



개발PM
박 재 흥
Park Jae Hong

PORTFOLIO

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



CONTENTS

2025 ~	1. 참여 프로젝트 소개	
	Abyss of Dungeons	3
	#익스트랙션 RPG #라이브 서비스	
2024 ~	바람의나라2	7
	#MMORPG #2.5D 도트 그래픽	
2023 ~	Quantum Knights	12
	#오픈월드 TPS RPG #Steam 베타 테스트	
2022 ~	TRIPY	15
	#게임 파트 제작 #SNG	
~ 2021	2. 출시했던 게임	17

참여 프로젝트 1



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 컨텐츠 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



참여 프로젝트 1 Abyss of Dungeons

빌드 관리 및 배포 가이드 작성

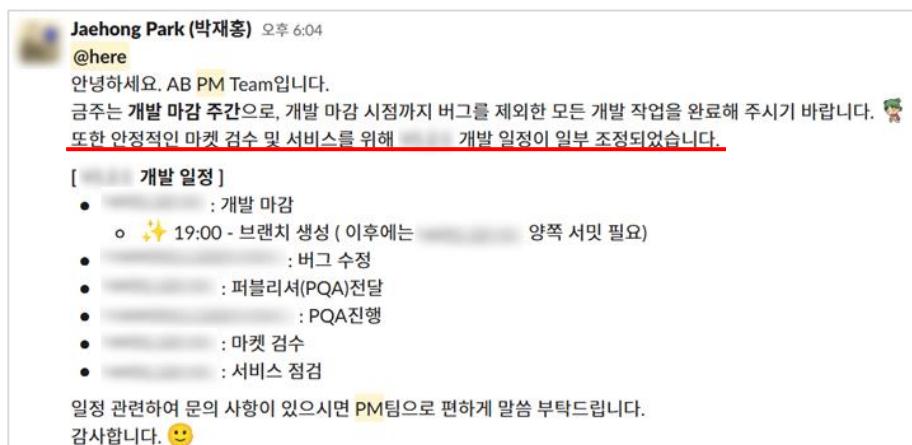
1. 주간 점검을 통해 빌드 상태 확인

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

[캡처1-1. 주간 점검 페이지]							
	Task	담당자	Start date	Due date	퀵오프	개발 완료	일정 이슈 없음
1	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

2. 개발 일정 조율

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



[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

[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

운영툴 기본 가이드

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

1. 운영툴은 무엇인가요

운영툴(Web Admin)은 라이브 중인 게임의 다양한 콘텐츠를 실시간으로 관리하는 내부 전용 시스템

- 직접 코드를 수정하지 않고도 이벤트, 아이템, 공지, 유저 데이터 등을 제어하거나 변경할 수 있음

2. 가이드를 작성하면서...

- 운영툴은 꽤 오래전부터 개발이 진행되어 모든 기능을 확인하고 가이드를 작성하는 것은 어려웠음
 - 이 문서는 운영툴을 처음 접해봐 기본적인 역할과 동작 방식을 안내하는 가이드라고 생각해주면 좋겠습니다. 😊
- 한번 정리하고 나니 운영툴 일감 관리할 때 도움이 되었음

3. 운영툴 접속 주소

운영툴은 라이브 서버도 있고 QA 테스트 중인 곳도 있기 때문에 [redacted] 또는 로컬 서버에서 해보는 것을 추천

서버	URL
[redacted]	[redacted]

[캡처]-5. 운영툴 기본 가이드]

참여 프로젝트 1 Abyss of Dungeons

피처 리스트 자동화

1. 문제 상황 파악 및 개선 방향성 제시

- 기존 수기 작성의 문제점 (시간 소요, 누락 가능성) 파악
 - 자동화를 기반으로 구조 개선 방안 제시

▲ 현재 피처 리스트 작성 방식의 문제점	
문제 유형	세부 내용
정보의 분산	• 변경 사항에 대해 Jira와 Confluence에서 이중 권리해야 하기 때문에 데이터 동기화가 어려움
작성의 부담감	• 버전당 많은 이유로 정보 작성이 필요하여 많은 시간이 소요 <ul style="list-style-type: none"> ◦ V0.11 Task – 270건, V0.13 Task – 449건
협업의 제약	• 많은 양의 정보로 인해 Confluence 페이지를 번갈지 긴 로딩 시간과 편집 층을 등이 발생
변경점 추적 불가	• 스텍 변경, 실명 수정, 라벨 변경 등 이유 변화를 인식할 수 없어 전달 직전에 전수 점수가 필요

