

(주) 흥미로운 도전자

PORTFOLIO



박재홍 개발 PM



M. 010 - 8835 - 2987
E. justin705@naver.com

CONTENTS

1. 프로젝트 소개

Ability Kingdom #회의 조장 #보드 게임	-----	3
Drawing Quest #PM #어드벤처 게임	-----	8
TRIPY #게임 파트 1인 제작 #SNG	-----	12
힐링 플레이 리스트 #타과와의 협업 #웹 재생 목록	-----	16

2. 출시했던 게임 ----- 18

3. 현장 실습 ----- 19

사용 가능 프로그램 및 언어

PowerPoint, Word, Excel, Photoshop

C, C++, Java, Python, OpenGL, JavaScript, Html, CSS, Kotlin,
Github, MySQL, Unity, Unreal, Phaser3

2017 Ability Kingdom



개발 인원 : 5명

개발 기간 : 2017.05. ~ 2017.06.

개발 목표 :

실제 판매되는 보드게임과 유사한
완성도를 보여줄 수 있는 보드게임.

목표 달성률 : 95%

프로젝트 소개

- 보드 게임을 직접 기획하고 디자인하고 **실물을 만든 프로젝트.**
- 능력이 다른 총 10명의 캐릭터들이 등장하는 서바이벌 보드게임.

PM 담당 업무

- **CM(Conference Master)**이라는 회의 조장 역할을 담당.
- 전체적인 일정 관리 및 문서 작업.
- 회의록 작성 및 우선순위 선정.

그 외 담당 업무

- 전반적인 기획 및 밸런스 조절.
- 개발 초기 단계 테스트를 위해 필요한 폭탄 뽑기 알고리즘 제작.



2017
Ability Kingdom
제작 일정

개발 계획 진행 상황

내용 \ 기간	5월					6월		
	1주차	2주차	3주차	4주차	5주차	1주차	2주차	3주차
아이디어 회의	<div></div>							
역할 분담		<div></div>						
기획 구체화		<div></div> <div>기간 연장 : 밸런스 패치</div>						
디자인 작업			<div></div> <div>기간 연장 : 작업량 증가</div>					
룰북 제작			<div></div>	<div>일정 지연 : 디자인 작업량 증가</div>				
컴포넌트 제작				<div></div> <div>일정 지연 : 구매 불가로 직접 제작</div>				
룰 동영상 제작					<div></div> <div>PPT 대체</div>			
시연 및 보고서 작성						<div></div>	<div></div>	<div></div>

- 카드, 보드판 등 기본적인 컴포넌트들은 보드게임 제작 관련 사이트에서 구매가 가능했지만 HP판과 폭탄 설치 관련 **특별 컴포넌트는 구매가 불가능.**
→ 나무, 아크릴 등을 자르고 가열하여 **직접 제작.**

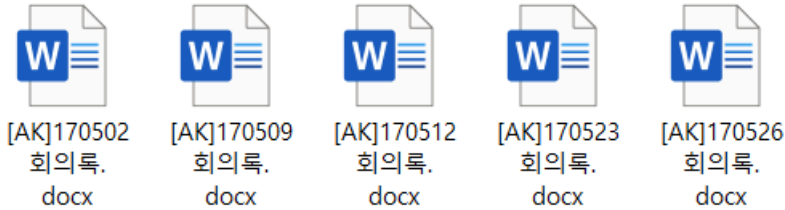
- 일정 지연으로 인해 동영상을 대신해 PPT를 제작으로 **일정 조율.**

2017
Ability Kingdom
제작 일정

작업 날짜 (5월)	작업내용	작업 설명	담당자	비고	에러 사항 및 해결 방법
2일	회의	자신들의 아이디어 설명 및 게임 정하기 게임의 기본적인 룰 고상 (캐릭터, 승리조건)	개인		
9일		역할 정하기 및 탈출 룰 고안	공통		
15일		밸런스 배치 및 컴포넌트 개수 정하기	공통		
15일 ~ 21일	디자인 시안	필요한 캐릭터 일러스트 제작	디자인	OM 도움 요청 시 디자인 참여할 예정.	문제 : 작업량이 많아 카드 주문제작에 딜레이가 발생. 해결 : 해외 배송 → 국내 제작 사이트를 찾아 배송시간 단축.
		지도 그림 제작	재료 담당		
		자원 카드 이벤트 카드 제작	디자인		
	상자 제작	주문 제작 or 찾기	공통		
15일 ~ 24일	룰 북 제작	회의록 내용_규칙 정리	본인	필요한 이미지를 정리 하여 요구할 예정	문제 : 직업 능력 밸런스가 맞지 않는 문제 발생. 해결 : 작업 내용에 레벨 디자인이 추가하고 직접 플레이를 통해 캐릭터 능력치 수정.
		디자인 실행	공통 / 대외 담당		
		주문 or 프린팅	재료 담당		
		코팅 및 검사	컴포넌트 담당		
22일 ~ 27일	컴포넌트 구입	카드 주문 제작	재료 담당	빠른 시작 요망.	문제 : 원하는 컴포넌트를 전부 구매할 수 없는 문제 발생. 해결 : 아크릴판, 나무 등을 통해 직접 제작하여 해결.
		캐릭터 말 & 보드 판 주문 및 제작	공통	주문 실패 시 하드보드지로 제작.	
24일 ~ 31일	룰 동영상 제작	동영상 촬영 및 편집	대외 담당		문제 : 제작 일정에 문제가 발생. 해결 : PPT 설명으로 변경.
6월 16일	간단한 회의	보고서 제출 전 마지막 내용 정리	본인		시간 부족으로 30분 회의 추가 진행.
6월 17일	제출	최종 보고서 제출일	본인		

회의록 및 문서 관리

1. 회의 진행 시 회의록 작성.



