



김대호

[직무]유니티 클라이언트 프로그래머

Birthday	1984. 01. 07
Email	aquhm@naver.com
Mobile	010-8978-5036
Address	경기도 의정부시 평화로 150 번길 26

[최종학력사항]

기 간	학교명	졸업구분	전공	소재지
2002.03-2010.02	한국산업기술대학교	졸업	게임공학	경기도 시흥시
1999.03-2002.02	노원(온수)고	졸업	이과	서울 노원구

[경력사항]

회사명	근무기간	주요업무	퇴직사유
(주)직방	2020.11~2024.11 (4 년 1 개월)	1. Unity Engine, C#기반에 WebRtc SDK 을 연동하여 3D 아바타 기반의 가상오피스 프로젝트의 클라이언트 업무 담당 2. Unity Engine, C#을 활용하여 직방 3D 단지 시뮬레이션 프로젝트의 클라이언트 업무 담당	경력악화
메이커스게임즈(주)	2018.01~2020.10 (2 년 10 개월)	UnityEngine, C#를 활용하여 쿼터뷰 방식의 모바일 전략 시뮬레이션 게임 프로젝트의 클라이언트 업무 담당	업무확장
(주)위메이드엑스알	2015.10~2018.01 (2 년 4 개월)	CryEngine3, C++를 활용하여 PC 3D MMORPG 온라인 게임 프로젝트의 클라이언트 업무 담당	경영악화
(주)야소프트	2009.09~2011.05 (1 년 9 개월)	GameBryo Engine, C++를 활용하여 PC 3D Online MMORPG 게임 프로젝트의 클라이언트 업무 담당	개인사정

[기타사항]

군 별	육군	계 급	병장	복무기간	04.05.06~ 06.05.05
전역구분	군필	역 종	예비역	면제사유	
보훈대상자	대상() 비대상(0)			장애사항	대상() 비대상(0)

[경력기술서]

