



# 고객에게 최상의 경험을 제공하는 개발자 손준호 입니다

시각장애인 친화적인 UI를 구현하면서 실사용자를 고려한 개발을 지향합니다

- 시각장애인을 위한 키오스크 <SSIOSK> -

게임 개발과 게임 홈페이지를 만들면서 즐거운 경험을 주는 개발을 좋아합니다

- 로그라이크 슈팅 게임 <BOBZOO> -

## Phone

010-3035-5538

## Email

mooul0529@naver.com

## GitHub

<https://github.com/sweetandsourkiss>

# 시각장애인을 위한 키오스크 <SSIOSK>

서비스 소개	카페, 음식점 등 키오스크 사용이 보편화된 현대 사회에서, <b>시각장애인이 키오스크 사용에 겪는 어려움을 해결</b> 하기 위한 웹 어플리케이션
서비스 주요 기능	<사용자> <ul style="list-style-type: none"><li>- 메뉴 조회 및 주문(장애인/비장애인)</li><li>- 장바구니 조회 및 수정</li><li>- 터치, 조이스틱을 통해 조작</li><li>- 점자 디스플레이와 음성을 통해 정보 전달</li></ul> <관리자> <ul style="list-style-type: none"><li>- 실시간 전체 테이블 현황 조회</li><li>- 테이블별 주문 현황 조회</li><li>- 테이블별 주문 수량 변경(추가 주문 등)</li><li>- 카테고리 및 메뉴 추가, 수정, 삭제</li></ul>
프로젝트 진행 기간	2024.07 ~ 2024.08 (7주)
인원 구성	프론트엔드 2, 백엔드 2, 임베디드 2
사용 툴	개발 React, React-query, WebSocket, Styled-component, Recoil, Framer-motion 협업 Figma, Git Lab, Mattermost, Notion, Jira
성과	반 내 10팀 중 <b>최종 평가 2위</b>
상세 페이지	<a href="https://github.com/sweetandsourkiss/ssiosk">https://github.com/sweetandsourkiss/ssiosk</a>



## 프론트엔드 담당

- 모든 페이지, 컴포넌트 **1인 개발**
- **시각장애인 친화적인 UI, CSS** 적용
- 실시간 테이블 조회 페이지에 **WebSocket** 적용
- Framer-motion을 통한 **부드러운 애니메이션** 구현
- **키보드 입력을 통해 상호작용** 가능한 컴포넌트 구현

