



개발PM
박재홍
Park Jae Hong

PORTFOLIO

M. 010-8835-2987

E. justin705@naver.com



CONTENTS

1. 참여 프로젝트 소개

2025 ~	Abyss of Dungeons #익스트랙션 RPG #라이브 서비스	3
2024 ~	바람의나라2 #MMORPG #2.5D 도트 그래픽	7
2023 ~	Quantum Knights #오픈월드 TPS RPG #Steam 베타 테스트	12
2022 ~	TRIPY #게임 파트 제작 #SNG	15
~ 2021	2. 출시했던 게임	17



Abyss of Dungeons

2025.04. ~

라이브 서비스

유튜브 주소 : <https://www.youtube.com/@AbyssofDungeons>

프로젝트 소개

- 중세 다크 판타지 세계관의 익스트랙션 RPG
- 4주 단위 업데이트로 지속적인 콘텐츠 개선 및 운영

담당 업무 (개발PM)

- 안정적인 라이브 서비스를 위한 개발 일정 조율 및 일감 관리
- HQ와의 협업 과정에서 필요 데이터 전달 및 문의 대응
- 빌드 배포와 서밋 기록 검토 및 관련 가이드 문서 작성

플레이 이미지



빌드 관리 및 배포 가이드 작성

1. 주간 점검을 통해 빌드 상태 확인

- QA 단계 이전에 **빌드의 위험 요소를 미리 파악**
- 문제가 의심되는 경우 담당자/리더 분들께 공유하여 조치 요청

Jaehong Park (박재홍)

	Task	담당자	Start date	Due date	리오프	개발 완료	일정 이슈 없음	특이 사항 내용
1					<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<ul style="list-style-type: none"> 기능 개발 완료 및 플레이 테스트 빌드에 들어갔으나, 불만사항 작업이 남은 상태 티켓 완료처리한 후 별도의 롤리싱 티켓 생성할 예정
2					<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	-
3					<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	-

[캡처1-1. 주간 점검 페이지]

2. 개발 일정 조율

- **개발 마감일, QA/HQ 배포 일정을 조율**
- 팀 내부 및 HQ 외부 조직에 일정 공유 및 협력 창구 역할 수행

Jaehong Park (박재홍) 오후 6:04

@here

안녕하세요. AB PM Team입니다.

금주는 **개발 마감 주간**으로, 개발 마감 시점까지 버그를 제외한 모든 개발 작업을 완료해 주시기 바랍니다. 🐼

또한 안정적인 마켓 검수 및 서비스를 위해 개발 일정이 일부 조정되었습니다.

[개발 일정]

- : 개발 마감
 - 🌟 19:00 - 브랜치 생성 (이후에는 양쪽 서밋 필요)
- : 버그 수정
- : 퍼블리셔(PQA)전달
- : PQA진행
- : 마켓 검수
- : 서비스 점검

일정 관련하여 문의 사항이 있으시면 PM팀으로 편하게 말씀 부탁드립니다.

감사합니다. 😊

[캡처1-2. 개발마감 공지]

3. 빌드 배포 진행 및 Jenkins 가이드 작성

- 빌드 요청이 있는 경우 **해당 부서에 빌드를 제공**
- 초보자 기준으로 Jenkins 가이드를 작성

Jenkins 첫 사용자를 위한 가이드

작성자 Jaehong Park (박재홍) | 반응 추가 | Glossary Highlight | Translate page

0. Jenkins 란?

1. Jenkins 로그인 방법
2. 배포 준비하기
3. 파라미터 값 추가하기
4. Main과 릴리즈의 차이
5. CL 결정하는 기준
6. 빌드가 실패한 경우
7. 윈도우 서버와 리눅스 서버의 차이
8. 가이드를 작성하면서 궁금했던 점들

0. Jenkins 란?

- Jenkins는 게임 개발·운영을 위한 자동화 도구
 - 코드 빌드, 패키징, 배포 같은 반복 작업을 대신 수행
 - 할 일을 다 하면 사라져도 상관없는 “작업 도우미”

