아이디어를 반응하는 콘텐츠로 만듭니다.

관객의 손짓, 화면의 스크롤, 게임의 키 입력. 사람이 무언가를 했을 때 콘텐츠가 어떻게 답할지를 먼저 정하고, 그 답에 맞는 매체를 골라 직접 만듭니다. 시각디자인으로 시작해 웹, Unity 게임, 프로젝션 맵핑 전시로 작업 범위를 넓혀 왔습니다.

HOW I WORK

PICK
아이디어에 맞는 매체를 고릅니다. 웹, 게임, 공간 중 반응이 가장 잘 보이는 쪽을 선택합니다.

BUILD
그래픽 소스부터 코드, 빌드까지 직접 만듭니다. 1~2주 안에 끝까지 동작하는 버전을 먼저 만듭니다.

TEST
전시 공간 · 센서 · 휴대폰에서 실행해 봅니다. 기준은 관객이 반응을 알아채는지입니다.

WHAT I MAKE

인터랙티브 전시	**LIMEN** ↗	7인 졸업작품 팀의 개발 담당. Kinect v2 바디 트래킹 → Unity 인터랙션 → Spout · MadMapper 4면 출력
게임	**SMILE PIZZA** ↗	Unity 2D 미니게임 2종. 기획, Photoshop 그래픽 소스, 씬 구성, 빌드까지 1인 제작
3D 공간	**LUDIBRIUM** ↗	장난감 도시를 3D로 모델링해 사람 눈높이의 탐험 공간과 웹 장면으로 구성
브랜드 웹	**CHROMA** ↗	컬러 트렌드 4페이지 웹. 디자인 · 퍼블리싱, 스크롤 전환과 드래그 탐색 인터랙션
웹 서비스	**weatherUp** ↗	React Context로 날씨별 테마 · 추천 상태 관리, iTunes API 미리듣기 연동, 배포

CASE · LIMEN

반응이 있어도 관객이 알아채지 못하면 다시 설계합니다.

문제
관객의 바닥 위치만 감지해 바닥에만 반응을 주는 구조

확인
사용자 테스트에서 관객이 벽만 보고 바닥 반응을 거의 알아채지 못함

변경
스켈레톤 관절로 손짓 판정 추가. 걷는 동작과 구분하려고 몸통 기준 손 · 팔꿈치 상대 속도 사용

결과
손이 벽 1m 안에 있을 때 해당 벽 입자가 비켜났다가 3초 안에 복귀

BEYOND WORK

학회장
디지털미디어디자인과 학회 운영 총괄 · 2026

졸업준비위원장
2026 졸업전시 준비 총괄

윈터클래스 교안 · 후배 멘토링
웹 · Unity 기초

매체를 가리지 않고, 사람의 움직임에 반응하는 콘텐츠를 끝까지 만들겠습니다.

유기상