

포트폴리오

성결대학교 미디어소프트웨어학과 20210968 김은서

목차

01 자기소개

02 성장과정

03 교내 과제 수행

04 교내 경진대회

05 프로젝트

06 수상내역

01 자기소개



ABOUT ME

Birth Date 2001.05.10

Email kimdmstj0510@naver.com

Phone 010-4937-3832

address 경기도 수원시

안녕하세요. 저는 팀의 협업을 중시하는 신속한 개발자 김은서입니다.

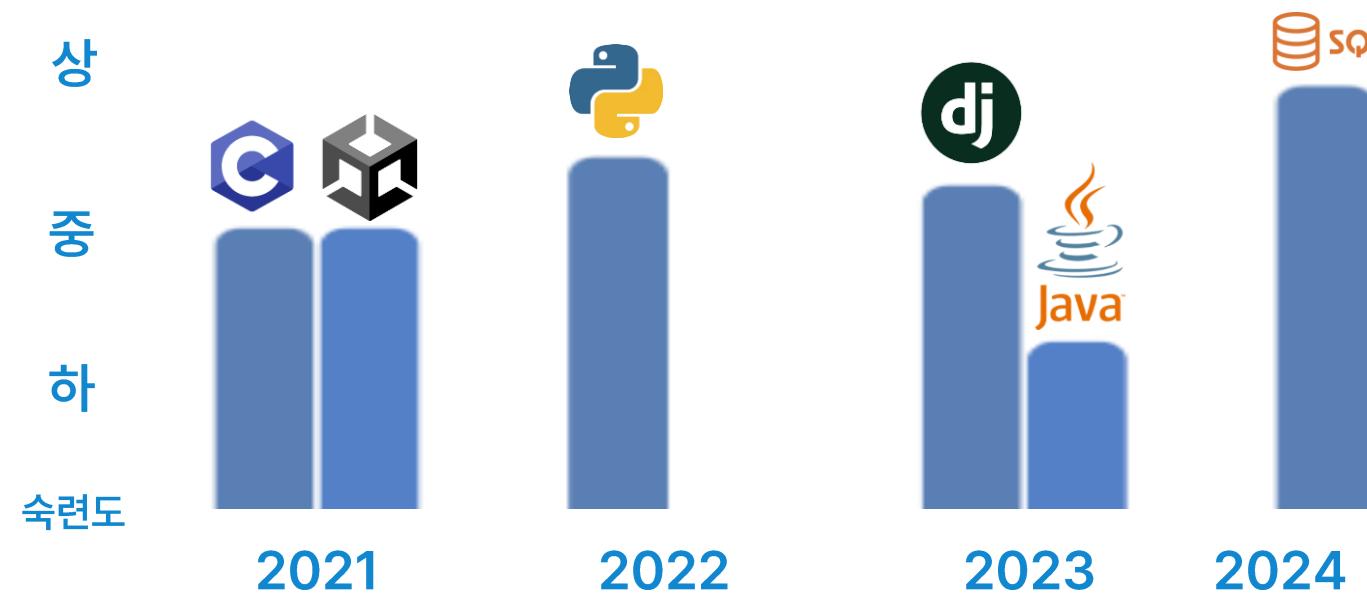
저는 팀워크와 협업을 가장 중요하게 생각하는 사람입니다. 팀에서 의견이 다를 때는 상대방의 생각을 충분히 듣고, 모두가 동의할 수 있는 방향으로 조율합니다. 또한, 새로운 환경에 적응하기 어려워하는 팀원이 있다면 먼저 손을 내밀어 함께 성장할 수 있도록 돕습니다.

업무를 맡으면 책임감을 갖고 신속하고 정확하게 처리하며, 단 한 번도 마감 기한을 넘긴 적이 없습니다. 회의에서도 효율성을 중시하여 논의가 불필요하게 길어질 때는 주제를 바로잡아 효율적으로 시간을 사용합니다.

또한, 모르는 것이 생기면 끝까지 파고들어 답을 찾아내는 것이 저의 강점입니다. 검색하거나 주변 사람들에게 물어보는 등 모든 방법을 동원하여 해결하려는 끈기가 저의 원동력입니다.

01 자기소개

기술 스택



언어

Java, Python, C언어, SQL

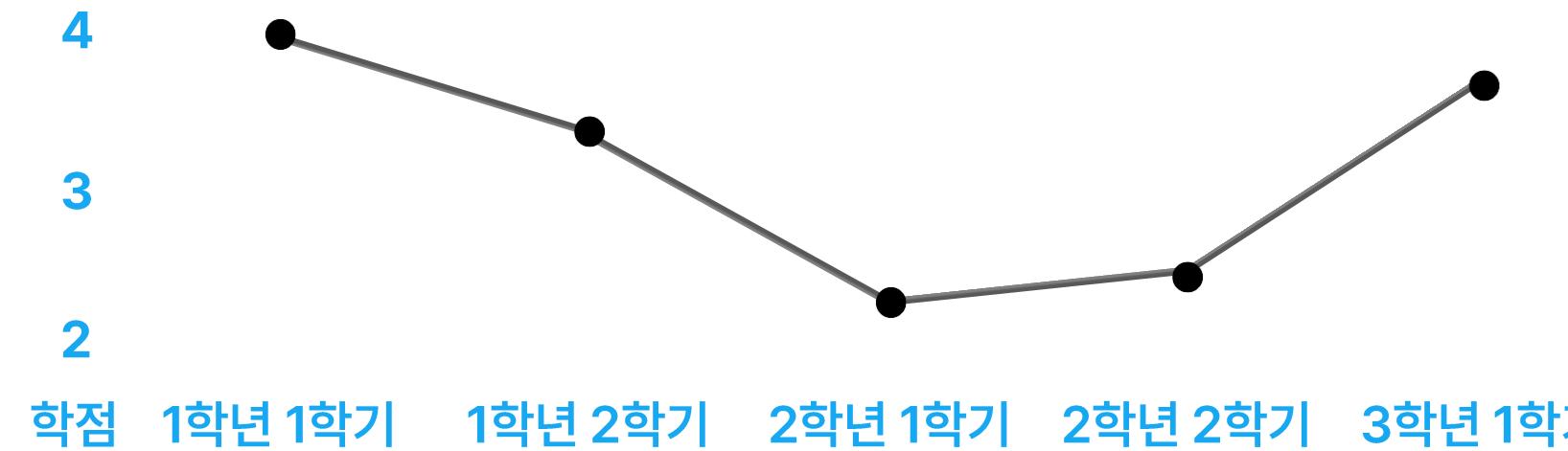
프레임워크

Django, Unity

도구

Git

02 성장 과정



2021
1학년

기초 지식을 탄탄하게 다지고 학문에 몰입하여 우수한 성과를 이루었습니다.

2022
2학년

댄스 동아리 활동과 학업 간 시간 관리에 어려움을 겪으며 한때 성적이 하락하기도 했습니다. 그러나 동아리 부회장으로서 리더십을 발휘하며 협업 능력을 키우는 소중한 경험을 쌓았습니다.

2023
휴학

1년간 '멋쟁이 사자처럼' 활동에 참여하며 HTML, CSS, Django를 학습하고 다양한 프로젝트를 수행했습니다. 이를 통해 개발자로서 필요한 효과적인 공부법과 저만의 학습 방식을 터득하며 한층 성장할 수 있었습니다.

2024
3학년

1년간의 꾸준한 노력과 체계적인 학습을 통해 성적을 향상시키고 역량을 한층 강화할 수 있었습니다.

03 교내 과제 수행 : 포스터 만들기



팀 프로젝트 소개

2학년 1학기 '디지털 디자인' 강의에서 학습한 포토샵 기술을 활용하여 팀 프로젝트로 주제를 선정하고 포스터를 제작하는 과제를 수행했습니다. 저희 팀은 '유기견'을 주제로 삼아, 분양보다 입양을 촉진하는 메시지를 담은 포스터를 기획했습니다. 이를 바탕으로 포토샵을 활용해 창의적이고 효과적인 포스터를 제작하며 디자인과 메시지 전달력에 대해 실질적인 경험을 쌓을 수 있었습니다.

수행내용 및 느낀점

포스터 제작 과정에서 방대한 내용을 담기보다는 핵심 메시지를 가장 눈에 잘 띄는 위치에 배치하고, 세부 사항은 작은 글씨로 구성하는 데 중점을 두었습니다. 이를 위해 어떤 정보가 가장 먼저 전달되어야 하고 계획한 내용이 어떻게 효과적으로 이해될 수 있을지를 깊이 고민하며 포스터를 구상했습니다. 이 경험은 추후 서비스를 개발하거나 홍보 자료를 제작할 때 큰 도움이 될 것이라고 확신합니다.

