



개발PM
박재홍
Park Jae Hong

PORTFOLIO

M. 010-8835-2987

E. justin705@naver.com



CONTENTS

1. 프로젝트 소개

2024 ~	●	바람의나라2 #개발PM #2.5D MMORPG	-----	3
2023 ~	●	Quantum Knights #개발 PM #오픈월드 RPG	-----	8
2022 ~	●	TRIPY #게임 파트 1인 제작 #SNG	-----	11
~ 2021	●	2. 출시했던 게임	-----	15
	●	3. 현장 실습	-----	16



바람의나라2

2024.05. ~

프로젝트 티저 공개

티저 영상 주소 : <https://www.youtube.com/watch?v=sTsKWPeVAes>

프로젝트 소개

- 바람의나라 IP를 사용하는 후속 MMORPG
- 2D 도트 그래픽과 3D 모델링을 결합한 2.5D 의 크로스 플랫폼 게임

담당 업무 (개발PM)

- 협업 툴을 활용한 프로젝트 관리 프로세스와 협업 효율성을 개선
- Git 가이드와 빌드 플로우 정립으로 비개발팀과 개발팀 협업 강화
- 휴가와 의견 관리 시스템 도입을 통해 팀 소통 환경 개선

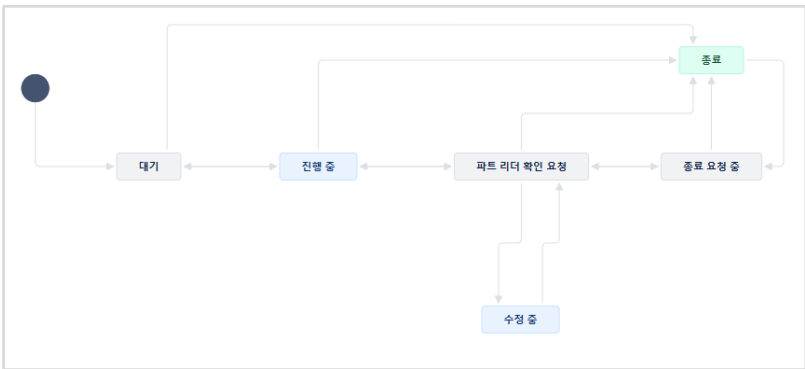
티저 영상 이미지



Jira 관련 업무

1. WorkFlow 및 계층 구조 개선

- Jira의 **WorkFlow와 계층 구조를 설계**하고, 팀별 요구 사항에 맞는 **맞춤형 프로세스 구축**



[캡처1-1. 이슈 WorkFlow]

2. Jira 프로젝트 추가

- 팀 의견을 수렴할 수 있는 시스템과 공간을 구현하고, 휴가 및 **작업 일정 충돌시 자동 조율 기능 구현**

★ 이름 ↓	키	유형
☆ Pangyo	PAN	팀에서 관리하는 비즈니스
☆ 게시판 프로젝트	TES	팀에서 관리하는 소프트웨어
☆ 휴가 프로젝트	SN45645216	팀에서 관리하는 소프트웨어

[캡처1-2. 프로젝트 리스트]

3. Jira 자동화 설계

- Jira Automation과 REST API를 활용하여 **다양한 자동화 제작**

When: 다음의 값 변경:
담당자

Then: 웹 요청 전송
POST
https://pangyoow.atlassian.net/rest/api/issue/{{issuekey}}/remotelink

And: 변수 만들기
스마트 값 변수 만들기
{{{channelpos}}}

And: 웹 요청 전송
GET https://slack.com/api/users/lookupByEmail?email={{assignee.emailAddress}}

And: 변수 만들기
스마트 값 변수 만들기
{{{slackuserid}}}

And: 웹 요청 전송
POST https://slack.com/api/conversations.invite

웹 요청 전송

이 작업은 지정된 URL로 HTTP 요청을 보냅니다.

웹 요청 URL* (필수)
https://slack.com/api/conversations.invite

요청 매개 변수는 URL 인코딩되어야 하며, 스마트 값은 {{value.uriEncode}}을(를) 사용해야 합니다.

HTTP 메서드* (필수)
POST

웹 요청 본문* (필수)
사용자 정의 데이터

사용자 정의 데이터* (필수)

```
{
  "channel": "{{channelpos}}",
  "users": "slackuserid"
}
```

☐ 이 웹 요청에 대한 응답을 수신할 때까지 다음 규칙 작업의 실행 연기

머리글(선택 사항)

키	값	숨김
Authorization	Bearer xoxb-xxxxxx	<input type="checkbox"/>
Content-Type	application/json	<input type="checkbox"/>

