



# 김대호

010-8978-5036

[aquhm@naver.com](mailto:aquhm@naver.com)

<https://github.com/weight501>

한국공학대학교

게임공학과 (2002 – 2010)

## ABOUT ME

안녕하세요. 읽기 쉬운 코드를 지향하는 개발자 김대호입니다.

C++, C# 기반의 게임 엔진 개발 경험을 바탕으로 PC와 모바일 플랫폼에서 약 10년간의 다양한 개발을 수행해왔습니다. PC MMORPG부터 모바일 전략 시뮬레이션, 3D 메타버스 서비스까지 다양한 프로젝트를 진행했으며, 특히 C++, C#을 활용한 시스템 FrameWork 설계, 다양한 콘텐츠, UI/UX 설계와 집요한 테스트 주도가 강점입니다. WebRTC 기반의 실시간 커뮤니케이션 시스템 구축 경험과 함께, 다양한 플랫폼의 네이티브 기능 연동 및 최적화 작업을 성공적으로 수행했습니다. 객체지향 설계 원칙을 준수한 읽기 쉬운 코드 작성과 팀 전체의 생산성을 고려한 아키텍처 설계를 지향하며, 새로운 기술 습득과 서비스 품질 향상에 대한 끊임없는 열정을 가지고 있습니다.

## Skills

- C#, C/C++, Unity, TypeScript, Python, Json, Rest api, Dart, Flutter, Objective-c
- Git, Github action, Slack, Notion, ClickUp, Jira
- JetBrains Rider, Visual Studio, Visual Studio Code, Android Studio, Xcode

## Experience(10년 10개월)

2009.09 - 2011.05 (1년 7개월)	이야소프트	아이리스온라인(PC)	Client programmer
2015.10 - 2017.12 (2년 2개월)	위메이드엑스알	이카루스온라인(PC)	Client programmer
2018.01 - 2020.10 (2년 8개월)	메이커스게임즈	ProjectR(AOS, IOS)	Unity Developer
2020.11 - 2024.11 (4년)	직방	직방 3d 단지 / Soma(Mac, Win, AOS, IOS)	Unity Developer

# Career Description

## 직방 - 소프트웨어 엔지니어

2020.11 – 2024.11(4 년 )

프로젝트명	Soma
프로젝트 기간	2021.4~2024.11
프로젝트 소개	WebRTC 기반의 3D 아바타 가상 오피스
개발환경	Unity, C#, Typescript, Electron, Python, JetBrains Rider, Xcode, Slack, ClickUp, Github
플랫폼	Windows, Mac, Android, iOS
프로젝트 개요	

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.

### 주요 담당 업무

#### 1. 커뮤니케이션 시스템 구축

- Agora SDK 기반 WebRtc 연동 화면공유 및 영상 통화 시스템 작업
- 물리 디바이스(웹캠, 마이크, 스피커) 제어 시스템 구현
- 실시간 음성 채팅 및 Speak-to-Text 기능 연동

#### 2. 아키텍처 설계 및 프레임워크 개발

- UniRx 기반의 MV(R)P 아키텍처 기반 UI 프레임워크 설계
- Scene 관리 및 Game Framework 구축
- REST API 통신 및 Packet Handler 구조 설계
- 체계적인 로깅 시스템 설계

#### 3. 다수의 콘텐츠 및 UI/UX 개발

- UGUI 기반 UI Component Kit 제작
- DOTween 을 활용한 UI 애니메이션 연출 작업
- 직관적인 사용자 인터페이스 콘텐츠 설계 (채팅, 인벤토리, 팀 관리, 대시보드, 네비게이션, 화면공유 등)

#### 4. 크로스 플랫폼 지원

- macOS, Windows 네이티브 플러그인 OS 알림 시스템 구현 및 연동 (macOS Bundle, Windows DLL)
- 디바이스(웹캠, 스피커, 마이크, 화면공유) Permission 처리(macOs, windows, ios, android)

## 5. 기타 기능 구현

- Barracuda 모델 통합을 통한 실시간 얼굴 인식
- 다양한 화면 공유 기능 개발 (화면, 카메라, 이미지, 유튜브, 화이트보드)
- l2Localization 을 활용한 다국어 지원 시스템
- 하드웨어 벤치마크 기반 자동 그래픽 품질 최적화
- JSON 기반 로컬 캐시 시스템을 통한 리소스 관리 최적화

## 6. 서비스 안정성 및 사용자 경험 개선

- 실사용자(사내 직원) 피드백 기반의 신속한 기능 개선
- 데이터 다운로드 최적화를 통한 성능 향상
- 딥링크 기반 로그인 시스템 개선

자세한 프로젝트 및 스크린샷: <https://weight501.github.io/portfolio/soma/>

### 주요 성과

- 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

프로젝트명	직방 3d 단지 투어
프로젝트 기간	2020.11~2021.4
프로젝트 소개	Data Driven 방식의 아파트 단지 시뮬레이션
개발환경	Unity, C#, Visual Studio Code, Slack, Jira, Github
플랫폼	Android, iOS
프로젝트 개요	