[캡처1-1. AK회의록]

2. 회의 날짜, 시간과 회의 내용 정리.

- 회의록 작성 통해 이전 내용을 쉽게 찾아볼 수 있어 **다음 일정이 원활하게 진행.**

5월 2일 회의록

회의 시간 : 4시 30분 ~ 6시 30분

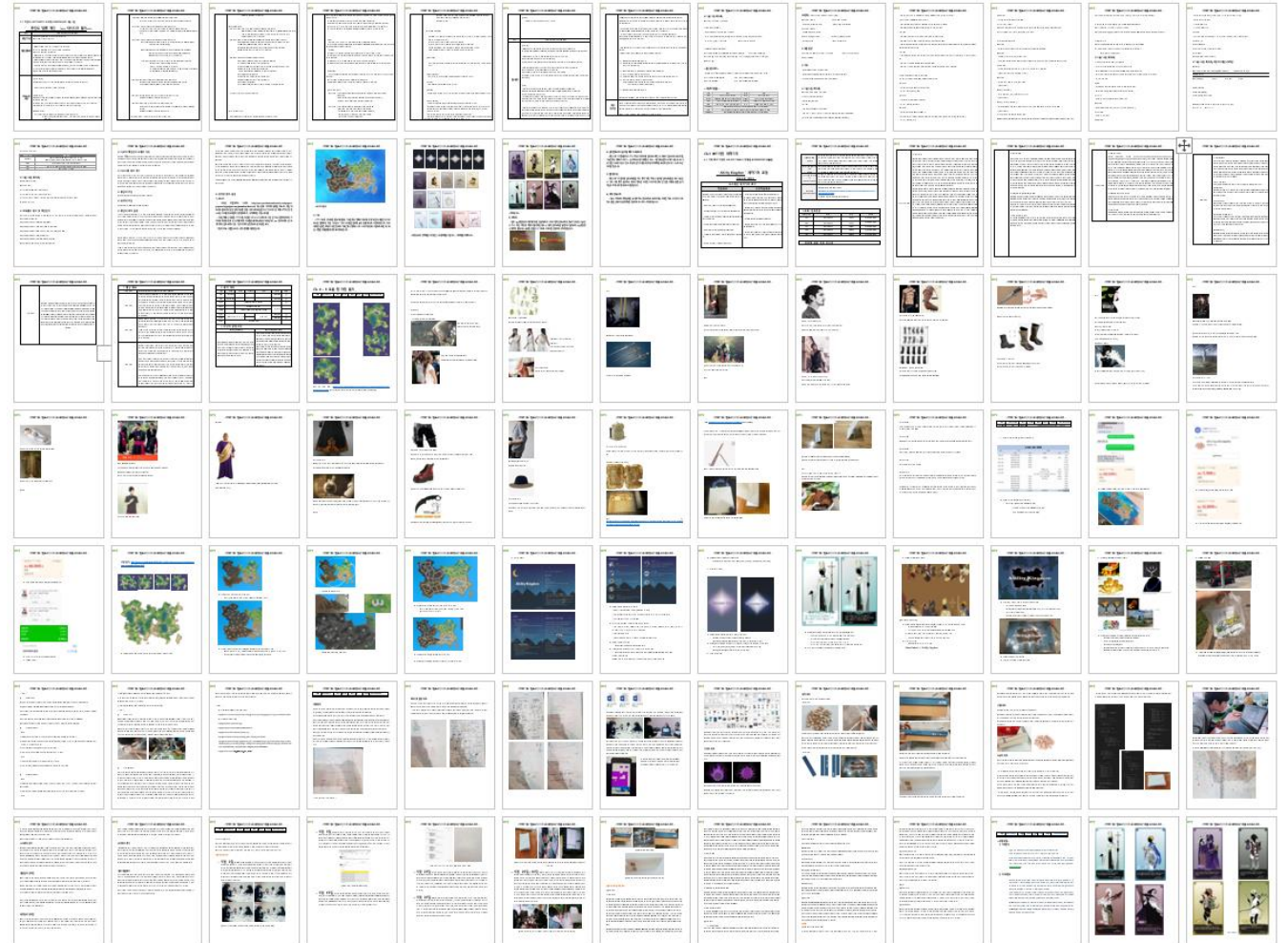
1. 게임 기본 틀 회의

- 각자 생각해 온 게임들을 소개 및 Q&A
- 각 게임들의 장점들을 모아 의견을 나누어 전략적인 설치형 보드게임을 생각함.
- 게임 이름 : (@) -> @ : 미정
- 장르 : 생존 & 탈출게임