주요 프로젝트 / Projects * 프로젝트 경험을 최신순으로 작성하였습니다

1. 2020.11 ~ 2024.11 직방

*회사 소개 : 부동산 프로테크 플랫폼 업체

A. 2021.04 ~ 2024.11 / Unity Engine, C#기반에 WebRtc SDK 을 연동하여 3D 아바타 기반의 가상오피스 프로젝트

사용언어 및 개발환경	Unity, C#, Typescript, Electron, Python, ObjectiveC(iOS/macOS 플러그인), WebRTC(Agora SDK), RESTful API, WebSocket
인력구성	8~15 인 중 클라이언트 2~5 명
주요업무 및 상세역할	<p>- 프로젝트 개요 :</p> <p>프로젝트 초기부터 합류하여 Unity Engine 을 활용하여 재택근무 시 활용할 수 있는 메타버스 아바타 3D 기반의 화상 통화 가상 오피스 서비스를 작업하였습니다. window, macOS, android, iOS 4 개 PC/mobile 플랫폼을 지원하기 때문에 관련 macOS/ iOS 의 경우에는 native 플러그인 작업을 진행하였으며, 이 과정에서 ObjectiveC 등을 경험할 수 있었습니다. 그리고 PC 의 경우 Launcher 로 구동하는 구조여서 Electron framework 와 typescript 로 유지보수도 병행하였습니다. 재택을 도입하는 여러 업체를 대상으로 유료화 런칭 서비스하였습니다. REST API 와 웹 소켓 통신으로 시스템과 콘텐츠에 따라 구분하여 처리되어 있습니다. 직접 개발한 프로젝트로 회사 업무도 진행하였기에 직원들의 VOC, feedback 을 빠르게 수집 및 대응할 수 있었습니다. 초기부터 런칭까지 작업 및 기여했던 프로젝트로 기존 게임적인 value 뿐만 아니라 업무에 필요한 서비스적인 value 와 가치도 융합하여 다양한 방식으로 생각하고 경험하게 되었습니다.</p> <p>- 상세 내용 :</p> <p>1. 커뮤니케이션 시스템 구축(Agora SDK 활용)</p> <ul style="list-style-type: none">• Agora SDK 를 기반으로 미디어 디바이스 목록 관리, 변경 이벤트 처리, 화면 공유 기능을 UniRx 기반 반응형 아키텍처로 구현• Barracuda ONNX Model 정보를 활용해 얼굴 인식 기능 연동• 수신하는 영상 RGBA Byte 정보를 메모리 풀링 기법 관리. 메모리 오버헤드를 최소화 및 GC 부담 줄이도록 구현 <p>2. 아키텍처 설계 및 프레임워크 개발</p> <ul style="list-style-type: none">• 서비스 지향 아키텍처로 비즈니스 로직과 프리젠테이션 로직을 명확히 분리되도록 구성. 도메인별 로직을 서비스 캡슐화로 관심사 분리되도록 프로젝트 프레임워크 구성.• MVP 아키텍처를 적용한 제네릭 기반의 Presenter 구조를 통해 UI 생명주기를 관리하고, UniRx 를 활용한 이벤트 기반 아키텍처로 UI 상태 전환을 관리하는 UI 프레임워크 설계.• UniTask 기반 REST API 비동기 처리. 타임아웃 , 에러 핸들링, 재시도 메커니즘 구현 및 데이터 전송 시나리오(JSON, 멀티파트 폼, 파일 업로드)를 처리.• 전략 패턴과 팩토리 패턴을 결합한 인터페이스를 설계하여, 패킷 타입별 등록 관리 및 동적으로 라우팅하는 시스템을 구축. 기능 추가시 코드 수정을 최소화 및 확장이 용이하도록 구성.• 템플릿 메소드와 전략 패턴을 활용한 확장 가능한 로깅 아키텍처를 설계 RESTful

	<p>API 와 비동기 처리를 통해 이벤트 기반 구조로 다양한 사용자 인터랙션(앱 사용, 화면 전환, UI 조작)을 체계적으로 추적 및 데이터 기반 UX 개선에 기여</p> <ul style="list-style-type: none"> • 템플릿 메소드와 전략 패턴을 기반으로 씬 생명주기와 특화 로직을 표준화하고, UniTask 기반 비동기 로딩과 단계별 상태 관리를 통해 중앙집중식이면서도 확장 가능하고 사용자 경험을 고려한 씬 관리 아키텍처를 구축.(스플래쉬, 로그인, 캐릭터선택, 게임플레이) • 캐릭터와 상호작용할 각종 인터랙션 대상 오브젝트의 효율적인 관리 및 근접성 검색 최적화를 위해 KDTree 자료구조를 적용하고, UniRx 기반 반응형 시스템과 결합하여 실시간 오브젝트 선택 및 포커싱 성능을 개선한 인터랙션 관리 시스템 구축. <p>3. 다수의 콘텐츠 및 UI/UX 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> • 재사용 가능한 UI 요소들을 캡슐화 및 프리팹화한 UI KIT 를 에디터에 통합 및 구성하여 디자인의 일관성을 유지 및 UI 개발 시간을 단축되도록 구성. • 상태 패턴 활용하여 다양한 공유 타입(카메라, 화면, 이미지, 유튜브, 협업 보드)을 지원하는 크로스 플랫폼 화면 공유 시스템을 설계 및 새로운 공유 모드 추가 시 기존 코드 수정 없이 확장 가능한 구조를 구현. • 로그인, 로비, 접속자, 대시보드, 집중모드, 그룹창, 인벤토리, 메뉴, 네비게이션, 온보딩, 채팅, 화면공유, 시스템 메시지, 팀관리 다수의 콘텐츠 작업. • DOTween 을 활용한 UI 연출처리 담당. <p>4. 크로스 플랫폼 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> • macOS, Windows 네이티브 플러그인 제작하여 OS 알림 시스템 구현 및 연동. (macOS Bundle, Windows DLL) • 웹캠, 마이크 등 하드웨어 디바이스의 유무와 접근 권한을 플랫폼별로 적절히 처리하여 다양한 환경에서 안정적인 동작을 보장. <p>5. 최적화 및 기타 기능 구현</p> <ul style="list-style-type: none"> • 웹 크롤링과 벤치마크 데이터를 활용한 디바이스 성능 평가 시스템을 구현. 데스크톱 GPU, 안드로이드, iOS 기기별로 최소 사양 충족 여부를 판단하는 로직으로 플랫폼별 그래픽 품질 설정으로 일관된 사용자 경험 제공. • 효율적인 리소스 관리를 위한 로컬 캐시 파일 시스템을 구현. 각종 이미지 캐시 데이터 관리하여 MD5 해시 기반 중복 파일 제거, 만료된 캐시 자동 정리를 구현하여 네트워크 트래픽 감소, 앱 성능 향상 및 오프라인 사용성을 개선.
성과/결과	<ul style="list-style-type: none"> • 재택 근무를 도입하려는 다수의 기업 고객 확보를 통한 유료 서비스 런칭 성공 • 실사용자 피드백 기반의 빠른 제품 개선으로 높은 사용자 만족도 달성 • 멀티 플랫폼 지원을 통한 폭넓은 접근성 확보
참고자료	자세한 프로젝트 및 스크린샷: https://aquhm.github.io/portfolio/soma/