React Native 기반의 직방 App 에 Unity Engine 기반의 모듈을 올려 3D 로 아파트 단지를 시뮬레이션해주는 서비스로 런칭 3 개월 전 합류하여 주로 사용자 UX/UI 에 대한 개선 및 연출, 튜토리얼 등 최종 완성도를 올리는 작업을 진행하였으며, 콘텐츠 관련 완성도 및 풀링, 컬링등의 최적화 작업을 진행하였으며, 아파트 매매를 위해 등록된 매물 정보 표시등의 처리를 하였습니다.

### 주요 담당 업무

#### 1. UI/UX 개발

- UGUI 기반 전체 UI 시스템 개발 및 연출 작업
- Room 면적별 정보 표시 UX 설계
- 매물 정보 시각화 시스템 구현
- 사용자 온보딩을 위한 튜토리얼 시스템 개발

## 2. 성능 최적화

- Object Material Pooling 으로 생성시 지연 최적화
- 주변건물 Culling 처리

## 3. 데이터 통합

- 서버 API 를 통한 실시간 매물 정보 연동

### 주요 성과

- 직관적인 UI/UX 설계를 통한 서비스 완성도 향상
- 효율적인 리소스 관리로 모바일 환경에서의 성능 최적화 달성
- 실제 매물 정보와 3D 시뮬레이션의 성공적인 통합 구현

자세한 프로젝트 및 스크린샷: [https:// weight501.github.io/portfolio/zigbang/](https://weight501.github.io/portfolio/zigbang/)

## 메이커스 게임즈 - 소프트웨어 엔지니어

2018.01 - 2020.10 (2 년 8 개월)

### 프로젝트명

ProjectR

### 프로젝트 기간

2018.01~2020.10

### 프로젝트 소개

SLG 장르 모바일 전략 시뮬레이션 게임

### 개발환경

Unity, C#, VBA, Visual Studio, Slack, Jira, Github

### 플랫폼

Android, iOS

### 프로젝트 개요

프로젝트 초기에 합류하여 각종 주요 콘텐츠 시스템 개발에 주력하였습니다. 일렉스 와이어리스의 클래식 오브 킹즈와 IGG 의 로드모바일과 비슷한 모바일 전략 시뮬레이션 프로젝트이었습니다. 쿼터뷰 방식으로 자신의 주성에서 각종 성장 관련 콘텐츠를 전략적으로 관리하여 다른 플레이어들과 전투를 벌이는 War 게임입니다. 전투와 성장이 메인 콘텐츠인데, 성장관련 주요 기능 개발에 기여하였습니다. Data Driven 구조로 인하여 초기 기획자의 업무 효율을 위해 VBA 를 활용하여 Excel Data Export 기능 등의 작업도 진행했습니다. 프로젝트 소프트 런칭의 약 90% 완성도까지 작업 및 기여하였습니다.

### 주요 담당 업무

#### 1. 데이터 기반 스킬 시스템 구축

- 연구/재능/연맹 연구 등 다양한 스킬 트리 설계
- 효과 시스템 연동 및 적용

#### 2. 성장 시스템 개발

- 내성 내의 성장관련 건물 오브젝트 생명주기 관리(건설, 레벨업, 철거)
- 군주/영웅/병사 성장 시스템 개발
- 소환수 성장 시스템 구현

- 자원 수집 및 훈련병 치료 기능 구현

### 3. 전투 시스템 개발

- 필드에서 주성 이동 및 보호막 처리
- 부대 출전 처리 및 전투 텍 설정 시스템 구현
- 정찰 기능 구현

### 4. 아이템/연맹 시스템 구현

- 인벤토리/상점/강화 시스템 개발
- 연맹 생성/가입 및 연합 전투 기능 구현

### 5. 개발 효율화 도구 제작

- Unity Editor 각종 개발 툴 개발
- Excel Data Exporter 구현으로 기획 작업 효율화

### 주요 성과

- 데이터 기반 설계로 높은 확장성과 유지보수성 확보
- 기획자 작업 효율을 고려한 개발 도구 제작으로 개발 생산성 향상
- 프로젝트 소프트 런칭 90% 완성도 달성에 기여

## 위메이드 엑스알 - 소프트웨어 엔지니어

2015.10 - 2017.12 (2 년 2 개월)

프로젝트명	이카루스 온라인
프로젝트 기간	2015.10~2017.12
프로젝트 소개	PC 3D Online MMORPG
개발환경	CryEngine3, C++, WinApi, STL, Visual Studio, Action Script3.0, ScaleForm4.0 Mantis, SVN
플랫폼	Windows
프로젝트 개요	

