

PORTFOLIO

신기술을 좋아하는 책임감 있는 개발자입니다.



박창후
2001.02.09

GRADUATION

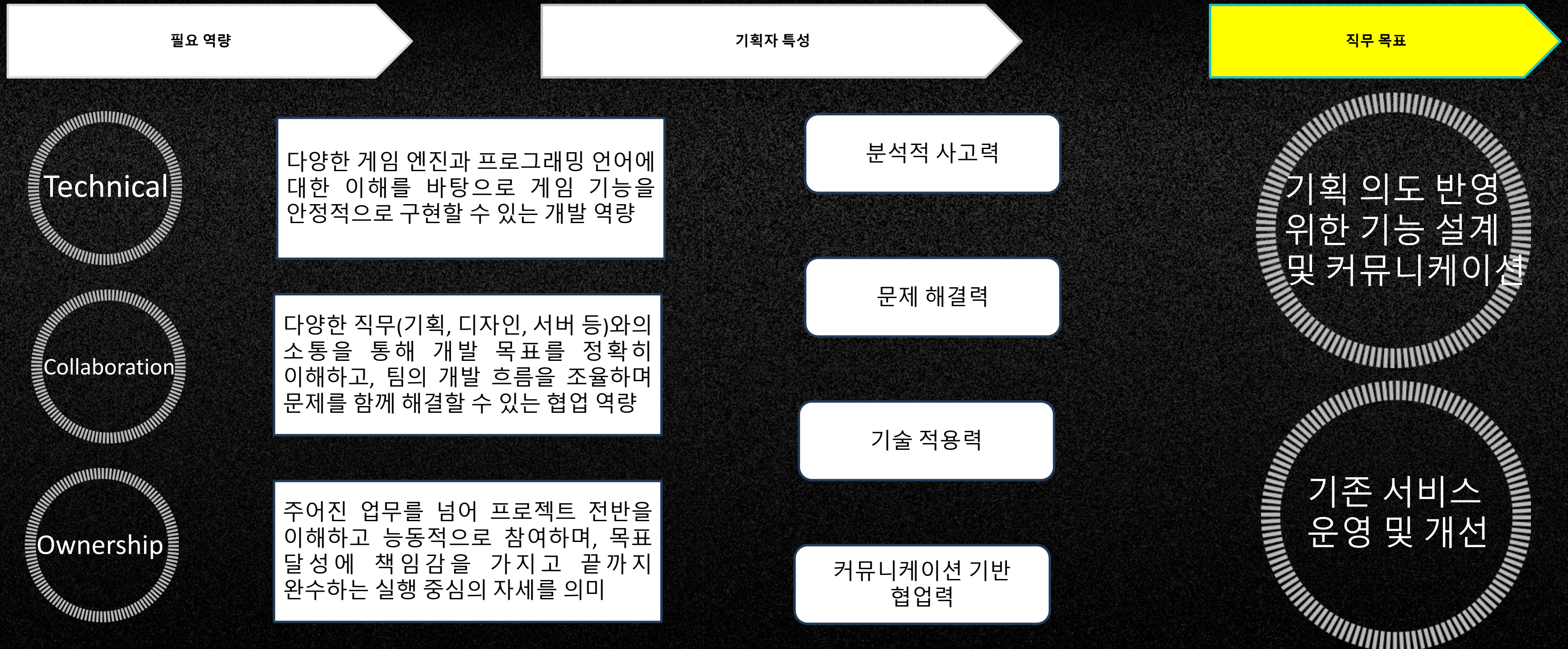
- 2026년 2월 한림대학교 졸업
- 소프트웨어학부 콘텐츠IT학과 졸업
- (2026년 2월)

EXPERIENCE

- 2025 2월 ~ 2025 6월 (캡스톤 디자인)
CodeCraft팀 대표 참여
메타 휴먼, 데디케이티드 서버 기술 사용
- 2024 3월 ~ 2025 7월 (창업동아리)
창업동아리 GR팀 대표 참여
창업동아리 경진 대회, 전시회 참여
GIGDC 공모전 참여
운영, 기획, 최종 보스 개발

직무분석

- 게임 클라이언트 개발자는 유저가 실제로 마주하는 게임 화면, 조작, 반응 등을 구현하며, 게임의 UX를 책임지는 핵심 직군입니다.
- UI/UX 설계, 게임 오브젝트 제어, 애니메이션, 이펙트, 입력 처리, 네트워크 연동, 최적화 등 게임의 보이는 부분 을 프로그래밍적으로 완성합니다.