1. Jenkins 로그인 방법

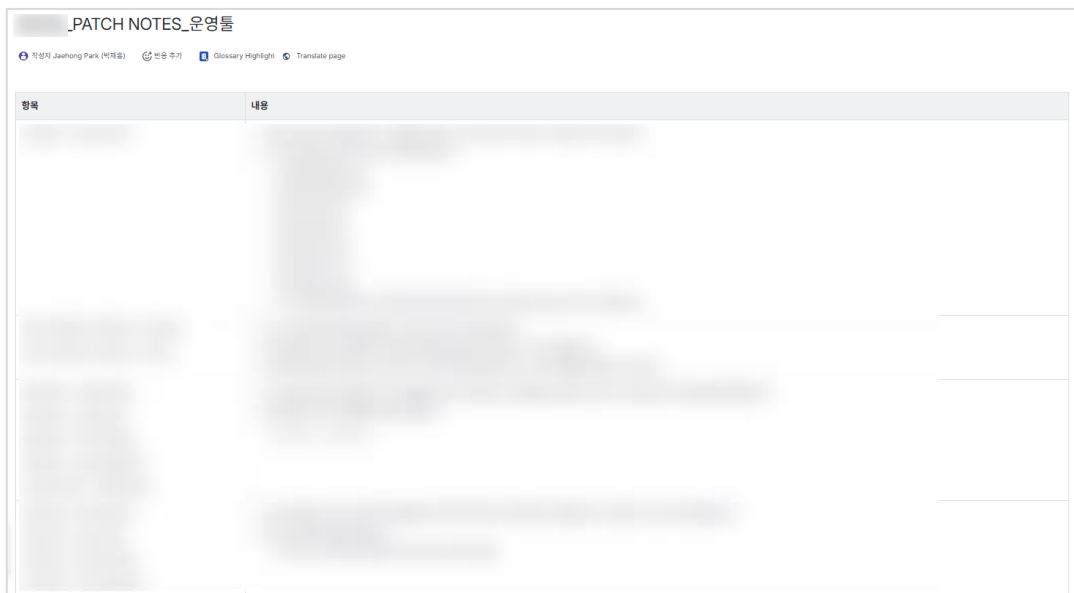
Jenkins

[캡처1-3. Jenkins 가이드]

운영툴 & 이벤트 담당

1. 운영툴 & 이벤트 기능 검토 및 서밋 기록 확인

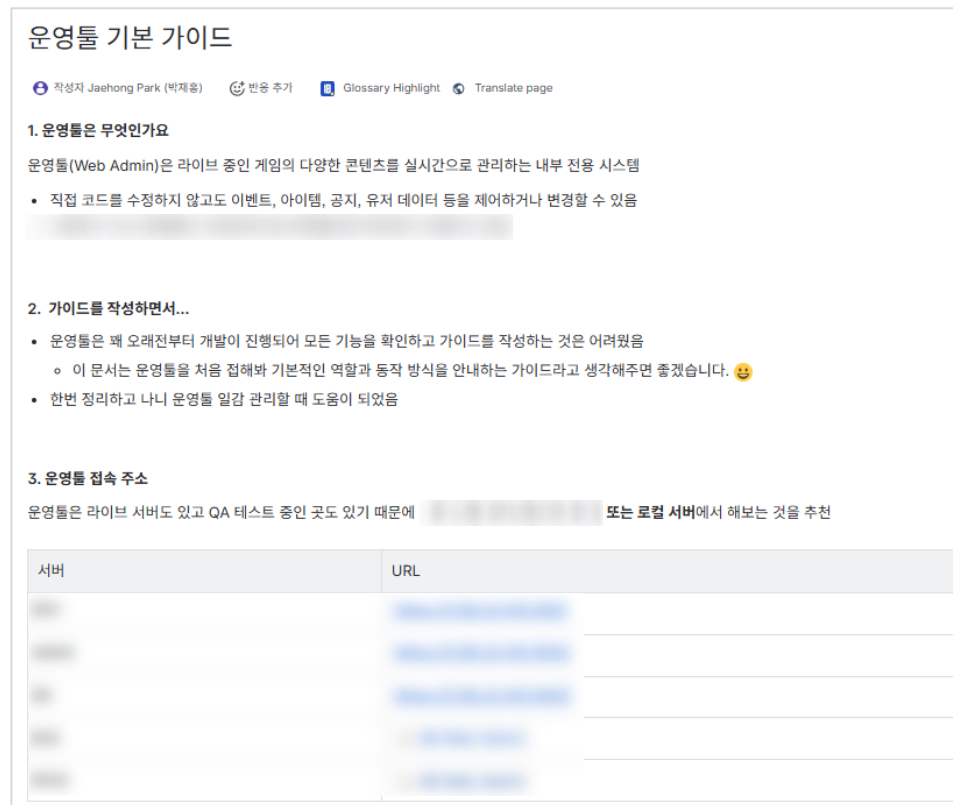
- 운영툴 기능과 이벤트 추가되면 빌드에 정상 반영되었는지 서밋 기록을 기반으로 확인
- 사업 부서에서 이벤트 문서가 알맞은 일정에 전달되었는지 확인 하고 개발이 필요한 부분 체크