국내에 Live Service 중인 프로젝트에 합류하여 다수의 콘텐츠 작업을 진행하였습니다. 가장 기억에 남는 경험은 북미 런칭 관련 TF 팀으로 구성 배치되면서 해당 국가에 특화된 콘텐츠 작업에서부터 퍼블리셔 시스템에 연동하는 작업을 집중적으로 하였을 때입니다. Nexon America 측과 지속적으로 업무 교류하고 협업하면서 Nexon Launcher Patch 시스템을 연동, 로그인 연동 작업을 하게 되었는데, 관련 작업이 된 것이 없어서 처음에는 다소 어려움이 있었지만, 안정적으로 연동하여 런칭할 수 있어서 보람이 있었습니다. 그리고 북미 쪽 요구 사항에 맞춰 다양하게 콘텐츠 작업을 추가하면서 기존 국내 시스템보다 좋게 변할 수 있게 되어서 만족스럽게 기억합니다.

### 주요 담당 업무

#### 1. Nexon America 플랫폼 연동

- MultiThread Custom Patcher Cli 개발 및 Nexon Launcher 연동

## 2. 북미 특화 UI/UX 개선

- 액션 모드 시스템 개발 (크로스헤어 모드, 퀵슬롯 추가, 타겟 유지 시스템)
- UI 크기 조절 옵션 및 저사양 모드 설정 구현
- 퀘스트 네비게이션 시스템 개발
- 북미 징계 처리 표시 시스템 구현

## 3. 게임 콘텐츠 개발 및 최적화

- 3:3 PvP 전장 시스템, 대규모 유물 쟁탈전 PvP 콘텐츠, 통합 던전 용병단 PvE 콘텐츠를 구현
- 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

## 4. 시스템 안정화

- 네트워크 안정성 향상 (디스커넥 리커넥팅)
- CryPack 분할 패치 개선

## 5. 로컬라이징 시스템 개선

- Excel Automation Library 기반 텍스트 관리 시스템 개발
- 국가별 이미지 자동 교체 시스템 구현

## 6. 개발 환경 개선

- 인게임 개발자 도구 고도화
- 콘텐츠 설정 툴 개선

## 주요 성과

- Nexon America 플랫폼 연동 및 안정적인 북미 런칭 달성
- 현지 유저 선호도를 반영한 UX 개선으로 서비스 경쟁력 강화
- 기존 국내 서비스 대비 향상된 시스템 구축으로 전반적인 서비스 품질 개선

자세한 프로젝트 및 스크린샷: [https:// weight501.github.io/portfolio/icarus/](https://weight501.github.io/portfolio/icarus/)

프로젝트명	아이리스 온라인
프로젝트 기간	2009.09~2011.05
프로젝트 소개	PC 3D Online MMORPG
개발 환경	C++, WinApi, STL, Visual Studio, MFC, GameBryo, Perforce
플랫폼	Windows
프로젝트 개요	

Service 런칭 3개월 전에 프로젝트 참여하여 상용화 대응 업무를 주로 하였습니다. 각종 콘텐츠 작업을 하였으며 러시아 런칭 관련 현지화 작업을 하였습니다. 가장 기억에 남는 업무는 당시 가장 인기 SNS 인 Twitter 를 연동하던 업무였습니다. Twitter Open API 를 활용하여 게임 내 연동을 해서 글을 작성하고 글 리스트 목록들도 갱신되어 확인할 수 있도록 하였습니다. 당시에 관련 작업을 적용한 사례가 없어서 연동하는 데 다소 어려움이 있었지만, RND 통해 적용할 수 있었습니다. 초기에는 클라이언트 작업만 진행하였지만, 나중에는 콘텐츠 단위에 대한 서버, 클라이언트, Stored procedure 등을 활용한 DB(MsSql) 작업을 진행하였습니다. 추후 해외 서비스를 진행하기 시작하면서 러시아 대응을 맡게 되어 패치 및 러시아 현지화 관련 업무와 콘텐츠 관리를 진행하였습니다.

## 주요 담당 업무

### 1. SNS 연동 시스템 개발

- Twitter Open API 및 OAuth 기반 인증 시스템 구현
- 게임 내에서 트윗 작성 및 피드 리스트 실시간 표시 기능 개발
- 게임 이벤트와 연동된 자동 SNS 알림 시스템 구축

### 2. 핵심 콘텐츠 개발

- 파티/길드 시스템 개선
- 친구 시스템 구현
- 캐시 아이템 개발 (외형 변경, 탈것)
- 콘텐츠 단위의 서버, 클라이언트, DB(MSSQL) Stored Procedure 통합 개발

### 3. 글로벌 서비스 대응

- 러시아 서비스 현지화 및 런칭
- 패치 시스템 관리 및 유지 보수

## 주요 성과

- 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 경험을 쌓았습니다.

자세한 프로젝트 및 스크린샷: [https:// weight501.github.io/portfolio/iris/](https://weight501.github.io/portfolio/iris/)