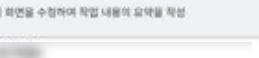
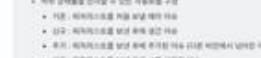
● 개선 방향성

개선 방향	개선안	실행 방법
이슈 중심 수정 리스트 생성	• 별도의 문서를 작성하지 않고 이슈 정보를 기반으로 피처 리스트를 생성	<ul style="list-style-type: none"> 기준/신규 필드값을 활용하고 Jira 보기 화면을 분리하여 PM-Sales연 필드 활용 CSV와 엑셀 VBA를 활용해 자동 처리 적용 및 구조화된 문서를 구성
변경 이력 추적	• 이슈 설명이나 필드 변경 감지하여 변경 이력을 인자	<ul style="list-style-type: none"> 설명란, 필드값 및 상태값이 변경된 항목을 인식하여는 사용자를 제작 신규 필드값을 추가하여 스펙 주가/삭제/변경을 감지하는 자동화 제작

[캡처1-6. 피처리스트 변경 제안서]

2. 상세 구현 방향 제시

- 팀 내의 니즈를 반영하여 상세 구현 방안 제안

▶ 상세 구현 방식	02. 면접 시험에 인자 자료형
<p>01. AB_PM 전용 설명법</p> <ul style="list-style-type: none"> Jira의 화면을 수령하여 작업 내용의 요약을 작성 	<p>02. 면접 시험에 인자 자료형</p> <ul style="list-style-type: none"> 기본 가눙 : Jira Automation 기본 커스텀 필드 종류 <ul style="list-style-type: none"> 수록(선택 항목), 지원(선택 항목) 등 기타(선택 항목)를 만들 수 있는(주제/선택) 항목 기타(선택 항목)를 만들 수 있는(주제/선택) 항목 <ul style="list-style-type: none"> 기준(선택 항목)을 기반 하여 해당 항목 선택(선택 항목)을 넣고 후에 해당 항목 주제(선택 항목)를 넣고 후에 주제 항목 다음에 선택(선택 항목)을 넣어야함(선택) 여러(선택 항목)를 넣고 중에 선택(선택 항목)을 넣어야함(선택) 취소(선택 항목)를 넣고 후에 취소(선택 항목)를 넣어야함(선택) 

「캡처1-7 삼세 국현 제안서」

3. 새로운 피처 리스트 제작 및 가이드 작성

- Automation, VBA, AI를 활용해 구현 및 가이드 작성
 - 모든 팀원들이 작업하던 피처리스트가 혼자서도 작성이 가능해짐

[캡처]-8 제작한 피쳐리스트]

피처 리스트 제작 사용자 가이드

 장성자 Jacheng Park (박재호) Glossary Highlight Translate page

[첫번째 피처 리스트 제작]

- 1) 피처 리스트를 보내기 전 스펙 상태를 기준으로 변경하기
 - 2) 변경 사항 인지를 위한 자동화 세팅하기
 - 3) Jira CSV 파일 추출하기
 - 4) 피처 리스트 만들기

[이후 피처 리스트 제작]

- 1) Jira CSV 파일 추출하기
 - 2) 피처 리스트 만들기
 - 3) 추가(New)→추가, 아웃(New)→아웃으로 스펙 상태를 변경하기

[캡처]-9 피쳐리스트 제작 사용자 가이드

참여 프로젝트 2



바람의나라2

2024.05. ~ 2025.04.