[캡처]-4. 운영툴 패치노트]

2. 업무 이해도를 높이기 위한 가이드 작성

- 기존 가이드가 없어 직접 기능을 사용해 보며 운영툴 사용법을 익힘
- 팀원들도 참고 할 수 있도록 기본 가이드를 제작



[캡처]-5. 운영툴 기본 가이드]



바람의나라2

2024.05. ~ 2025.04.

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

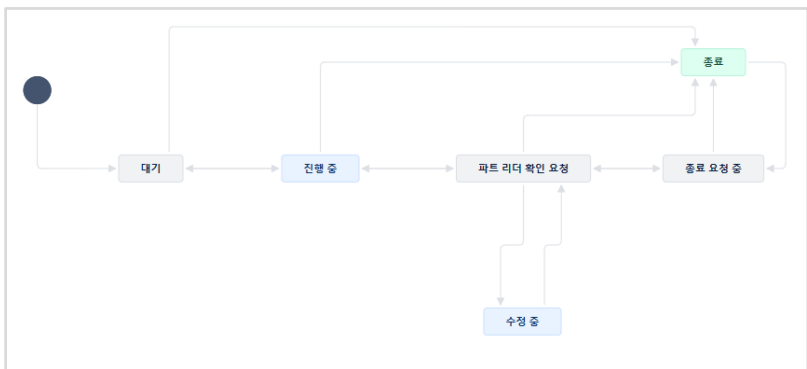
티저 영상 이미지



Jira 관련 업무

1. WorkFlow 및 계층 구조 개선

- Jira의 WorkFlow와 계층 구조를 설계하고, 팀별 요구 사항에 맞는 맞춤형 프로세스 구축



[캡처2-1. 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

[캡처2-2. 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.urlEncode}}`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	<code>Bearer xoxb-xxxxx</code>	<input type="checkbox"/>
Content-Type	<code>application/json</code>	<input type="checkbox"/>

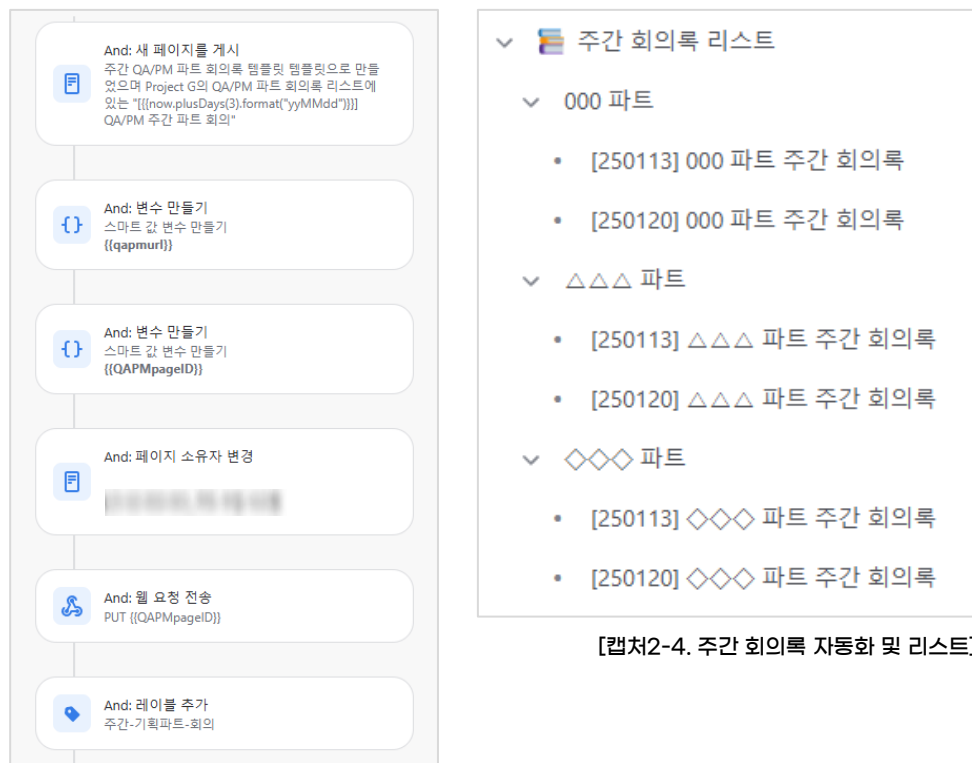
[캡처2-3. 제작한 자동화 예시]