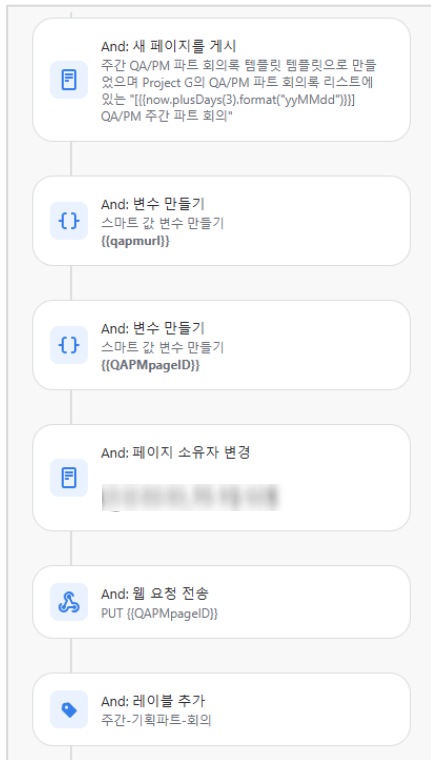
[캡처1-3. 제작한 자동화 예시]

Confluence 관련 업무

1. 주간 회의록 자동 생성

- Confluence Automation을 활용해 **주간 회의록 자동 생성 기능을 구현**

- 기획팀에서 요청으로 제작되었지만 **만족도가 높아 아트팀에서도 적용 요청을 받아 자동화 확장**



[캡처1-4. 주간 회의록 자동화 및 리스트]

2. 의견 전달 공간 제작

- Jira 레거시를 활용하여 프로젝트에 대한 **사내 팀원들의 의견을 작성할 수 있는 공간을 설계 및 제공**

- 추후 **퍼블리셔들의 의견까지 수집할 수 있도록 공간으로 확장**

의견 공유 공간

소유자: SYNOPSIS.BUG ...
조금 전에 마지막 업데이트. 이 페이지를 본 사용자의 수 보기

자유 게시판 | 게시글 작성하기

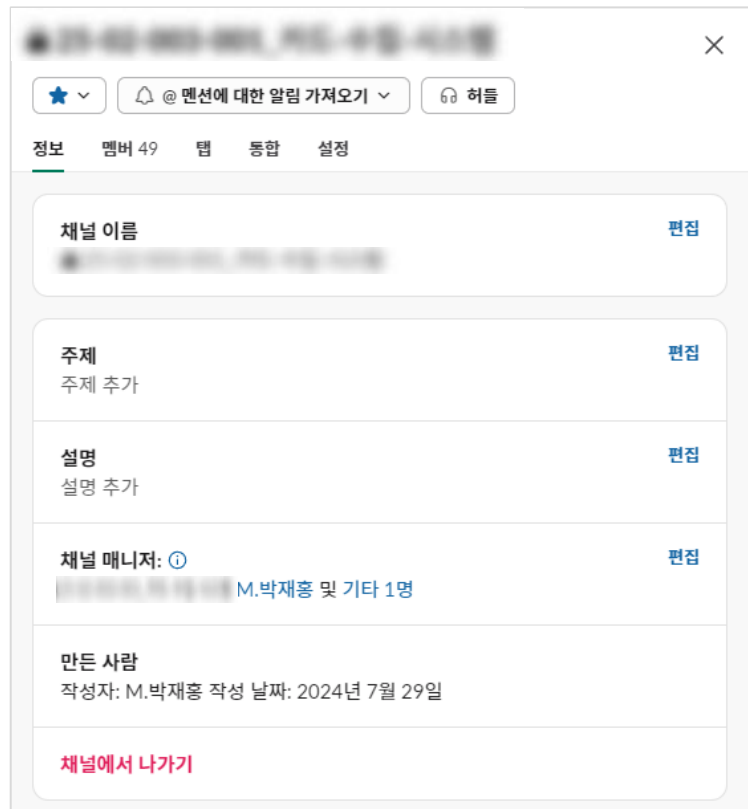
요약	설명	작업한 시간	상태	생성일	투표
☆☆☆ 시나리오 설정 추가	☆☆☆ 퀘스트를 진행할 때, 이해가 잘 되지 않습니다. [대사 추가 희망] ~~ 대사가 추가되길 희망합니다. [설정 추가 희망] ~~~ 하는 설정은 어떤가 문의드립니다.		해야 할 일	오늘 12:36 오전	0
◇◇◇ 이미지 개선	◇◇◇의 캐릭터 대표 색이 검정이면 좋을 것 같아요. 밝은 색으로 하니 배경과 어색함이 느껴지는 것 같습니다.		해야 할 일	오늘 12:35 오전	0
000 시스템이 개선되면 좋겠어요.	현재 000시스템에 비가 불편합니다. 개선이 되면 좋을 것 같습니다.		해야 할 일	오늘 12:34 오전	0

[캡처1-5. Confluence 게시판 공간]