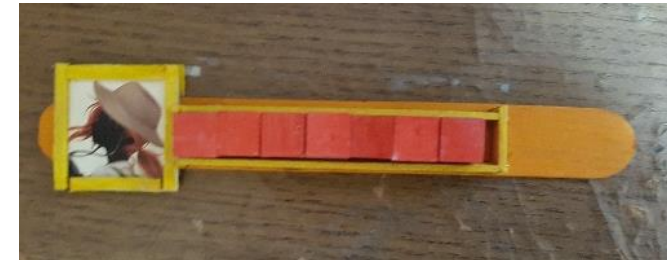
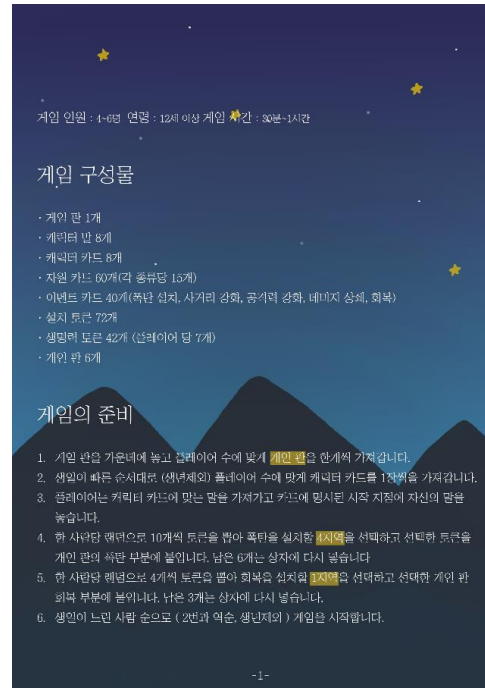
[캡처1-2. AK회의록 내용]

3. 아이디어 회의, 개발 일정, 담당업무 설명 등을 정리하는 보고서 작성.

- 아쉬웠던 점이나 **개선했다면 좋았을 부분을 찾아 정리했으며,**
다음 프로젝트에서 **아쉬운 점을 보완하도록 상기.**



[캡처1-3. AK 최종 보고서]



[사진1-1. 컴포넌트]

- 정확하게 원하는 컴포넌트를 찾기가 힘들어 구매를 통해 디자인 뿐 아니라 직접 톱이나 불에 가열하여 제작.
- 그로 인해 게임 플레이 동영상 제작을 PPT 설명으로 대체.

- 실물을 제작하는 프로젝트이기 때문에 **모여서 작업하는 것이 효율적이라고 판단.**
- 5명이 동시에 가능한 시간을 찾는 것이 쉽지 않았지만 **회의가 끝나기 전 스케줄을 미리 조율.**
- 조율이 불가능하거나 미리 가야하는 경우는 **사전에 공지를 받아 개인 제작 일정을 배분.**

2016 Drawing Quest

홍보 영상 링크 : <https://youtu.be/DOycglvnC9o>



개발 인원 : 4명
(**PM 1**, 개발자 1, 디자이너 2)

개발 기간 : 2015.05. ~ 2015.11.

개발 목표 :
게임 플레이가 어색하지 않은
자연스러운 연출의 게임.

목표 달성률 : **100%**

프로젝트 소개

- 마왕에게 납치된 공주를 그림을 실체화 해주는 요정과 함께 구해내는 스토리의 퍼즐 어드벤처 게임.
- 구글 플레이 스토어 1000회 이상 다운로드.

PM담당 업무

- 프로젝트 일정 관리.
- 프로그래머와 디자이너 간의 의견 전달.
- 업무 분배 및 우선순위 선정.

그 외 담당 업무

- 맵 디자인 및 세부 기획.
- 홍보 및 SNS, 리뷰 관리.



2016
Drawing Quest
개발 일정

개발 계획 진행 상황

내용 \ 기간	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월
제안서 작성	<div></div>						
프로토타입 제작		<div></div>					
1차 발표 준비			<div></div>				
구체화 및 스테이지 1 제작			<div></div>				
2차 발표 준비					<div></div>		
챕터 1 제작					<div></div>		
출시					<div></div>		
홍보 및 업데이트							

- 완성도를 높이던 중 디자이너가 추가되어야 한다고 판단.

- 발표 준비보다 **디자이너 추가를 우선적으로 진행.**

기간 연장 : 완성도

기간 밀림

기간 연장 : 애니메이션

기간 지연 : 발표 준비, 개학

기간 밀림

일정 추가

- 다운로드 수를 높이기 위해 홍보를 진행.

- 난이도가 어렵다는 유저들의 의견을 통해 튜토리얼 제작.