Conflunce 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**



[캡처2-4. 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

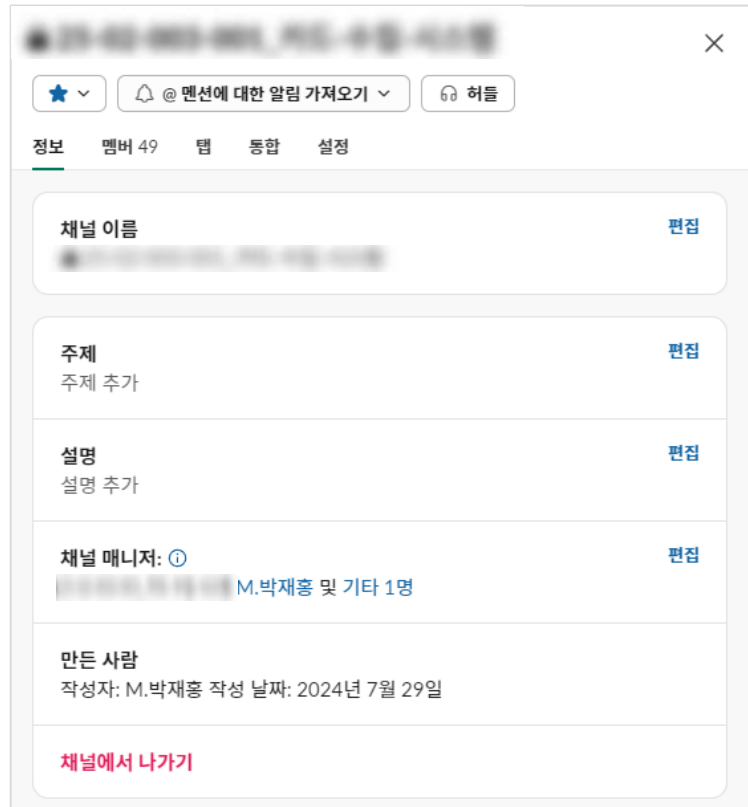
요약	설명	작업한 시간	상태	생성일	투표
☆☆☆ 시나리오 설정 추가	☆☆☆ 퀘스트를 진행할 때, 이해가 잘 되지 않습니다. [대사 추가 희망] ~~ 대사가 추가되길 희망합니다. [설정 추가 희망] ~~~ 하는 설정은 어떤가 문의드립니다.		해야 할 일	오늘 12:36 오전	0
◇◇◇ 이미지 개선	◇◇◇의 캐릭터 대표 색이 검정이면 좋을 것 같아요. 밝은 색으로 하니 배경과 어색함이 느껴지는 것 같습니다.		해야 할 일	오늘 12:35 오전	0
000 시스템이 개선되면 좋겠어요.	현재 000시스템에 비가 불편합니다. 개선이 되면 좋을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

[캡처2-5. Conflunce 게시판 공간]