03 교내 과제 수행 : KILL MONSTER



영상링크 <https://youtu.be/rk90Cztx2c0>

개인 프로젝트 소개

3학년 1학기 '게임엔진(1)' 강의에서 학습한 탱크 게임과 슈팅 게임의 기초를 바탕으로, 자신만의 창의적인 게임을 개발하는 개인 프로젝트를 수행하였습니다. "KILL MONSTER", 는 평화롭던 주인공의 비밀기지를 침입한 몬스터들을 처치하며 기지를 방어하는 콘셉트의 게임입니다. 이 게임은 몬스터를 1마리 처치할 때마다 50점이 부여되며, 플레이어는 HP가 0이 되기 전에 250점을 달성해야 승리할 수 있도록 설계되었습니다.

수행내용 및 느낀점

Unity를 활용해 주인공의 비밀기지를 맵 디자인하고, 주인공과 몬스터의 체력, 총격 시 줄어드는 데미지 등 기능을 C# 스크립트로 구현했습니다. 또한, 총에 맞았을 때 발생하는 Blood Effect와 잡동사니에 총알이 맞았을 때의 발사 효과를 추가하며 시각적 요소를 강화했습니다. 이 프로젝트를 통해 하나의 게임을 혼자서 기획하고 개발하는 과정을 경험하며 뿌듯함을 느꼈고, 이를 통해 개발자로서의 자신감을 더욱 확고히 할 수 있었습니다.

03 교내 과제 수행 : 그래픽 디자인

```
#include <GL/glut.h>
#include <GL/gl.h>
#include <GL/glu.h>

GLfloat MyVertices[8][3] = { (-0.25,-0.25,0.25), (-0.25,0.25,0.25), (0.25,0.25,0.25), (0.25,-0.25,0.25),
    (-0.25,-0.25), (-0.25,0.25,-0.25), (0.25,0.25,-0.25), (0.25,-0.25,-0.25) };
GLfloat MyColors[8][3] = { (0.2,0.2,0.2), (1.0,0.0,0.0), (1.0,1.0,0.0), (0.0,1.0,0.0), (0.0,0.0,1.0),
    (1.0,0.0,1.0), (1.0,1.0,1.0), (0.0,1.0,1.0) };
GLuint MyVertexList[4] = { 0,3,2,1, 2,3,6,5, 4,7,3, 1,2,6,5, 4,5,6,7, 0,1,5,4 };

void MyDisplay()
{
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
    glFrontFace(GL_CULL_FACE);
    glEnable(GL_CULL_FACE);
    glEnable(GL_COLOR_MATERIAL);
    glEnable(GL_VERTEX_ARRAY);
    glColorPointer(3, GL_FLOAT, 0, MyColors);
    glVertexPointer(3, GL_FLOAT, 0, MyVertices);
    glMatrixMode(GL_MODELVIEW);
    glLoadIdentity();
    glRotatef(30.0, 1.0, 1.0, 1.0);
    for (GLint i = 0; i < 8; ++i)
        glDrawElements(GL_POLYGON, 4, GL_UNSIGNED_BYTE, MyVertexList + 4 * i);
    glFlush();
}

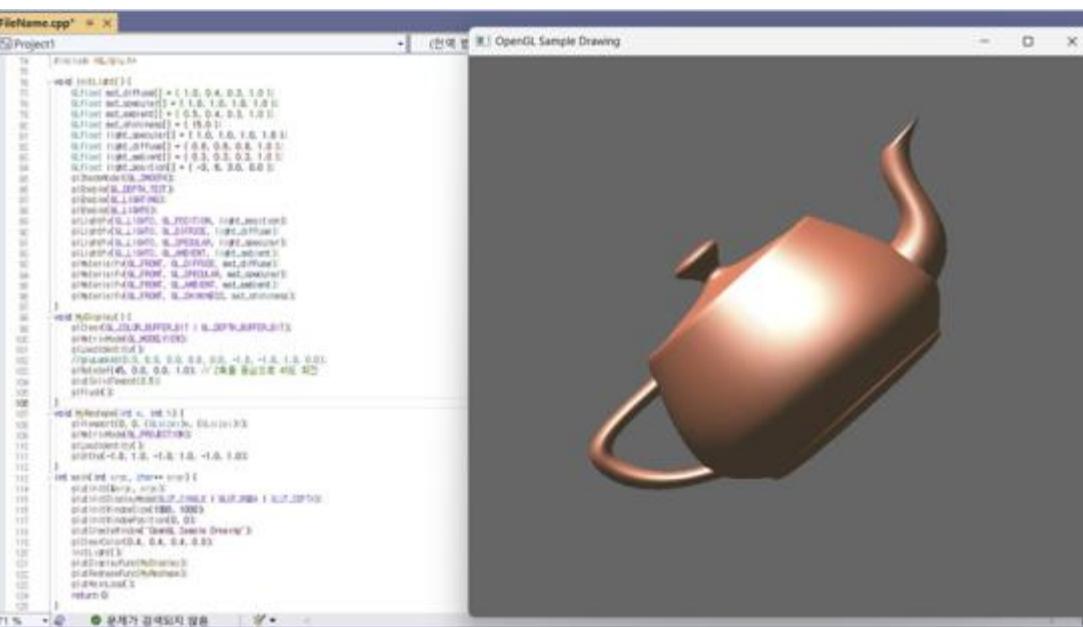
int main(int argc, char* argv)
{
    glutInit(&argc, argv);
    glutInitDisplayMode(GLUT_RGB);
    glutInitWindowSize(300, 300);
    glutInitWindowPosition(0, 0);
    glutCreateWindow("OpenGL Drawing Example");
    glEnable(GL_DEPTH_TEST);
    glEnable(GL_COLOR_MATERIAL);
    glOrtho(-1.0, 1.0, -1.0, 1.0, -1.0, 1.0);
    glClearColor(1.0, 1.0, 1.0, 1.0);
    glutDisplayFunc(MyDisplay);
    glutMainLoop();
    return 0;
}
```



개인 과제 소개

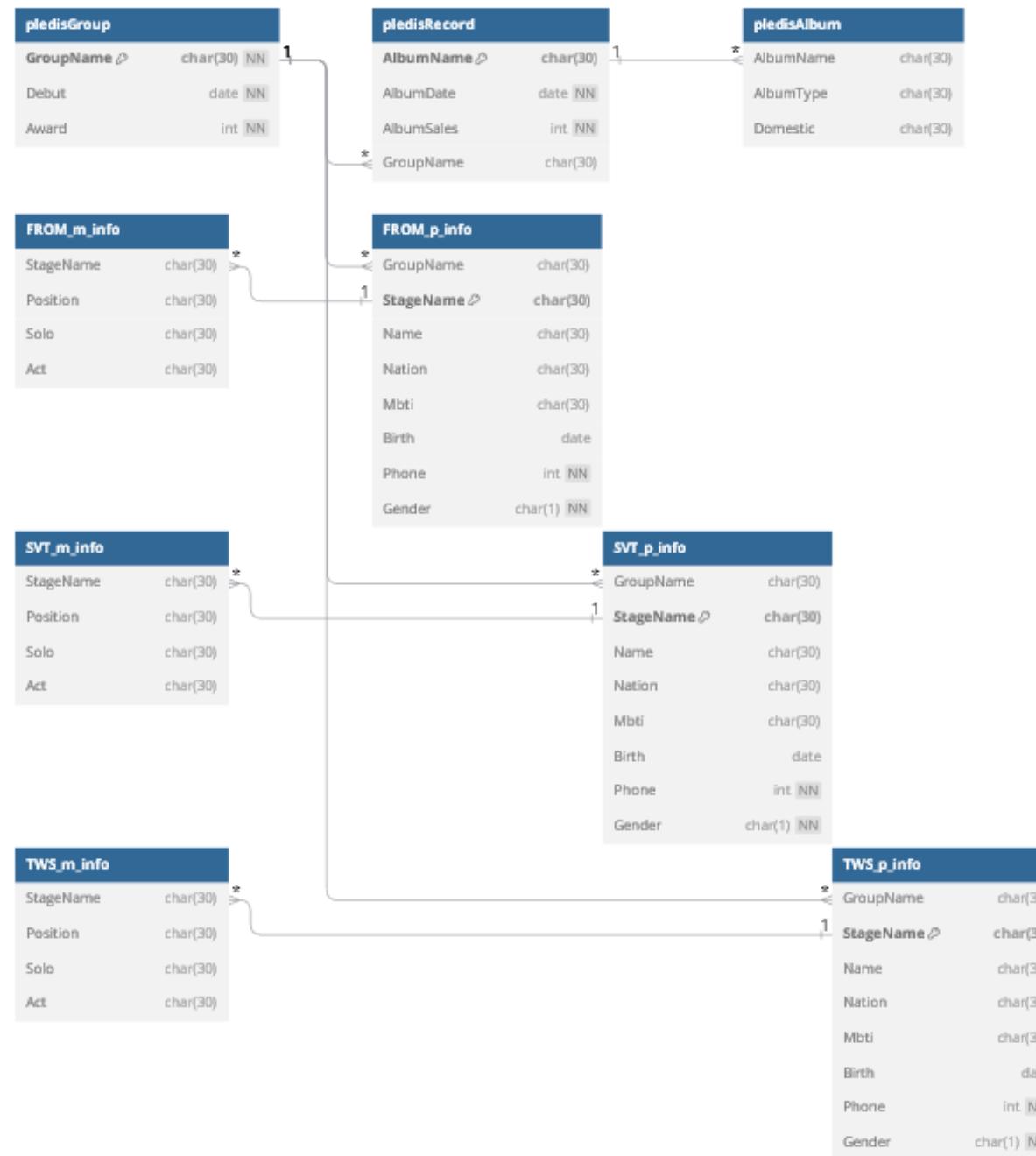
3학년 1학기 '컴퓨터그래픽스(1)' 강의에서 직접 코드를 작성해 그래픽 디자인을 구현하는 경험을 했습니다. 이를 통해 코드로 그래픽을 만들고, 컬러 조정, 방향 조정, 각도 조정 등 응용해 볼 수 있었습니다. 이러한 경험은 그래픽 프로그래밍의 기초를 다지는 데 큰 도움이 되었습니다.