2016 Drawing Quest

개발 일정

날짜	작업 내용	작업 설명	비고	에러 사항 및 해결 방법
5월 ~ 6월	제안서 작성	아이디어 제출, 주요 타켓, 서비스 경쟁력, 개발 일정 등을 작성.		
6월 ~ 7월	프로토타입 제작	세부 기획 및 프로토 타입에서 사용될 기능과 디자인 제작.	1차 발표에 사용.	문제 : 게임 자연스러운 연출을 위해 그래픽 분야의 업무가 증가. 해결 : 디자이너 추가 모집을 통해 문제 해결.
	1차 발표	게임 예시를 보여주는 PPT 제작 및 발표 준비.		
8월	제작 및 멘토링	한 가지 스테이지를 제작.		문제 : 캐릭터 디자인 및 애니메이션 멘토링을 통해 전반적으로 디자인 수정. 해결 : 개발 파트와의 상의를 통해 타일 맵을 사용해 디자인적 부담을 줄임. 맵 툴을 만들어 이후 스테이지 제작 시간 감소.
		6일 - 레벨 디자인 수정 및 스토리 반전 주기.	위치 : 상명대학교	
		12일 - 몬스터, 플레이어의 디자인 수정하기.	강남역	
		28일 - 자연스러운 애니메이션 작업을 위한 멘토링.	천호역	
9월	2차 발표	현재 진행 상황 및 차후 개발 내용 발표.	2차 발표에 사용.	문제 : 개학으로 인한 대면 회의에 어려움 발생. 개인일정 병행으로 전체적인 개발 딜레이 발생. 해결 : 낮시간에 개인 일정과 작업을 진행하고 저녁 시간 온라인을 통해 개발 진행 상황 확인.
	챕터 1 제작	여러 스테이지 제작.		
10월	출시	구글 플레이 스토어에 출시.		
11월	홍보 및 업데이트	홍보 영상 제작, 이스터 에그 이벤트 등 업데이트와 홍보 진행.		문제 : 게임 이해가 어렵다는 유저들의 피드백 발견. 해결 : 튜토리얼 제작을 통해 문제 해결.

2016 Drawing Quest

홍보 및 업데이트

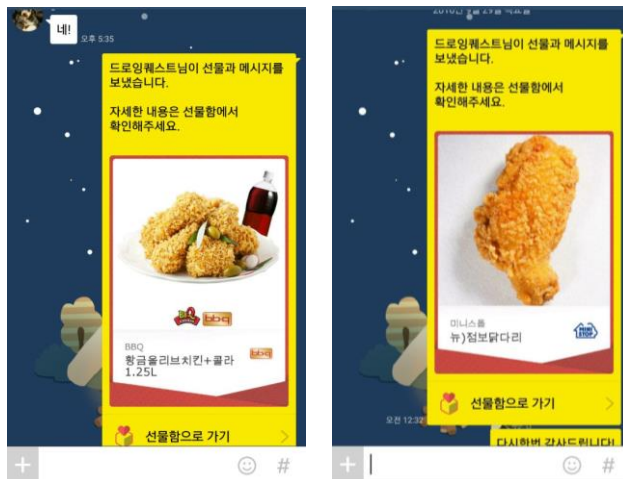
1. 페이스북 페이지를 통한 SNS 및 이벤트 관리



[캡처2-1. 드로잉 퀘스트 페이스북 페이지]

2. 이스터 에그를 활용한 마케팅

- 게임내의 존재하는 치킨 모형을 찾아 캡처하여 페이스북 페이지에 제보한 선착순 3명에서 **카카오톡 기프티콘 증정.**

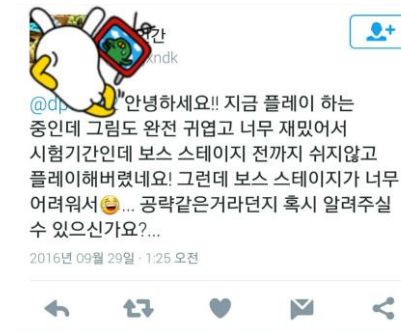


유저의 유입
+
게임의 재미 요소
+
성취감의 효과

[캡처2-2. 기프티콘 전송]

3. SNS에 올라와 있는 요구 사항 수용

- 유저들의 반응을 관찰.



[캡처2-3.유저들의 의견]



ana***@naver.com

재미는있는데1-10보스어찌클리어하나요?힌트가하나도없는데...
분명1-9까지는재미있었는데보스못잡고100번죽으니까할말이안드네요...

2017.05.29 23:02

ora***@naver.com

재미있어요???

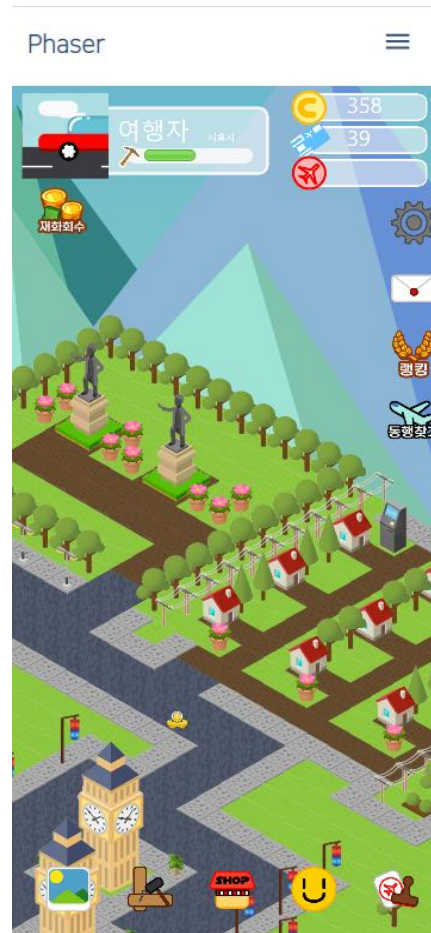
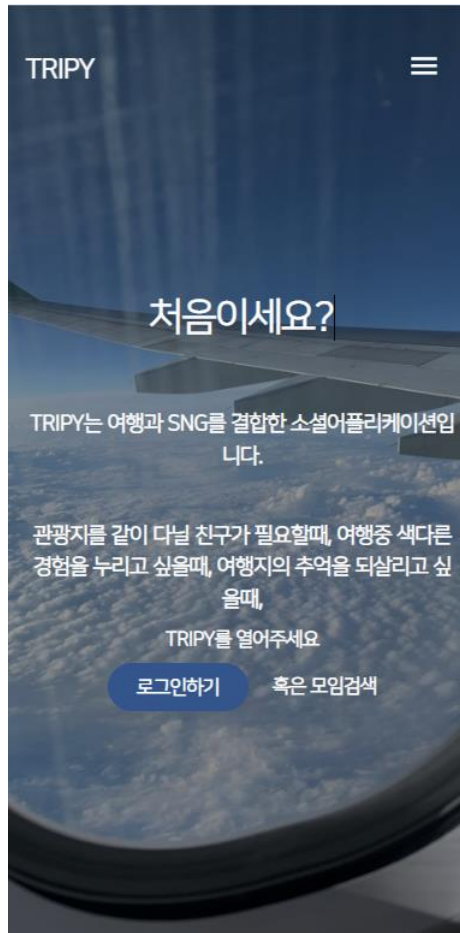
- 게임 설명이 부족하다는 유저들의 피드백을 통해 튜토리얼을 기획.