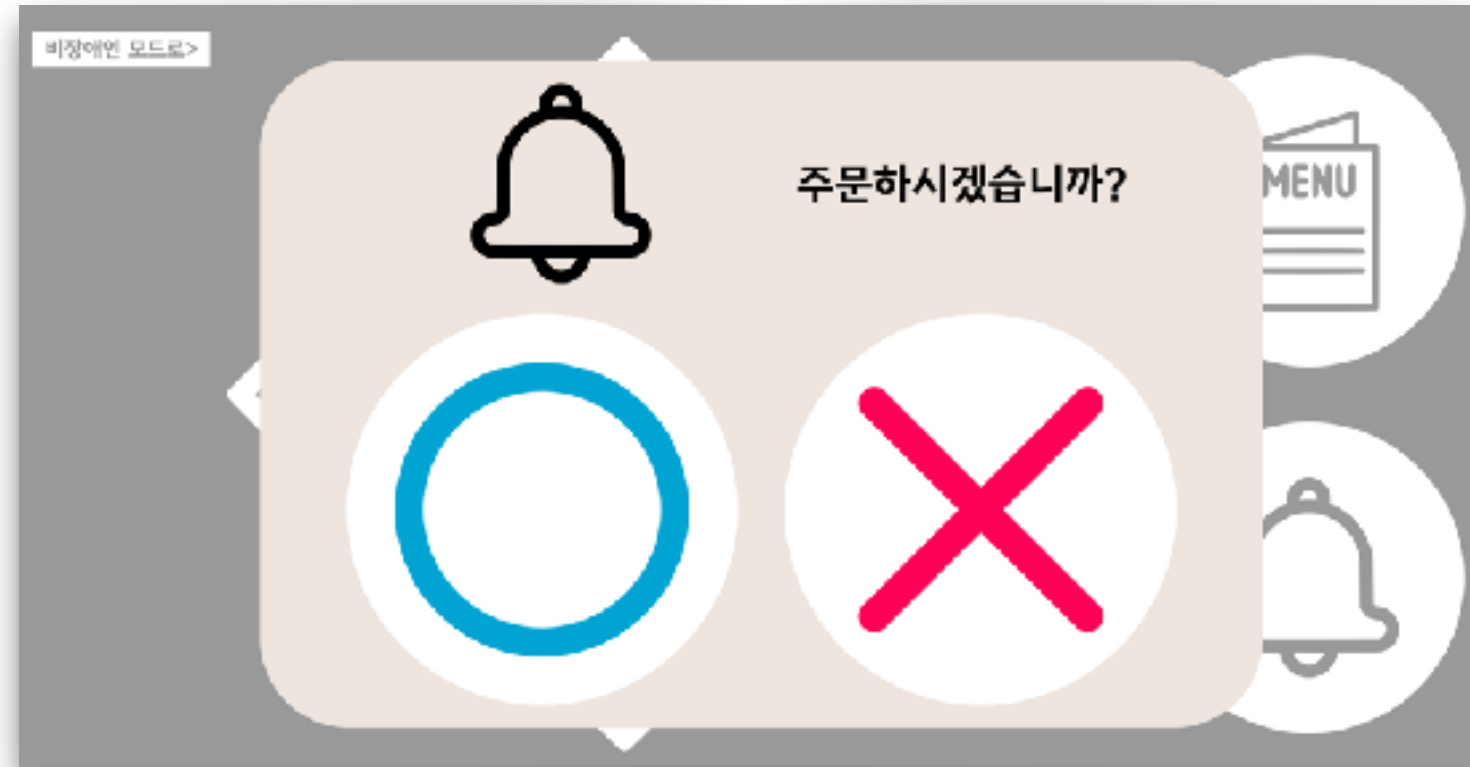


시각장애인을 위한 키오스크 <SSIOSK>

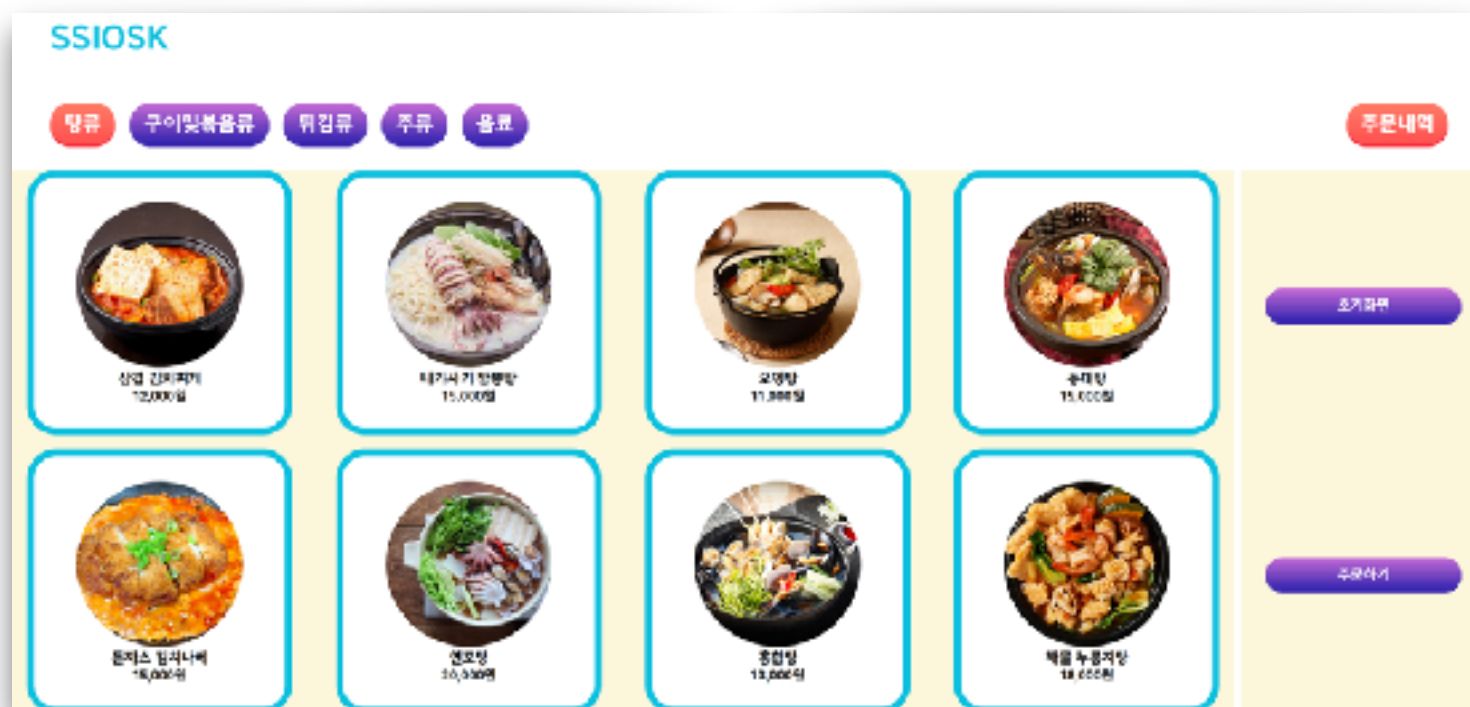
## 주요 화면 및 기능 설명



<장애인 모드>



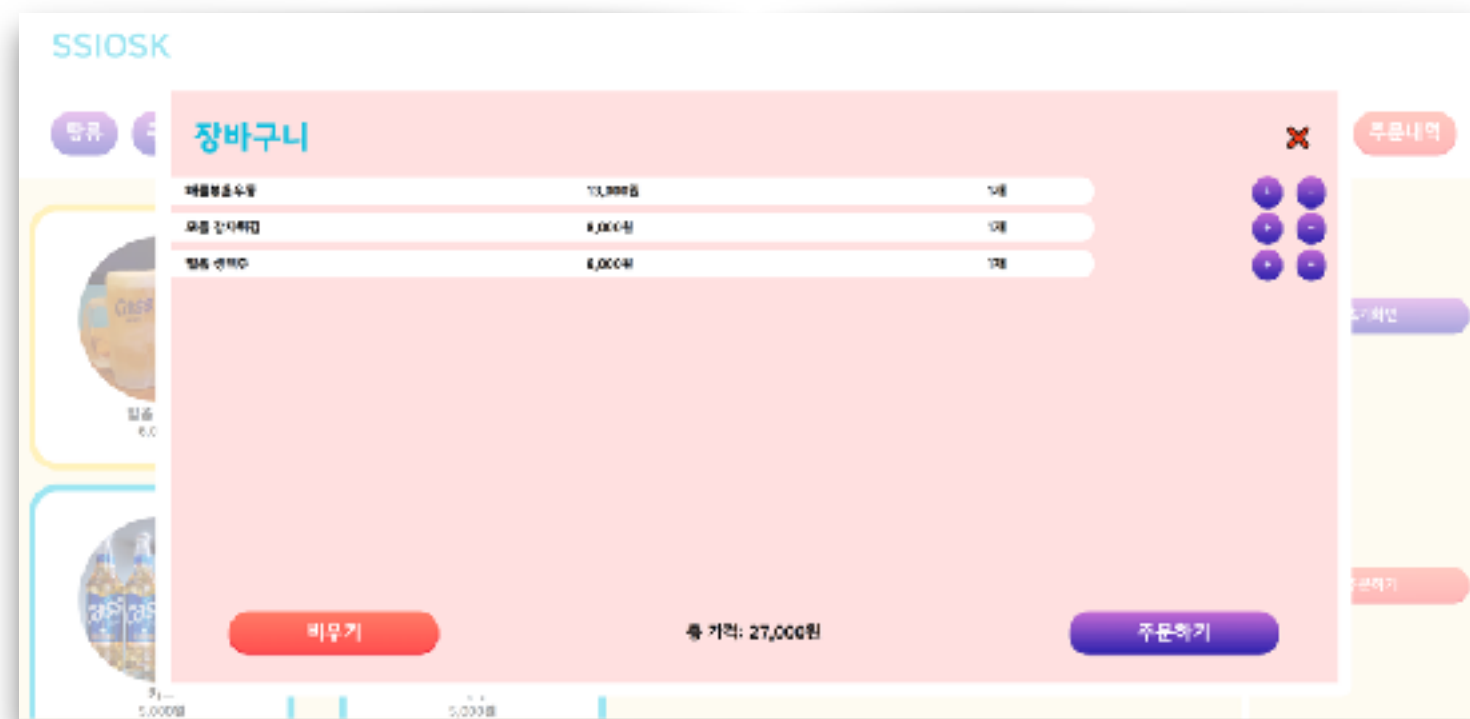
<장애인 모드>



<비장애인 모드>

### 메뉴 조회

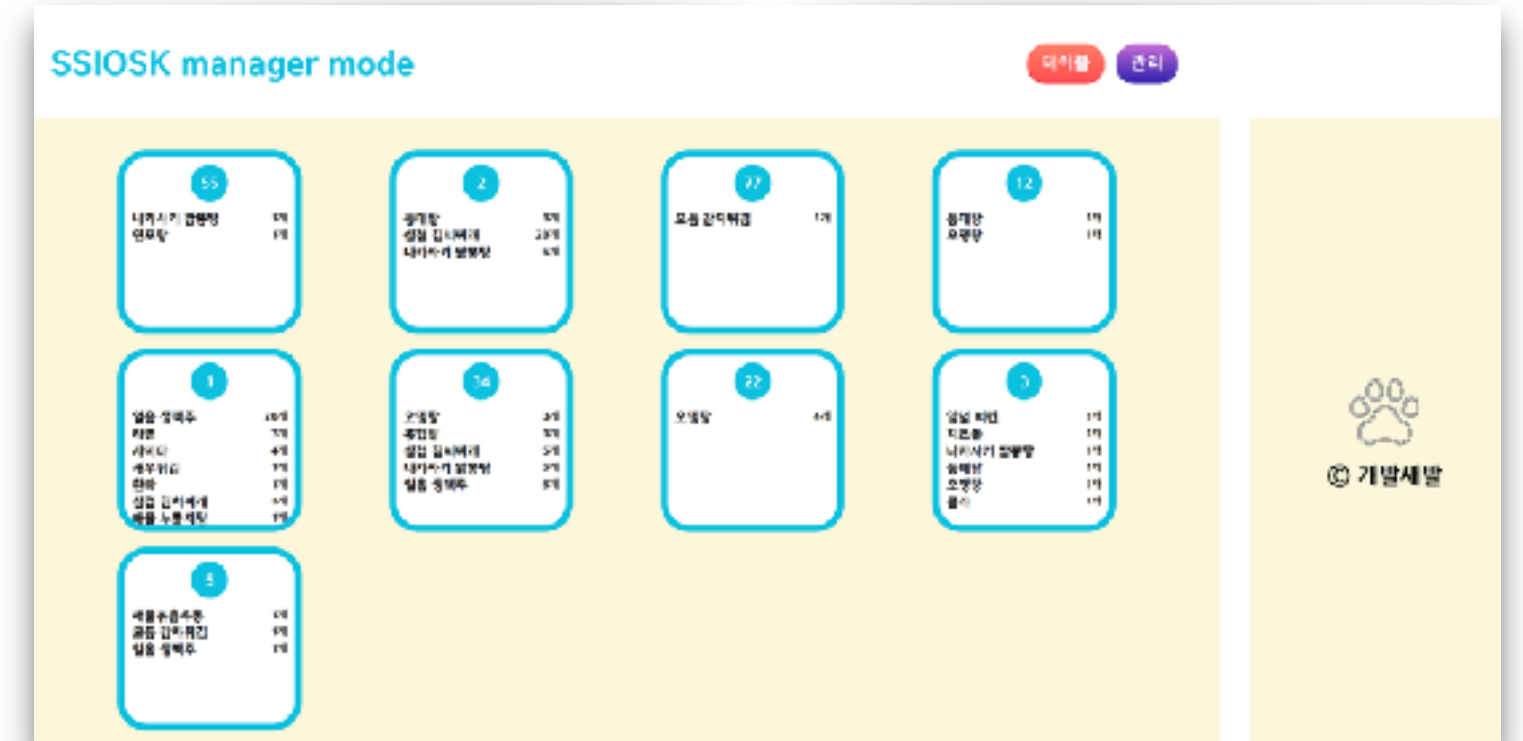
- 저시력 장애인들을 위하여 **사진과 아이콘**을 사용하고, **색 대비**를 통해 가독성 좋은 UI를 만들었습니다.
- 비장애인 모드에서는 기존 키오스크와 유사하면서도 **직관적인 UI**를 제공합니다.



<비장애인 모드>

### 장바구니

- 조이스틱을 통해 전달된 **키보드 입력**이 **클릭 이벤트**를 발생시켜 주문할 수 있도록 하였습니다.