프로젝트 티저 공개

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

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

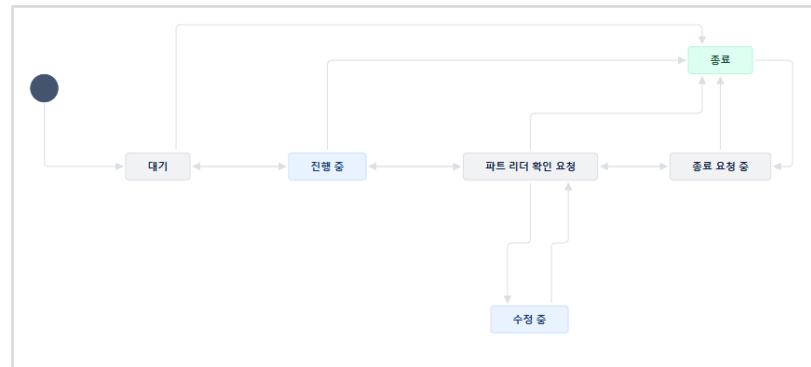
티저 영상 이미지



Jira 관련 업무

1. WorkFlow 및 계층 구조 개선

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



2. Jira 프로젝트 추가

- 팀 의견을 수렴할 수 있는 시스템과 공간을 구현하고, 휴가 및 작업 일정 충돌 시 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

웹 요청 전송

When: 다음의 값 변경:
담당자

Then: 웹 요청 전송
POST
https://slack.com/api/converstaions.invite

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/converstaions.invite

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

머리글(선택 사항)

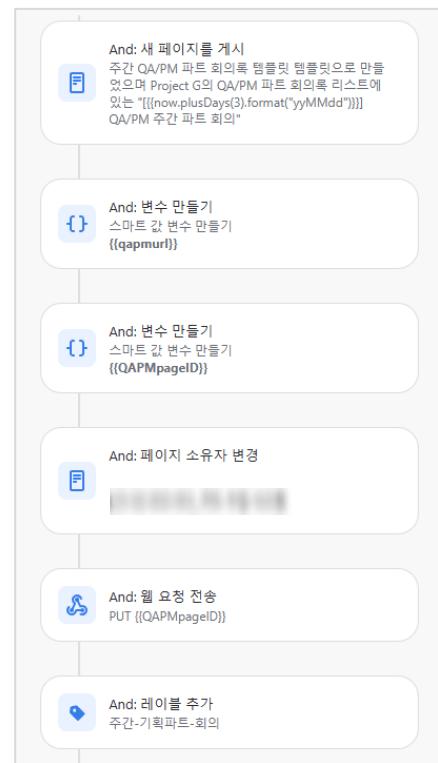
키	값	설명
Authorization	Bearer xoxb-xxxxxx	
Content-Type	application/json	

[캡처2-3. 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



주간 회의록 리스트

- 000 파트
 - [250113] 000 파트 주간 회의록
 - [250120] 000 파트 주간 회의록
- △△△ 파트
 - [250113] △△△ 파트 주간 회의록
 - [250120] △△△ 파트 주간 회의록
- ◇◇◇ 파트
 - [250113] ◇◇◇ 파트 주간 회의록
 - [250120] ◇◇◇ 파트 주간 회의록