[캡처2-4. 튜토리얼]

2022 TRIPY

서비스 소개 영상 : <https://www.youtube.com/watch?v=1gvRiKUUXxl>



개발 인원 : 2명 (게임 1, 웹 서비스 1)

개발 기간 : 2021.06. ~ 22.07.

개발 환경 : JAVASCRIPT, HTML, CSS

개발 엔진 : PHASER 3, Tiled, MYSQL

개발 역할 : 타이쿤 기획, 개발, 디자인

개발 목표 : 상용화 가능한 퀄리티의 작품

목표 달성률 : 90%

담당 업무

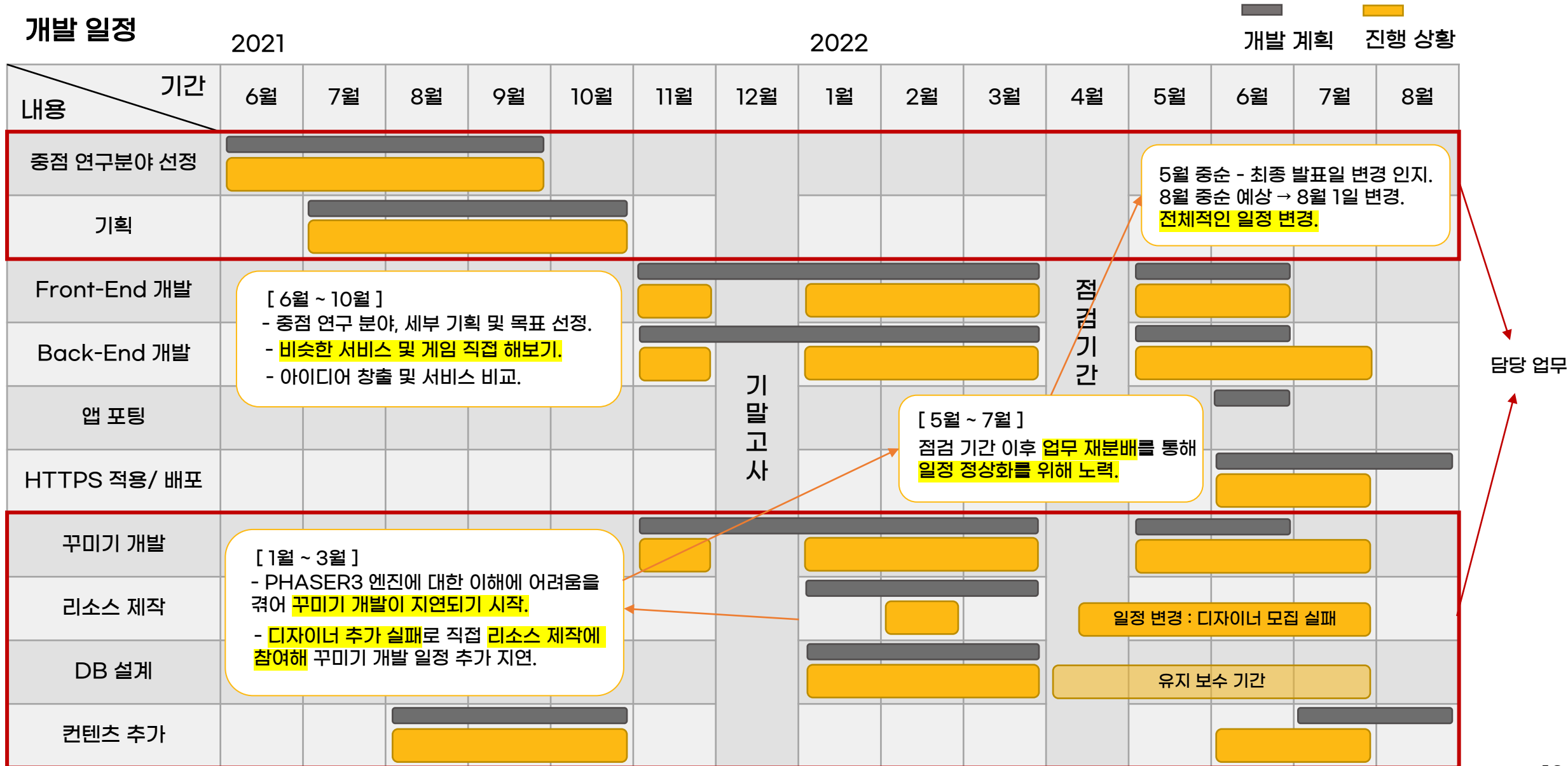
- PHASER3 엔진을 활용하여 전체적인 게임 개발.
- MySQL을 활용하여 게임 내의 데이터를 사용.
- 게임 내의 정보들을 DB로 설계, 유지 및 관리.
- 전반적인 게임 기획 및 콘텐츠 제작.
- UI 배치와 디자인 관리 및 제작.