CONTENTS



활동 내역

창의·창업 활동

- 창업동아리 전시 참가
- 창업 동아리 경진대회 발표
- CES 참관
- 디지털청년인재토크콘서트참석

공모전 및 대외활동

- GIGDC 공모전 참가
- AI 활용 공모전 수상
- 학술동아리 전시대회 동상
- 코딩테스트 은상
- 코멘토 수료(IT 8개 직무 기초체험으로 나에게 맞는 적성 찾고 기술역량 키우기)

교내 활동

- 교내 근로
(2024년 3월 ~ 2025년 6월)
- 의대교학 뉴스레터 편집팀
(2024 6월 ~ 2025 6월)
- 씨애랑(학술동아리),
하이클리어(배드민턴 동아리)
- 인터뮤랄리그 우승

전공 및 역량 개발

- 그래픽스 수업 프로젝트 우수작
선정 (더픽트 회사 견학 발표)
- 캡스톤 디자인 경진대회 동상
- MOS master 자격증 취득

2024학년도 제 7회 Hallym SW Week SPIN-OFF 창업 동아리

GR팀

박창후

콘텐츠IT

게임 디렉터

김지한

콘텐츠IT

레벨 디자이너

김민성

스마트IoT

스토리 작가

INTRO.

GR팀은 사회적 문제 해결을 목적으로 기능성 게임을 개발하는 팀입니다. 기존의 기능성 게임들이 우울하고 지루하다는 한계를 극복하고, 재미와 몰입감을 동시에 제공하는 새로운 접근을 시도하고 있습니다.

VISION & GOAL

우리의 비전은 사회적 메시지를 효과적으로 전달하는 게임을 통해 보다 나은 세상을 만드는 것입니다. 이번 프로젝트는 특히 가정폭력 문제에 집중하여, 이 문제를 알리는 동시에 플레이어들이 게임을 통해 자연스럽게 사회적 메시지를 받아들이도록 설계했습니다. PC 플랫폼을 선택하여 접근성을 높였으며, 저렴한 가격으로 많은 소비자들이 부담 없이 즐길 수 있도록 하고자 합니다. 이를 통해 사회적 문제 해결과 재미라는 두 가지 목표를 동시에 달성하려 합니다.

ACHIEVEMENTS

사회적 이슈를 다루는 혁신적인 기능성 게임 기획
가정폭력 문제와 같은 사회적 이슈를 게임 내 스토리와 캐릭터를 통해 깊이 있게 다루며, 기능성 게임의 새로운 가능성을 열었습니다. 이는 기존의 기능성 게임이 지나치게 교육적이거나 충고가 많아졌다는 한계를 극복한 성과입니다.



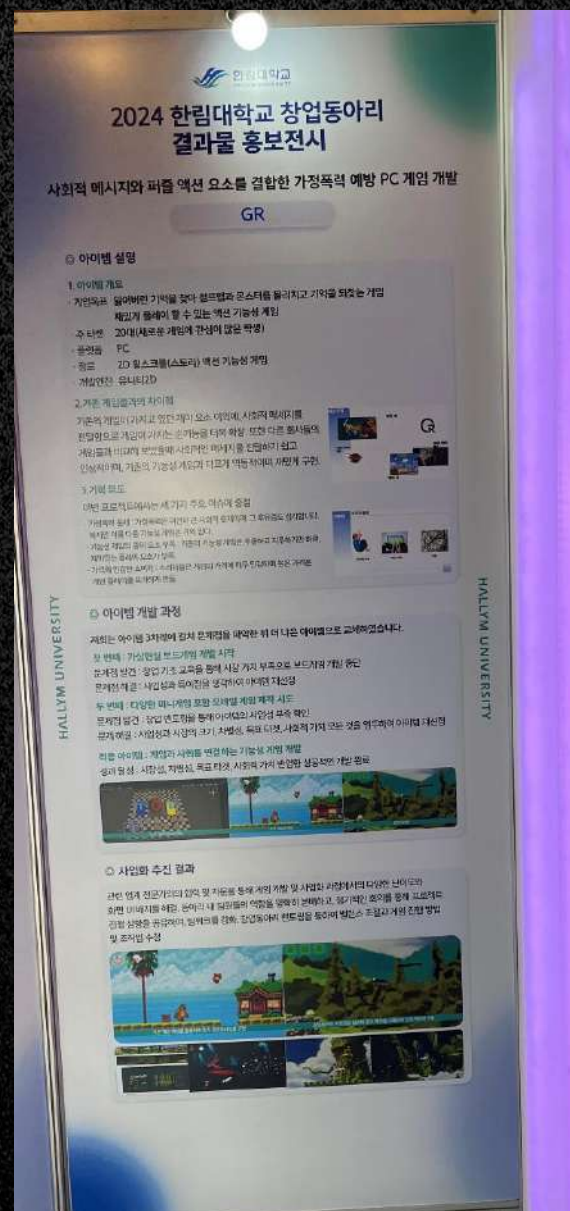
PROJECT

이 프로젝트는 여러 플레이 요소를 결합하여 플레이어에게 몰입감 있고 전략적인 게임 경험을 제공하는 기능성 게임입니다. 주요 특징과 목표는 다음과 같습니다.

