

# 배주형 | Bhae JhooHyung

---

reggae1@naver.com | 010-9537-3217 | <https://xrbhae.com>

## 학력

- 서강대학교 일반대학원 아트&테크놀로지학과 미디어아트&테크놀로지전공 석사, 2021-현재
- 아세아연합신학대학교 신학과 학사, 2015-2019

## 경력

- KEA(한국전자정보통신산업진흥회) 가상증강현실 전문인력사업단, 연구원, 2021-현재
- 리틀송뮤직 모션그래픽디자이너, 2019-2020

## 프로그램

- 2022 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠임팩트 - KOCCA X 네이버OGQ[디지털콘텐츠 NFT 프로젝트]
- 2021 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠임팩트 - 실감기술 X 메타버스과정 수료
- 2020 혁신성장 청년인재 집중양성사업 - VR/AR/MR 융합 콘텐츠 개발 과정 수료
- 2019 고용노동부 국가기간전략산업직종훈련 디지털모션그래픽 광고영상콘텐츠제작과정 수료
- 2019 KOBACO 광고교육원 스마트광고 아카데미 스마트광고제작과정 수료

## 프로젝트

- 서강대학교 & ETRI(한국전자통신연구원) (2022) - 시각-청각 변환기술 적용 시나리오 분석 및 형상화 연구원 참여
- 서강대학교 & 디스트릭트 (2022) - 오프라인 & 메타버스 기반 사용자참여형 NFT 미디어아트 제작 연구원 참여
- 한국콘텐츠진흥원 & 서강대학교 & 레벨나인 & 서울시립미술관 (2021) - 다중이용자 실시간 참여형 XR 전시 플랫폼 연구개발을 통한 예술·과학 융합 인재 양성 연구원 참여
- 서강대학교 & ETRI(한국전자통신연구원) (2021) - 시각-청각 변환기술 적용 시나리오 분석 및 형상화 연구원 참여
- 서강대학교 & 유엔인권정책센터 (2021) - 위안부 관련 사료 전시를 위한 3차원 가상 박물관 프로토타입 개발 연구원 참여

## 전시

- 한국문화예술위원회 2021 예술과기술융합지원 - VR미디어아트 '불투명한시선'
- 제주4·3과 친구들 : 겨울나기 좋은 방 - VR미디어아트 '동백꽃 곱을락'
- 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠임팩트 실감기술X메타버스 데모 - VR미디어아트 '동백꽃 곱을락'
- 2020 SW인재페스티벌 우수작품전시 - VR게임 '9호 감방 이야기'

## 수상

- (2022) Made With Unity KR AWARD 2022 Top36(인터스트리 Best Student Top3)
- (2021) 서울산업진흥원 아카데미 웹서버 개발프로젝트 개인부분 대상(서울산업진흥원대표이사상)
- (2020) SW인재페스티벌 XR부분 우수작품 선정
- (2019) 한국광고아카데미 광고캠프 광고기획부분 Best Creative상(한국광고총연합회회장상)
- (2019) 한국에너지공단 에너지콘텐츠공모전 영상부분 우수상(한국에너지공단이사장상)
- (2019) 국토교통기술 아이디어 공모전 영상부분 우수상(국토교통과학기술진흥원장상)
- (2019) 국토교통부 건설안전 공모전 영상부분 우수상(대한건설단체총연합회장상)
- (2019) 환자안전보고시스템 홍보 공모전 영상부분 장려상(보건복지부장관상)

## 논문

- 배주형, & 최용순. (2022). 가상현실기반 FPS 게임 탄약 표기 UI 에 관한 비교연구: HUDs, Spatial Elements, Diegetic Displays 를 중심으로. Journal of Digital Contents Society, 23(4), 613-620.
- 최선우, 배주형, 김다예, & 김주섭. (2022). 위안부 관련 역사자료 아카이빙을 위한 가상 갤러리 아이디어 연구 및 개발: Voice of 'Comfort Women'Museum. 한국 HCI 학회 학술대회, 825-828.
- 윤수련, 정수경, 배주형, & 최용순. (2022). VR 기반 미디어 아트'불투명한 시선'전시 사례를 중심으로 본 서로의 거리감에 대한 고찰. 한국 HCI 학회 학술대회, 835-838.
- 김휘성, 배주형, 이원우, 이화영, 조한결, & 김주섭. (2022). VR 를 활용한 생태 교육 콘텐츠 개발 연구. 한국 HCI 학회 학술대회, 816-818.
- 조한결, 류지민, 김병준, 오민정, 배기현, 배주형, ... & 서용덕. (2022). 세마 도트 오락실: 화상회의 플랫폼 게더타운 활용 공동체 놀이를 통한 미술관 전시 경험의 확장. 한국 HCI 학회 학술대회, 822-824.

## 기술

- PROGRAMMING : C#, C++, Python, HLSL, HTML, CSS, JavaScript
- 2D : Photoshop, Illustrator, Premiere Pro, After Effects, Davinci Resolve
- 3D : Blender, Cinema4D, MAYA, ZBrush, Substance Painter, Quixel Mixer
- Game Engine : Unity, Unreal
- Sound Engine : Wwise

## 자격증

- Wwise 101 Certification
- Unity Certified Associate : Game Developer
- 컴퓨터그래픽스운용기능사
- 컴퓨터활용능력 2급
- 전자상거래관리사 2급
- 유통관리사 2급