Slack 관련 업무

1. 슬랙 채널 관리

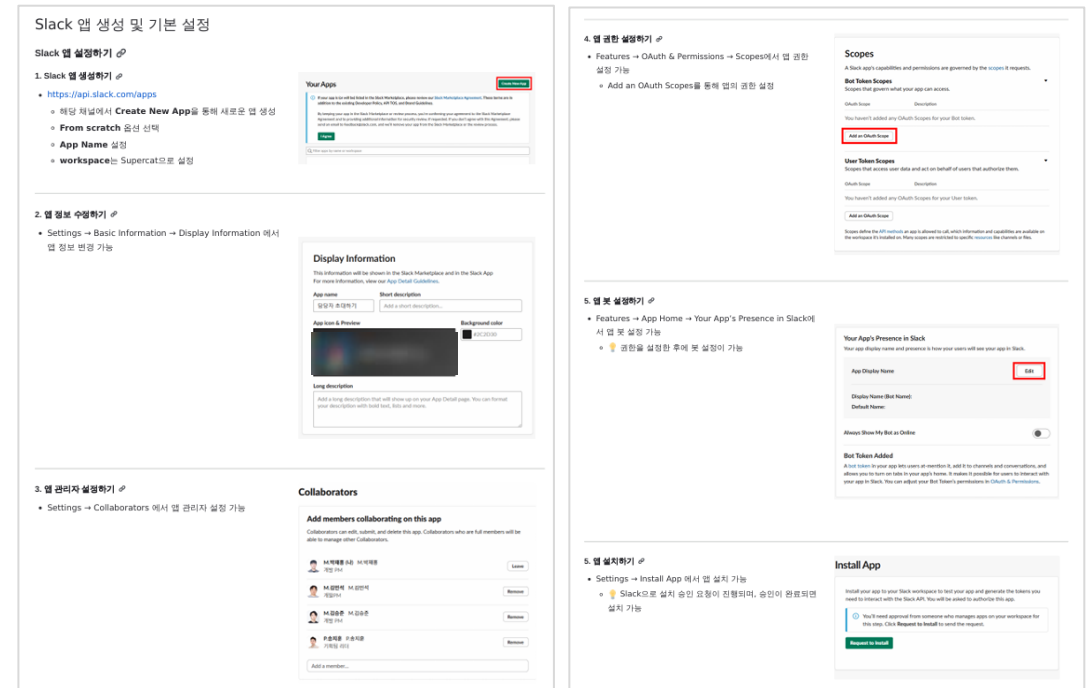
- 새로운 피처에 따라 **담당자를 초대하고 채널을 관리**하며,
작업 브랜치 정보를 주제란에 기입해 접근성을 개선



[캡처]-6. Slack 채널 관리]

2. 슬랙봇 제작

- 에픽과 연관된 담당자가 Slack 채널에 포함되지 않은 경우
자동으로 채널에 초대하는 기능을 가진 슬랙봇을 제작
- 담당자 누락을 방지하고 원활한 커뮤니케이션 환경을 구축

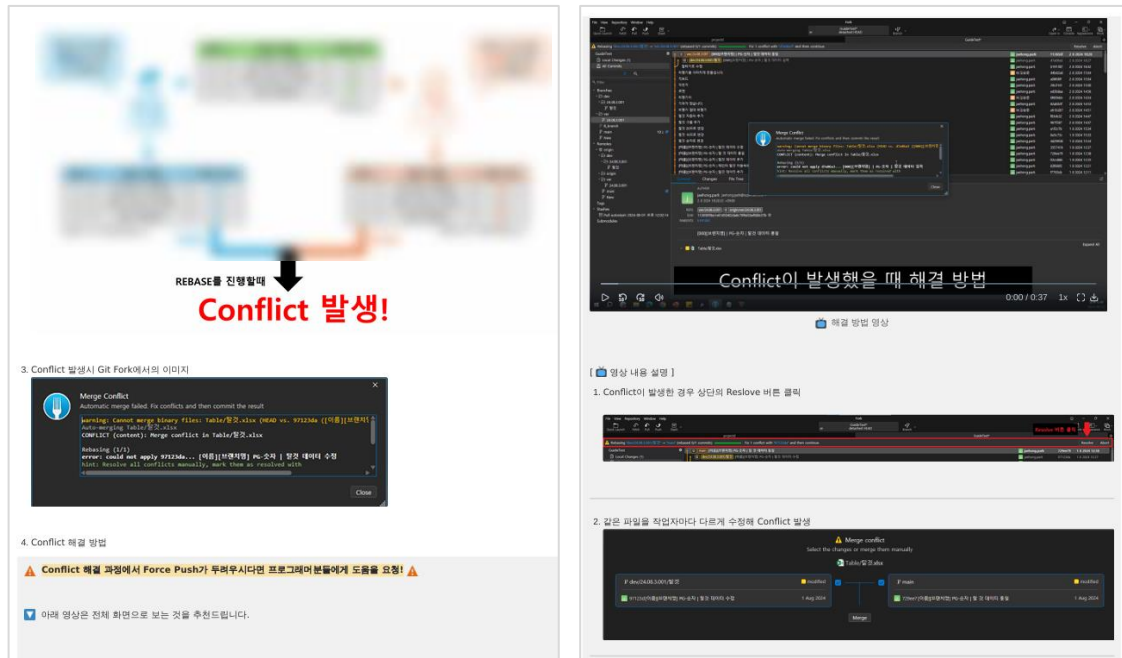


[캡처]-7. 슬랙봇 제작 가이드]