B. 2020.11 ~ 2021.04 / Unity Engine, C#을 활용하여 직방 3D 단지 시뮬레이션 프로젝트

사용언어 및 개발환경	Unity, C#, Visual Studio Code, Slack, Jira, Github, RESTful API
인력구성	6 인 중 클라이언트 3~4 명
주요업무 및 상세역할	- 프로젝트 개요 : React Native 기반 직방 앱에 Unity Engine 을 연동하여 아파트 단지를 3D 로

	<p>시뮬레이션하는 서비스를 개발했습니다. 런칭 3개월 전 합류하여 주로 사용자 경험 개선과 서비스 안정화에 주력했습니다.</p> <p>- 상세 내용 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. UI/UX 개발 및 연출 작업 <ul style="list-style-type: none"> • UGUI 기반 전체 UI 시스템 개발 및 연출 작업 • RESTful API 를 통해 수신한 아파트 단지의 면적별 정보 표시 UX 구현 • REST API 를 통해 수신한 부동산 매물의 각종 Meta 정보를 매물 정보 시각화 구현 • 로컬 캐시 정보를 활용하여 사용자 온보딩을 위한 튜토리얼 기능 구현 2. 성능 최적화 <ul style="list-style-type: none"> • 아파트 동 객체의 활용되는 Material 정보를 Pooling 으로 관리하여 객체 생성시 지연을 최소화 및 메모리 최적화 • 아파트 단지 주변건물 Object Culling 처리를 통한 최적화 구현
성과/결과	<ul style="list-style-type: none"> • 직관적인 UI/UX 설계를 통한 서비스 완성도 향상 • 효율적인 리소스 관리로 모바일 환경에서의 성능 최적화 달성 • 실제 매물 정보와 3D 시뮬레이션의 성공적인 통합 구현
참고자료	

1. 2018.01 ~ 2020.10 메이커스게임즈(주)

