자기소개서

이름 : 김기윤

학교 : 한국공학대학교

학과 : 게임공학과

# 희망 직무를 지원한 이유와 해당 직무를 수행하기 위해 어떠한 노력이나 경험을 하였는지 작성해주세요. (최소 200자)

서버는 최근 게임 시장에서 꼭 필요한 존재이며 중요한 역할을 한다고 생각합니다. 현재 모든 대부분 게임은 온라인 게임이거나 멀티 플레이를 지원하고 있습니다. 게임은 국내뿐만 아니라 글로벌화가 되어가고 있습니다. 이러한 상황에서 서버가 게임의 경쟁력이 될 것이라고 생각하였습니다. 저는 게임을 하며 서버에 아예 접속이 안 되거나 대기열을 기다린 적이 있고 그로 인해 하고 싶은 게임을 못 한 적이 있습니다. 이 점을 서버의 중요성이라 생각해 프로젝트를 진행할 때 서버의 안정화와 높은 동시접속을 목표로 개발하였습니다. 저는 서버로 인해 불편함을 느끼는 일이 없으며 높은 동시 접속으로 모두 다 같이 즐기는 만드는 게임을 만들고 싶습니다.

저는 이 비전을 기반으로 네트워크 기초, 게임 서버 프로그래밍, 네트워크 게임 프로그래밍 과목을 수강하였습니다. 각 과목의 프로젝트를 진행하며 ‘어떠한 알고리즘이 좀 더 효율적인가?’, ‘어떻게 하면 동시접속자를 올릴 수 있을까?’와 같은 고민을 하였습니다. 고민한 만큼 코딩의 깊이가 있어졌고 동시접속자가 올라감에 따라 성취감이 올라갔습니다. 또한 스도쿠와 같이 머리를 쓰지만 재미있는 감정이 들어 서버로 진로를 결정했습니다.

컴투스는 ‘서머너즈 워’, ‘컴투버스’등 글로벌화와 메타버스를 선도하는 회사입니다. 산학협력에 합격되면 실무자들과의 교류를 통해 저의 역량을 강화시키고 안정성있는 서버 개발자가 될 것입니다.

# 타인과의 협업 과정에서 나타나는 본인의 장점 및 단점, 단점을 극복하기 위한 노력 등을 사례를 통해 구체적으로 작성해주세요. (최소 200자)

제 MBTI는 ISFP입니다. ISFP의 장점은 대인관계를 중시하여 온화하며 화합을 중요시하지만 의견 충돌 상황을 회피하려는 성향으로 팀 추진력이 떨어진다는 단점도 있습니다.

저의 장점 역시 온화하며 화합을 중요시한다는 것입니다. 저의 졸업작품 팀은 각자의 자기 역할을 제대로 하지 못하는 위기가 있었습니다. 그 결과 1차발표에서 탈락하고 2차발표까지 하게 되는 위기가 있었습니다. 이 과정에서 서로 감정이 상하여 팀이 깨지는 상황을 우려하였습니다. 이러한 상황을 막기 위해 저는 2주 간격의 회의를 1주 간격으로 줄이자고 하였습니다. 그 결과 모든 팀원들의 작업 진행 속도가 늘어났고 2차 발표를 통과할 수 있었습니다.

의견 충돌 상황을 회피하려는 단점이 있습니다. 1차 발표를 하기 전 진행 과정이 많이 늦어졌으나 갈등이 생길까 봐 진행 상황을 자주 물어봤어야 했으니 그러지 못했습니다.

이러한 경험을 바탕으로 다 같이 만드는 게임에 대해 자주 이야기를 하는 것이 진행 과정과 좀 더 좋은 게임을 만드는데 좋다는 것을 알았습니다.

저는 대인관계에서 화합을 중요시하는 성격에 따라 팀원들의 생각들을 잘 들어줄 수 있다고 생각합니다. 산학협력에 합격이 된다면 서로의 감정이 상하지 않고 팀원끼리 즐겁게 게임을 만드는 팀워크를 배우고 싶습니다.

# 주어진 일이나 과제 수행 시 새로운 것을 접목하거나 남다른 아이디어를 통해 문제를 개선했던 경험에 대해 작성해주세요. (최소 200자)

졸업작품에서 플레이어의 움직임이 있을 때마다 움직임과 look 벡터의 정보를 따로 보내주었습니다. 그렇지만 맘에 드는 결과가 나오지 않았습니다. 프로파일링을 한 결과 send에서 가장 CPU의 점유율을 많이 잡고 있는 것을 알게 되었습니다. 문뜩 움직임 안에 ‘look 벡터를 넣으면 어떨까?’라고 생각했습니다. 그렇게 함으로써 한번 보내는 패킷의 양은 커졌지만, move와 look를 나누어서 두 번 보낼 필요 없이 한 번만 보내도 되게 되었습니다. 패킷을 한 번에 보내기 전은 동시 접속이 3,000명만 가능했으나 한 번에 보낸 후에 4,200까지 올라갔습니다. 만약 산학협력에 합격을 하여 실제 게임 서버를 마주친다면 send를 어떤 타이밍에 하는지 배우고 싶습니다. 제가 좀 더 효율적인 패킷 전송을 하는데 도움이 될 것 같습니다.

# 프로그래밍을 하면서 가장 성취감이 있었던 경험에 대해서 작성해주세요. (최소 200자)

저는 자료구조 기말 프로젝트인 오목 AI 만들기에서 성취감, 재미 그리고 아쉬움을 느낄 수 있었습니다.

이 프로젝트의 평가 방식은 다른 학부생들이 만든 오목 AI와 대결하는 것이었습니다. 평가 전 저는 다른 학부생과 연습 경기를 통해 패배 이유를 분석하였습니다. 분석한 결과를 토대로 프로그램을 보완하고 점점 완벽해지는 AI를 보며 재미도 있었고 성취감도 느꼈습니다. 그렇지만 공식 대결 하루 전에 코드를 수정하였고 자신 있었던 프로그램은 8승 8패를 하였습니다. 자신 있다고 생각한 제 프로그램의 패배 이유를 분석하였고 x와 y 좌표에 값을 반대로 넣어주는 코드 1줄이 잘못되어서 패배했다는 것을 알게 되었습니다.

프로그래밍에서 재미와 성취감을, 결과에서 아쉬움을 느끼면서 코드의 중요성을 알게 되었습니다. 프로그래밍은 하나하나 기초가 쌓여서 전체가 만들어진다는 것을 느꼈습니다. 이 프로그래밍을 통해 그동안의 코딩 방식을 되돌아보고 하나하나 밟아보는 좋은 계기가 되었습니다.