기타 PM 업무

1. Git 가이드 작성

- 기획팀 및 아트팀의 Git 활용도와 이해도를 높이기 위해 **이미지와 영상 위주의 가이드를 제작**

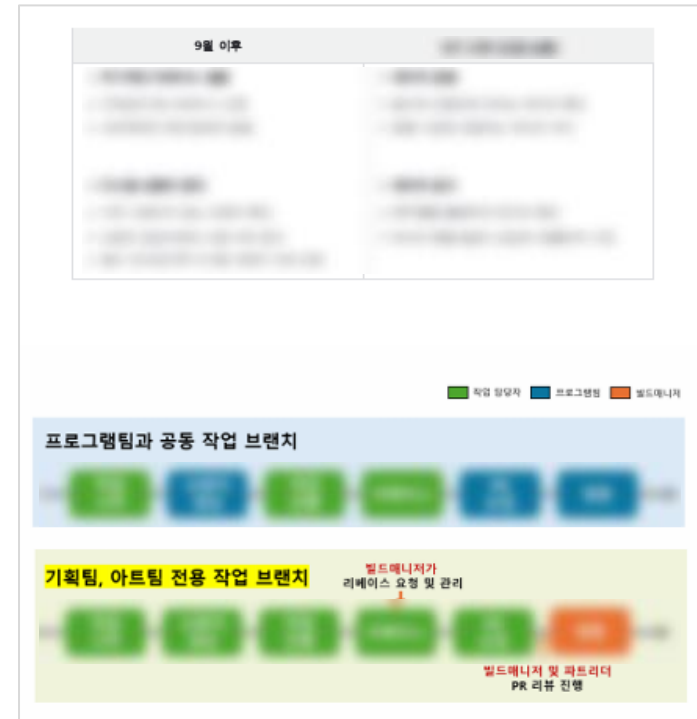


[캡처1-8. Git 가이드]

Origin	원격 저장소에 존재하는 브랜치 중 가장 최신 Commit
Merge	브랜치와 브랜치를 합치는 과정으로 프로젝트G에서는 Rebase를 통한 Merge를 진행
Abort	Merge, Rebase에서 문제가 발생했을 때 병합하기 이전으로 되돌리는 기능
Cherry pick	다른 브랜치에 존재하는 Commit 변경 사항을 가져오거나 삭제시킨 Commit을 복구시킬 때 사용 가능
Reset	Commit을 제거 하는 기능 (A - B - C 순서의 Commit → Reset 진행 → A - B)
Revert	특정 Commit의 변경사항을 반대로 적용하는 새로운 Commit을 만드는 기능 (A - B - C 순서의 Commit → Revert 진행 → A - B - C - C[B내용과 같은 Commit])

2. 빌드 매니저 업무 플로우 규정

- 프로젝트에 적합한 **브랜치 관리 방안을 마련하기 위해 빌드 매니저의 업무 플로우를 정의**
- 타 프로젝트의 사례를 분석하여 **바람의나라2 프로젝트에 맞는 빌드 관리 규약을 수립**



[캡처1-5. 빌드 매니저 업무 규정 정리 페이지]

참여 프로젝트 2



Quantum Knights
2023.02. ~ 2023.10.
Steam 베타 테스트

Steam 주소 : https://store.steampowered.com/app/2210830/Quantum_Knights/

프로젝트 소개

- 다양한 캐릭터와 총기를 조합하여 플레이하는 **오픈 월드 TPS RPG.**
- 마법과 공학적 요소가 섞여 있는 중세 시대 컨셉.

담당 업무 (개발PM)

- Jira와 Trello를 활용해 **프로그램실 일정, 이슈 관리 및 최신화**
- **VBA를 이용한 엑셀 자동화와 개발 로드맵 관리**를 통해 반복 작업을 효율화
- 프로그램실 관련 회의 조율, 회의록 작성, 문서 관리

플레이 이미지



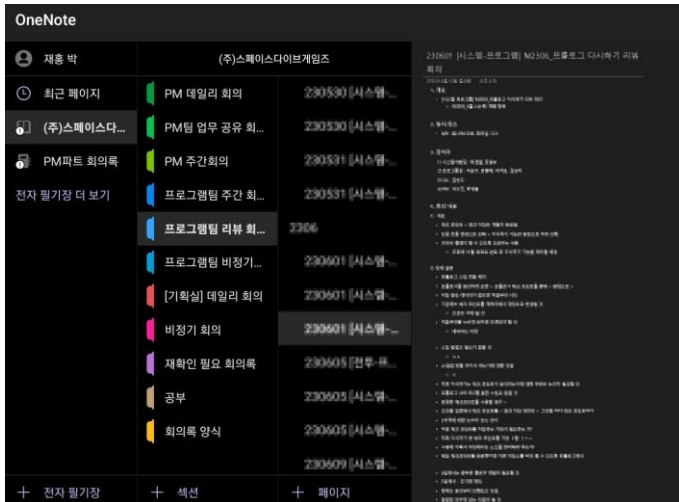
사용 프로그램



[캡처2-1. 사용 프로그램 이미지]

