

홍진호

✉ fenpon45@naver.com

☎ 01092831008 | 📅 1996년생

개발 직무

웹 풀스택 개발자

게임 클라이언트 개발자

iOS 개발자

게임 서버 개발자

인공지능/머신러닝

기술 스택

Unity

C#

C++

Java

Python

JavaScript

Node.js

PyTorch

Pandas

NumPy

React

Django

Flask

NGINX

Firebase

AZURE

MySQL

학력

○ 2019.08 졸업

대학교(4년) | **동의대학교**

응용소프트웨어 공학과

3.24 / 4.5

경력(업무경험)

개발경력 1년 10개월

○ 2023.03 - 2024.05

1년 3개월

(주) 스키아

스키아는 AR 의료영상 솔루션으로 수술 편차를 줄이고 안전한 의료 환경을 조성하는 기업입니다.

AR 의료영상 솔루션 프로그래밍 팀

Unity

C#

OpenCV

iOS

Swift

[SKIA Project - Processor]

설명 : 병원 내 의료 영상 편집을 위한 프로그램으로, AI 학습용 데이터 수집 및 수술 직전 지도에 활용됩니다

주 환경 : Unity, C#

영상 처리 : OpenCV 일부 기능 활용

지원 기능 : CT View, 3D View, Segmentation, 기타 편의 도구

데이터: 의료영상 표준 DICOM 지원 (5mm CT)

링크 : <https://www.skia.kr/products>

[SKIA Forensics - App]

설명 : 부검 지도를 위한 보조 프로그램으로, iPad에 3D 카메라를 달아서 실행하는 앱

주 환경 : Swift, IOS, SceneKit (3D 처리)

영상 처리 : 사내 API

지원 기능 : CT View , 3D View , AR View

데이터 : 의료영상 표준 DICOM 지원 (2mm CT, 카메라 화면)

링크 : <https://www.skia.kr/rnd>

○ 2017.09 - 2018.03
0년 7개월

(주) 소프트젠

전자교육 Ebook 용 콘텐츠를 만드는 회사

전자 교육 콘텐츠 (FE) 팀

HTML5

JavaScript

CSS 3

[전자 음악 교과서 (교육청, 미래앤, 금성출판사)]

설명 : 학교에서 Tv를 통해 보여주는 음악 교과서,

주 환경 : HTML, CSS, JS,

음향 처리 : 사내 API,

데이터 : 음표 -> (1.0 ~ 0.0) 범위로 악보를 보고 배열 형태로 저장

[교육용 웹 퍼즐게임 (교육청)]

설명 : 초등학교 저학년을 위한 교육용 퍼즐게임

주 환경 : HTML, CSS, JS

그래픽 : Paper.js

데이터 : 퍼즐 좌표값

[국어·일본어·영어·도덕 전자 교과서 (교육청, 금성출판사)]

설명 : 중학생의 국어·일본어·영어·도덕 교과서

주 환경 : HTML, CSS, JS, jQuery

프로젝트

○ 2024.09 - 진행중

머지머지 냥카페

카페 경영과 머지 게임을 함께 즐길수있는 모바일 캐주얼 게임

C#

Firebase

Unity

머지 게임의 중독성 있는 재미와 카페 타이쿤의 경영요소가 어우러진 독창적인 게임.

- 팀구성 : 개인

- 본인 역할 : (프로그래밍, 기획)

- 본인 기여도 : 100%
- 클라이언트 환경 : Unity, C#
- 서버 환경 : NodeJS, Firebase Function, Firestore
- 데이터 : 캐시파일 (암호화 및 압축), firestore document

진행 사항 및 성과

- 게임 플레이 (80% 완성)
- 2024년 5월 출시 목표로 개발 중

배운 점 : 본 프로젝트를 진행하며 기획의 중요성을 깊이 인지하게 되었습니다. 초기 기획이 명확하지 않으면 개발 중 장르 변경이나 중복된 작업이 발생하여 비효율성을 초래할 수 있음을 직접 경험했습니다. 따라서 개발 초기에 명확한 요구사항 문서화와 시스템 아키텍처 설계의 중요성을 깨닫고, 프로토타이핑과 애자일 방식을 통해 지속적인 피드백을 적극적으로 반영하며 프로젝트를 진행하고 있습니다