Slack 관련 업무

1. 슬랙 채널 관리

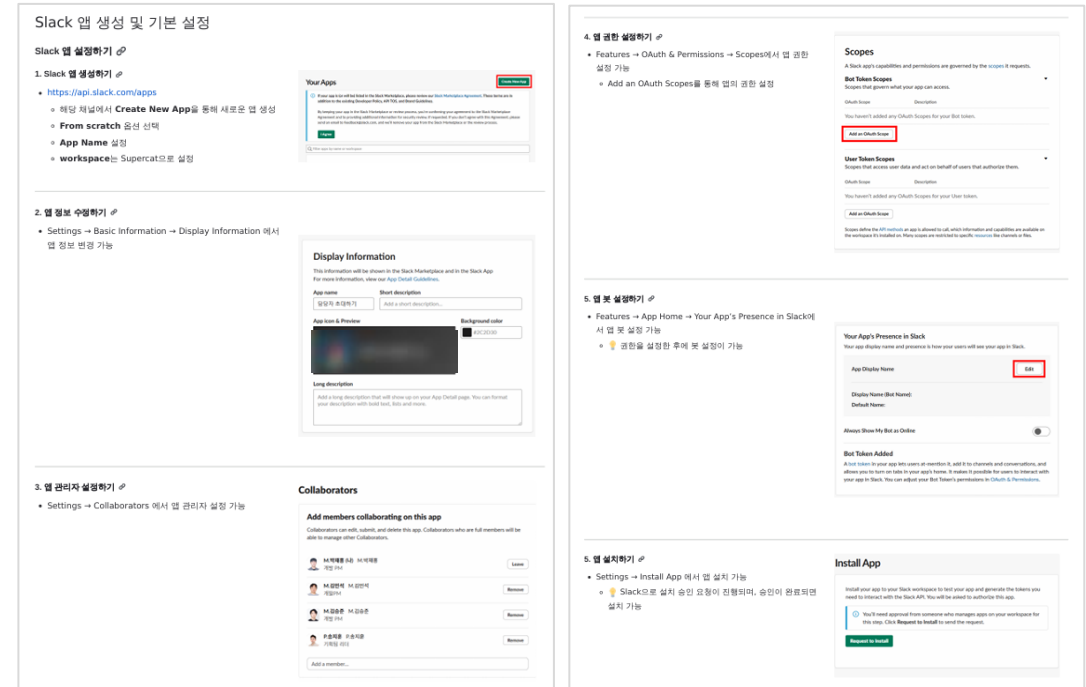
- 새로운 피처에 따라 **담당자를 초대하고 채널을 관리**하며,
작업 브랜치 정보를 주제란에 기입해 접근성을 개선



[캡처2-6. 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

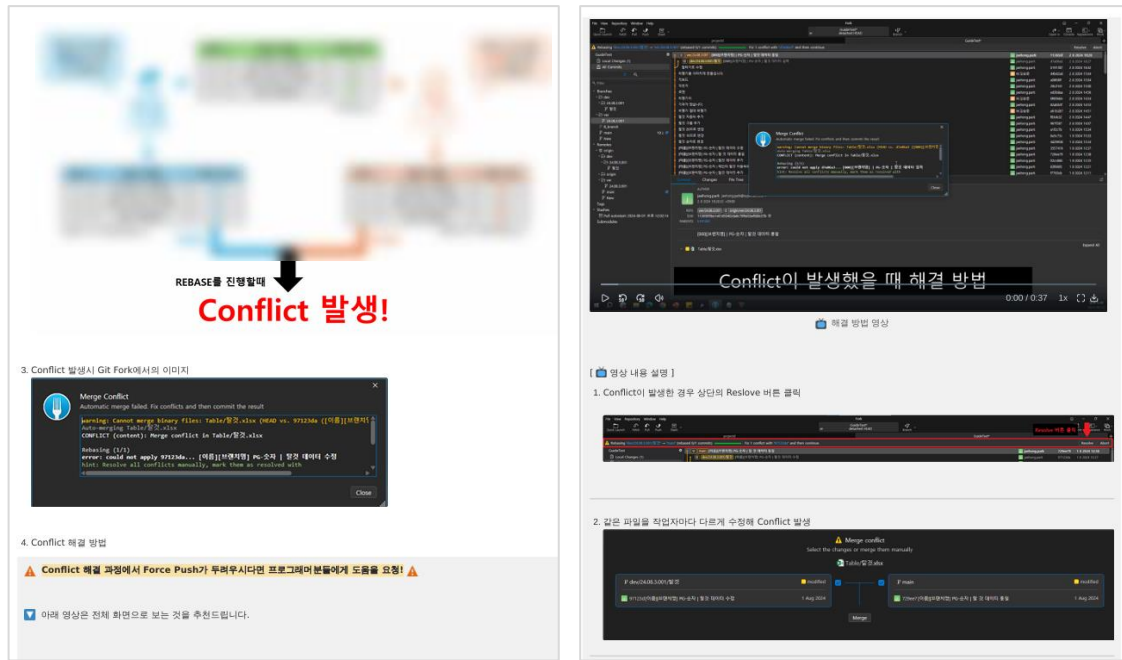


[캡처2-7. 슬랙봇 제작 가이드]