수행내용 및 느낀점



OpenGL을 활용하여 그래픽을 구현하며, viewport를 설정해 크기를 조정하고 회전 값과 방향 각도를 변경하는 등의 작업을 진행했습니다. 또한, 다양한 콜백 함수를 적용하여 사용자가 특정 버튼을 클릭했을 때 원하는 동작을 수행하도록 구현해보았습니다. 컴퓨터로 직접 그래픽을 만드는 과정이 매우 신기했으며 컴퓨터 그래픽스 기술이 얼굴 흉터 회복 과정 재현이나 성격에 맞는 얼굴 왜곡 등 다양한 분야에서 활용될 수 있다는 점이 가장 신기했습니다.

03 교내 과제 수행 : 데이터베이스 구축



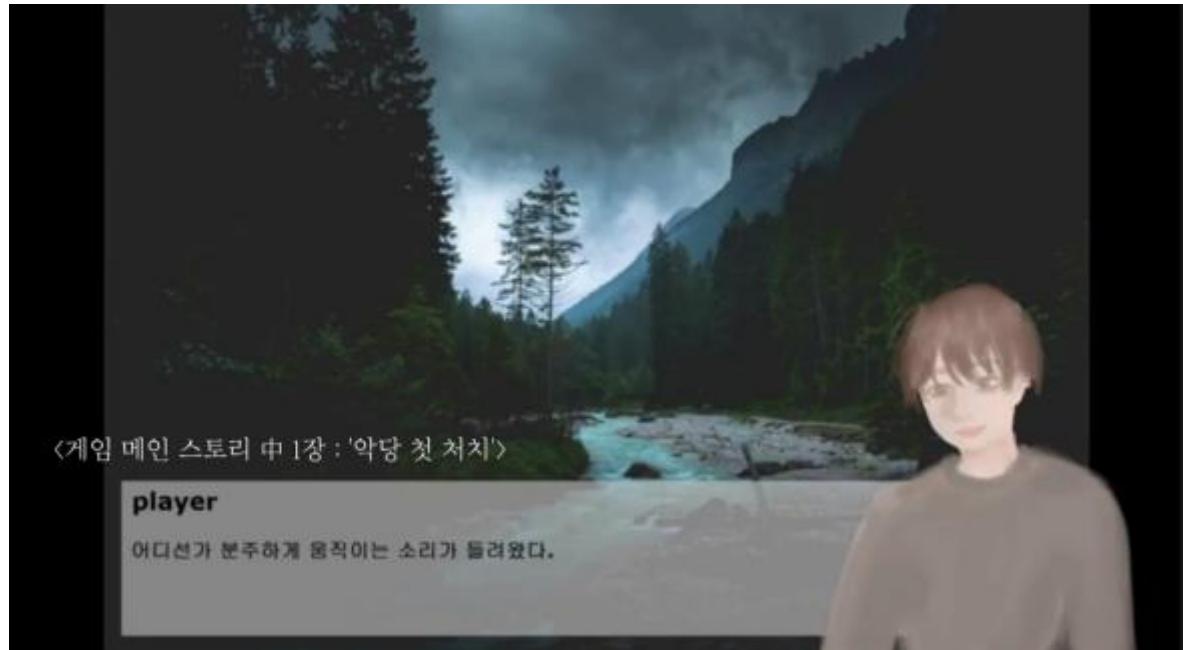
팀 프로젝트 소개

3학년 1학기 '데이터베이스' 강의에서 SQL을 배우고 그것을 응용하여 새로운 주제에 맞게 데이터베이스 구축, 조회하는 프로젝트를 진행하였습니다. 저희 팀에서는 “플레디스” 엔터테인먼트에 속한 아이돌 그룹의 경력, 수상 내역 등 정보를 데이터베이스로 구축하여 투자자들과 신인 개발팀, 마케팅팀에게 유용한 정보를 조회할 수 있는 시스템을 구현하였습니다.

수행내용 및 느낀점

ERD를 구축하여 데이터베이스 테이블에 해당하는 정보를 체계적으로 구조화하였고 각 테이블에 값을 추가한 후 요구사항에 맞게 정보를 조회하는 작업을 진행했습니다. 처음에는 정해진 요구사항에 맞춰 데이터를 조회하는 작업을 하면서 SQL 쿼리 작성 실력을 높였고, 요구사항을 직접 지정하는 과정에서 데이터베이스 구조에 대하여 많이 고민을 하게 되면서 SQL에 흥미가 생겼습니다.

04 교내 경진 대회 (수상작) : Blue War



경진대회 소개

1학년 2학기 "게임/가상현실 콘텐츠기획" 강의에서 진행한 경진대회 프로젝트에서, 팀과 함께 창의적인 게임 아이디어를 구상하고 기획하였습니다. 저희 팀은 악당을 막기 위한 모험을 떠나는 액션 RPG 게임을 기획했으며, 인간의 무분별한 개발로 인해 환경이 오염되고 쓰레기로 뒤덮인 지구에서 자신의 이익만을 추구하려는 악당의 비밀스러운 계획을 저지하기 위해 모험을 떠나는 스토리로 구성되어 있습니다.



수행내용 및 느낀점

Blue War과 유사한 스토리의 게임들을 조사하여 주인공의 성격, 적 캐릭터의 성격, 주인공이 획득해야 할 무기나 잡동사니, 레벨 상승까지 필요한 경험치 등 구체적인 게임 기획을 추가했습니다. 또한, 팀원들과의 회의를 통해 게임의 스토리와 세부적인 요소들을 구상하였습니다. 이 과정을 통해 실제로 게임을 기획하면서 고려해야 할 다양한 사항들, 예를 들어 게임의 균형, 사용자 경험, 게임의 목표와 재미 요소 등을 배울 수 있었습니다. 또한, 사용자들이 선호하는 게임 스타일과 방식에 대한 이해를 깊이 있게 할 수 있었습니다.

04 교내 경진 대회 (수상작) : 쓰레기도 돈이에요.

AI기술을 활용한 네프론 광고 영상

시나리오 소개



#1_인트로
타이틀: "우리 주변은 지금 어떤 모습인가요?"
화면: 쓰레기통 주변에 쌓인 쓰레기와 흩어진 플라스틱 병들 클로즈업.
효과 설명: 슬로우 모션으로 화면을 염주고 어두워지며 심각성을 강조.
텍스트 자막: "우리의 환경, 미래로 끌려갈까요?"

#2_분리수거가 안된 쓰레기통 클로즈업
타이틀: "우리 주변은 지금 어떤 모습인가요?"
화면: 쓰레기통에 쌓인 쓰레기와 흩어진 플라스틱 병들 클로즈업.

AI기술을 활용한 네프론 광고 영상

시나리오 소개



#7_올바른 분리수거 방법 & 사용 과정
타이틀: "네프론 사용법, 이렇게 쉬워요!"
화면: 학생이 페트병의 라벨을 떼고 세척하는 장면.
네프론 기기 앱에 병을 넣고 포인트가 적립되는 화면 클로즈업.
효과 설명: 텍스트 자막: "페트병은 깨끗하게 세척 후, 라벨과 뚜껑을 제거해 주세요."
실시간 포인트 적립 장면에서 포인트 숫자가 상승하는 애니메이션 효과.

#8_사용 시 주의사항
타이틀: "정확한 이용 방법, 이렇게!"
화면: "넣을 수 있는 품목 / 넣을 수 없는 품목" 목록과 이미지.
기계가 적재량 초과 시 앱을 통해 확인하는 장면.
효과 설명: 체크 표시와 X 표시로 적관적으로 구분.
네프론 앱 화면 캡처 삽입.

경진대회 소개

3학년 2학기 경진대회에서 "영상처리" 강의에서 진행한 프로젝트로, AI를 활용한 영상 제작 프로젝트를 진행하였습니다. 저희 팀은 "환경 문제의 심각성을 일깨우고 사람들의 행동을 변화시키기 위한 영상"을 주제로 선정하고, '네프론'이라는 포인트 적립이 가능한 페트병 분리수거 기기의 소개 영상을 AI 기술을 활용해 제작하였습니다.

