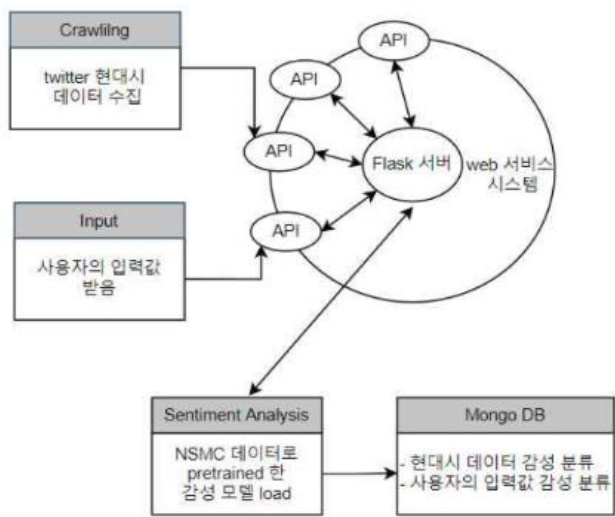
향후 계획

동사구와 형용사구 간의 의존성 파악 위해 언어 모델 및 알고리즘 추가적 사용
한국계 데이터 학습의 효율적인 방법 고안

Abstract

NSMC 데이터를 학습 시킨 koBERT 언어 모델을 활용하여 사용자가 입력한 자신의 하루에 대한 감성평을 분석하고, 이와 적합한 현대시를 제공하는 웹 서비스를 제안.

(그림 1) 시스템 아키텍처



(Figure 1) System Architecture

(그림 2) 감성 평가 및 시 추천을 위한 웹 서비스



(Figure 2) A Web Service for Sentiment Analysis and Poem Recommendation

Tool & Dataset, Language

Flask, AWS, MongoDB, html, Css, Python...

웹페이지 만족도 평가

N=200

감성에 대한 만족도: 88%

현대시에 대한 만족도: 72%

의의

극성 데이터셋을 사용했지만 감성 분석에 대한 만족도가 높음을 확인.

제한된 데이터셋의 활용 방안 모색.

한계점

시의 증의적 표현 및 전후 관계에 따라 달라질 수 있는 감성은 분류하지 못함.

향후 계획

시의 특성에 대한 분석 및 문맥을 고려한 분석 기준을 다양하게 적용하여 시 분류 및 군집을 확보.

BERT, Knowledge Graph등을 함께 적용해야 함.