기타 PM 업무

1. Git 가이드 작성

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

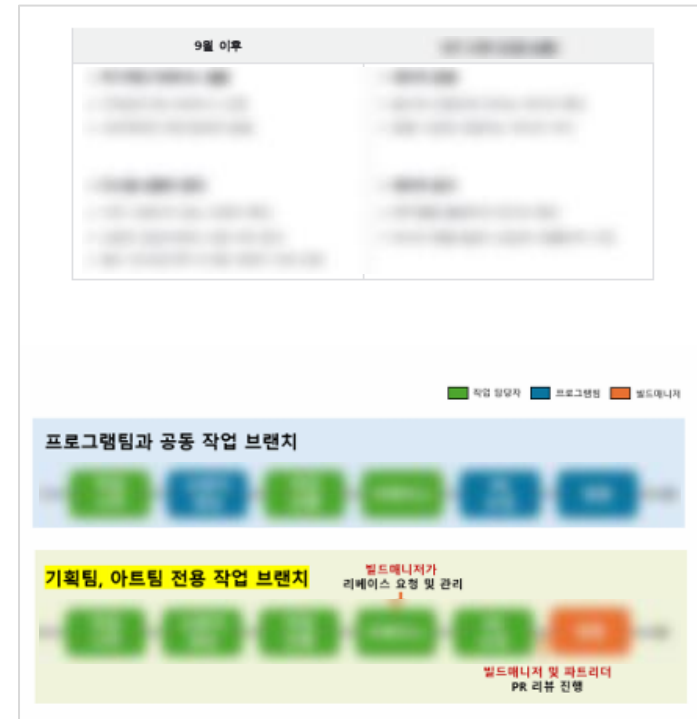


Origin	원격 저장소에 존재하는 브랜치 중 가장 최신 Commit
Merge	브랜치와 브랜치를 합치는 과정으로 프로젝트G에서는 Rebase를 통한 Merge를 진행
Abort	Merge, Rebase에서 문제가 발생했을 때 병합하기 이전으로 되돌리는 기능
Cherry pick	다른 브랜치에 존재하는 Commit 변경 사항을 가져오거나 삭제시킨 Commit을 복구시킬 때 사용 가능
Reset	Commit을 제거 하는 기능 (A - B - C 순서의 Commit → Reset 진행 → A - B)
Revert	특정 Commit의 변경사항을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

[캡처2-8. Git 가이드]

2. 빌드 매니저 업무 플로우 규정

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



[캡처2-9. 빌드 매니저 업무 규정 정리 페이지]

참여 프로젝트 3



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



[캡처3-1. 사용 프로그램 이미지]

회의 주관

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



[캡처3-2. 작성 회의록 리스트]

문서 작성 및 관리

1. Jira 이슈 관리 및 FU 관리 가이드 작성

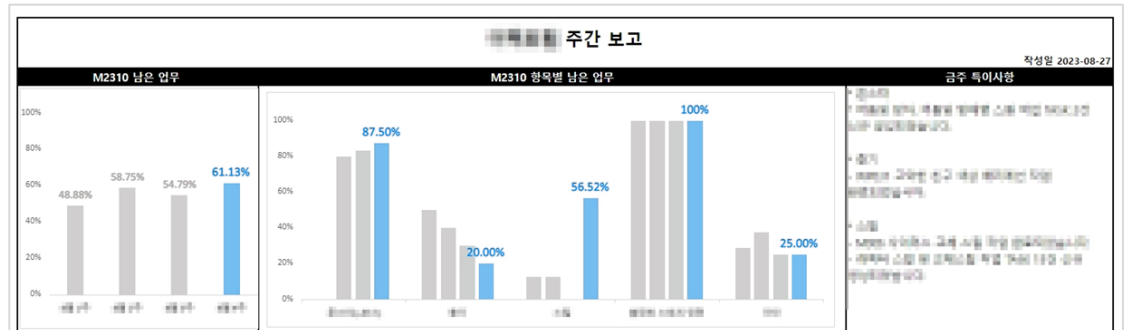
- 이슈 관리와 FU 관리 체계를 정의한 가이드를 작성해 **팀원들의 업무 적응 지원**



[캡처3-3. FU 프로세스 가이드]

2. 주간 보고 문서 작성

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



[캡처3-4. 주간 보고 문서]