*회사 소개 : 게임 소프트웨어 개발 업체

A. 2018.01.01 ~ 2020.10 /

UnityEngine, C#를 활용하여 쿼터뷰 방식의 모바일 전략 시뮬레이션 게임 프로젝트

사용언어 및 개발환경	Unity, C#, Visual Studio, Slack, Jira, Github, RESTful API
인력구성	25~30 인 중 클라이언트 5~6 명
주요업무 및 상세역할	<p>- 프로젝트 개요 :</p> <p>'Game of War: Fire Age'와 'Lords Mobile'과 유사한 쿼터뷰 방식의 모바일 전략 시뮬레이션 게임을 개발했습니다. 프로젝트 초기부터 참여하여 소프트 런칭 전 단계까지의 핵심 성장 시스템 개발을 주도했습니다.</p> <p>- 상세 내용 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 스킬 시스템 구축 <ul style="list-style-type: none"> • XML 데이터 기반의 연구/재능/연맹 연구 등 다양한 스킬 트리를 설계하고 UI/UX 와 효율적으로 연동 구성. 2. 성장 시스템 개발 <ul style="list-style-type: none"> • MVC 패턴과 이벤트 기반 아키텍처를 활용하여 비즈니스 로직과 뷰를 분리함으로써 성장 관련 오브젝트의 생명주기(생성, 레벨업, 소멸)를 효율적으로 관리 • 군주/영웅/병사/소환수 성장 시스템 개발 • 자원 수집 및 훈련병 훈련 시스템 개발 3. 전투 시스템 개발

	<ul style="list-style-type: none"> • 월드 맵에서 주성 이동 및 보호막 등 전투 방호 관련 기능 구현. • 부대 출전 처리 및 전투 텍 설정 등의 전투 준비 관련 기능 구현. • 정찰 기능 구현. <p>4. 아이템/연맹 시스템 구현</p> <ul style="list-style-type: none"> • 인벤토리/상점/아이템 강화 시스템 개발. • 연맹 생성/가입 및 연합 전투 기능 구현. • 각종 오브젝트의 레벨업, 생성, 훈련, 치료 기능 등에 가속 아이템 연동 시스템 구현. <p>5. 개발 효율화 도구 제작</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unity EditorWindow 를 활용한 편집 도구를 개발하여 기획자가 테스트 환경을 쉽게 설정할 수 있도록 지원. • Excel 로 작성한 기획 데이터를 XML 로 변환하는 Serialize 도구를 유지보수하고, VBA Macro 기능을 통해 Excel 파일과 도구 간 연동을 최적화하여 기획자 작업 효율성 향상. • XML 데이터 무결성 모듈 구현으로 빌드 전 오류율 감소에 활용.
성과/결과	<ul style="list-style-type: none"> • 데이터 기반 설계로 높은 확장성과 유지보수성 확보 • 기획자 작업 효율을 고려한 개발 도구 제작으로 개발 생산성 향상 • 프로젝트 소프트 런칭 90% 진척도 달성에 기여
참고자료	

1. 2015.10 ~ 2018.01 (주)위메이드엑스알

*회사 소개 : 게임 소프트웨어 개발 업체

A. 2018.01 ~ 2020.10 / CryEngine3, C++를 활용하여 PC 3D MMORPG 온라인 게임 프로젝트

사용언어 및 개발환경	CryEngine3, C++, WinApi, STL, Visual Studio, Action Script3.0, ScaleForm4.0 Mantis, SVN
인력구성	70~75 인 중 클라이언트 6~8 명
주요업무 및 상세역할	<p>- 프로젝트 개요 :</p> <p>국내에서 성공적으로 서비스 중이던 이카루스 온라인의 북미 런칭 프로젝트에 참여하여 Nexon America 플랫폼 연동 및 북미 시장에 특화된 기능 개발을 담당했습니다. 북미 유저들의 선호도와 사용 패턴을 고려한 다양한 시스템을 구현하여 성공적인 해외 진출에 기여했습니다.</p> <p>- 상세 내용 :</p> <p>1. Nexon America 플랫폼 연동을 위한 Custom patcher 제작</p> <ul style="list-style-type: none"> • 멀티스레드 기반 파일 패치 시스템을 설계 및 구현하여 약 9 만여개 파일의 대용량 패치 작업의 처리 시간을 단축. 패치 파일에 대한 압축(zip) 해제, 무결성 검증, 병렬 다운로드를 처리하여 안정적인 패치 갱신을 보장하도록 구현. • 패치 상태는 넥슨 패치 SDK 를 활용한 Json 포맷 데이터를 전송하여 진행 상태를 갱신하도록 연동. <p>2. 북미 특화 UI/UX 개선</p> <ul style="list-style-type: none"> • 액션 모드 시스템 개발 (크로스헤어 모드, 퀵슬롯 추가, 타겟 유지 시스템)