- 비장애인 모드에서는 주문 내역을 확인하고 주문 수량을 수정하거나 주문을 확정할 수 있습니다.



<관리자 페이지>



<관리자 페이지>

### 관리자

- **WebSocket**을 활용하여 주문이 들어오는 즉시 화면에 반응하는 **실시간 조회 기능**을 개발하였습니다.
- 카테고리 및 메뉴를 조회, 수정, 삭제할 수 있습니다.

시각장애인을 위한 키오스크 <SSIOSK>

# 갈등 발생 및 해결 과정

## 1. 시각장애인이 겪는 어려움에 대한 조사 과정

- 시각장애인이 키오스크 사용에 겪는 어려움을 조사했지만 인터넷에 관련 정보가 부족해 기획이 더디게 진행되는 상황이 발생함.
- “실제 시각장애인의 이야기를 들어보자”는 아이디어가 나왔고, 한국디지털접근성진흥원에 문의하여 관계자 및 시각장애인과 인터뷰를 진행하였음.
- 인터뷰 내용을 통해, 실제 시각장애인의 대부분은 저시력자이고, 터치로 조작하는 것에 어려움을 느낀다는 것을 알 수 있었음.
- 이를 반영하여, 메뉴 컴포넌트를 사진과 아이콘으로 구성하고 조이스틱으로 조작하도록 서비스를 개발하였음.

## 2. 프로젝트 도중 팀원 이탈로 인한 인원 축소

- 프로젝트 3주차 도중, 팀원 두 명이 취업으로 인해 이탈하는 상황이 발생. 프론트엔드 담당 인원이 2명에서 1명으로 줄어듦.
- 남은 인원들과 긴급 회의를 진행하여, 기능별 우선순위를 매기는 작업을 통해 필수 기능과 부가 기능을 구분함.
- 필수 기능을 우선적으로 개발하고 남은 일정에 부가 기능을 개발하기로 하고 개발 일정을 수정함.
- 그 결과, 부가 기능인 <관리자 전용 통계>를 제외하고 필수 기능과 부가 기능을 일정에 맞춰 개발할 수 있었음.