3. 엑셀의 함수와 VBA를 통한 문서 관리

- 엑셀의 함수와 VBA 기능을 활용해 문서 구조화 및 자동화를 구현



[캡처3-5. VBA 코드]

4. 개발 로드맵 관리 및 업데이트

- 마일스톤을 포함한 **개발 로드맵을 관리하고 업데이트**

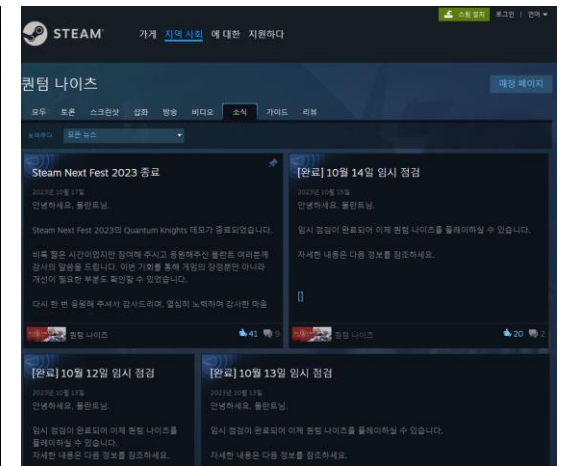
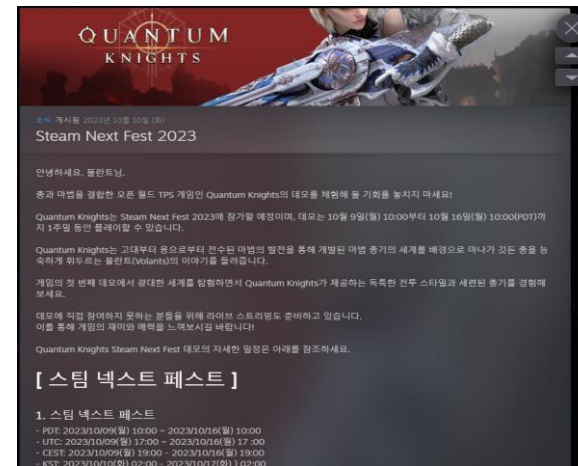
[illegible]

[캡처3-6. 개발 로드맵]

Steam Next Fest 2023

- Steam Next Fest를 통해 출시 전 베타 테스트를 진행하고, 실시간 방송을 관리

- 한국어와 영어로 스티프 내 공지 사항을 등록해 유저와 소통 진행



[캡처3-7. Steam Next Fest 관련 이미지]



TRIPY

2021.06. ~ 2022.08.

졸업 작품

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

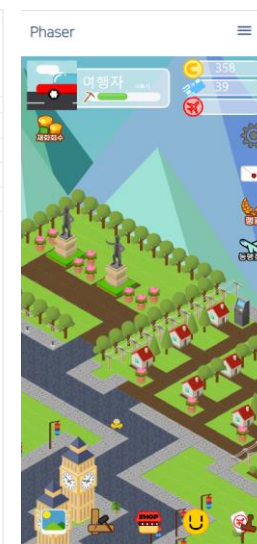
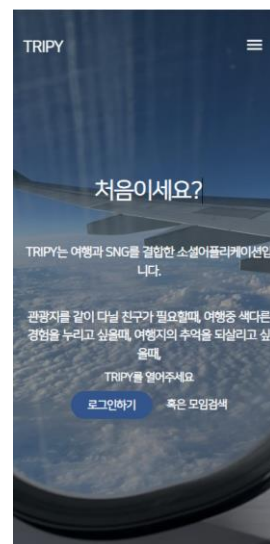
프로젝트 소개