[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

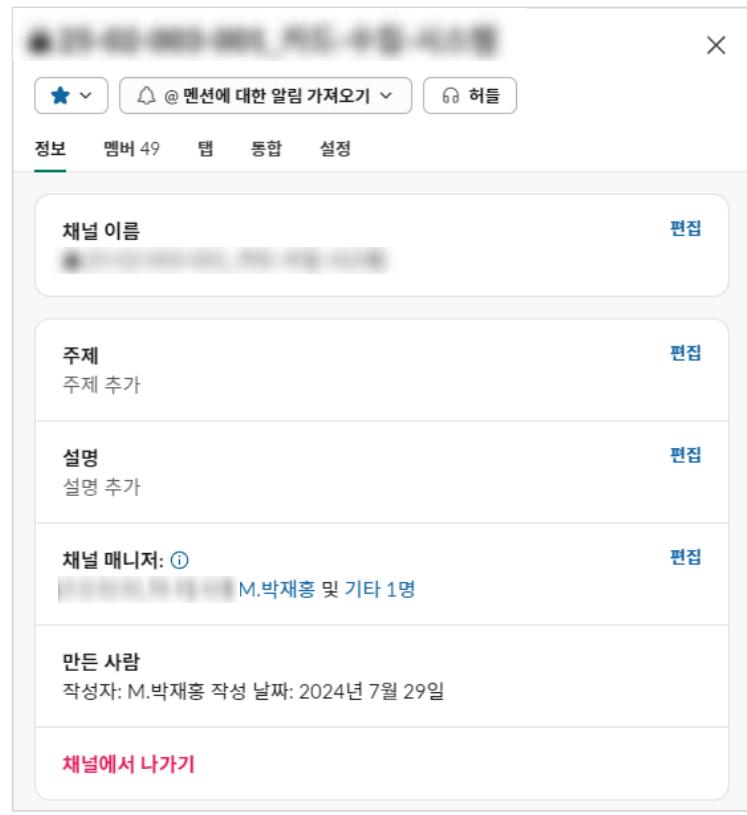
제목	설명	작업한 시간	상태	생성일	투표
☆☆☆ 시나리오 설정 추가	☆☆☆ 퀘스트를 진행할 때, 이해가 잘 되지 않습니다. [대사 추가 회망]	해야 할 일	오늘 12:36 오전	0	
◇◇◇ 이미지 개선	◇◇◇ 의 캐릭터 대표 색이 검정이면 좋을 것 같아요. 밝은 색으로 하니 배경과 어색함이 느껴지는 것 같습니다.	해야 할 일	오늘 12:35 오전	0	
000 시스템이 개선되면 좋겠어요.	현재 000시스템에 UI가 불편합니다. 개선이 되면 좋을 것 같습니다.	해야 할 일	오늘 12:34 오전	0	

[캡처2-5. Confluence 게시판 공간]

Slack 관련 업무

1. 슬랙 채널 관리

- 새로운 피처에 따라 담당자를 초대하고 채널을 관리하며, 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

The screenshots illustrate the creation of a Slack app and the generation of a bot token:

- Slack 앱 생성 및 기본 설정**: Shows the 'Create New App' step, where 'workspace' is set to 'Supercat'.
- 앱 정보 수정하기**: Shows the 'Display Information' section with a placeholder image and long description.
- 앱 관리자 설정하기**: Shows the 'Collaborators' section with several users listed.
- 4. 앱 권한 설정하기**: Shows the OAuth & Permissions section for adding scopes like 'User Token Scopes'.
- 5. 앱 토큰 설정하기**: Shows the 'Install App' section where the bot token is generated.

[캡처2-7. 슬랙봇 제작 가이드]