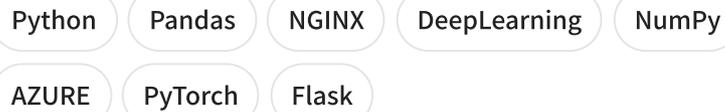
저장소 링크

- <http://fenpon.com/left-sidebar.html?category=1&id=1>

○ 2025.02 - 2025.03

AI 기반 무인매장 절도 감지 시스템

딥러닝 기반의 행동 분석 모델을 적용해 손동작 및 이동 패턴을 분석하고, 의심스러운 행동을 감지합니다.



영상에 Yolo, mmpose(HRNet), Transformer 모델을 이용하여 손동작 및 이동 패턴을 분석하여 절도 행동을 감지하는 프로그램

- 팀구성 : 5인
- 본인 역할 : 딥러닝, Back-end
- 본인 기여도 : 50%
- 클라이언트 환경 : Microsoft Power Apps , Microsoft Power Automate
- 서버 환경 : Azure Functions(Python) , Azure VM (Python, Pytorch)
- 주요 기술 : Pytorch, Azure OpenAI, Yolov8, mmpose(HRNet)
- 데이터 : 학습 영상(mp4), 라벨 데이터(XML), Model Weight 파일

진행 사항 및 성과

- 진행 사항 : 프로젝트 성공적으로 완료
- 성과 : 영상에서 절도 행동 분석 성공

배운점 : 협업에서 중요한 것은 서로의 강점을 살리면서도 프로젝트 목표에 맞춰 균형을 찾는 것임을 배웠습니다

저장소 링크

· <http://fenpon.com/left-sidebar.html?category=2&id=3>

○ 2024.12 - 2025.01

Fintrend Project

미국 주식 뉴스를 요약하여 메일링 서비스를 제공하는 프로젝트

Python

Django

Azure SQL Database

AZURE

NGINX

Apscheduler를 이용하여 일정 시간 마다 기사를 Selenium을 이용하여 크롤링하고 OpenAI를 이용하여 한국어로 요약하여 메일을 보내주는 서비스

- 팀구성 : 9명
- 본인 역할 : Back-end, Scheduler 작업
- 본인 기여도 : 20%
- 클라이언트 환경 : React(Javascript)
- 서버 환경 : Azure VM(Python,Django,Nginx)
- 주요 기술 : OpenAI GPT 4o, APScheduler

진행 사항

- 진행 사항 : 프로젝트 성공적으로 완료

성과

- 일정 시간 마다 기사 요약 Flow 실행 성공
- 은행권 분들과의 협업을 통해 전문적인 비즈니스 용어와 내용을 효과적으로 처리

배운점 : 본 프로젝트를 진행하며 금융권의 전문 용어와 같은 비즈니스 영역을 이해하고 적용하는 것이 중요함을 느꼈습니다. 특히 OpenAI의 인공지능 기반 요약 기술이 난이도 대비 높은 시장 경쟁력을 가지고 있음을 확인할 수 있었습니다.

저장소 링크

· <http://fenpon.com/left-sidebar.html?category=2&id=2>

○ 2024.10 - 2024.11

Kmeans를 이용한 아파트 평가 모델

한국 부동산에 대한 관심이 높아짐에 따라 대량의 치안, 복지, 교육 데이터를 기반으로 굉장히 세밀 한 추천 AI 서비스

Python

scikit-learn

MachineLearning

아파트 주위의 의료, 치안, 교육 환경에 대해 점수를 주고 이를 Clustering(Kmean)을 이용하여 그룹별로 분류하여 아파트의 평가 점수

를 제공하는 프로그램

팀구성 : 5명

클라이언트 환경 : Gradio

서버 환경 : Azure Notebooks

AI 환경 : Scikit-Learn

성과 : 아파트의 종류 분류 성공

배운 점 : 가장 기초적인 머신러닝 모델로 데이터 학습 및 전처리 과정을 통해 AI 작업 Flow에 대해 알 수 있었습니다.