1. 서사 중심 진행
스토리와 캐릭터의 감정선과 상황을 깊이 있게 전달하며, 가정폭력이라는 사회적 이슈를 다룹니다.
2. 스텔스 액션
위험적인 상황에서 캐릭터를 보호해 전황을 파악하고, 각 캐릭터의 능력을 활용해 전략적 대응을 요구합니다.
3. 리듬 요소
순서진 결과나 다음 단계로 나아가기 위한 리듬을 파악해야 하며, 단순한 박수를 넘어 두뇌를 자극하는 게임플레이를 제공합니다.

BUSINESS PLAN

클라우드 펀딩을 통해 유저 홍보 및 기초 자본을 확보하고, 2025년 동안 WASD 인디게임 공모전, GIGDC, 플레이 엑스포, 지스타와 같은 주요 게임 공모전에 참가하여 인지도를 높이며, 에픽게임즈와 스팀 등 다양한 플랫폼에서 게임을 출시하여 유저를 확보할 계획입니다. 마지막으로, 첫 번째 게임의 성공적인 출시 이후 시리즈로 확장할 예정입니다.



성과

창업동아리 경진대회 참가
전시회 참가
캐릭터 외주 작업 진행
GIGDC 공모전 참가

프로젝트 경험

창업동아리

GR팀 대표 참여

Breathline 게임 개발

사회적 문제를 게임이라는 매체로 풀어낸 2D 기능성 게임입니다. 단순한 재미를 넘어서, 사회적 메시지 (폭력)대한 인식을 고하고 행동을 유도하는 것을 목표로 개발되었습니다.
Unity 엔진 사용



기간

시작일: 2024년 3월

종료일: 2025년 7월

인원

총 8명 : 개발자 5명, 레벨 디자이너 1명, 디자이너 1명, 스크립터 1명

기여도

시나리오 : 30%

개발 : 20%

동아리 운영, 플레이어 스크립트, 최종보스 개발
시나리오 틀 제작

영상링크

https://www.youtube.com/watch?v=r_FILbikoHo



성과 및 경험 정리

기획 및 방향의 전환

- 초기 기획: VR 보드게임
- 시장성과 개발 리소스 분석 → 2D 기능성 게임으로 변경
- 외부 멘토링 통해 기획안 구체화 및 수정

팀 구성 및 외주 조율

- 직접 섭외: 레벨 디자이너, 캐릭터 디자이너, 스크립트 디자이너
- 외주 협업 주도: 캐릭터 아트 외주 진행
- 개발팀 조직 및 일정 조율

제작 파이프라인 리드

- 전체 흐름 관리 (기획---디자인---개발---외주 관리)
- 실질적인 게임 출시 까지 리더 경험

핵심 역량

- 시장 기반 기획 및 방향 전환 능력
- 직군 간 협업 경험 (기획---아트---외주)
- 제작 전반의 감각: 단순 코딩을 넘어선 프로젝트 이해