기타 PM 업무

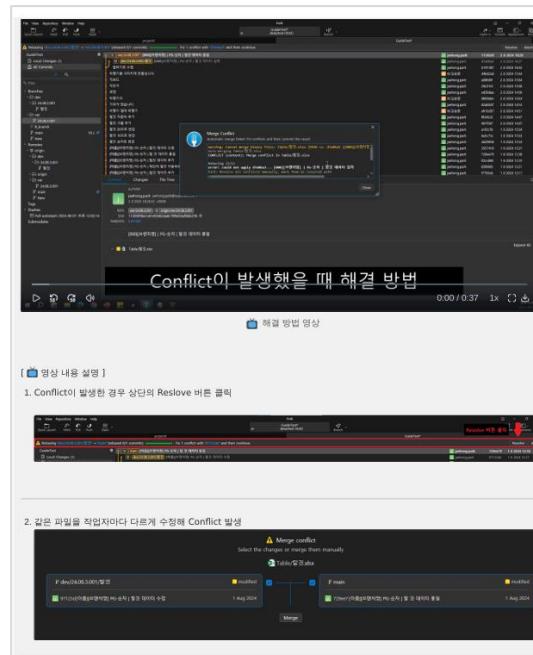
1. Git 가이드 작성

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



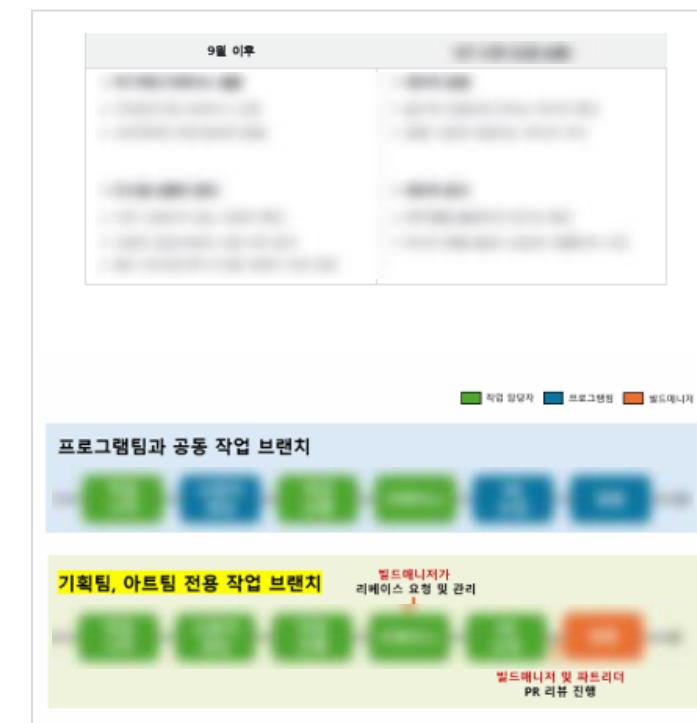
Origin	원격 저장소에 존재하는 브랜치 중 가장 최신 Commit
Merge	브랜치와 브랜치를 합치는 과정으로 프로젝트G에서는 Rebase를 통한 Merge를 진행
Abort	Merge, Rebase에서 문제가 발생했을 때 병합하기 이전으로 되돌리는 기능
Cherry pick	다른 브랜치에 존재하는 Commit 변경 사항을 가져오거나 삭제시킨 Commit을 복구시킬 때 사용 가능
Reset	Commit을 제거 하는 기능 (A - B - C 순서의 Commit → Reset 진행 → A - B)
Revert	특정 Commit의 변경사항을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

[캡처2-8. Git 가이드]



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



[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 관리를 통해 반복 작업을 효율화
- 프로그램실 관련 회의 조율, 회의록 작성, 문서 관리

플레이 이미지



참여 프로젝트 3 Quantum Knights

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

The screenshot shows a Microsoft OneNote page titled '(주)스페이스디아브케일즈'. It lists several meeting entries, such as 'PM 템플리 회의' (PM Temple Meeting), 'PM팀 업무 공유 회...' (PM Team Work Share Meeting), and 'PM 주간회의' (PM Weekly Meeting). Each entry has a link to a detailed note page.

[캡처3-2. 작성 회의록 리스트]

문서 작성 및 관리

1. Jira 이슈 관리 및 FU 관리 가이드 작성

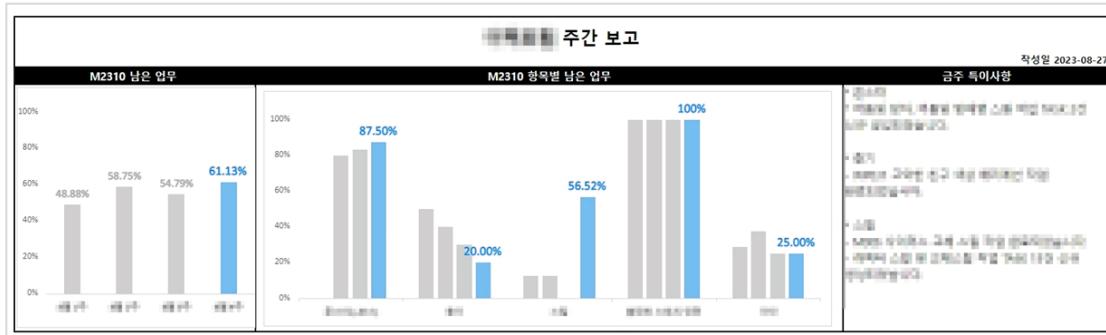
- 이슈 관리와 FU 관리 체계를 정의한 가이드를 작성해 팀원들의 업무 적용 지원