연구 및 인턴 활동

Abstract

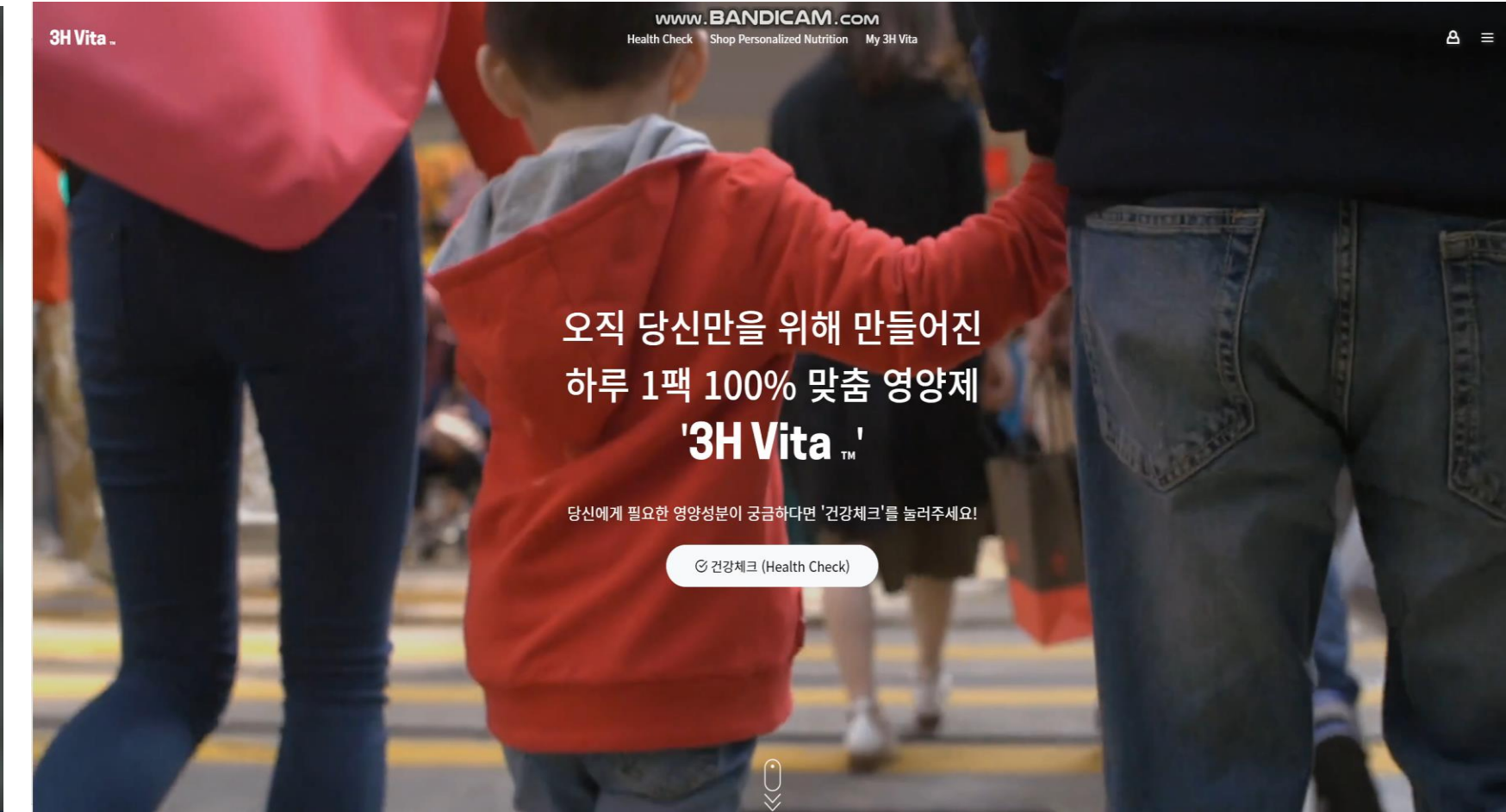
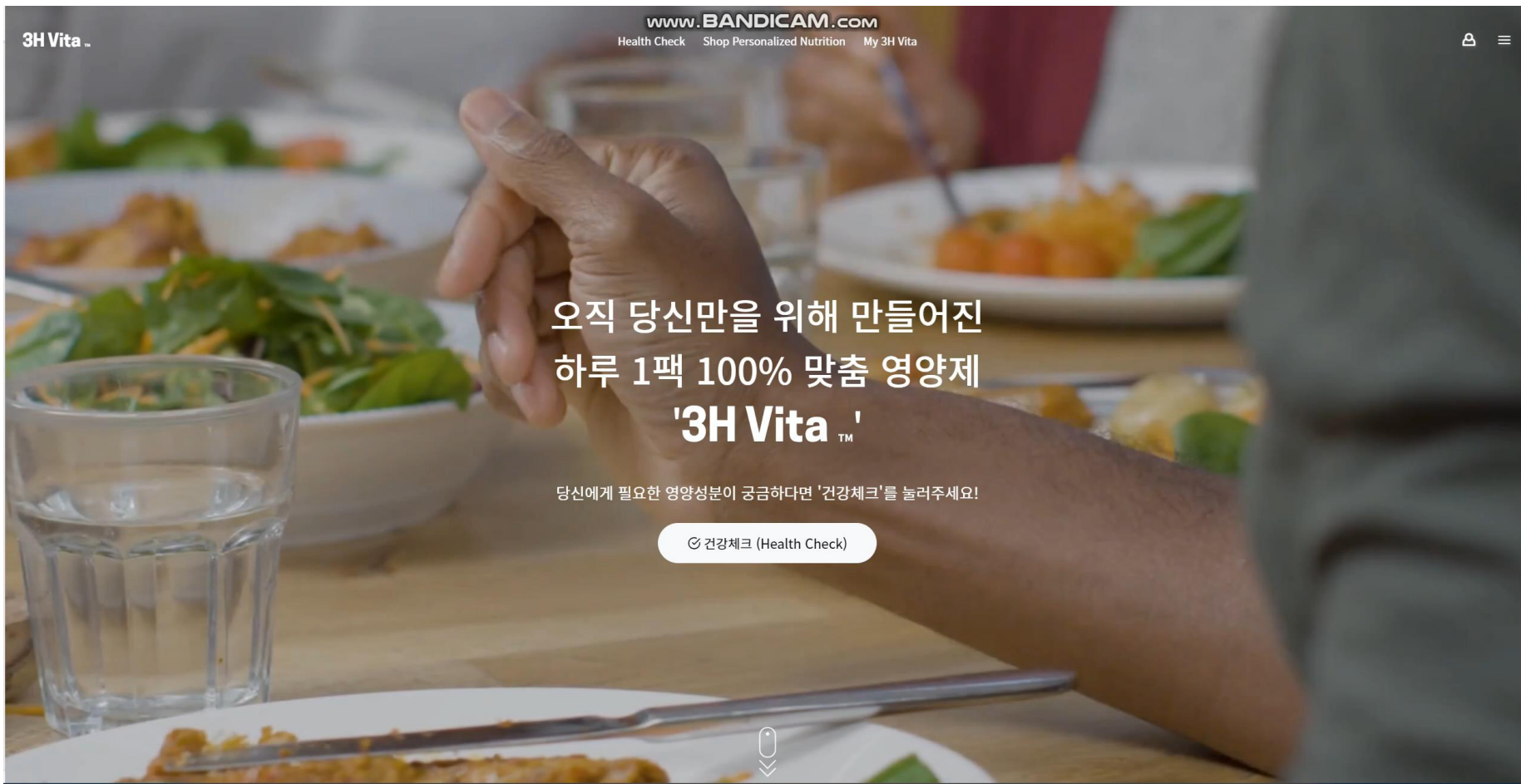
때에 따라 조금 달라지지만, 대부분 홈페이지 제작의 단계가 기획-설계-디자인-퍼블/프론트 개발/ 백단 개발이 있다면, 프론트를 담당하였음.