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

담당 업무

- 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



개발 경험을 통한 프로젝트 이해도 강화

1. 서비스 기획

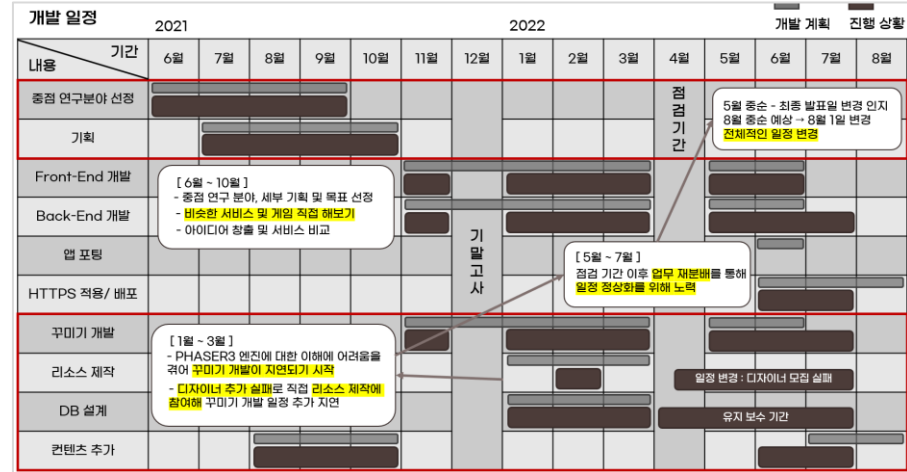
- 서비스 개요, 주요 기능, 경쟁력, 차별화 요소 등의 서비스 기획 및 개발 계획 작성



[캡처4-1. TRIPLY 서비스 기획서]

2. 개발 일정 관리 및 조율

- 개발 상황에 맞춰 스펙 조정 및 일정 조율



[캡처4-1. TRIPLY 일정표]

3. 서비스 정리 문서

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

```

$("#modifying").click(function () {
    $("#m_gallery_list").empty();
    $.ajax({
        url: "/phaser/getmodifyingphoto",
        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);

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

```

[캡처3-5. jQuery 및 ajax 코드]

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

[캡처3-6. DB관리]

출시했던 게임들



Drawing Quest

마왕에게 납치된 공주를 구해내는 퍼즐 어드벤처 게임

담당업무 : PM 업무

- 프로젝트 일정 관리, 작업자 간의 의견 조율

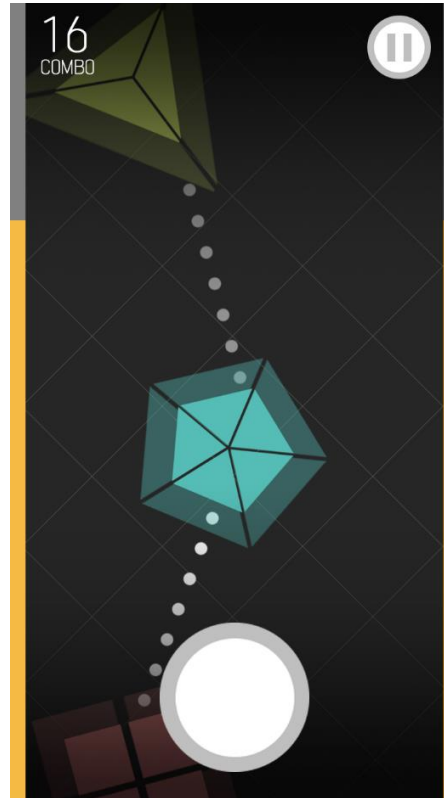


여고 혁명

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

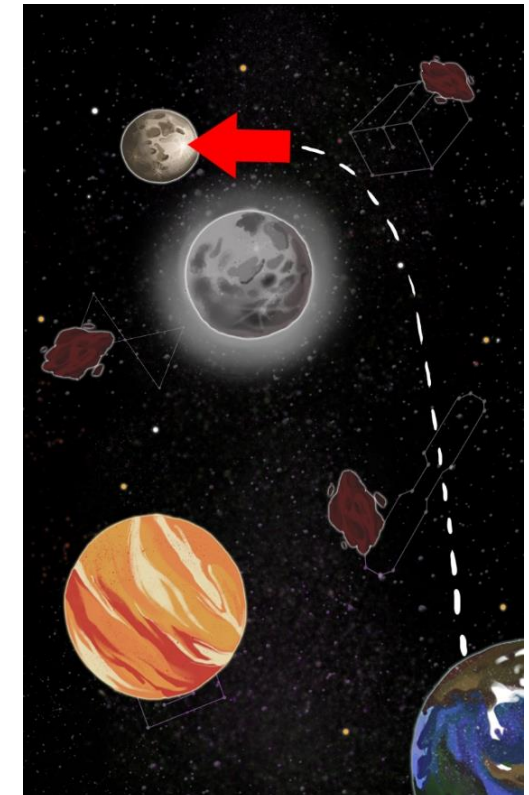


Care Quiz

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

감사합니다.

Date of Manufacture 2025.12.15.