[캡처3-3. FU 프로세스 가이드]

2. 주간 보고 문서 작성

- 각 실과 팀별 진행 상황을 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

```

VBA 제작 예시.xlsx - Module1 (코드)
(일반)                                SelColor

Sub SelColor()
    ' VBA 코드입니다.
End Sub

```

[캡처3-5. VBA 코드]

4. 개발 로드맵 관리 및 업데이트

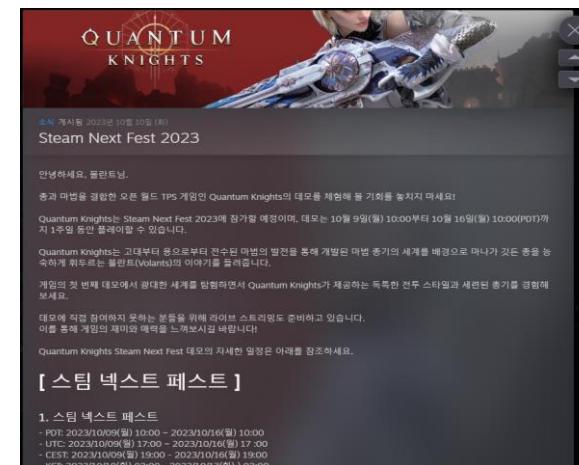
- 마일스톤을 포함한 개발 로드맵을 관리하고 업데이트

제작 일정	제작 내용								
2023/09/01	기본 설정	2023/09/02	기본 설정	2023/09/03	기본 설정	2023/09/04	기본 설정	2023/09/05	기본 설정
2023/09/06	기본 설정	2023/09/07	기본 설정	2023/09/08	기본 설정	2023/09/09	기본 설정	2023/09/10	기본 설정
2023/09/11	기본 설정	2023/09/12	기본 설정	2023/09/13	기본 설정	2023/09/14	기본 설정	2023/09/15	기본 설정
2023/09/16	기본 설정	2023/09/17	기본 설정	2023/09/18	기본 설정	2023/09/19	기본 설정	2023/09/20	기본 설정
2023/09/21	기본 설정	2023/09/22	기본 설정	2023/09/23	기본 설정	2023/09/24	기본 설정	2023/09/25	기본 설정
2023/09/26	기본 설정	2023/09/27	기본 설정	2023/09/28	기본 설정	2023/09/29	기본 설정	2023/09/30	기본 설정
2023/10/01	기본 설정	2023/10/02	기본 설정	2023/10/03	기본 설정	2023/10/04	기본 설정	2023/10/05	기본 설정
2023/10/06	기본 설정	2023/10/07	기본 설정	2023/10/08	기본 설정	2023/10/09	기본 설정	2023/10/10	기본 설정
2023/10/11	기본 설정	2023/10/12	기본 설정	2023/10/13	기본 설정	2023/10/14	기본 설정	2023/10/15	기본 설정
2023/10/16	기본 설정	2023/10/17	기본 설정	2023/10/18	기본 설정	2023/10/19	기본 설정	2023/10/20	기본 설정
2023/10/21	기본 설정	2023/10/22	기본 설정	2023/10/23	기본 설정	2023/10/24	기본 설정	2023/10/25	기본 설정
2023/10/26	기본 설정	2023/10/27	기본 설정	2023/10/28	기본 설정	2023/10/29	기본 설정	2023/10/30	기본 설정
2023/10/31	기본 설정	2023/11/01	기본 설정	2023/11/02	기본 설정	2023/11/03	기본 설정	2023/11/04	기본 설정
2023/11/05	기본 설정	2023/11/06	기본 설정	2023/11/07	기본 설정	2023/11/08	기본 설정	2023/11/09	기본 설정
2023/11/10	기본 설정	2023/11/11	기본 설정	2023/11/12	기본 설정	2023/11/13	기본 설정	2023/11/14	기본 설정
2023/11/15	기본 설정	2023/11/16	기본 설정	2023/11/17	기본 설정	2023/11/18	기본 설정	2023/11/19	기본 설정
2023/11/20	기본 설정	2023/11/21	기본 설정	2023/11/22	기본 설정	2023/11/23	기본 설정	2023/11/24	기본 설정
2023/11/25	기본 설정	2023/11/26	기본 설정	2023/11/27	기본 설정	2023/11/28	기본 설정	2023/11/29	기본 설정
2023/11/30	기본 설정	2023/12/01	기본 설정	2023/12/02	기본 설정	2023/12/03	기본 설정	2023/12/04	기본 설정
2023/12/05	기본 설정	2023/12/06	기본 설정	2023/12/07	기본 설정	2023/12/08	기본 설정	2023/12/09	기본 설정
2023/12/10	기본 설정	2023/12/11	기본 설정	2023/12/12	기본 설정	2023/12/13	기본 설정	2023/12/14	기본 설정
2023/12/15	기본 설정	2023/12/16	기본 설정	2023/12/17	기본 설정	2023/12/18	기본 설정	2023/12/19	기본 설정
2023/12/20	기본 설정	2023/12/21	기본 설정	2023/12/22	기본 설정	2023/12/23	기본 설정	2023/12/24	기본 설정
2023/12/25	기본 설정	2023/12/26	기본 설정	2023/12/27	기본 설정	2023/12/28	기본 설정	2023/12/29	기본 설정
2023/12/30	기본 설정	2023/12/31	기본 설정	2024/01/01	기본 설정	2024/01/02	기본 설정	2024/01/03	기본 설정

