

경력기술서

모션테크놀로지 개발팀

2025. 03. - 2026. 04.

MoA Mocap

기간 2025. 03. - 2026. 04.

기술스택 Unity C# .NET WinUI3

개요 VIVE UT 트래커 기반 모션 캡처 소프트웨어

- uGUI → UIToolkit 마이그레이션 및 UX 재설계를 통한 사용자 워크플로우 개선 (해외 리셀러 피드백상 모션캡처 준비 시간 약 30% 감소)
- 레거시 로직 리팩토링 — 디자인 패턴 · 모듈화 적용으로 코드 재사용성 강화 및 런타임 GC Alloc 최소화로 메모리 사용률 약 20% 감소
- VIVE UT 1개를 사용한 Prop(물체) 트래킹 기능 개발
- 다중 스트리밍 기능(Unity, Unreal, Warudo 등 이종 엔진 동시 스트리밍) 개발
- 라이선스 시스템 연동 및 체험판 시스템을 위한 .NET WinUI3 래퍼 애플리케이션 개발

모션테크놀로지 콘텐츠팀 (인턴)

2024. 07. - 2025. 02.

moasis

기간 2024. 07. - 2025. 02.

기술스택 Unity C# VR

개요 VR 협업 · 버추얼 콘서트 플랫폼 (VRChat 유사 플랫폼) — 커스텀 월드 제작 · 런타임 로드 / 월드 콘텐츠 공유

- uGUI 기반 3D UI 설계 및 구현 / UIToolkit 기반 클라이언트 2D UI 아키텍처 설계 및 전체 화면 플로우 구현
- 데이터 모델링·DB 스키마 설계, 회원가입·로그인·토큰 인증 등 유저 시스템 전반 구현
- 호스트-클라이언트 네트워킹 아키텍처 설계 및 세션 상태 동기화 구현
- 프로젝트 전반의 시스템 워크플로우 설계 및 핵심 로직 구현
- 커스텀 월드(MOD) 제작용 Unity 에디터 SDK 개발