● 이터널 리턴 개발 PM 지원

차명근

개발 범위와 우선순위를 정하고, 실제 빌드에서 결과를 검수합니다.

Unity 게임을 만들며 AI에 구현을 맡기고, 진행 중 생긴 문제는 직접 플레이하며 확인했어요.

Clean to Continue Unity 6.3 LTS / WebGL

HIL-002 장비 한 개 제안에서 공통 구조의 세 스테이지로



9일 달력 기준 개발 기간

31건 의사결정 기록

89개 최종 자동 테스트 통과

직무별 사례

일정과 마일스톤	Clean to Continue / 9일 일정 ↘
개발 병목 해결	잔향 / 기획 방향 합의 ↘
협업과 작업 인계	GIDDA / 모델, 서버, 앱 연결 ↘
산출물 검수	Clean to Continue / WebGL 빌드 ↘
반복 업무 자동화	Music Director / 가사 영상 제작 ↘

01 | 일정과 범위, 산출물 검수

Clean to Continue

2026.08.15–08.23 / OpenAI Game Builders Seoul

짧은 해커톤 일정 안에 시작부터 엔딩까지 플레이할 수 있는 Unity WebGL 게임을 완성했습니다.

내 역할 개인 프로젝트에서 범위와 우선순위를 정하고, Codex 구현 결과를 직접 검수했어요.

9일간의 마일스톤

8월 15일
범위 결정
장비별로 공통 시스템을 쓰는 3개 스테이지로 정했습니다.

8월 16일
플레이 흐름 확보
개별 기능보다 먼저 메뉴에서 엔딩까지 6개 씬의 골격을 만들었어요.

8월 22일
실제 빌드 검수
업로드한 WebGL을 플레이해 UI, 입력, 오디오 문제를 찾았습니다.

8월 23일
최종 검증
EditMode 26개, PlayMode 63개가 통과했고 WebGL을 빌드했어요.

줄인 범위 전체 플레이 흐름을 먼저 연결하고, 면봉과 별도 틈새 청소는 최종 범위에서 덜어냈습니다. 실행을 막는 오류는 발견 즉시 처리했어요.

내가 발견한 문제와 Codex의 수정

HIL-023
헤드셋 일부가 청소되지 않음
직접 발견해 수정 요청. Codex가 클릭이 부모 레이어에서 먼저 처리되는 원인을 찾아 입력 우선순위를 고치고 회귀 테스트를 추가했습니다.

HIL-025
업로드 빌드에서 UI와 입력 이상
UI 누락, BGM 지연, 엔딩 버튼 무반응을 브라우저에서 발견했어요. Codex가 저장된 씬과 브라우저 화면을 비교해 원인을 분리하고 수정했습니다.

HIL-028
세 장면에서 오디오 누락
메뉴, 오프닝, 엔딩의 소리 누락을 직접 확인했습니다. Codex가 AudioListener 누락을 찾아 수정하고 회귀 테스트로 확인했어요.

의사결정 기록 31건 ↗ 저장소와 검증 결과 ↗ 게임 실행 ↗

02 | 라이브 운영과 배포 리스크

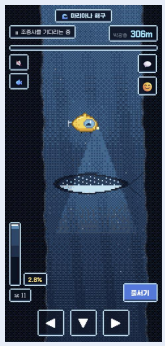
심해 원정대

2026.11 / 개인 프로젝트

새 기믹을 추가하면서 플레이어가 지나온 지도와 진행 중인 시즌을 보존했습니다.

내 역할 난이도 기준과 시즌 정책을 정하고, 브라우저와 모바일에서 검수한 뒤 배포 시점을 결정했어요.

1. **변경 구간 제한**
   새 기믹은 수심 1,000m 아래에만 배치했습니다.
2. **기존 지형 검증**
   지도 시드 8개에서 기존 구간의 지형과 생물 배치가 같은지 확인했어요.
3. **실데이터 확인 후 배포**
   잠수정의 깊이와 조종 상태를 확인하고, 조종자가 없을 때 배포했습니다.



박광층 306m / 실제 플레이 화면

33명 참여 2026.11.02 시즌 시작부터 11.06 집계까지

게임 실행 ↗

03 | 기획 병목과 팀 조율

잔향

2026.03–08 / Microsoft AI 엔지니어 과정 팀 프로젝트

전체 일정의 약 3분의 1이 기획 회의에 쓰인 뒤, 팀원이 가진 경험에서 결정 기준을 찾았어요.

내 역할 커피를 다뤄본 팀원의 경험에서 '향'을 매개로 제안하고, 전공을 살려 향료 데이터를 수집하고 구조화했습니다.