	<ul style="list-style-type: none"> • CPU, GPU 벤치마크 테이블 정보를 기반으로 사용자의 사양을 체크하여 기준 미달시 저사양 모드 설정 구현 • 퀘스트 네비게이션 시스템 개발 • 복미 징계 처리 표시 시스템 구현 <p>3. 다수의 게임 콘텐츠 개발(ScaleForm, ActionScript)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3:3 PvP 전장 시스템, 대규모 유물 쟁탈전 PvP 콘텐츠, 통합 던전 용병단 PvE, 랭킹, 광고 등 전투 콘텐츠 작업. • 캐시샵 시스템 개선 (캐시 타입 추가, 아이템 레벨 제한) • 아이템 강화 시스템 개선 • 펫 길들이기/컬렉션 개선, 길드 가입/홍보 • 대규모 UI/UX 개편 작업 <p>4. 시스템 안정화</p> <ul style="list-style-type: none"> • 네트워크 불안정성으로 인한 소켓 에러 발생 시 로비서버, 게임서버로 재진입되도록 로딩 시간을 간소화하여 사용성 개선. • 런처에서 pak 파일의 일정 용량(약 2GB) 이상 초과 시 비정상 패치 현상으로 설정한 크기마다 분할 생성 패치되도록 개선하여 안정적인 패치시스템 구현 <p>5. 로컬라이징 시스템 개선</p> <ul style="list-style-type: none"> • Excel Automation Library 기반 텍스트 관리 시스템 개발 • 국가별 이미지 자동 교체 시스템 구현
성과/결과	<ul style="list-style-type: none"> • Nexon America 플랫폼 연동 및 안정적인 복미 런칭 달성 • 현지 유저 선호도를 반영한 UX 개선으로 서비스 경쟁력 강화 • 기존 국내 서비스 대비 향상된 시스템 구축으로 전반적인 서비스 품질 개선
참고자료	자세한 프로젝트 및 스크린샷: https://aquhm.github.io/portfolio/icarus/

2. 2009.09 ~ 2011.05 (주)이아소프트

*회사 소개 : 게임 소프트웨어 개발 업체

A. 2009.09 ~ 2011.05 / GameBryo, C++를 활용하여 PC 3D MMORPG 온라인 게임 프로젝트

사용언어 및 개발환경	C++, WinApi, STL, Visual Studio, MFC, GameBryo, Perforce
인력구성	25~30 인 중 클라이언트 4~5 명
주요업무 및 상세역할	<p>- 프로젝트 개요 :</p> <p>서비스 런칭 3개월 전 합류하여 상용화 및 러시아 진출을 위한 현지화를 담당했습니다. 특히 SNS 연동을 통한 소셜 기능 강화로 서비스 경쟁력을 향상했습니다.</p> <p>- 상세 내용 :</p> <p>1. SNS 연동 시스템 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> • Twitcurl 라이브러리를 활용한 로그인 연동 • 게임 내에서 트윗 작성 및 피드 리스트 실시간 표시 기능 개발 • 게임 이벤트와 연동된 자동 SNS 알림 시스템 구축

	<p>2. 핵심 콘텐츠 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> • 파티/길드 시스템 개선 • 친구 시스템 구현 • 캐시 아이템 개발 (외형 변경, 탈것) • 콘텐츠 단위의 서버, 클라이언트, DB(MSSQL) Stored Procedure 통합 개발 <p>3. 글로벌 서비스 대응</p> <ul style="list-style-type: none"> • 러시아 서비스 현지화 및 런칭 • 패치 시스템 관리 및 유지 보수
성과/결과	<ul style="list-style-type: none"> • Twitter 연동을 통한 게임 내 소셜 기능 구현 • 성공적인 러시아 시장 진출 및 서비스 안정화 달성 • 초기 클라이언트 개발에서 시작하여 서버, DB 작업까지 풀스택 개발 경험
참고자료	자세한 프로젝트 및 스크린샷: https://aquhm.github.io/portfolio/iris/