프로젝트 경험

문제 상황

- 팀원 간 기여도 차이로 갈등 발생
- 원인: 역할 기대치와 인식의 차이

해결 과정

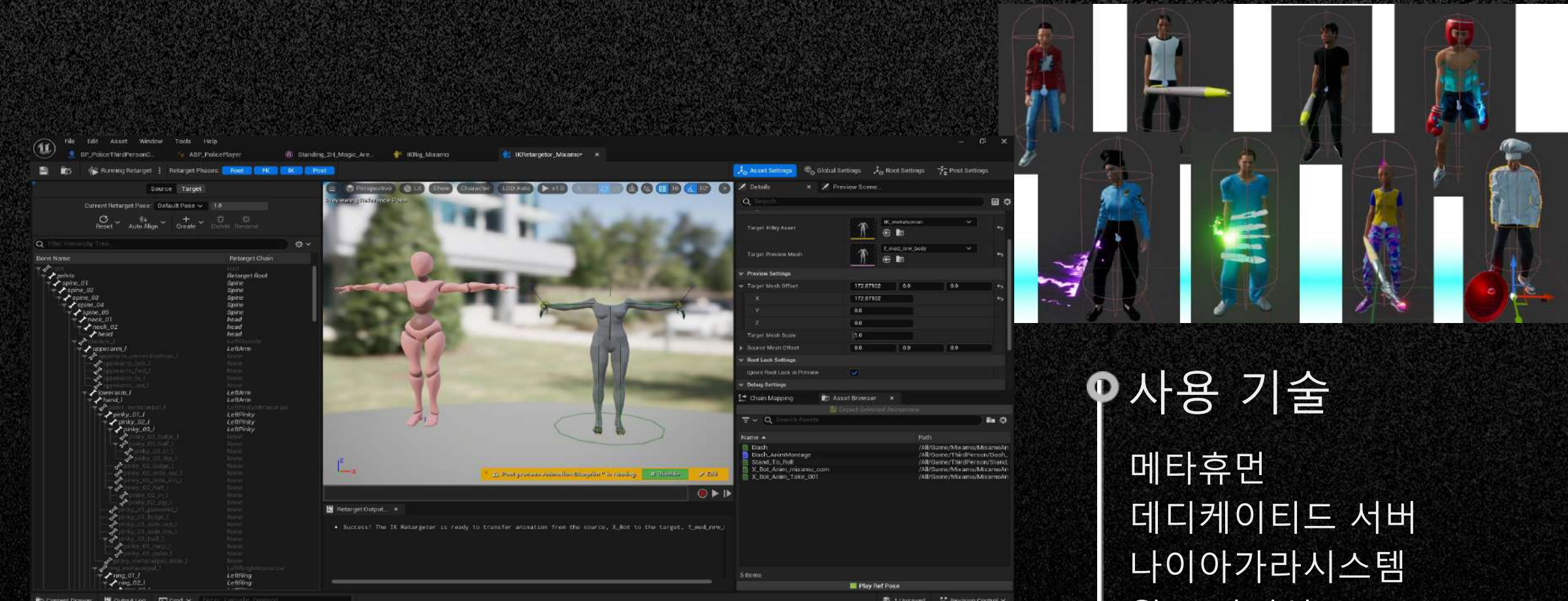
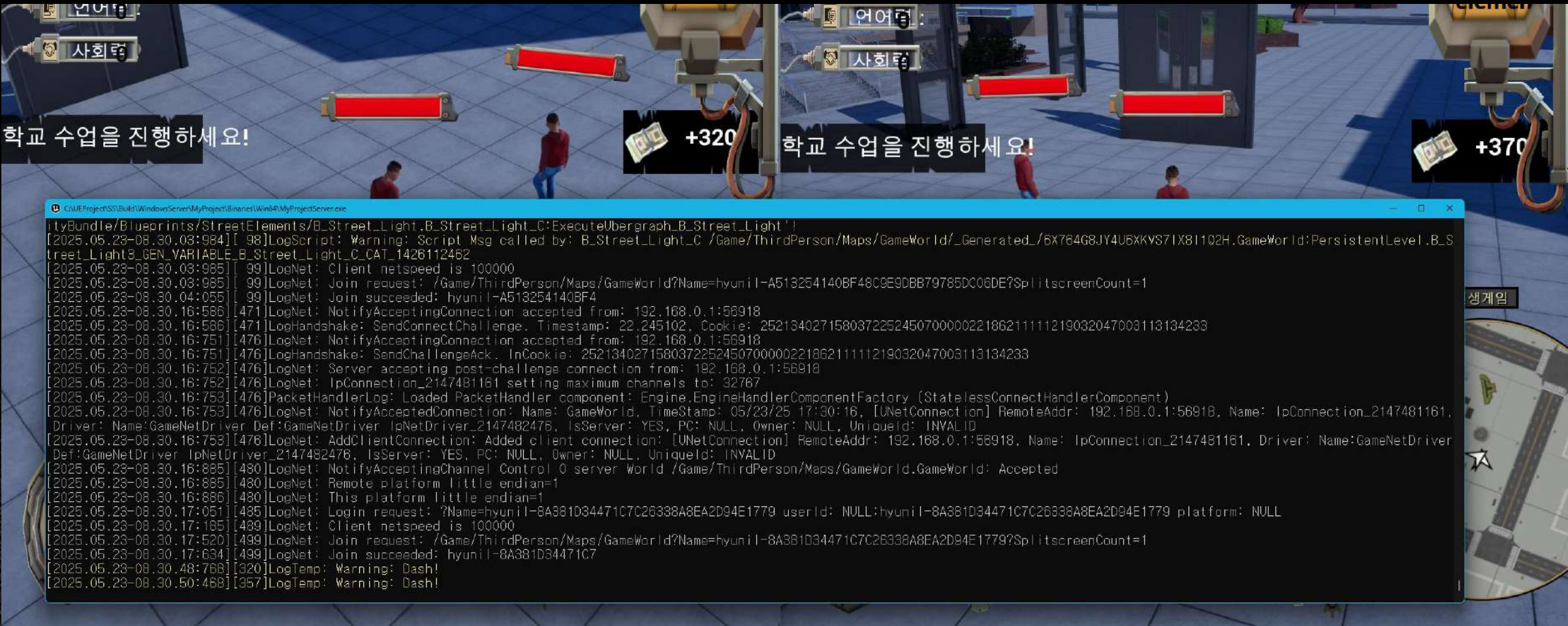
- 1:1 대화를 통해 문제 인식 공유
- 팀원들과 역할 재조정 및 기대치 명확화
- 주간 정기 회의 도입 → 진행 상황 공유 + 목표 설정