수행내용 및 느낀점

단순히 메시지를 전달하는 것을 넘어서 보는 이들에게 행동 변화를 유도하기 위해 설득력 있는 시나리오를 고안하는 데 집중했습니다. 이를 통해 추후 서비스를 개발하면서 홍보 영상을 제작할 때, 더욱 효과적으로 관심과 참여를 유도하는데 도움이 될 것이라는 생각이 들었습니다. 또한, AI 기술을 적용한 TTS와 편집 기술을 적용하면서 이러한 기술들을 더 많이 배우고 응용해야겠다는 생각이 들었습니다.

04 교내 경진 대회 (수상작) : 사용자 경험 디자인 소논문 경진대회

2024년 한국인터넷방송통신학회 종합학술대회 논문집

사용자 조사를 통한 증강현실 기반 반려견 상호작용 애플리케이션 설계 연구

A Study on Designing an Augmented Reality-Based Dog Interaction Application through User Research

조성민¹, 김경진², 김은서³, 최규형⁴, 김정이⁵
Sung-Min Cho¹, Kyung-Jin Kim², Eun-Seo Kim³, Gyu-Hyeong Choi⁴, Jung-Yi Kim⁵
tjdaisqu@naver.com

요약

본 연구에서는 증강현실(AR) 기술을 활용하여 사용자들이 증강현실 환경에서 자신의 반려견과 상호작용할 수 있는 애플리케이션을 설계하고 프로토타입을 개발하였다. 이 애플리케이션은 반려견과의 상호작용을 가능하게 하는 다양한 기능을 통해 사용자가 언제 어디서든 반려견과 상호작용할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 연구 과정에서 사용자 조사를 통해 상호작용 모스를 분석하고 이를 바탕으로 반려견과의 상호작용을 구현하였다.

키워드 : 증강현실, 반려견, 상호작용, 사용자 조사

I. 서론

최근 반려견 양육 가구 수가 증가하는 추세를 보이고 있다. 농림축산통부의 2023년 동물복지 국민 의식조사에 따르면, 2023년 기준으로 전체 가구의 25.7%가 반려견을 키우고 있으며, 이는 전년도 대비 2.8%가 증가한 수치이다[1]. 이러한 반려견 양육 가구의 증가는 사회 전반에서 반려견과 중요한 존재로 자리 잡고 있음을 알 수 있다. 최근의 연구에 따르면, 인간과 동물의 상호작용은 우울증과 외로움 완화, 사회적 상호작용 촉진, 정서적 안정에 기여하는 효과가 있으며, 반려견과의 활동은 신체적 운동을 촉진하는 긍정적인 요소가 되기도 한다[2].

반려견과 인간의 정서적 상호작용에 대한 연구는 반려견이 인간에게 심리적 안정과 행복감을 제공한다는 사실을 밝힌上で 보여준다. 염선아와 조동혁(2002)은 반려견과의 상호작용이 인간의 심리적 발달과 적응에 큰 도움을 준다고 보고한다. 이들의 연구에 따르면, 반려견과 상호작용하는 과정에서 자아존중감이 형성되며, 이를 통해 주관적인 행복감을 느끼게 된다[3]. 이러한 상호작용은 단순한 여성 표현

II. 반려견 상호작용 사용자 조사

1. 유튜브 동영상에 통한 반려견 상호작용 조사
AR 개발에 앞서 반려견과의 실제 상호작용 방법을 파악하기 위해 자료를 조사하였다. 2024년 10월 19일 기준으로, 반려견

경진대회 소개

3학년 2학기 경진대회에서는 진행 중인 졸업작품에 대해 주제를 선정하여 논문 작성을 진행하였습니다.

저희 팀의 주제는 "사용자 조사를 통한 증강현실 기반 반려견 상호작용 애플리케이션 설계 연구"로, 이 논문은 관련 연구 자료들을 연구한 결과와 사용자 조사를 통해 얻은 피드백, 요구사항을 반영하여 애플리케이션 설계 과정을 다룬 내용입니다.

연구과정 및 결과

저는 반려견과의 상호작용이 반려인에게 미치는 영향에 대해 연구하였으며, 이를 바탕으로 반려견과 함께 있을 시간이 부족한 반려인들에게 어떤 서비스를 제공하면 좋을지 고민했습니다. 사용자 조사를 통해 대부분의 반려인들이 원하는 기능을 파악하고, 그들의 요구사항을 반영하여 서비스를 설계하였습니다. 이 과정에서 반려인들의 필요와 기대를 충족시키는 방안을 모색하며, 보다 효율적이고 유용한 서비스를 만들기 위해 지속적으로 개선점을 찾아나갔습니다.

05 프로젝트 : CareMeMeal



프로젝트 소개

멋쟁이 사자처럼 아이디어 톤에서 진행한 프로젝트로, 팀 내에서 주제에 맞는 창의적인 아이디어를 기획하는 대회였습니다. 저희 팀은 CareMeMeal이라는 프로젝트를 기획하였습니다. 이 서비스는 성인병 문제와 메디푸드 시장의 성장에 주목하여, 사용자의 건강 상태를 체크하고 식단을 관리해주는 기능을 제공하는 애플리케이션입니다. 주요 기능으로는 건강검진 기록 확인과 건강식 간편 주문 서비스를 제공하며, 사용자들이 자신의 건강 상태를 쉽게 파악하고, 그에 맞는 식단을 손쉽게 주문할 수 있도록 도와줍니다.

역할

CareMeMeal 프로젝트에서는 성인병 해결에 도움이 되는 기존 서비스들을 벤치마킹하여 시장 조사를 진행했습니다. 이를 통해 건강 관리와 관련된 다양한 앱들이 제공하는 기능을 분석하고 사용자들이 실제로 필요한 서비스 요소들을 도출했습니다. 특히, 보안상의 문제로 건강검진 기록을 불러오는 방법이 까다로웠기 때문에 연동 방식에 대하여 더 많은 고안을 하였습니다.