프로젝트 소개

- 여행 동행 찾기 웹서비스와 연동되는 SNG 웹 게임.
- 여행 동행 서비스에서 얻은 재화들로 꾸미기 공간을 꾸미기.
- 게임처럼 여행하게 도와주는 어플리케이션.

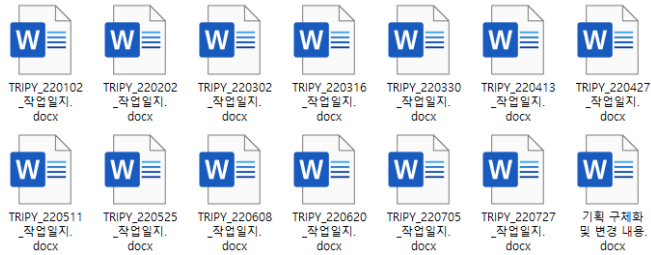


개발 일정



개발 일지

1. 약 2주마다 개발 일지를 작성하여 프로젝트가 원활하게 진행 될 수 있도록 관리.



[캡처3-1. TRIPY 개발 일지]

2. 개발 기간과 이번주 한일들을 한 줄로 요약.

주차	작성자	201 김 박재홍	팀명	TRIPY
	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. 			

[캡처3-2. 일지 요약]

3. 이번주 한일들을 상세하게 작성.

■ 박재홍

- 방명록 기능 구현.
- 글을 작성한 후 보내기 버튼을 클릭 시 방명록 생성.
- 작성 시간이 기입되며 먼저 적힌 순서로 방명록 작성.



[캡처3-3. 상세설명]

4. 이번주 개발 중 생긴 문제점을 정리하고 해결 방안을 모색. 또한 다음 주 할 일을 정해 나가며 프로젝트 진행.

문제점 정리	<ul style="list-style-type: none"> 서버에서 유효성 처리를 구현하지 않음 한글로 방명록 작성이 불가. 	해결 방안	<ul style="list-style-type: none"> 서비스 개발 이후, 해당 부분 개선 예정 재홍 : 형 변환 또는 새로운 페이지로 구현 예정.
다음 주차		다음 기간	
다음주 할 일	<ul style="list-style-type: none"> 트랙잭션 적용, 관리자 계정으로 로그인시, 사용자 관리 기능 구현. 프로필 수정 부분 프로필 사진 변경 적용, 댓글 부분 트리형식으로 SQL문 개선. 재홍 : 방명록 공지 설정 및 방명록 페이지 넘기기 기능 제작. 		

[캡처3-4. 문제점 정리]

2022 TRIPY 개발 분야

```
$("#Modifying").click(function () {
    $("#m_gallery_list").empty();
    $.ajax({
        url: "/pharser/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]

```
router.post('/getmodifyphoto', function(req, res) {
    var query =
    'SELECT IMG, NAME, REG_DATE, TURN FROM PT_PHASER_GALLERY WHERE ID=? AND GROUP_NUM=? AND STATE = ? ORDER BY TURN';
    var params =[req.body.id, req.body.g_n, req.body.state];

    con.connection.query(query, params, function(err, rows, fields) {
        if(err){
            console.log(err);
            res.send({result:false});
        }else{
            res.send({rows, result:true});
        }
    });
});
```

#	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_INCREME...
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'

[캡처3-7. DB관리 코드1, 2]

- **jQuery**를 사용하여 Modal을 게임 속에 활용.
또한 **DB와 SQL문**을 사용해서 게임내 정보들을 관리.

```
this.input.on('pointerup', function (pointer) {
    if (isFixing && pointerTileXY.x < 40 && pointerTileXY.x > -1 && pointerTileXY.y < 40 && pointerTileXY.y > -1) {
        switch (fixedtype) {
            case 1:
                //타일 생성
                if (FixMaptileList[tiletype - 1].count > 0) {
                    map1.setLayer(layer)
                    selectedTile = map1.getTileAt(pointerTileXY.x, pointerTileXY.y, true, layer);