의견이 갈린 입력 방식

게임 | 노래 | 편지 | 사진

→

팀이 선택한 방식

일기 여러 날에 걸쳐 기억을 기록

향과 기억의 관계를 다룬 연구를 참고해, 기억을 이어서 기록할 수 있는 일기로 합의했어요. 방향이 정해지자 향, AI 모델, 비즈니스, 향료 데이터로 역할이 구체화됐습니다.

최종 발표 우승 기획 정체를 풀고 팀이 구현에 착수

잔향 플레이 영상 ↗

협업 도구 사용 경험 **Trello** 칸반으로 팀원별 진행 상태 확인 **Slack** GitHub 푸시 알림 확인과 이슈 화면 공유 **GitHub** 팀원별 브랜치로 작업 분리

04 | 작업 인계와 기능 통합

GIDDA

2026.01 / Microsoft AI 엔지니어 과정 팀 프로젝트

마감이 가까워지자, 데이터 구조를 파악하고 있던 제가 통합을 맡는 편이 인계 비용을 줄인다고 판단했습니다.

내 역할 로컬 DB 담당으로 시작해 AI 분석 결과가 서버 통신과 모바일 앱 기능까지 연결되도록 범위를 넓혔어요.

온디바이스 AI 분석 | 로컬 DB 저장 | 서버 통신 연동 | 모바일 기능 통합

발표 직전까지 앱 담당 팀원과 빌드와 최적화를 점검해, 모바일에서 동작하는 온디바이스 사진 관리 앱을 완성했습니다.

GIDDA 시연 영상 ↗

05 | 반복 제작 업무 자동화

Music Director + HyperFrames

2026.10 / 개인 제작 워크플로

레퍼런스 조사부터 가사 영상까지, 곡마다 반복하는 제작 절차를 재사용할 수 있게 만들었어요.

내 역할 플러그인과 영상 템플릿의 작업 순서를 설계하고, 실제 곡과 자막 타이밍을 검수했습니다.

01 Music Director
레퍼런스에서 초안으로
곡 정보와 구조를 조사하고 장르, 곡 구성, 가사와 Suno 프롬프트를 제안해요.

→

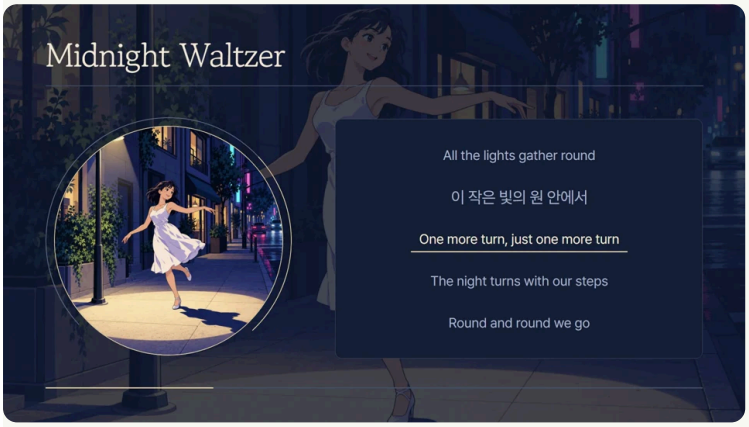
02 내 결정
곡 선택과 확정
Suno에 프롬프트를 직접 입력하고 결과를 듣고 나서 사용할 음원과 가사를 정했습니다.

→

03 초안 생성과 검수
가사 싱크 확정
faster-whisper로 타이밍 초안을 만든 뒤, 청취하면서 시작과 종료 시간을 보정했어요.

→

04 HyperFrames
가사 영상 렌더링
확정 음원, 커버, SRT를 넣으면 자막 이동과 강조가 시간에 맞춰 적용됩니다.



실제 제작 결과

Midnight Waltzer

확정 SRT 한 파일로 가사 줄의 이동과 강조 타이밍을 제어하도록 구성했습니다. 간주 중에는 강조 표시가 꺼지도록 규칙을 정했어요.

Music Director 공개 문서 ↗

06 | Unity 6 팀 게임 개발

Ski Shooter VR

2024.12.09–2025.02.13 / 2인 팀

설산을 내려가며 적을 사격하는 VR 레일 슈터를 만들었어요.

내 역할 기획, 맵 디자인, UI/UX, 장애물 설계, UGS 연동



2인 팀 검증 일정

1월 10일	1월 17일	1월 24일	2월 초
프로토타입	알파 테스트	베타 테스트	버그 수정

이터널 리턴 개발 PM 지원

차명근

audrms747@naver.com ↗ GitHub / Etchroot ↗