저장소 링크

· <http://fenpon.com/left-sidebar.html?category=2&id=1>

○ 2022.08 - 2022.09

ToonShader

Ue4와 Unity를 이용하여 각각 2Pass Toon shader, Post Process Toon shader 구현

- 포스트 프로세스 머티리얼(디퍼드 렌더링)을 이용하여 Toon shader 제작 [UE4]

- 2Pass Toon Shader 구현 (UNITY)

팀구성 : 개인

클라이언트 환경 : Unity, Ue4, hlsl

배운점 : Lambert, blinn-phong, sobel outline 등의 셰이더에서 사용하는 원리를 이해할 수 있었습니다.

저장소 링크

· <http://fenpon.com/left-sidebar.html?category=1&id=3>

○ 2021.03 - 2021.12

Teddy Defense

스타크래프트의 유즈맵인 입구 막기에서 아이디어를 얻어 제작 중인 모바일 디펜스 게임.

Unity

Photon

C#

모바일 디펜스 게임입니다.

팀구성 : 2인

본인 역할 : 클라이언트 프로그래밍,

클라이언트 환경 : Unity, C#

서버 환경 : 실시간 멀티플레이(Photon , Playfab Cloud)

주요 기술 :

- 게임 플레이 (FSM, 행동 트리)

- 게임 역학(내적, 쿼터니언)

- 멀티 플레이 동기화

성과 : 실시간 멀티 플레이 및 게임 플레이 로직 구현 성공

배운점 : 이번 프로젝트를 통해 아이디어뿐만 아니라 실현 가능성을 고려한 설계와 구현의 중요성을 깊이 이해하게 되었습니다. 특히 실시간 멀티플레이 환경에서의 동기화 및 안정성 확보가 게임 품질 향상에 필수적이라는 점을 배웠습니다.

저장소 링크

· <http://fenpon.com/left-sidebar.html?category=1&id=2>

○ 2019.09 - 2019.10

pathfinder

수업시간에 배운 A*알고리즘을 활용하여 길찾기 개발
맨해튼 거리공식을 휴리스틱으로 잡아 A*알고리즘과 JPS으로 길찾기 프로그램

팀구성 : 개인

클라이언트 환경 : Unity, C#

GPU 가속 : Direct Compute(Unity 내장)

배운점 : A*과 해당 파생 알고리즘에 대해 배울 수 있었다.
또한 CPU 스레드 외의 GPU 가속을 이용한 병렬처리에 대해 이해할 수 있었다.

저장소 링크

· <http://fenpon.com/left-sidebar.html?category=3&id=1>

교육이력

○ 2024.09 - 2025.02

Microsoft AI School

대한상공회의소&Microsoft

DeepLearning

AZURE

PyTorch

MachineLearning

1. Azure AI 및 클라우드 서비스 활용

- Azure Machine Learning: 모델 배포 및 최적화 실습
- Azure OpenAI: LLM(대형 언어 모델) 활용 실습
- Azure VM: Pytorch, Scikit-Learn 실습

2. 빅데이터 및 데이터 분석

- Pandas: CSV, XML 데이터 처리 및 DataFrame 활용
- NumPy: 자료구조 실습
- Selenium: 웹 크롤링 실습

3. 머신 러닝 및 딥러닝 이론

- 신경망 및 퍼셉트론 이론
- 머신러닝: 회귀, 결정 트리, 클러스터링 원리 및 실습
- 딥러닝: RNN, CNN, 역전파, 순전파 이론
- AI 모델 평가 방법

4. 백엔드 및 데이터베이스

- Flask: 백엔드 웹 애플리케이션 개발
- REST API: API 설계 및 구현
- MySQL: 관계형 데이터베이스 실습 및 운영

기타사항

○ 2025.01

Azure AI Fundamentals

자격증 | Microsoft

Azure AI 서비스 및 AI 이론 평가/ 합격 (80% 이상 득점)

○ 2021.08

정보처리기사

자격증 | 한국산업인력공단

자격 번호 : 21202021057P / 합격

링크

Github

<https://github.com/fenpon>

포트폴리오 사이트 링크

<http://fenpon.com/>