받은 디자인을 효율적이게 적용하고, 회원 정보 관리 및 건강 설문 조사 정보를 받아와 홈페이지에 업로드. 또는, 기능이 동작하게끔 함.

Ex. 비회원인 회원은 로그인 페이지로, 로그인 시 중복되는 데이터가 있는지, 건강 설문지를 바탕으로 비타민 추천 화면 연결 등

Tool & Dataset, Language

phpMyAdmin, html, css, javascript, 그누보드...



‘유전 정보 맞춤 비타민, 3HVITA’ 프론트 작업

https://github.com/Yuminkyeong/Front_end

<https://www.3hvita.com/>

<https://github.com/Yuminkyong/SpaceBlockCraft>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cwgames.spaceblockcraft>

Abstract

UI 배치 및 배치된 이미지에 해당하는 기능 구현부터 시작

제작한 3D 캐릭터의 애니메이션 적용 및 충돌 처리 보완
캐릭터의 부자연스러운 움직임(미끄러짐, 벽 뚫림) 해결하기 위해 고민

유니티에 이미 구현되어 있는 기능이지만 코드 상으로 작업해볼 수 있는 것을 구현해 봄
(유니티 씬 정보를 받아와 카메라 위치 설정 등)

퀘스트, 메인 화면 내 스토리 정보 등 tsv 로 받아와 관리

상점 및 인벤토리, 내 정보 화면 구현 등

-> 함께 협업하는 것의 장단점을 알게 되었고, 함께 썼을 때 좋은 코드가 무엇인지에 대해 배움.
모바일 멀티 게임을 런칭해보는 것은 처음이었는데, 이로 인해 발생하는 여러 문제들을 해결
하기 위한 많은 노력을 함.

-> 오브젝트 풀링은 해당 게임에 적합하지 않다고 하여, 맵 생성 및 비행기의 정보를
바이너리 파일로 관리한다고 했었음. 해당 부분은 잘 이해가 되지 않아 연락하며 공부 중에 있음.