05 프로젝트

: CareMeMeal



메인화면

식단 캘린더로
식단 파악

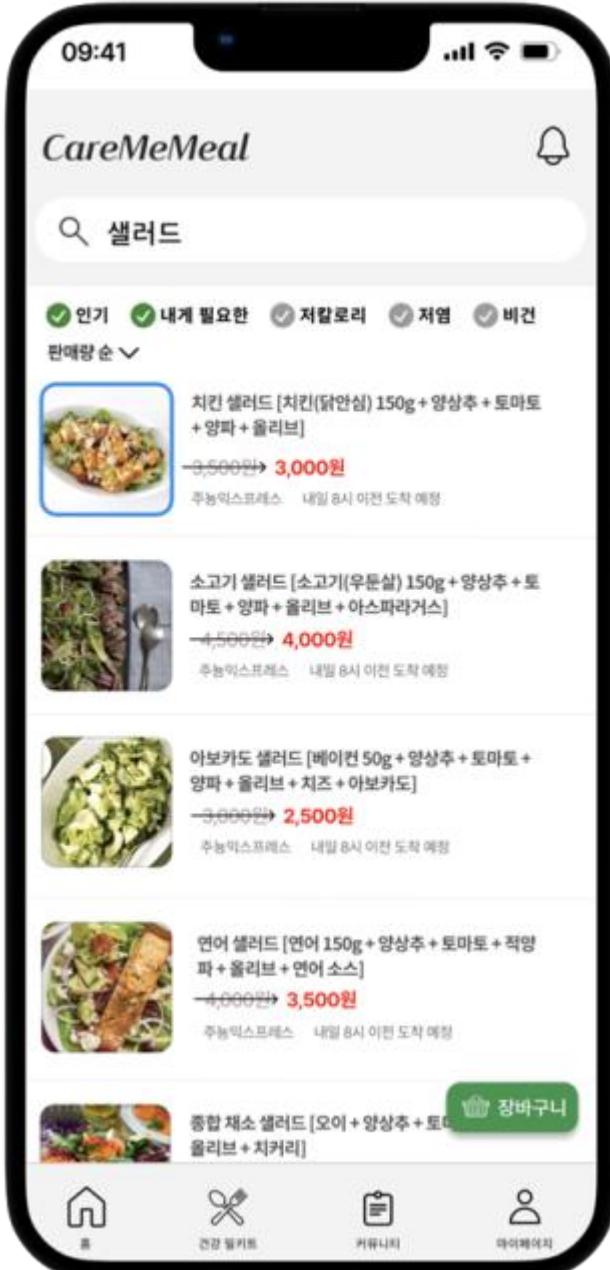
나의 건강 상태
파악

건강검진 정보
불러오기

건강검진 결과에 따라
식단 추천받기

05 프로젝트

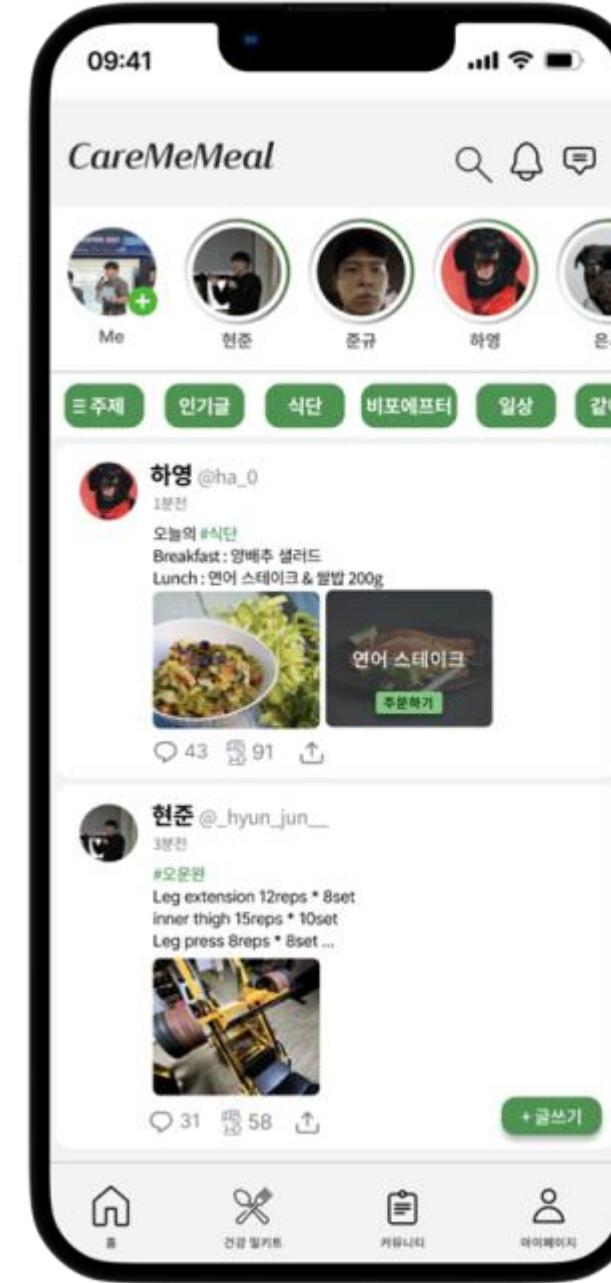
: CareMeMeal



식단 검색



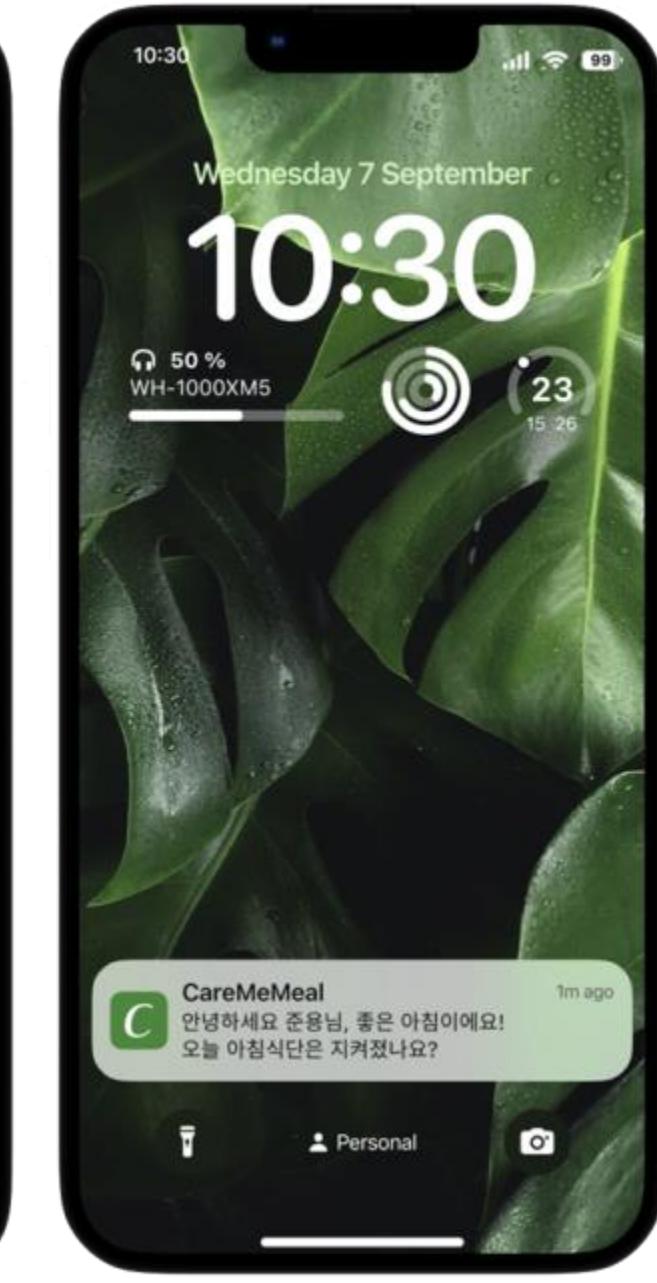
주문 기능



게시판에 글을 올리며
식단 경험 공유



식사 체크



식사 시간마다
푸시 알림

05 프로젝트 : MYMY



프로젝트 소개

멋쟁이 사자처럼 해커톤에서 진행한 프로젝트입니다. 해커톤이란, 팀 내에서 주제에 맞는 프로덕트를 기획하고 개발하는 프로젝트 대회입니다. "MYMY"는 테이프로 마음을 담아 메세지를 보내고 음성과 bgm으로 확인할 수 있는 편지 보내기 서비스로, "디지털 약자"라는 주제에 맞게 복잡한 기능으로 구성된 시각 의존적인 기존 sns를 청각 중심으로 보완하였습니다.

역할

MYMY 프로젝트에서는 Django의 MTV 패턴을 활용하여 사용자 관리 및 메시지 시스템을 구축했습니다. 이를 통해, 각 유저에게 하나의 플레이어를 제공하고, 플레이어 내에서 친구들로부터 새로운 메시지를 받을 수 있는 시스템을 구현하였습니다.

05 프로젝트 : MYMY

주요 기능

MYMY2023

편지 작성 기능
상대에 대한 마음을 글로 적고,
이와 어울리는 노래를 끌어 전송할 수 있다.

커스터마이징
편지지를 고르듯 내용과 어울리는
카세트 테이프를 고를 수 있다.

TTS & 배경음악
내용을 읽어주는 TTS, 상대가 고른 음악과
함께 편지를 감상할 수 있다.

나만의 플레이어 간작
받은 카세트 테이프를
달마다 모아서 한 번에 볼 수 있다.

2023 멋쟁이사자처럼 해커톤

05 프로젝트 : Univ-us



프로젝트 소개

멋쟁이 사자처럼 중앙 해커톤 대회에서 진행한 프로젝트입니다. 중앙 해커톤이란, 타 대학의 멋쟁이사자처럼 학우분들과 연합하여 주제에 맞는 프로덕트를 기획하고 개발하는 프로젝트 대회입니다.

현재 대학 내에서는 대부분 같은 학과 학생들끼리만 프로젝트를 진행하는 경향이 있지만 실무에서는 다양한 분야의 사람들과 협업하는 경우가 많습니다. 이를 고려하여, 인턴이나 취업을 준비하는 대학생들이 다른 학과의 학생들과도 협업을 제안하고 경험을 쌓을 수 있도록 하는 서비스를 기획하게 되었습니다.

역할

Django의 MTV패턴 기술을 적용하여 Univ-us에서 사용자들이 글을 쓰고 올리는 게시판 기능을 구현하였습니다. 이를 통해, 사용자들이 다양한 정보를 교류하고 상호작용할 수 있는 공간을 제공하였습니다.

05 프로젝트 : Univ-us

Web

프론트엔드 팀원 구합니다!
웹서비스 기획 중인 팀 어흥어흥입니다!
현재 백엔드 2명 있고 React 쓰실 줄 아시는 분이면
좋겠습니다! 편하게 댓글 남겨주세요 ㅎㅎ

함께 플젝하실 분 구해요
학기 중에 병행할 수 있는 간단한 프로젝트 팀원 구합니다
자세한 내용은 쪽지나 댓글 남겨주세요!

플젝 같이 하실 FE 개발자 구합니다
뭘 써야 되지?
더 이상 내용 고갈입니다
개발자 분들 파이팅

어흥튼 파이팅
모르시는 사항 있으면 언제든 여쭤봐주세요
기디 둘 다 피드백 적극 환영입니다 ~.~

Web

• 게시글 작성 버튼
카테고리 접속 결과

제목

김어흥

내용

김어흥
혹시 필요로 하시는 스택 있으신가요??

김어흥
쪽지 남겨드렸습니다!