회의 주관

- 프로그램실 관련 회의의 **인원 확인, 일정 조율**
- 회의록을 작성하여 Confluence에 정리, 참석자 및 관련 담당자에게 공유



[캡처2-2. 작성 회의록 리스트]

문서 작성 및 관리

1. Jira 이슈 관리 및 FU 관리 가이드 작성

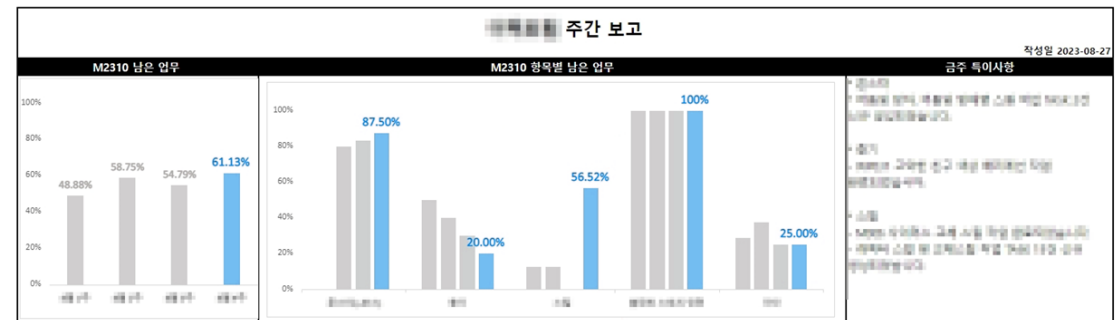
- 이슈 관리와 FU 관리 체계를 정의한 가이드를 작성해 **팀원들의 업무 적응 지원**



[캡처2-3. FU 프로세스 가이드]

2. 주간 보고 문서 작성

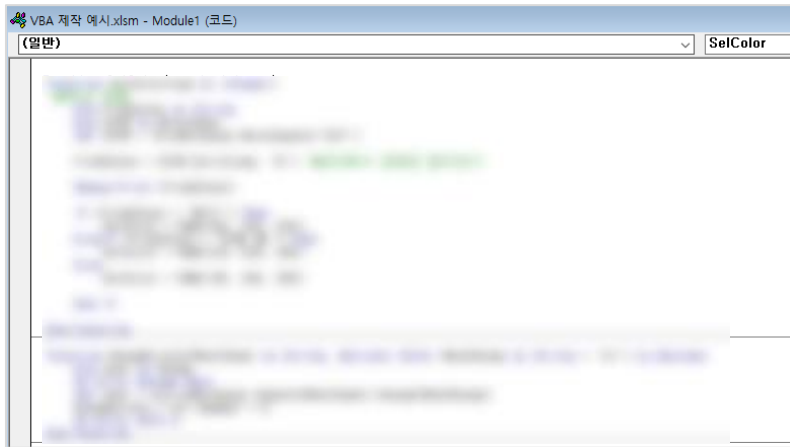
- 각 실과 팀별 **진행 상황**을 수치로 정리하여 매주 팀장님들께 **내용 공유**



[캡처2-4. 주간 보고 문서]

3. 엑셀의 함수와 VBA를 통한 문서 관리

- 엑셀의 함수와 VBA 기능을 활용해 문서 구조화 및 자동화를 구현



[캡처2-5. VBA 코드]

4. 개발 로드맵 관리 및 업데이트

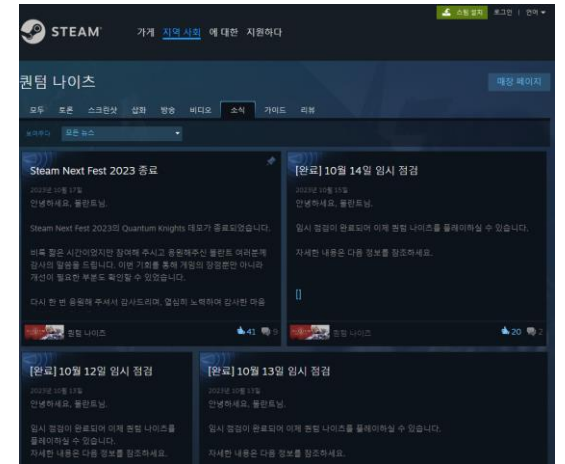
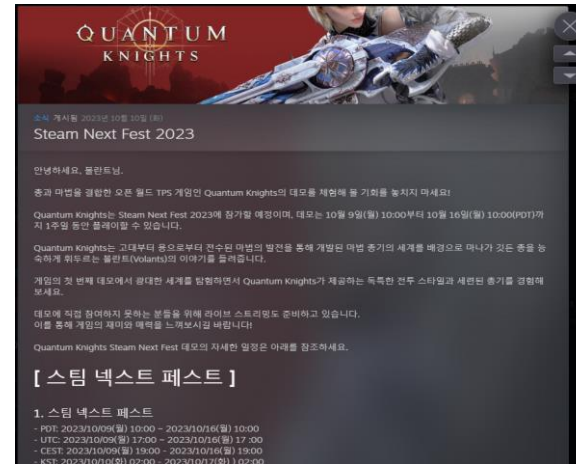
- 마일스톤을 포함한 개발 로드맵을 관리하고 업데이트