# 로그라이크 슈팅 게임 <BOBZOO>

서비스 소개	고파고파 바이러스가 상륙해버린 동물원... 고양이 사육사만이 배고픈 동물들을 행복하게 만들 수 있다! 남녀노소 모두 즐길 수 있는 전체이용가 슈팅 게임.
서비스 주요 기능	<ul style="list-style-type: none"><li>- 로그라이크 방식의 랜덤 성장</li><li>- 보스 스테이지</li><li>- 멀티플레이</li><li>- 무기, 스킬, 의상 커스터마이징</li><li>- 마이쥬(갓차)</li><li>- 사파리 꾸미기</li></ul>
프로젝트 진행 기간	2024.09 ~ 2024.10 (7주)
인원 구성	유니티 6(프론트엔드 1)
사용 툴	<div>개발</div> <div>Unity, C#, Next.js, Tailwind CSS</div> <div>협업</div> <div>Figma, Git Lab, Mattermost, Notion, Jira</div>
성과	반 내 10팀 중 최종 평가 1위
상세 페이지	<a href="https://bob-zoo.vercel.app/">https://bob-zoo.vercel.app/</a> (홈페이지) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9oPbxUWU8Mw">https://www.youtube.com/watch?v=9oPbxUWU8Mw</a> (트레일러)



## UI 담당

- Photon 서버를 사용한 멀티플레이
- 방(Room) 및 인게임 UI
- 환경설정(사운드, 마우스 민감도, 해상도)