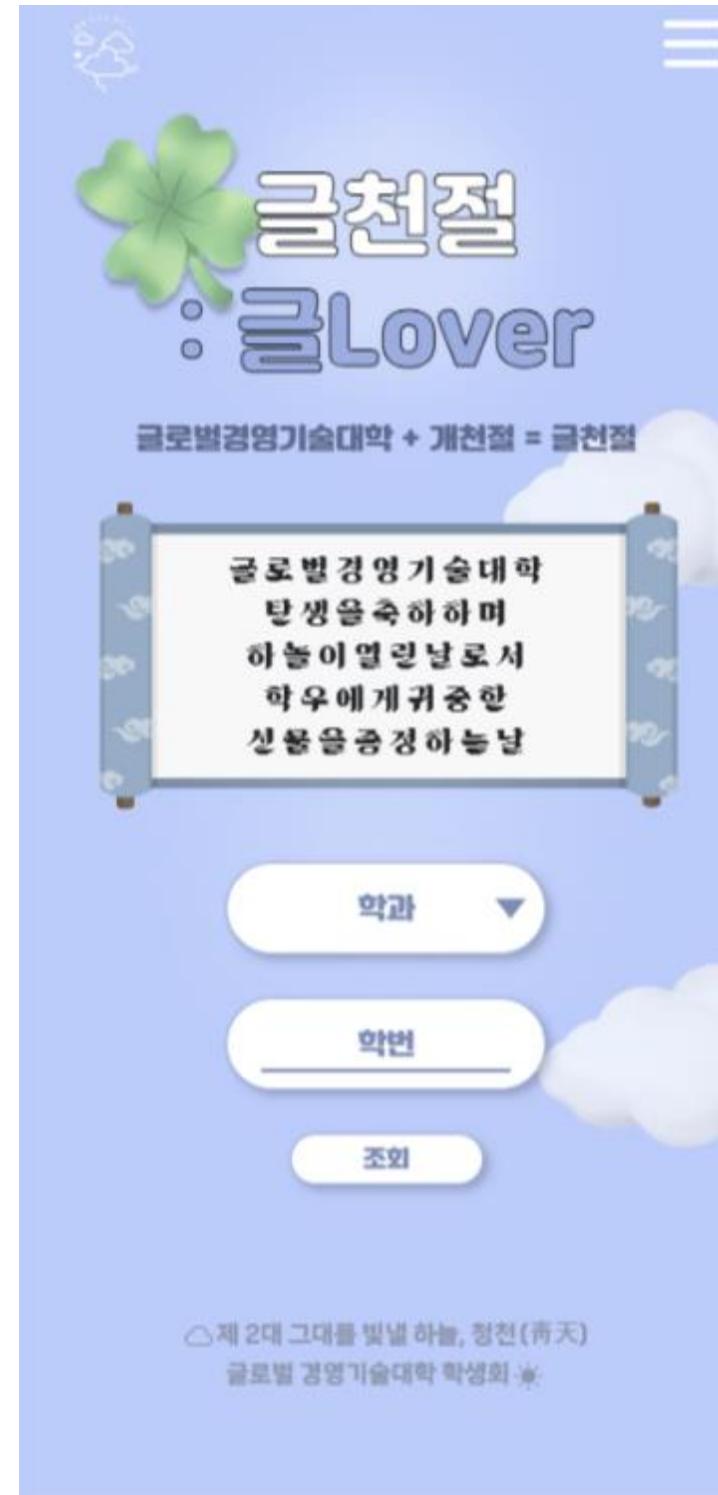
댓글을 입력해주세요.

• 댓글 수정 버튼
• 댓글 삭제 버튼
• 댓글 작성 버튼

게시판 화면으로 선택한 학과 카테고리와 관련된 팀원 모집 글을 볼 수 있으며, 펜 버튼을 클릭 시 글을 업로드할 수 있게 구현하였습니다.

게시판 화면에서 모집 글 클릭 시 댓글을 올리며 다른 학과 팀원을 구할 수 있게 구현하였습니다.

05 프로젝트 : GLOVER



프로젝트 소개

멋쟁이 사자처럼에서 성결대학교 글로벌 경영 대학의 요청을 받고 진행한 프로젝트입니다. 글로벌 경영 대학에서는 현재 학과 이벤트에 참여한 학우들 대상으로 상품을 수여하는 방식을 유지해 오고 있는데, 이벤트에 참여한 학우들을 체크하고 한눈에 파악하기 위한 관리자 페이지와 학우들이 자신이 참여한 이벤트 목록을 조회할 수 있는 페이지 개발을 요청해 주셔서 진행하게 된 프로젝트입니다.

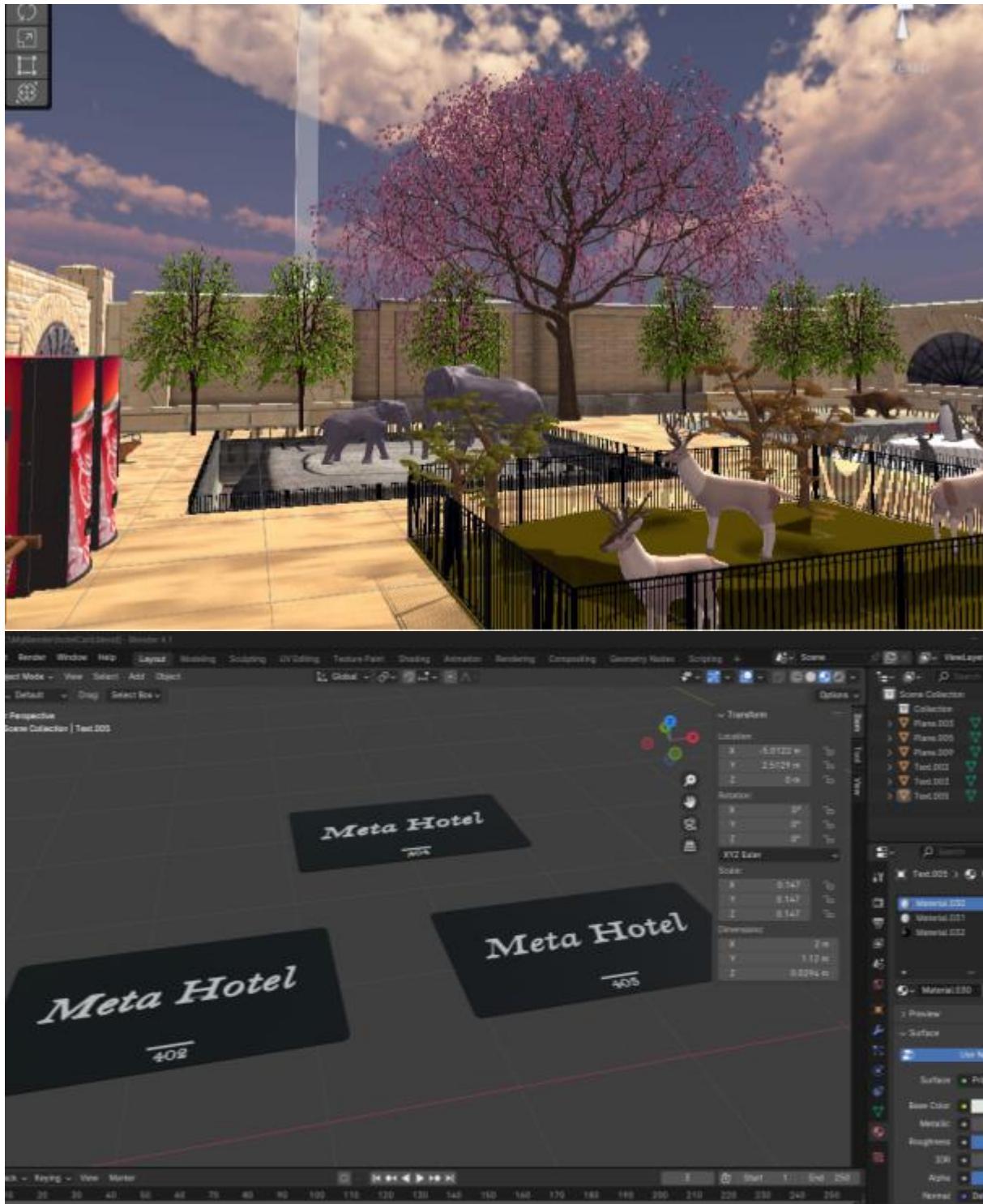
역할

Django 의 MTV 패턴 기술을 적용하여 가입하는 학우 당 이벤트 참여 조회 페이지 1개를 부여하고, 글로벌 경영 대학 학우들의 학번, 이름 등 정보가 담긴 엑셀 파일을 Django 에 연결하여 해당 엑셀 파일로 학우들의 학번 혹은 이름을 검색하면 참여한 이벤트를 볼 수 있는 기능을 구현하였습니다.