영역	이슈명	담당자	진행률	상태	시작일	종료일	비고
개발	캐릭터 시스템	김민준	100%	완료	2023/08/01	2023/08/10	
개발	캐릭터 시스템	김민준	100%	완료	2023/08/01	2023/08/10	
개발	캐릭터 시스템	김민준	100%	완료	2023/08/01	2023/08/10	
개발	캐릭터 시스템	김민준	100%	완료	2023/08/01	2023/08/10	
개발	캐릭터 시스템	김민준	100%	완료	2023/08/01	2023/08/10	
개발	캐릭터 시스템	김민준	100%	완료	2023/08/01	2023/08/10	
개발	캐릭터 시스템	김민준	100%	완료	2023/08/01	2023/08/10	
개발	캐릭터 시스템	김민준	100%	완료	2023/08/01	2023/08/10	
개발	캐릭터 시스템	김민준	100%	완료	2023/08/01	2023/08/10	
개발	캐릭터 시스템	김민준	100%	완료	2023/08/01	2023/08/10	

[캡처2-6. 개발 로드맵]

Steam Next Fest 2023

- Steam Next Fest를 통해 출시 전 베타 테스트를 진행하고, 실시간 방송을 관리
- 한국어와 영어로 스팀 내 공지 사항을 등록해 유저와 소통 진행



[캡처1-7. Steam Next Fest 관련 이미지]



TRIPY

2021.06. ~ 2022.08.

졸업 작품

Steam 주소 : https://store.steampowered.com/app/2210830/Quantum_Knights/

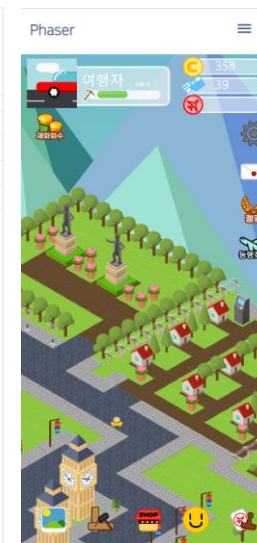
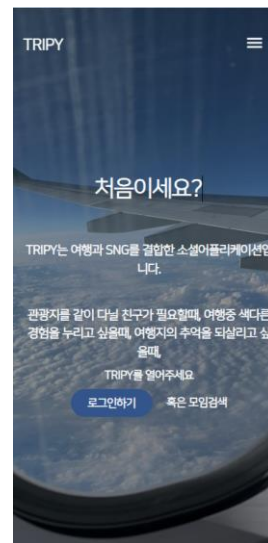
프로젝트 소개

- 여행 동행 서비스와 연동된 SNG 웹 게임
- 게임 요소로 여행을 돕는 어플리케이션

담당 업무 (개발PM)

- PHASER3 엔진으로 게임 개발과 MySQL 기반 데이터 관리 수행
- DB 설계·유지와 게임 기획·컨텐츠 제작 전반을 담당
- UI 디자인 및 배치를 관리하여 사용자 경험을 개선

플레이 이미지



기획 및 변경사항 수정

1. 서비스 기획

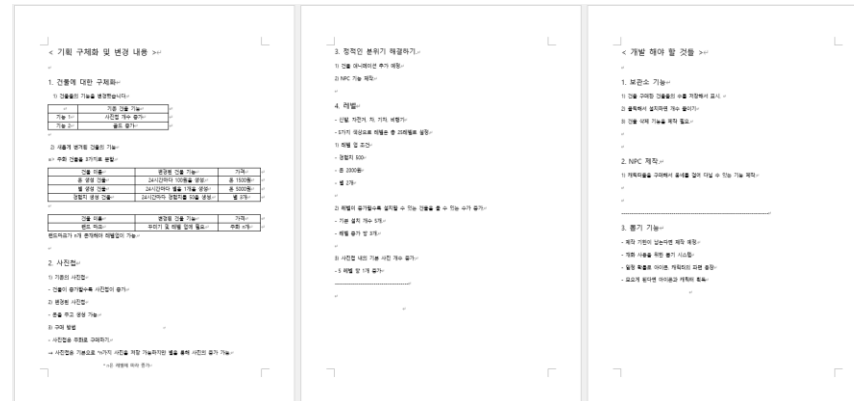
- 서비스 개요, 개발내용, 서비스 경쟁력, 차별화 요소 등의
서비스 기획 및 개발 계획 PPT 작성



[캡처3-1. TRIPY 서비스 기획서]