Tool & Dataset, Language

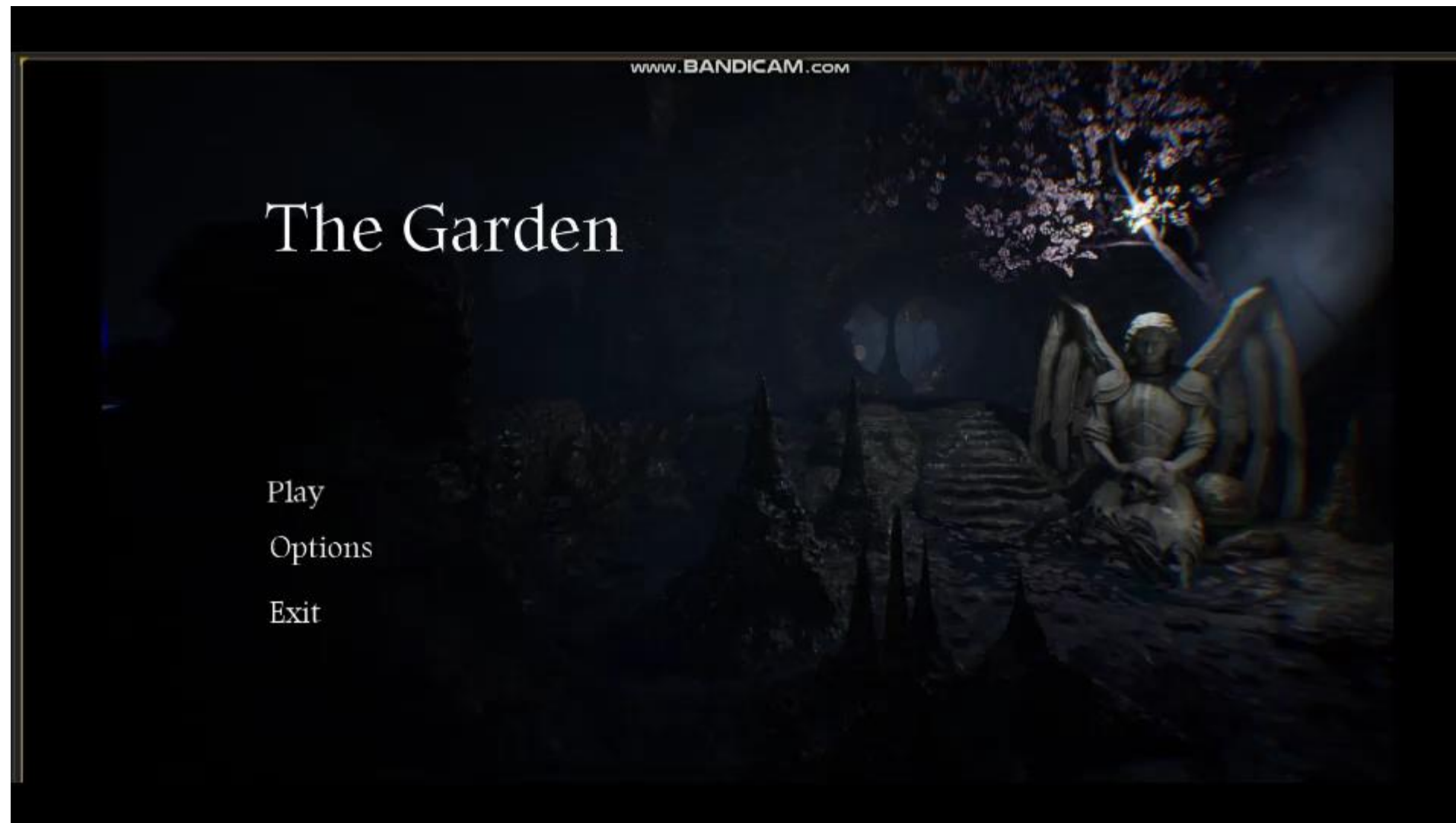
Unity, Node.js, C#



<https://www.youtube.com/channel/UCSYyc-VU6MoJzCT7MLIQe0w>

<https://www.youtube.com/watch?v=DS-Qycvhkw8> – 2:57~3:24

대표 작품(2022 3월~



Abstract

언리얼을 사용해 처음 만들어 본 것으로, 현재 2스테이지까지 구성되어 있음.

블루 프린트로 플레이어의 이동, 공격 등을 animation montage, unreal 내의 state pattern을 활용해 구현하는 것으로 시작.

skill 사용 시 활성화, 비활성화 되어야 하는 collision 등으로 들어갔을 때, 오히려 그물처럼 지저분해 보여 애니메이션, 공격 동작 등을 어느 정도 c++로 정리 후 해당 부분을 코드로 FSM 으로 변경할 계획임.

스테이지 저장 및 클리어 정보는 instance를 선언하여 global하게 접근할 수 있게 하였으며, 그 외의 플레이어 입력 정보에 따라 상태가 달라지는 것은 입력>액션>액션 매핑에서 변수를 선언하여 setupplayerinputcomponent 에서 가져와 사용하였음.