링크

<https://glover.sku-sku.com/>

05 프로젝트 (수상작) : 메타학교



프로젝트 소개

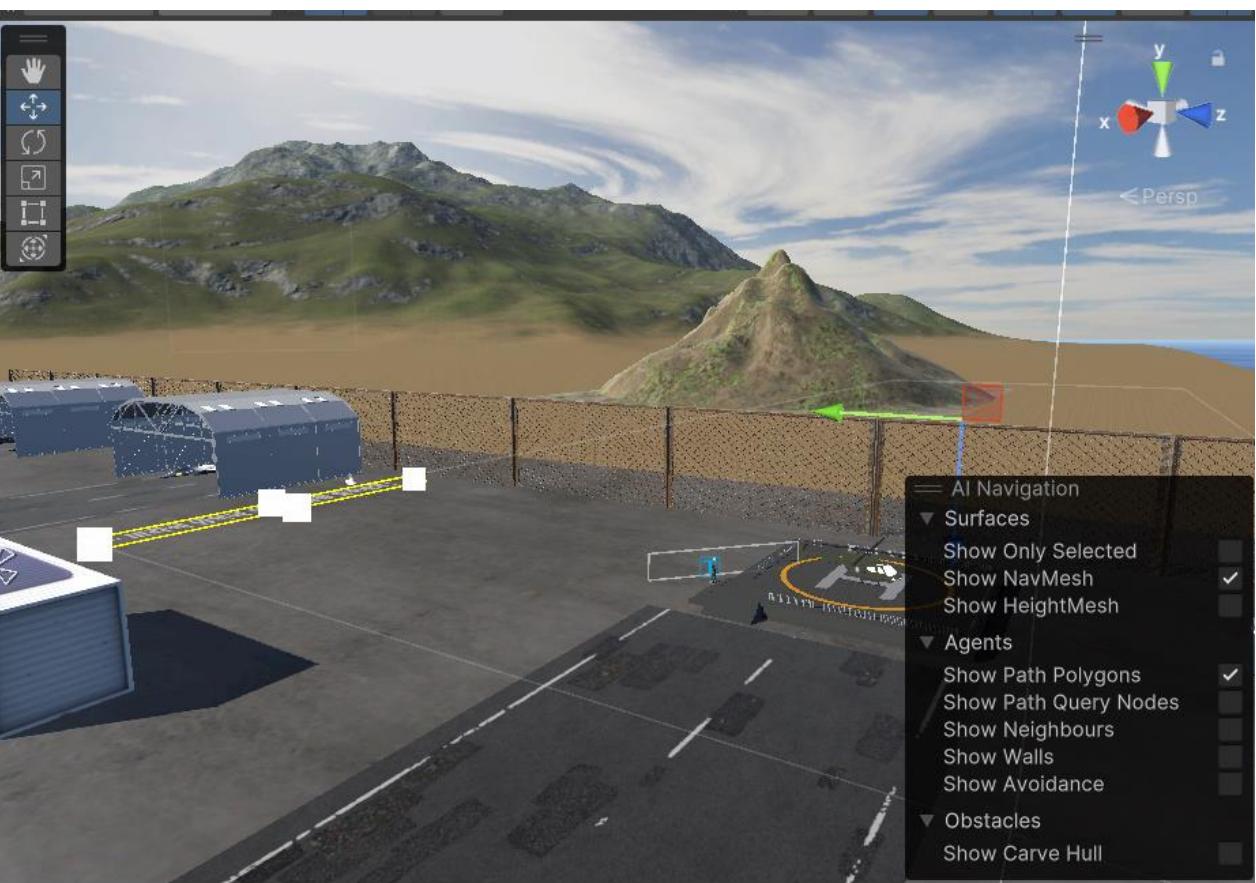
2023 메타버스 개발자 경진대회 프로젝트로, 진로 탐색을 시작한 학생들을 대상으로 현실에서 접하기 어려운 직업들을 가상 환경에서 체험하고 학습할 수 있는 메타버스 직업 탐색 플랫폼입니다.

메타학교는 "교실"이라는 공간에서 해당 직업에 대한 이론과 연봉,자격증 등 실용적인 정보를 취득한 후 "실습실"이라는 공간에서 해당 직업에 대한 실무를 체험하고, 게시판에 후기를 남기며 체험에 경험을 공유하는 시스템으로 이루어져 있습니다.

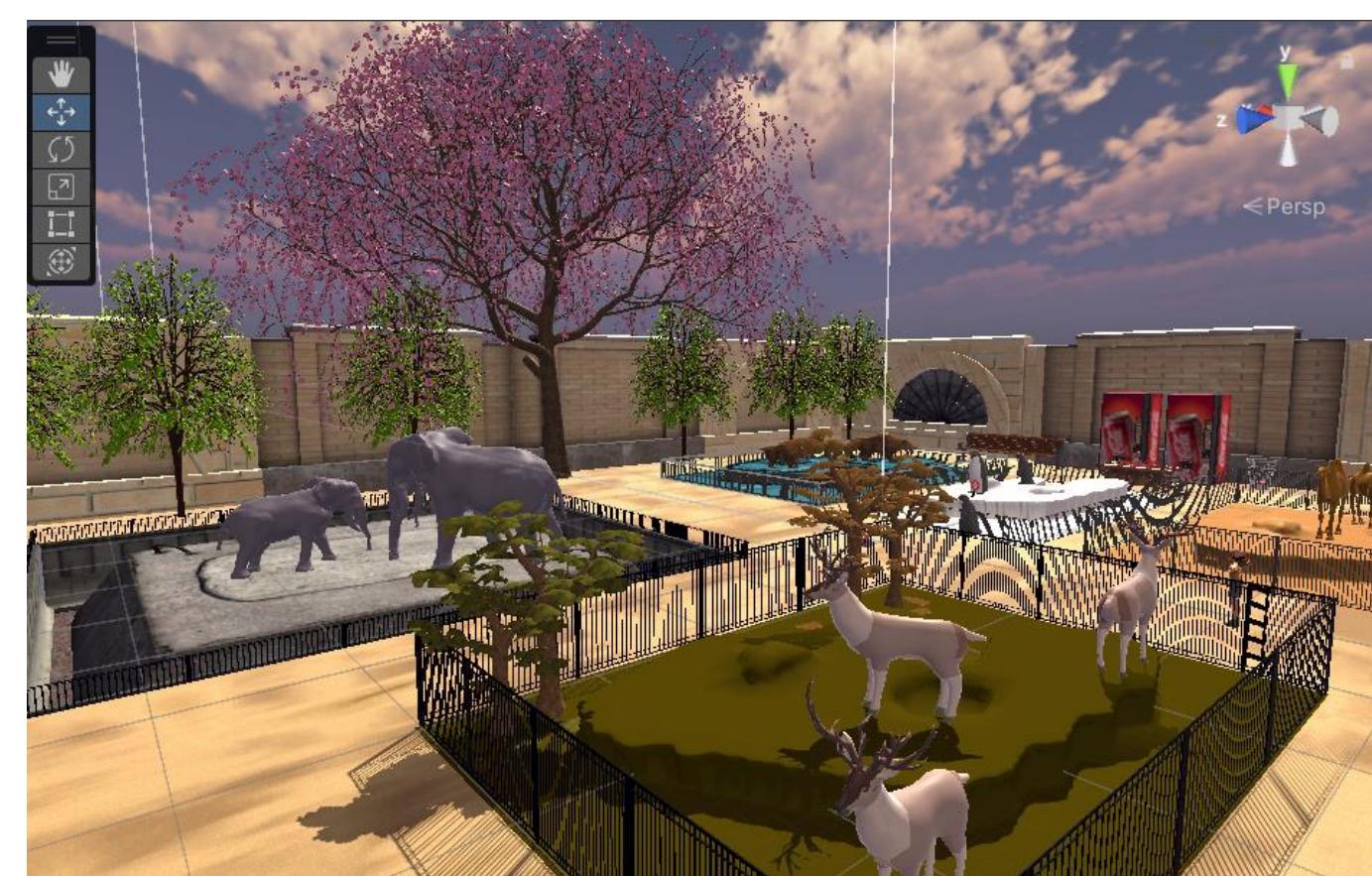
역할

메타학교 광장과 실습실을 각 직업의 특성에 맞게 맵 디자인하였으며, Blender를 이용하여 오브젝트를 직접 모델링하여 맵에 배치하였습니다.