협업 문화 개선

- 정기 피드백 문화 정착 → 신뢰 기반 소통 강화
- 서로의 목표를 분명히 알고 유지 하기

리더십 역량

- 체계적 개선 시도
- 역할 조율 및 동기 부여를 통한 협업 안정화
- 프로젝트 관리자로서의 실질적 리더십 발휘



프로젝트 경험

캡스톤 프로젝트

인생게임(직업게임) 제작

‘성장 → 진로 → 실행’의 흐름을 따라 교육과 진로의 상관관계를 자연스럽게 체험하도록 설계된 성장형 배틀로얄 게임입니다.

학습을 통한 능력치 상승과 진로 선택의 중요성을 게임 메커니즘으로 풀어냈습니다.

UE5 엔진 사용

기간

시작일: 2025년 2월

종료일: 2025년 6월

인원

총 3명

성과

소프트웨어 캡스톤디자인 동상

기여도

시나리오 : 80%

개발 : 40%

영상링크

<https://www.youtube.com/watch?v=R9aDqsHigTw&t=26s>

사용 기술

메타휴먼

데디케이티드 서버

나이아가라시스템

월드 파티션

성과 및 경험 정리

상황

- 언리얼 게임 개발 중, 최신 기술로 인한 자료 부족, 방대한 영어 기술 문서로 인해 단시간 내 학습 및 적용 어려움 발생

해결전략

- 생성형 AI 도구 적극 활용: LilysAI, NotebookLM 등으로 문서 번역 + 요약 + 정리
- 실시간 기술 문서 파악 → 탐색 시간 절감 + 정확도 향상

성과

- 개발 속도와 기술 이해도 향상
- AI를 사용한 효율적인 학습 구조를 구축하며 문제 해결력 강화

핵심 역량

- 기술 적응력: 최신 기술을 능동적으로 극복
- AI 도구 활용력: 생성형 AI를 실무에 접목한 학습 혁신
- 자기 주도 학습력: 단순 검색을 넘어 구조화---이해---적용 수행

프로젝트 경험

상황

- 팀장으로 프로젝트 진행하는 중 책임감 강한 팀원의 반복적 일정 미준수

문제파악

- 개별 상담을 통해 문제 원인 파악 → 지나치게 꼼꼼한 성향 + 중압감으로 인한 악순환

해결 방안

- 역할 재조정: 꼼꼼한 장점을 살려 팀원 모두 처음 사용하는 기술을 담당, 매주 다른 작업 실시
- 2일 주기로 진도 점검

성과

- 팀원은 안정적으로 역할 수행, 프로젝트 성공적 마무리
- 팀원 역시 성취감 느끼며 적극적으로 참여

핵심 역량

- 팀원 이해 조율력: 성향을 고려한 맞춤형 리더십
- 역할 최적화: 강점 중심 재배치로 효율 향상
- 신뢰 기반 협업 리더십: 갈등 보다는 이성적인 분석으로 문제 해결

프로젝트 경험

1 미니 게임 프로젝트 1

탄막슈팅 로그 라이크 게임 (LOL 동물특공대 모드 벤치마킹)
UE5 엔진 사용

2 기간

시작일: 2024년 09월
종료일: 2024년 12월

3 개인 프로젝트

4 사용 기술

애니메이션 FSM 기능을 활용하여 공격 모션 구현
UMG 기능 활용하여 성장 기능 구현
NavigationSystem 적 몬스터 제어

5 영상 링크

<https://www.youtube.com/watch?v=I8QUQ87MfYE&t=4s>



프로젝트 경험

미니 게임 프로젝트 2

몬스터 헌터를 벤치마킹하여 몬스터를 잡는 게임 제작

각 보스마다 패턴과 기믹을 다르게 개발
Unity 엔진 사용

기간

시작일: 2024년 6월
종료일: 2024년 9월

인원 2명

플레이어 스크립트
총 3가지의 스테이지 중 1, 2 스테이지 구현

성과

학술동아리 전시 대회 동상 수상
2024 한림 오픈소스 SW 해커톤 출전
발표 자료 링크 :
<https://www.miricanvas.com/v/13ikuvk>