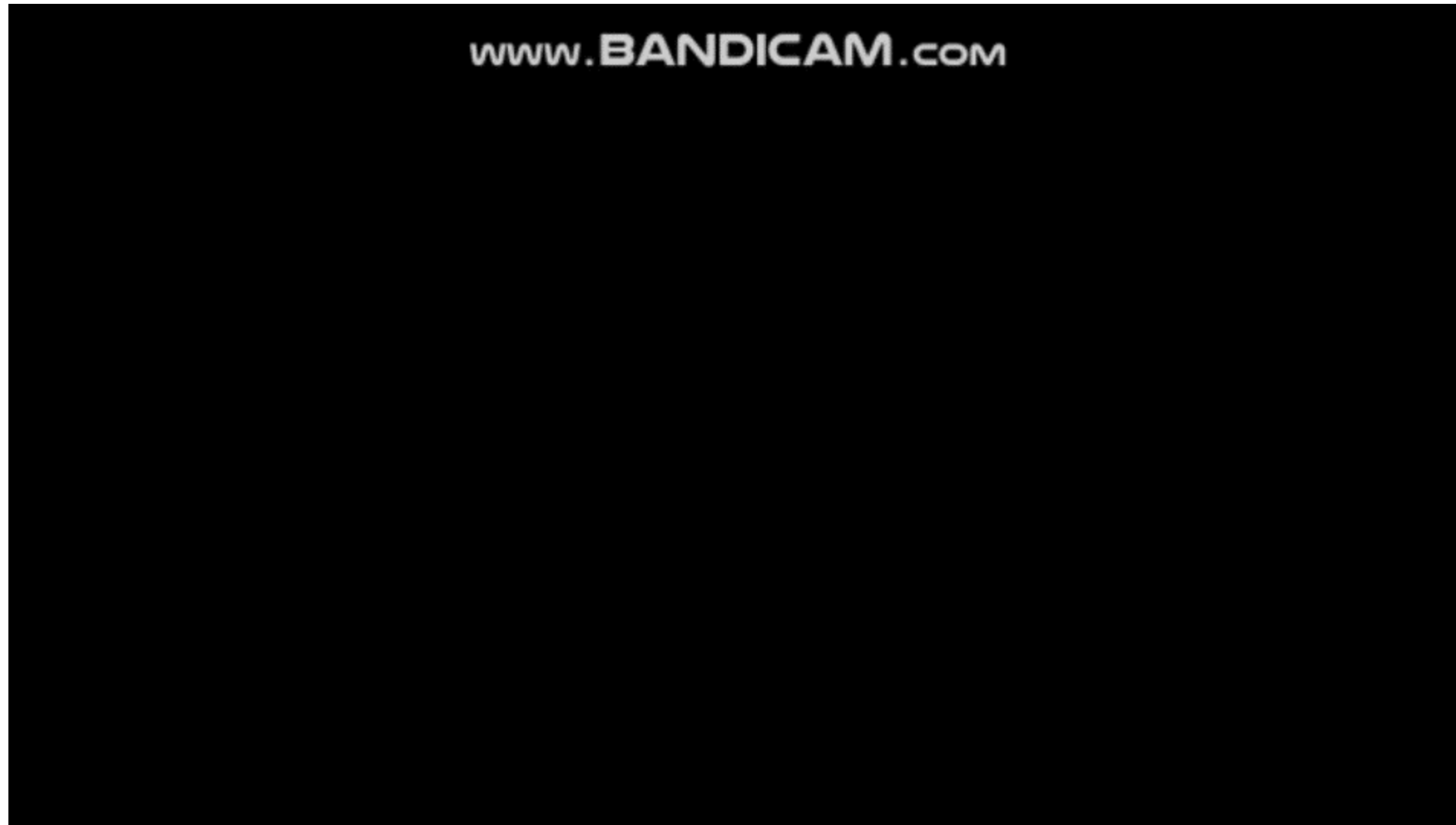
블루프린트로 아직 많은 부분이 구현되어 있어 c++로 변환하고자 하며, 이번 학기 말까지 스테이지 4까지 구현 후 기타 스킬이나 게임 디자인적인 부분을 고민하려고 함.

NDC 에서 발표된 자료를 widget 부분에서 많이 활용하였고, 애니메이션의 경우 무료3d를 모델링을 제공해주는 사이트에서 애니메이션을 받아와 스켈레톤에 적용하여 진행하였음.

Tool & Dataset, Language

Unreal, Blueprint, C++

개인 작업물 - 방탈출 게임



Abstract

3D 방탈출 게임을 기획 및 개발.
Raycast 사용하여 3D 상의 물체의 위치 값을 평면으로 받아와 조절 및 이동.

그림과 일치하는 퍼즐, 직소 퍼즐, 저울의 무게 맞추기
총 3가지의 퍼즐을 제작하였음.

인벤토리 및 아이템이 적재적소의 id에 사용되었을 경우 방탈출 가능.

Tool & Dataset, Language

C#, Unity

팀 작업물 – RPG 게임



Abstract

3D RPG 게임 2인으로 개발.

Stage 4개 중 stage 1,2를 맡아서 작업함.

Monster AI와 Navigation을 활용하였고, 아이템 창 의 슬롯 관리 개발.

플레이어 공격 및 미로 속 퍼즐 게임 개발.



Tool & Dataset, Language

C#, Unity