05 프로젝트 (수상작) : 메타학교



파일럿 실습실 맵 디자인

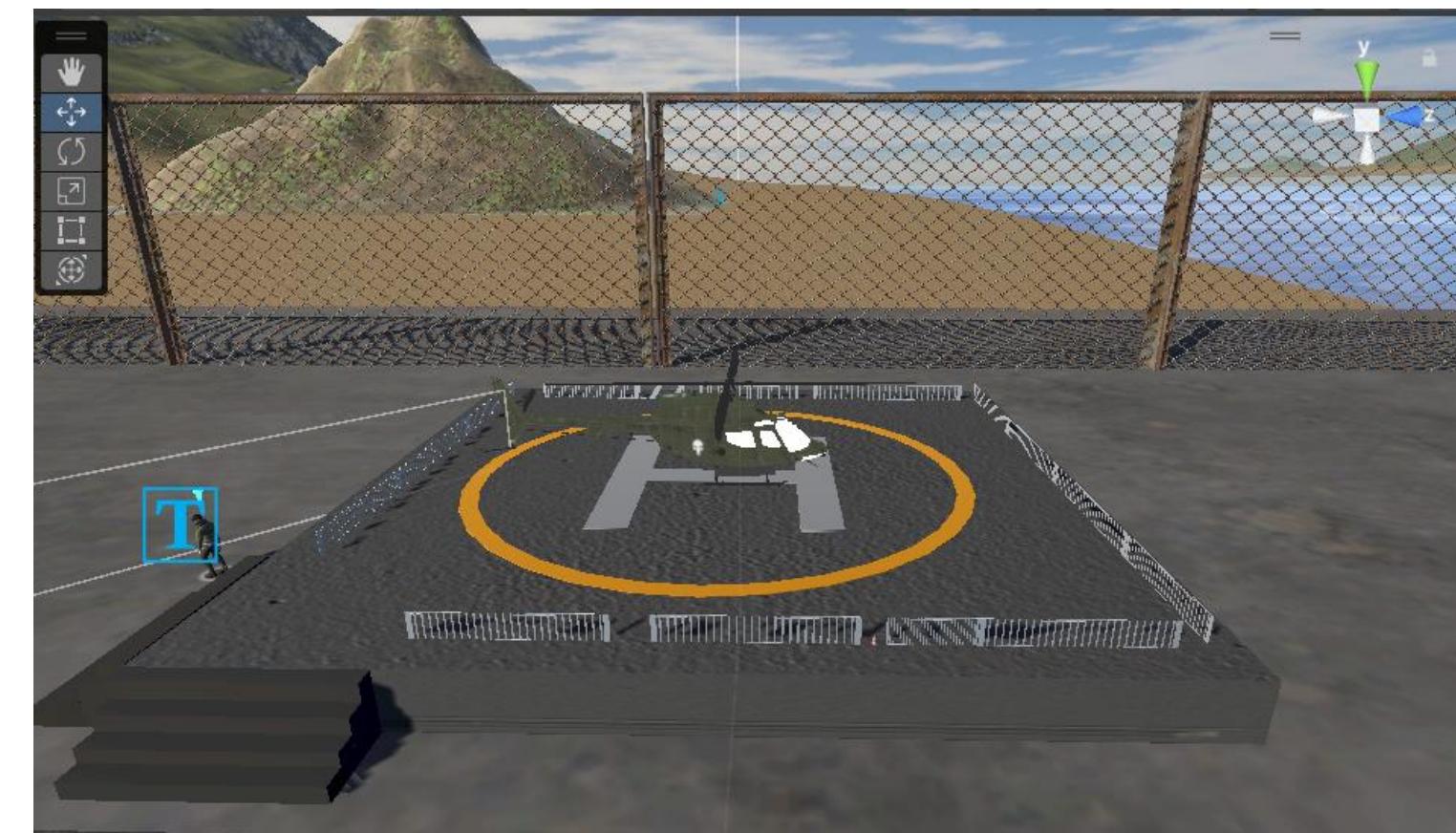


사육사 실습실 맵 디자인

05 프로젝트 (수상작) : 메타학교



프로파일러 실습실 맵 디자인



Blender를 활용하여 착륙장 모델링

05 프로젝트 : 펫인메모리



프로젝트 소개

졸업작품으로 진행하고 있는 프로젝트로, 떠난 반려견을 AR로 다시 만날 수 있는 프로젝트입니다.

주요 기능으로는 반려견 모델을 AR로 다시 만나는 기능, 하루에 1개씩 반려견과 관련된 질문에 대답하며 추억을 보존하는 기능, 반려견의 가상 공간을 구매한 가구 오브젝트로 꾸며주는 기능으로 총 3가지가 있습니다.
(비회원은 일부 기능이 제한됩니다.)

역할

반려견의 집을 꾸며주는 "공간"의 메인 개발을 맡아
가구 오브젝트 구매와 구매 후 즉각적인 오브젝트 배치, 그에 따른 게임 속
재화 값의 변화를 구현하였고 각 가구 오브젝트와의 상호작용을
구현하였습니다. 현재는 액자에 사진을 넣을 수 있는 기능을 구현한
상태이고,
추후엔 더 많은 상호작용을 구현할 예정입니다.

05 프로젝트 : 펫인메모리



"회원"은 이전 하우스의 오브젝트를 모두 구매해야 다음 하우스에 도달할 수 있도록 구현하였습니다.

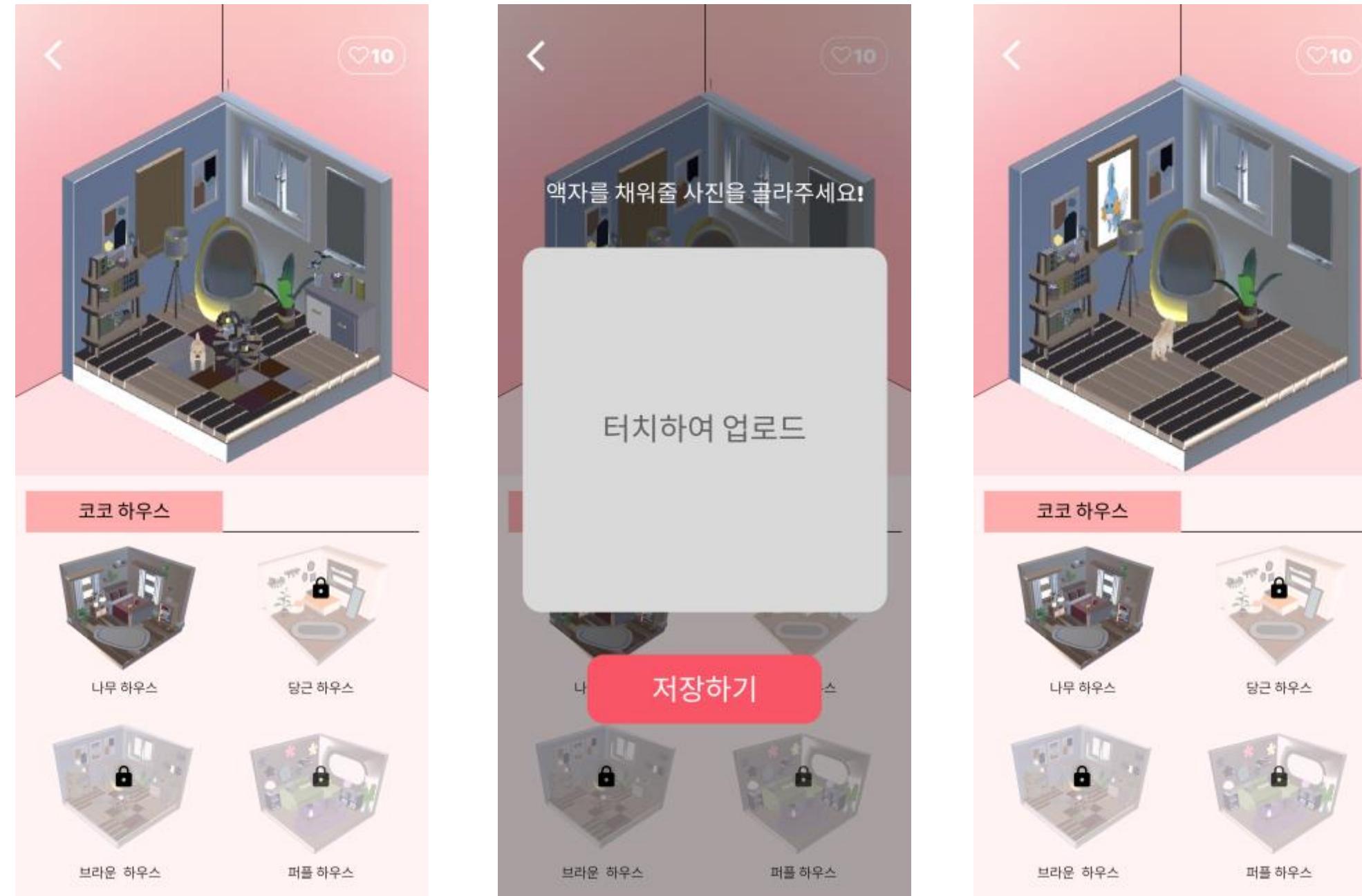
"비회원"은 첫번째 하우스에만 도달할 수 있도록 구현하였습니다.

하우스 클릭 시 해당 하우스의 가구를 구매할 수 있는 구매창이 열리도록 구현하였습니다.

가구를 구매하면 즉각적으로 배치가 되도록 구현하였습니다.

구매 시 하트가 부족할 경우 하트 충전 버튼을 놓아 유료 결제 혹은 광고 시청을 유도할 수 있도록 구현하였습니다.

05 프로젝트 : 펫인메모리



액자를 구매할 경우, 사진을 업로드할 수 있는 기능을 구현하였습니다.

06 수상 내역

경진대회 수상 내역

- 1학년 2학기 "게임/가상현실 콘텐츠기획" 강의 경진대회 수상
- 3학년 2학기 "영상처리" 강의 경진대회 수상
- 3학년 2학기 성결대학교 사용자 경험 디자인 소논문 경진대회 수상

프로젝트 수상 내역

- 2024 메타버스 개발자 경진대회 우수상 수상
- 경기 메타버스 아이디어톤 대상 수상



CERTIFICATE OF COMPLETION

멋쟁이사자처럼 대학 11기 수료증



교육기간 | 2023.01.01 - 2023.12.31

성결대학교

김은서

위 학생은 멋쟁이사자처럼 대학 11기 과정을
수료하였기에 이 수료증을 드립니다.

사단법인 멋쟁이사자처럼