2. 기획 구체화 및 변경사항 수정

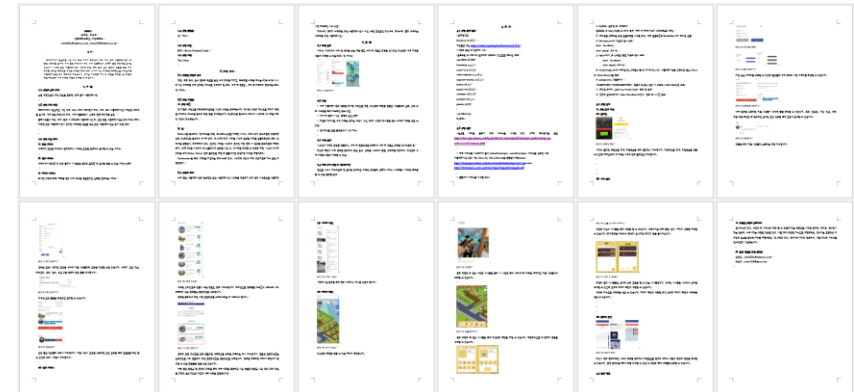
- 서비스에 필요한 기획들을 구체화하고 개발 과정에서 변경이 필요한 내용들을 정리함으로 변동사항에 대비



[캡처3-2. 구체화 및 변경사항서]

3. 서비스 정리 문서

- 기획 의도 및 주요 특성에 대한 정리와 서비스 설치 및 사용 방법에 대한 정리를 통해 사용자가 편하게 서비스를 알아볼 수 있도록 지원



[캡처3-3. 서비스 정리문서]

개발 일지 및 GitHub 관리

1. 개발 일지 작성 및 해결 방안 모색

- 2주마다 이번주 한일을 개발 일지로 작성해 **개발이 원활하게 진행될 수 있도록 관리**
- **개발 과정에서 발생한 문제점을 분석하고 해결 방안을 모색**
- 다음 주 진행할 업무를 구체화하여 프로젝트 진행 방향을 설정

	작성자	201 김 박재홍	2017184014	팀명	TRIPY
주차		기간	2021.01.20~2022.02.03	지도교수	정 (서명)
이번주 한일	<ul style="list-style-type: none"> - 김 : 로그인, 회원가입 직접 구현, 사용자 비밀번호 변경, <u>블락처리</u> - 박재홍 : 방명록 기본 기능 구현 및 <u>Mobaxterm</u> 서버 연결. 				
문제점 정리	<p>않음</p> <p>재홍 : 한글로 방명록 작성이 불가.</p>		<p>해결 방안</p> <p>재홍 : 형 변환 또는 새로운 페이지로 구현 예정.</p>		
다음 주차		다음 기간			
다음주 할 일	<p>트랙잭션 적용, 관리자 계정으로 로그인시, 사용자 관리 기능 구현. 프로필 수정 부분</p> <p>프로필 사진 변경 적용, 댓글 부분 트리형식으로 SQL문 개선.</p> <p>재홍 : 방명록 공지 설정 및 방명록 페이지 넘기기 기능 제작.</p>				

[캡처3-4. TRIPY 개발 일지 및 해결 방안 모색]

SNG 게임 개발

- jQuery를 활용해 Modal 기능을 게임에 적용하고, DB와 SQL문을 통해 게임 내 정보를 효율적으로 관리

```

$("#Modifying").click(function () {
    $("#m_gallery_list").empty();
    $.ajax({
        url: "/parser/getmodifyphoto",
        async: false,
        data: {
            "id": userId,
            "g_n": 1,
            "state": 1
        },
        type: "post",
        success: function (data) {
            $.each(data.rows, function (index, item) {
                console.log(item.IMG)
                let newItem = $('#modifying_gallery').clone(true);
                newItem.removeProp('id');
                newItem.show();

                newItem.find('#m_photo').attr("src", item.IMG);

                $("#del_photo").click(function () {
                    console.log(item.TURN);
                    $.ajax({

```

[캡처3-5. jQuery 및 ajax 코드]

#	이름	데이터 유형	길이/설정	부호 ...	NULL 허용	0으로 채움	기본값
1	ID	VARCHAR	64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	기본값 없음
2	NO	INT	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	AUTO_INCRE...
3	MAP_DATA	VARCHAR	10000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	'0'
4	REG_DATE	VARCHAR	20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	'0'
5	MODIFY_DATE	VARCHAR	20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	'0'
6	COIN	INT	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL
7	S_COIN	INT	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL
8	T_COIN	INT	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NULL
9	MAP_ID	VARCHAR	20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	'0'

[캡처3-6. DB관리]