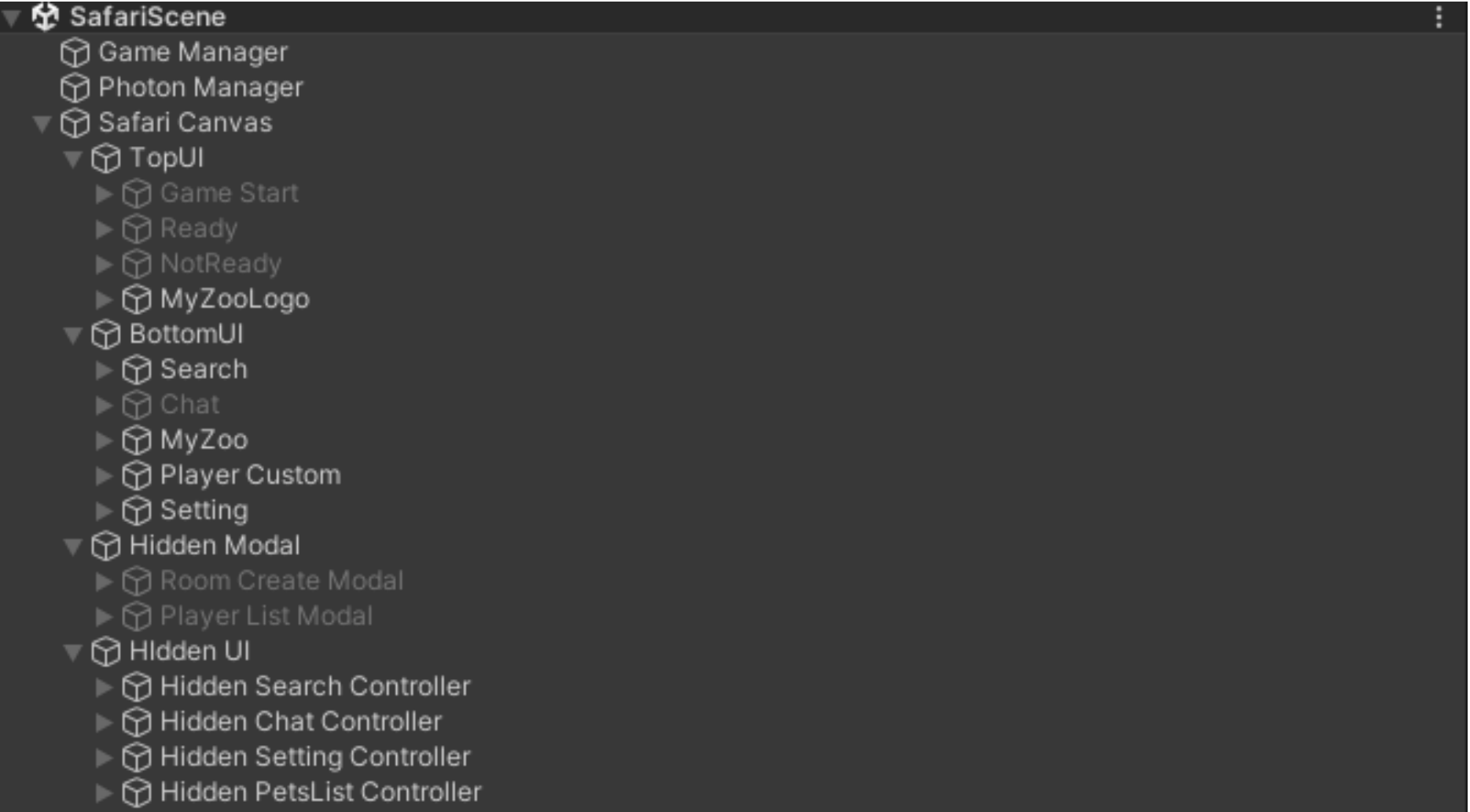
## 프론트엔드 담당

- 모든 페이지, 컴포넌트 1인 개발
- 메인 페이지에서 게임 실행 파일 다운로드
- 게임 소개, 패치노트, 팀원 소개 페이지



로그라이크 슈팅 게임 <BOBZOO>

# 주요 화면 및 기능 설명



<SafariScene Hierarchy>

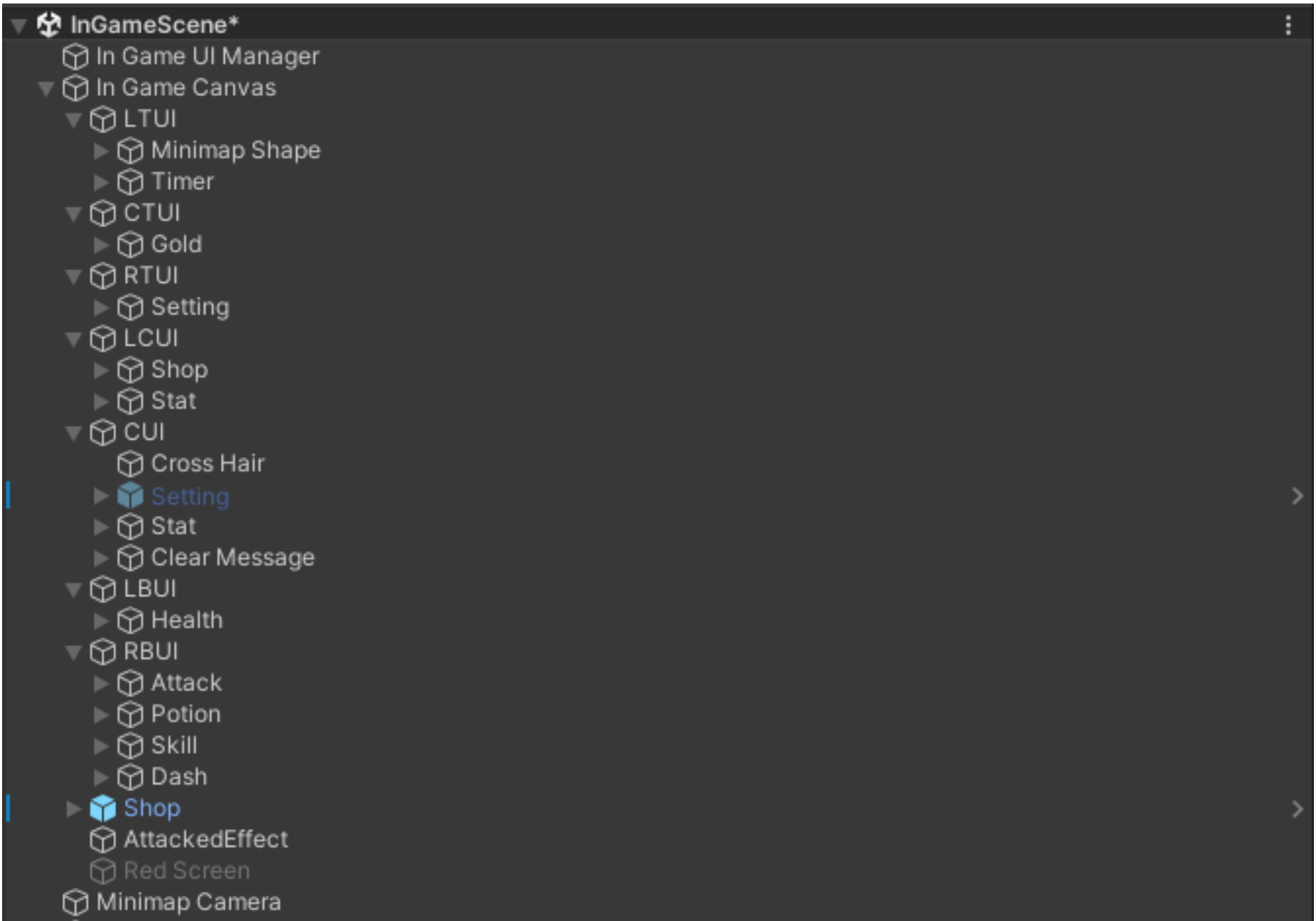
## 방(Room) UI

- Photon 서버(PUN2)를 활용하여 멀티플레이 기능을 개발하였습니다.
- 원격 프로시저 호출(RPC)를 통해 같은 방에 있는 유저 간 채팅 기능을 개발하였습니다.
- 방 UI 클릭 시 좌측 상단으로 올라가 펼쳐내려지는 모양의 애니메이션을 구현하였습니다.



로그라이크 슈팅 게임 <BOBZOO>

# 주요 화면 및 기능 설명



<InGameScene Hierarchy>

## 인게임 UI

- 플레이어의 실제 체력과 동기화되는 **체력 UI**를 만들었습니다.
- 카메라를 스테이지 정중앙 상단에서 위치시키고, 플레이어와 적 오브젝트 상단에 **2D 스프라이트**를 추가하여 **미니맵**을 구현하였습니다.
- 대쉬, 스킬의 **쿨타임 상태**를 나타내는 **애니메이션**을 구현하였습니다.