[캡처3-6. 개발 로드맵]

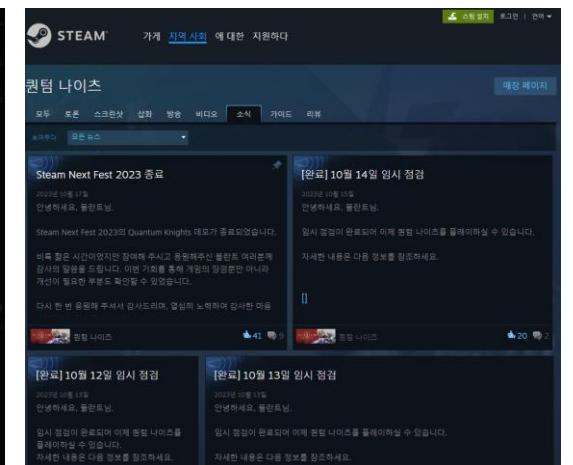
Steam Next Fest 2023

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



[스팀 넥스트 페스트]

- 스팀 넥스트 페스트
- PDT: 2023/10/09(월) 10:00 ~ 2023/10/16(금) 10:00
 UTC: 2023/10/09(월) 17:00 ~ 2023/10/16(금) 17:00
 CEST: 2023/10/09(월) 19:00 ~ 2023/10/16(금) 19:00
 KST: 2023/10/10(화) 02:00 ~ 2023/10/17(화) 02:00



[캡처3-7. Steam Next Fest 관련 이미지]

참여 프로젝트 4



TRIPY
2021.06. ~ 2022.08.
졸업 작품

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

프로젝트 소개

- 여행 동행 서비스와 연동된 SNG 웹 게임
- 게임 요소로 여행을 돋는 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



동행 찾기

제목을 검색하세요

상세검색

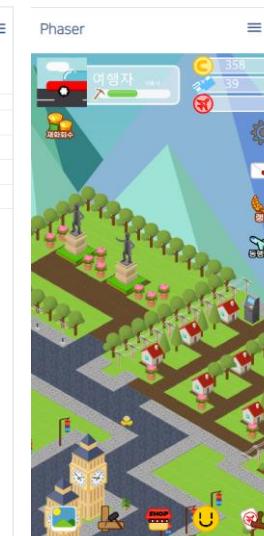
여행지 시흥시

모임주제 모임 주제를 선택하세요

여행시작일

여행종료일

[시흥시] 둘어서 여행! [동행] 1/2명
[시흥시] [전국구] 함께 한국 공학대로 [동행] 1/2명
[시흥시] 한국 공학대로 방문 퀘스트 [모집마감]
퀘스트부서
[시흥시] 오이도 가실분 [동행] 1/2명
해수욕 조아 [모집마감]
[시흥시] 시흥 맛집 놀러가요! [모집마감]
[시흥시] 이번주 쇼핑 하실분! [동행] 1/4명
최근