기여도

개발 : 70%

사용 기술

코루틴과 애니메이션 컨트롤러
사용하여 보스 스킬에 맞는
이펙트와 데미지 적용
대본 스크립트 적용



프로젝트 경험

0

미니 게임 프로젝트 3

VR 좀비 게임

Unity 엔진 사용, Cardboard 사용

터치 하나밖에 반응 되지 않는 Cardboard 환경에서 하나의 터치로 총을 쏘고 캐릭터를 움직일 수 있는 두 가지 시스템 구축

기간

시작일: 2024년 3월

종료일: 2024년 4월

개인 프로젝트

0

사용 기술

GameScene 싱글 톤 화면 제어

유니티 VR기초 기술

UI활용

상점 기능 구현

0

영상 링크

<https://www.youtube.com/watch?v=VV8J4VAQezw>

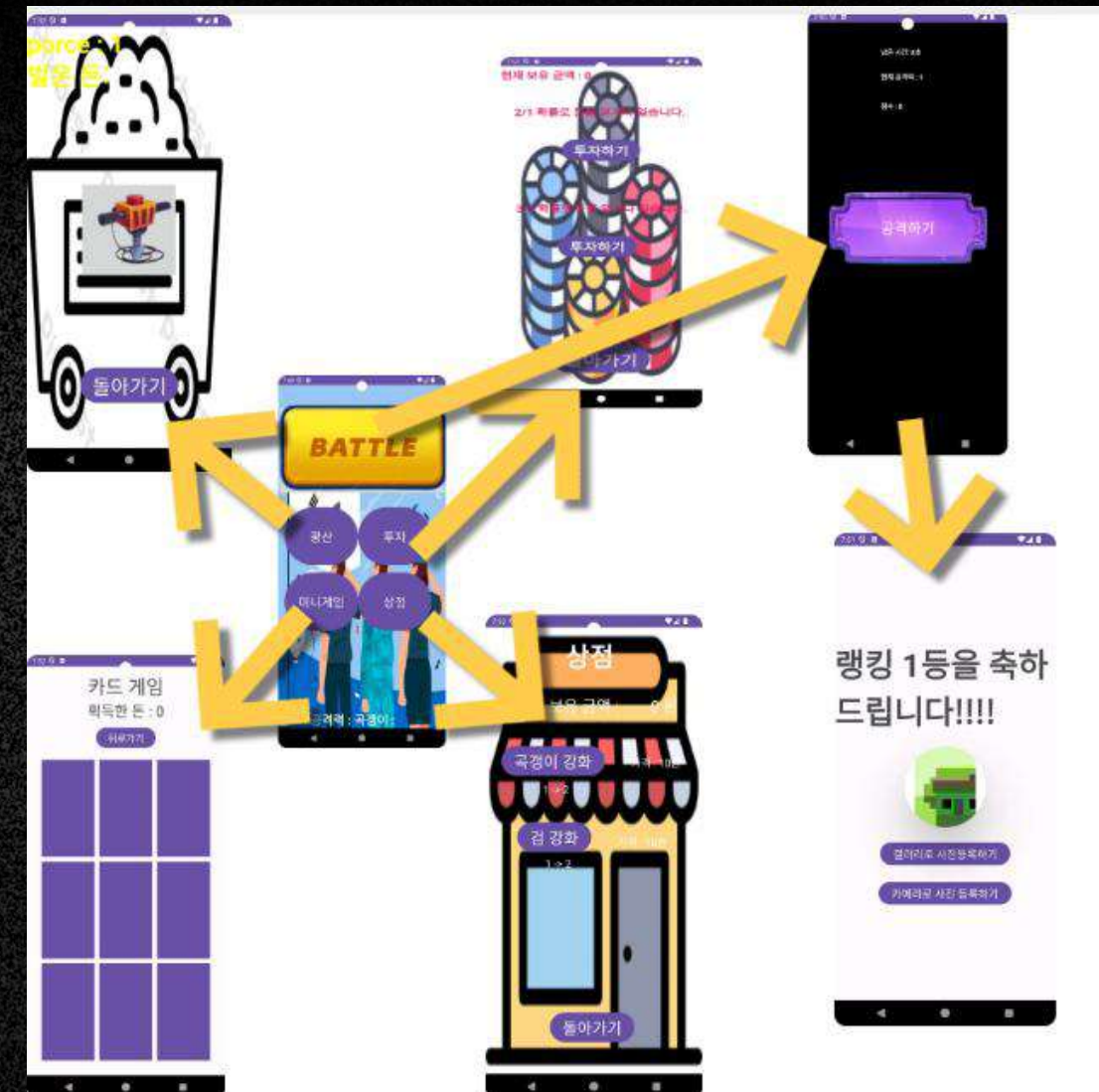


❶ 미니 게임 프로젝트 4

기간
시작일: 2024년 10월
종료일: 2024년 11월

사용 기술

코틀린 언어 사용
Android Studio의 기본 기술 사용
Shuffle()기능으로 랜덤 배치 게임 제작



프로젝트 경험

미니 게임 프로젝트 5

WebGL, Three.js를 이용한
CG어플리케이션
핸드폰 케이스 커스터마이징

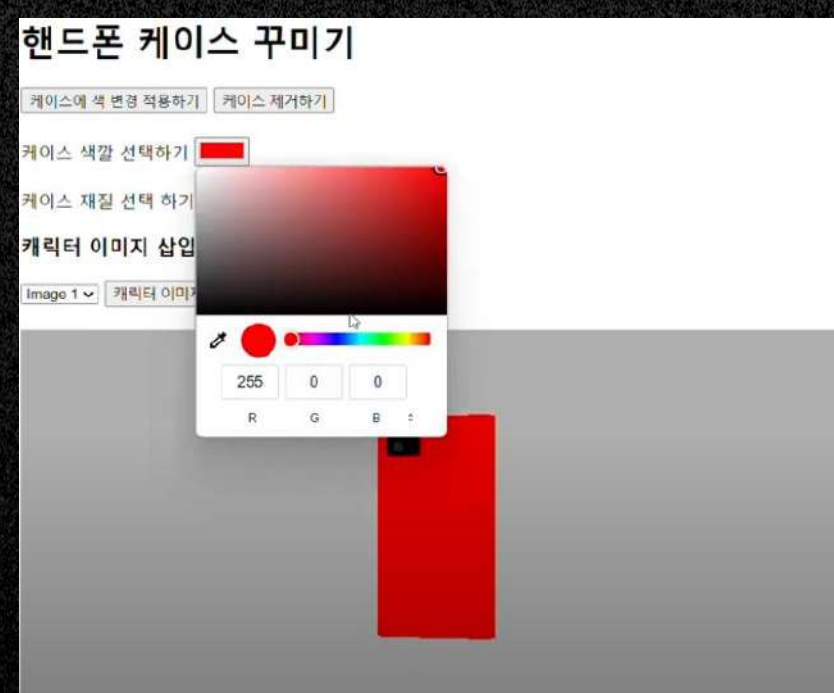
기간

시작일: 2024년 6월

기능

다양한 옵션들을 활용하여
핸드폰을 꾸민다.