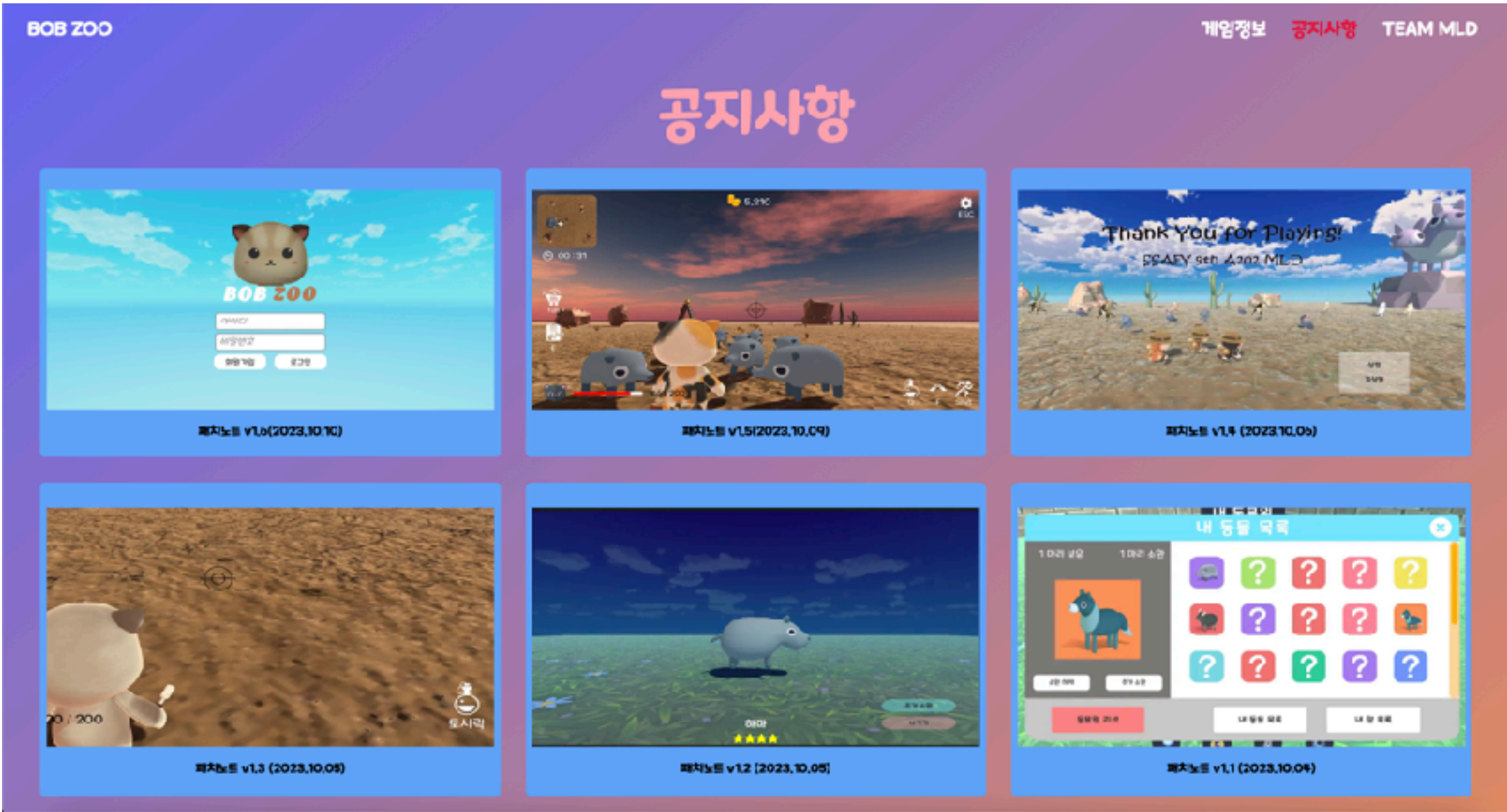
로그라이크 슈팅 게임 <BOBZOO>

# 주요 화면 및 기능 설명



## 메인 페이지

- <a> 태그의 download 속성을 활용하여 화면 정중앙 버튼 클릭 시 게임 실행파일을 다운로드할 수 있도록 하였습니다.
- 화면 상단 내비게이션바를 통해 주요 페이지로 이동할 수 있습니다.
- 게임 내 주요 장면을 보여주는 비디오를 자동으로 재생합니다.



## 공지사항 페이지

- 새로운 버전이 릴리즈 될 때마다 변경 사항을 공지하는 패치노트를 만들었습니다.
- 릴리즈별 주요 패치사항을 한눈에 확인할 수 있도록 썸네일 컴포넌트를 배치하였습니다.
- 특정 패치노트로 이동하면 상세 페이지에서 자세한 패치내용을 확인할 수 있습니다.



