

2022 채용연계형 인턴십 성찰 에세이

소속 : SGE 기술전략담당 클라이언트팀

이름 : 김지형

근무했던 팀과 팀 내에서 나의 역할은 무엇이었는지 소개해주세요.

입사지원 당시, 인턴십에 참여하는 목적은 무엇이었는지도 되새겨보세요.

제 역할은 유니티로 제작 된 여러 프로젝트를 최적화 하기 위한 에셋 최적화 툴을 만드는 것 이었습니다.
게임이 멈추지 않고 보다 원활하게 진행될 수 있도록 최적화에 관련된 사항을 사전 조사 했습니다.
Unite 강연과 Unity 공식 웹사이트를 참고하면서 다양한 최적화 관련 최신 기술들을 알게 되었고,
이를 토대로 요약 정리해서 팀 내 Wiki 페이지에 정리하여 게시했습니다.
또한 에셋 최적화 툴에도 직접 테스트 해보면서 여러가지 사항을 적용시켰습니다.

인턴십을 시작할 때 세웠던 목표와, 목표달성을 위해 노력한 일들은 무엇이었나요?

이 목표를 달성한 것이 본인의 학문적/ 직업적 발전에 어떻게 도움이 되었는지도 함께 작성합니다.

인턴십을 시작할 때, 개인의 코딩 능력도 향상 시키고 싶었고
다른 프로그래머들이 제 코드를 봤을때 쉽게 이해할 수 있는 코드를 작성하는 데 목표가 있었습니다.
최적화 툴을 만들면서 직접 코드를 작성해 보면서 어떤 문제에 대해서는 어떤 해결방법이
가장 효율적이고 왜 이것을 선택했는지에 대해 조금 더 논리적으로 생각할 수 있었던 것 같습니다.
또한 다른 프로그래머들이 봤을때 제가 작성한 함수를 쉽게 파악할 수 있도록 네이밍 하는 것에 대해서도
피드백을 받으면서 많이 고쳐나간 것 같습니다.

스스로의 목표달성이 조직(팀/파트 등)에는 얼마나 도움이 되었나요 ?

조직을 위해 수행한 개선사항, 또는 변경사항이 있는지, 있다면 업무에 어떤식으로 도움이 되었는지 설명해주세요.

조직에 도움이 되고 나서 인정, 칭찬, 혹은 피드백 받은 내용이 있다면 함께 작성합니다.

툴을 완성한 후 특정 프로젝트에 툴을 사용하여 프로파일링을 진행했습니다.
툴 적용 후의 메모리 사용량이 적용 전보다 약 30% 감소함을 직접 확인했습니다.
그 후 해당 프로젝트에 적합한 메모리 최적화 가이드라인을 작성했습니다.
또한 툴을 Package 형태로 변경해 다운받아 사용하는 측에서 업데이트 받아서 사용할 수 있도록 개선하였습니다.
툴 사용법에 관련된 내용도 정리해서 Wiki에 게시했습니다.

인턴십에 근무했던 경험이 스스로의 성장과 미래의 목표에 어떤식으로 도움이 될 것이라 기대하시나요?

근무하면서 이뤄낸 스스로의 변화, 개선, 발전을 고려하여 작성해주세요.

유니티에서 구현부를 숨겨 놓은 코드를 JetBrains라는 프로그램을 통해 직접 찾아보면서 어떤 의도로 작성했고,
사용법은 어떤지 파악하려고 노력했습니다.
그리고 실제로 코드를 가져와서 사용하면서 코드 재사용성에 대해서 더욱 고려하게 되었던 것 같습니다.
또한 프로파일러를 사용해 최적화 전과 후를 비교하면서 최적화가 되는 과정을 눈으로 확인할 수 있었습니다.
이를 통해 최적화가 게임을 원활하게 동작 시키는데 매우 중요한 역할을 한다는것을 깨달을 수 있었습니다.
인턴십을 통한 경험을 토대로 앞으로 게임을 제작하는 과정에 있어서 조금 더 간결하고 이해하기 쉬운 코드를 작성하
고, 적절한 최적화를 통한 성능 향상을 기대해 볼 수 있을 것 같습니다.

♥ 13주동안 모두 수고 많으셨습니다. ♥