영상 링크 : <https://www.youtube.com/watch?v=2bCq9DDrilQ>



미니 게임 프로젝트 6

AR 포켓몬 게임

Unity 엔진 사용

볼을 사용한 몬스터의 피를 깎은 뒤
마지막에 볼의 모드를 바꿔 포획한다

기간

시작일: 2024년 5월

기능

4가지의 마커 기능 사용

각각 마커마다 사냥터1,2, 몬스터 사전, 보관함 구현

영상 링크 : <https://www.youtube.com/shorts/UTA-18j7ypg>



프로젝트 경험

미니 게임 프로젝트 7

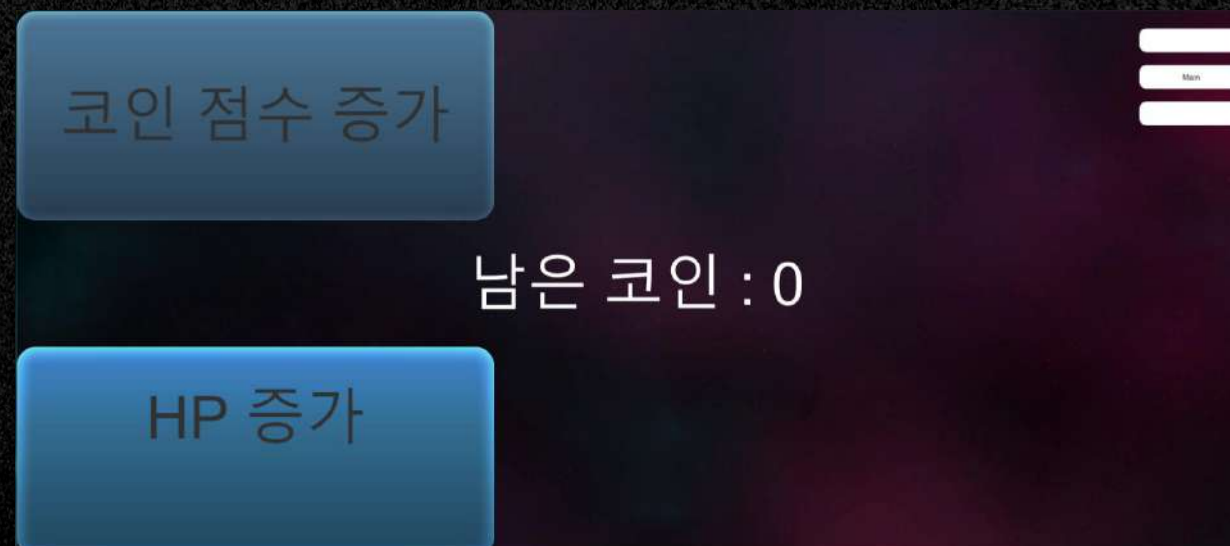
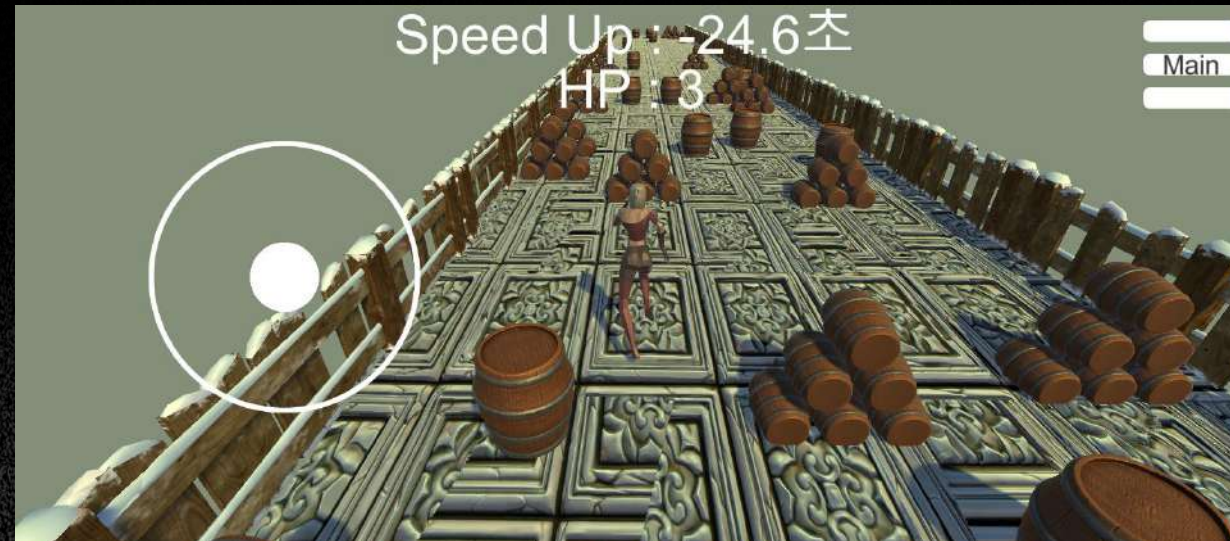
유니티 사용
2.5D 액션 어드벤처 게임

기간

시작일: 2023년 11월

기능

1. 파밍존 : 코인을 파밍하여 상점 이용
2. 인피니티존 : HP가 소진될 때까지 진행
3. 상점존 : 코인을 사용하여 능력치 상승



미니 게임 프로젝트 8

C#, .NET 프레임워크 사용
Windows Forms
국가 맞추기 게임 제작

기간

시작일: 2024년 5월

기능

1. 국기 공부
2. 국기 퀴즈
3. 글씨, 창 색 변경
4. 랭킹 시스템
5. 오답노트 PDF 출력



개발자로서의 각오(경험)

- 기술은 끊임없이 빠르게 진화하며, 새로운 기술에 빠르게 대응하고 적용하는 것을 중요하게 여깁니다.
- 언리얼과 유니티의 최신 기술을 학습하는 과정에서 생성형 AI 도구를 적극 활용해 복잡한 자료를 정리하고 실전에 적용한 경험하였습니다.
- 효율적인 프로젝트 진행과 관리를 위해 개인 역량보다는 전체적인 흐름을 파악하는 것이 중요하며 팀원과의 소통과 협업을 우선시하는 것이 더 중요하다고 여깁니다.
- 각 팀원의 강점을 분석하고 그에 맞는 역할을 분배함으로써 작업의 효율성과 집중도를 높이는 것을 중요하게 생각합니다.
- 개발자는 단순히 코딩에만 집중하는 역할이 아니라, 프로젝트의 전체적인 흐름과 방향을 이해한 뒤 그에 맞는 개발을 수행해야 더욱 효율적이고 일관된 결과물을 만들 수 있다고 생각합니다.

CONTACT ME



감사합니다!

E-mail / pencil0303@naver.com

Mobile / 010-3791-7573

Git / <https://github.com/pch2001>

Youtube / <https://www.youtube.com/@%EB%B0%95%EC%B0%BD%ED%9B%84-x8x>