Drawing Quest

마왕에게 납치된 공주를 구해내는 퍼즐 어드벤처 게임

담당업무 : PM 업무

- 프로젝트 일정 관리, 작업자 간의 의견 조율

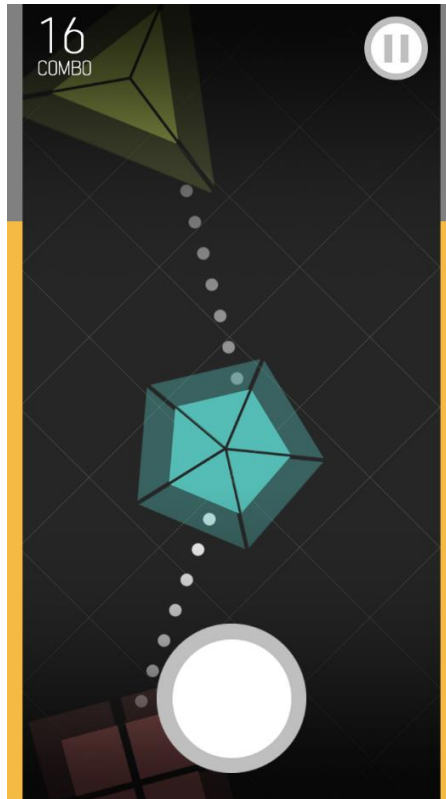


여고 혁명

여고생이 학교를 지키기 위해 싸우는 디펜스 게임

담당업무 : 기획, 문서작업

- 레벨디자인 문서화 작업, PPT 작성 및 발표



Angle Edge

간단한 터치형 아케이드 게임

담당업무 : PM, 기획

- 업무 분배 및 전달
- 기획서 작성

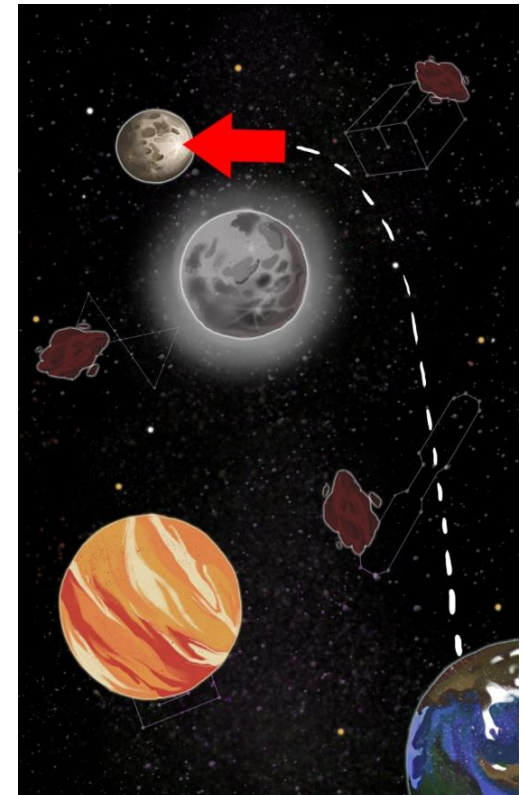


Care Quiz

Open Api를 활용한 퀴즈 게임

담당업무 : PM, 기획

- 각종 기획안 작성
- 게임 예시를 찾고 게임 예시 화면을 제작해 디자이너가 요구사항을 직관적으로 볼 수 있도록 지원



Space Quick

우주 택배 배달 슈팅 게임

담당업무 : PM, 기획

- 개발 일지 및 작품 설명서 작성.
- 개발에 필요한 위성, 행성의 정보와 그림들을 수집하고 문서화하여 개발자 및 디자이너의 개발 지원

근무 회사 : (주) 다비수 디지털

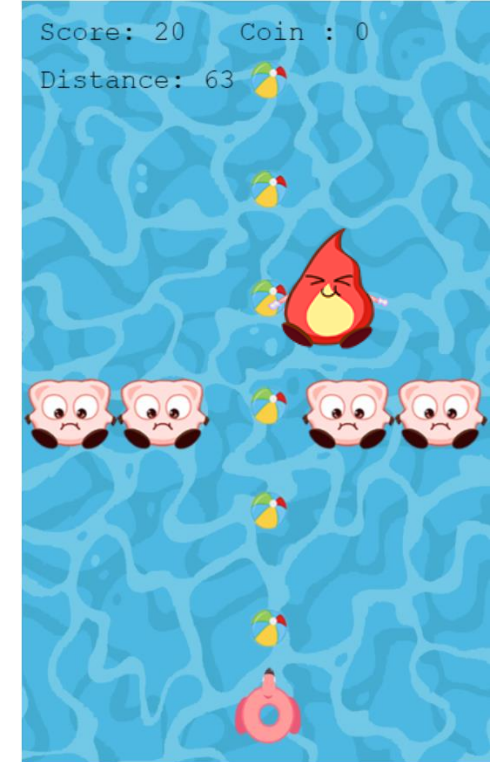
근무 기간 : 2020.12. ~ 2021.01.

개발 환경 : JAVASCRIPT, HTML, CSS

개발 엔진 : PHASER 3, SPINE2D, MYSQL

실습 내용

주차	내용
1	웹 게임 개발을 위한 개발 환경 및 PHASER 엔진의 이해.
2	SPINE 엔진을 통해 게임 애니메이션 이해.
3	PHASER 엔진의 예제를 제작하고 SPINE 적용.
4	PHASER 엔진을 사용하여 자신만의 게임을 만들기.



실습 후기

- 웹 관련 지식과 새로운 언어에 대해 얻을 수 있었던 시간
- 웹 게임이라는 새로운 개발 환경에서 게임을 개발해 볼 수 있는 도전적인 시간
- SPINE 이라는 그래픽 툴을 통해 역량 확장의 기회

감사합니다.

Date of Manufacture 2025.01.23.

GitHub : <https://github.com/egotistic99/Portfolio>

Notion : <https://nickel-bubble-646.notion.site/164d92bf4a4180d28416f997f18f2870?pvs=4>