로그라이크 슈팅 게임 <BOBZOO>

# 갈등 발생 및 해결 과정

## 1. 게임 개발 경험이 적은 팀

- 팀장을 제외한 모든 팀원이 이전까지 **Unity 개발 경험이 없었음**. 학습과 개발을 병행하면서 모든 기능을 만들기는 어렵다고 판단하였음.
- 장르적 특성을 고려하여 **멀티플레이 기능을 우선적으로 개발**하고 나머지 기능을 추후에 개발하기로 하였음.
- 멀티플레이를 위한 Photon 서버에 대하여 **이해한 내용을 서로 설명하면서 개념을 학습함**.
- **프로젝트 5주차에** 멀티플레이 기능을 적용한 버전을 릴리즈하고, 남은 2주 동안 **가차, 마이룸, 회원가입 및 로그인 기능을 개발하여 릴리즈하였음**.

## 2. 브랜치 merge시 conflict 발생(해결 X)

- **버전 관리 시스템**으로 Git을 이용했는데, 브랜치를 merge할 때 항상 **conflict가 발생**하였음.
- <git pull> 할 때 특정 Unity 파일이 변경되어 생긴 문제로, 매번 **원격 저장소 관리에 어려움**을 겪음.
- 컨설턴트 및 코치님께 조언을 구해 <Plastic SCM> 이라는 **게임 개발에 특화된 버전 관리 시스템**이 있다는 것을 알게 됨.
- 툴 자체의 러닝 커브와 얼마 남지 않은 프로젝트 기간임을 고려하여 **Plastic SCM 도입을 포기**하였음.
- 기획 단계에서 버전 관리 방식에 대한 **논의가 부족했음을 회고하며** 앞으로의 프로젝트에서 이 부분을 신경써야겠다고 다짐함.

# 사용 기술 및 언어 (5점 만점)

## React / Typescript - 3

- 가상 DOM 개념을 이해하고 함수형 컴포넌트 정의를 통해 성능 최적화 및 기능 확장을 고려하여 개발함.
- 상태 관리 기법을 활용하여 인터랙티브한 페이지를 구현하고, TailwindCSS, React Query와 같은 라이브러리를 활용하여 빠르고 효율적인 코드를 작성함.
- Feature-based Architecture를 따르도록 프로젝트 내 폴더와 파일을 관리하고 코드를 구성함.
- Typescript의 type과 interface를 통해 데이터 구조를 정의하고, fetch API에 접목하여 업무 생산성을 높임.

## Javascript / HTML / CSS - 4

- ES6 Javascript 문법을 이해하여 구조 분해 할당과 전개 연산자를 통해 객체와 배열을 능숙하게 다룸.
- 시맨틱 태그를 사용하여 가독성과 접근성이 높은 HTML을 작성하고, Javascript로 DOM을 다루는 것에 능숙함.
- keyframes 규칙을 생성하여 원하는 애니메이션을 커스터마이징하고, 다양한 CSS 속성을 활용하여 향상된 사용자 경험을 위한 UI/UX 디자인을 구현함.

## Next.js / Flutter - 2

- 서버 사이드 렌더링(SSR)을 사용하여 초기 로딩 속도를 향상시키고 SEO 친화적인 페이지를 구축함.
- Flutter만의 고유한 아키텍처를 이해하고 MVVM 패턴을 따르도록 프로젝트를 구성함.
- Google/Apple 위젯을 기반으로 요구사항에 맞도록 커스텀 위젯을 생성함.



# 교육 이수 사항

## 삼성청년SW아카데미 (2023.01.04 ~ 2023.12.29, 1600시간)

- 1학기 집중 코딩 및 알고리즘 교육 이수(800시간)
- 2학기 심화 프로젝트(800시간)
  - 시각장애인을 위한 키오스크, <SSIOSK> (웹 IoT 프로젝트)
  - 로크라이크 슈팅 게임 <BOBZOO> (메타버스 프로젝트)
  - 영수증 인증 리뷰를 통한 소비 내역 기반 SNS, <오소리> (자율 프로젝트)

## 고려대학교 서울캠퍼스 (2016.03 ~ 2022.02)

- 바이오시스템의과학부 (본전공)
- 일어일문학과 (이중전공)
- 전체평점 3.57 / 4.5

# 경력 사항

## Angle (2024.04.01 ~ 2024.12.30)

- 생성형 AI를 활용한 글로벌 HR 플랫폼의 AI 채용 에이전트(PoC) / 2024.05 ~ 2024.11

# 자격증 및 어학성적

## 정보처리기사

- 취득일자: 2022.11.25
- 인증기관: 한국산업인력공단

## TOEIC Speaking

- 성적: Intermediate High (Speaking Score 150)
- 취득일자: 2025.03.09
- 인증기관: ETS

## 컴퓨터활용능력

- 등급: 1급
- 취득일자: 2022.04.01
- 인증기관: 대한상공회의소

## JLPT

- 등급: N1
- 취득일자: 2021.08.09
- 인증기관: JLPT서울실시위원회