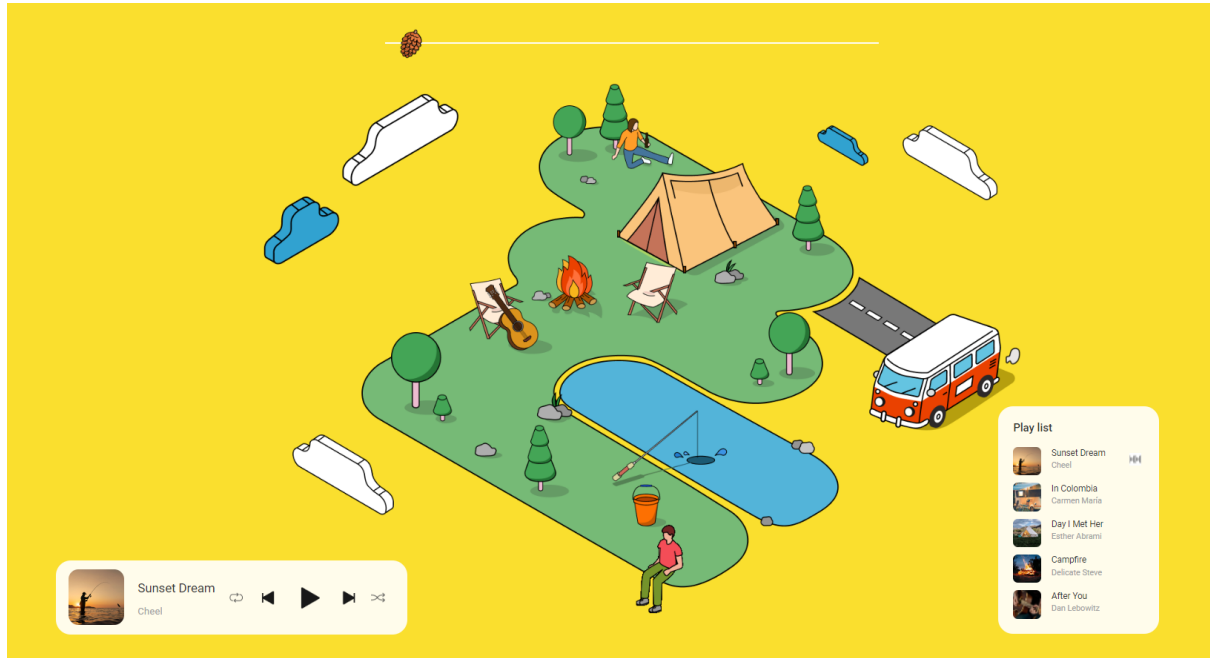
                    if (selectedTile["index"] != tiletype) {
                        FixMaptileList[tiletype - 1].text.setText(--FixMaptileList[tiletype - 1].count);
                    }
                    map1.replaceByIndex(selectedTile["index"], tiletype, pointerTileXY.x, pointerTileXY.y, 1, 1);