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. TRIPY 서비스 기획서]

2. 개발 일정 관리 및 조율

- 개발 상황에 맞춰 스펙 조정 및 일정 조율

개발 일정	2021												2022												개발 계획	진행 상황
	기간	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월										
종점 연구분야 선정																	점검 기간									
기획																	5월 중순 ~ 최종 발표일 변경 인지 8월 중순 예상 ~ 8월 1일 변경 전체적인 일정 변경									
Front-End 개발																										
Back-End 개발																										
애플리케이션																										
HTTPS 적용/ 배포																										
구미기 개발																										
리소스 제작																										
DB 설계																										
컨텐츠 추가																										

[캡처4-1. TRIPY 일정표]

3. 서비스 정리 문서

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

```
$( "#modifying" ).click(function () {
  $("#mm_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("#_photo").attr("src", item.IMG);

        $("#_del_photo").click(function () {
          console.log(item.TURN);
          $.ajax({
            url: "/parser/delphoto",
            type: "post",
            data: {
              "id": userId,
              "g_n": 1,
              "state": 1
            }
          })
        })
      })
    }
  })
})
```

[캡처3-5. jQuery 및 ajax 코드]

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

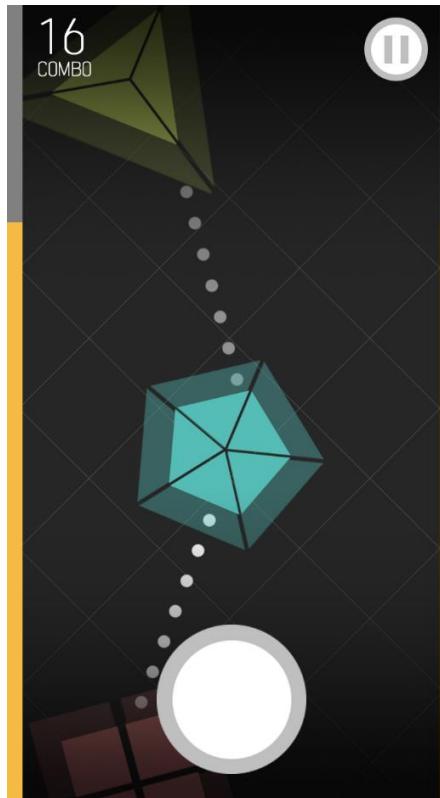


여고 혁명

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

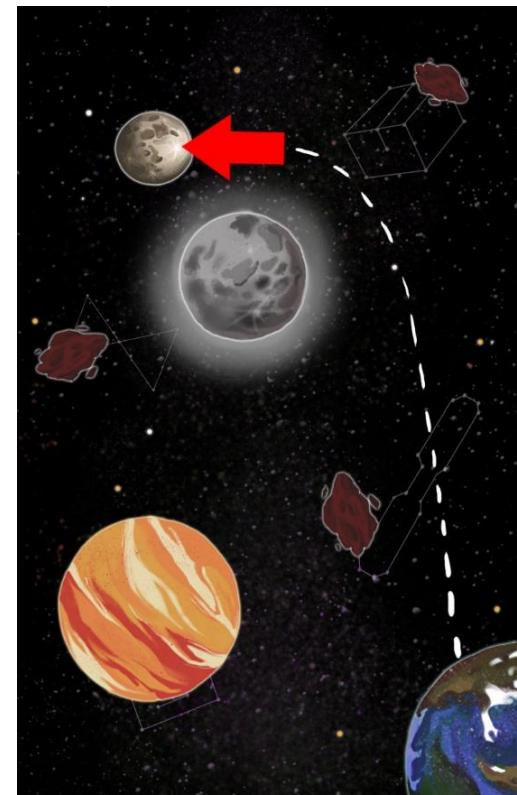


Care Quiz

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.