                    console.log("타일 생성중");
                } else {
                    alert("갯수가 모자랍니다.");
                    isFixing = false;
                }
                break;
```

[캡처3-8. 클라이언트 코드]

- 맵 수정 시 사용되는 코드.
- Tiled를 사용하여 JSON 파일을 만들어 맵을 관리.
- 현재 수정하고자 하는 건물의 타입이 설정되고 맵의 최대 크기인 40 * 40 안으로 클릭할 시 맵의 **Index값이 변경.**

2021 힐링 플레이 리스트



개발 일정

기간	내용
11/12 - 18	미디어 앱 디자인 시안 및 기능 구성 계획
11/19 - 25	세부 디자인 구성 및 수정
11/26 - 12/2	디자인 수정 및 웹 구현 제작
12/3 -9	최종 웹 제작 및 발표 자료 준비

개발 인원 : 3명

개발 기간 : 2021.11. ~ 21.12.

개발 환경 : JAVASCRIPT, HTML, CSS

프로젝트 소개

- 웹에서 작동하는 재생 목록.
- 웹 디자인과와 함께 협업으로 진행.
- 플레이 리스트 클릭 시 어울리는 오브젝트로 이동.

PM 담당 업무

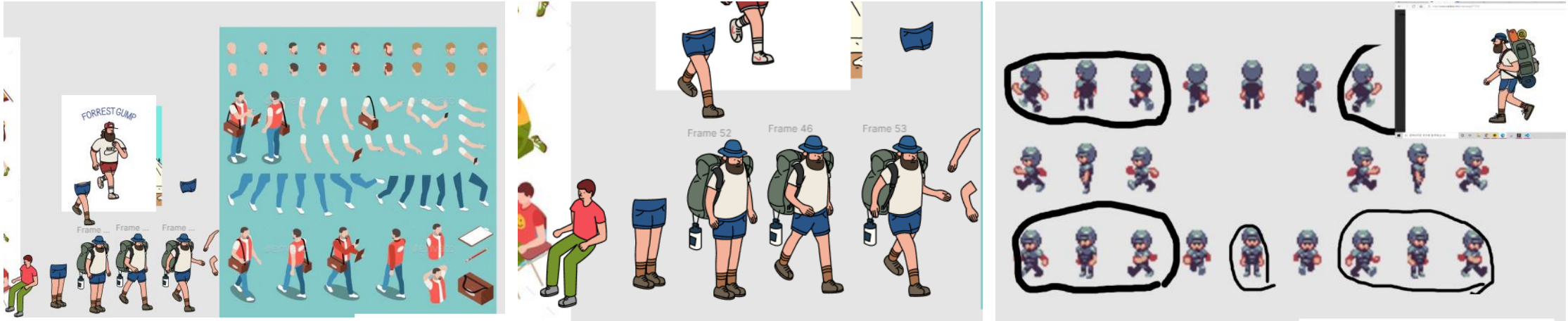
- 일정 조율 및 업무 우선순위 선정
- 업무 분배 및 작업 목표 설정.

그 외 담당 업무

- 기획 및 반복 애니메이션 개발.
- 플레이 리스트 제작, 캐릭터 이동 개발.

2021 힐링 플레이 리스트

프로젝트 진행 중 에러사항



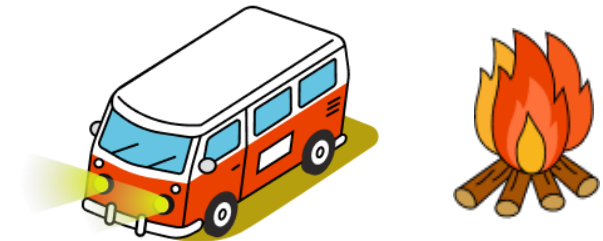
[캡처4-1. Figma 작업내용]

1. 애니메이션에 대한 설명

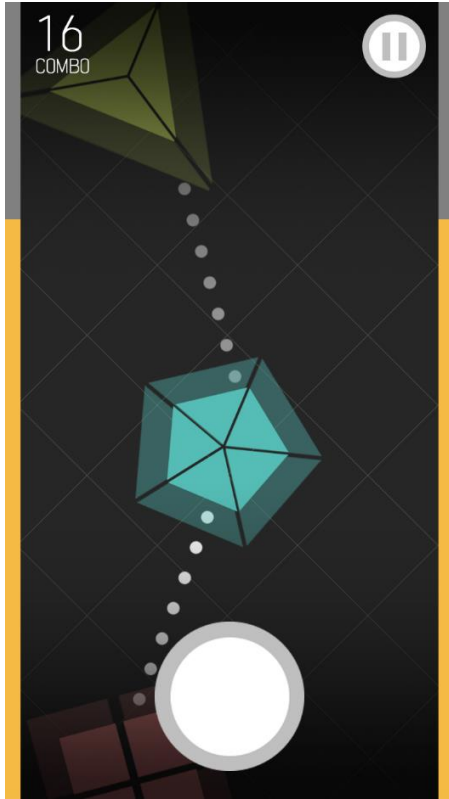
- 웹디자인을 주로 다뤄 캐릭터나 오브젝트 애니메이션에 대한 지식이 부족.
- 아이디어를 함께 찾고 관련 예시들을 찾아 직접 설명.
- Figma를 활용하여 수정 사항들을 바로 볼 수 있어 이해에 도움.

2. 프로그래밍에 대한 경험 부족

- 변수나 함수 이름을 의미 없게 작성 하거나 임의로 변경.
- 함수 이름의 중요성을 디자인 툴에 레이어와 폴더 이름 빗대어 설명.



전체 출시했던 게임들



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 도움.



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.

앱		최근 업데이트 날짜
	Angle Edge com.KYN.AngleEdge	2016년 10월 1일
	Care Quiz com.Company.HongJae	2015년 10월 15일
	Space Quick com.SpaceQuick1	2016년 1월 4일
	드로잉퀘스트 com.Drawing.Quest	2016년 9월 29일
	여고혁명 com.Hong.revolution	2015년 10월 1일



여고 혁명

여고생이 학교를 지키기 위해 싸우는 디펜스 게임.

담당업무 : 기획, 문서작업

- 레벨디자인 문서화 작업.
- PPT 작성 및 발표.

2020 현장 실습

근무 회사 : (주) 다비수 디지털

근무 기간 : 2020.12. ~ 2021.01.

개발 환경 : JAVASCRIPT, HTML, CSS

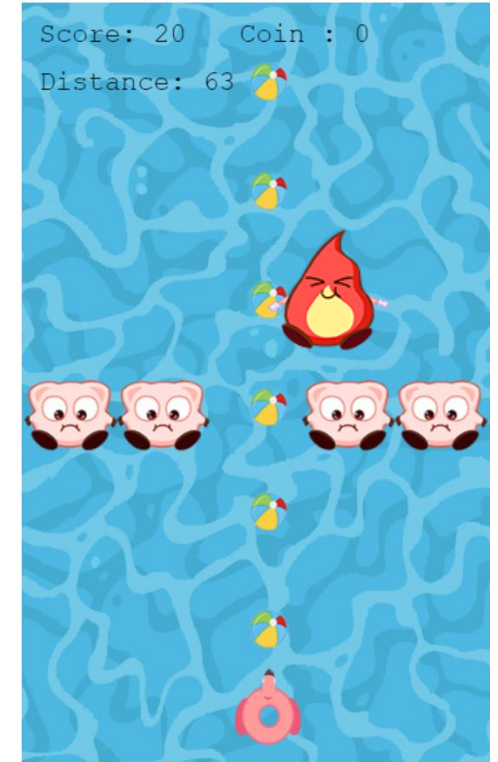
개발 엔진 : PHASER 3, Tiled, MYSQL

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 2022.09.27.

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

Notion : <https://nickel-bubble-646.notion.site/4ed4874e9f07438e98af73d1ba1f07c1>