**인턴십 개인과제 (멘토 직무 인터뷰)**

**interviewer: 김지형 인턴 interviewee: 이성민 책임님**

**[기본질문]**

**1. 소속되어 있는 팀이 회사 내에서 맡고 있는 역할에 대해 알려주세요.**

**제가 소속되어 있는 스마일게이트 엔터테인먼트 기술 전략담당팀은 이름 그대로 기술에 관해 실제 게임에 적용될 수 있는지 조사하고 검증하는 부서입니다.**

**최신 기술 트렌드를 선행 학습하고 게임에 적용 가능한지 또한 이 기술이 해당 게임에 적합할지 등을 확인하여 테스트해보고 실제로 적용까지 시킵니다.**

**또한 다른 팀의 게임에 대한 최적화에 대한 도움이나 기술적인 부분에서도 서포트 합니다.**

**2. 담당하고 있는 업무에 대해 구체적으로 알려주세요.**

**현재 저는 언리얼 엔진 관련 차세대 FPS개발을 위한 기반을 작업중에 있습니다.**

**저희 부서의 목표에 맞게 차세대 FPS에 적용시킬 만한 최신 기술 트렌드들을 연구하고 있습니다.**

**타 팀에서 최적화 관련해서 의뢰가 들어오면 관련 내용들을 조사해서 의뢰팀에 최적화에 대한 가이드 라인도 제시합니다.**

**3. 근무하시면서 언제 가장 큰 보람/성취감을 느끼시나요?**

**최근 타 팀의 VR 프로젝트 최적화 작업을 맡았던 것이 제일 기억에 남습니다.**

**해당 프로젝트의 최적화에 관련해 여러 개선사항에 대한 보고서를 작성했습니다.**

**그리고 그 제가 작성했던 최적화 방식대로 적용했을 때 눈에 띄는 성능 향상이 있었다는 구체적인 결과가 담긴 답변을 받았을 때 뿌듯했던 것 같습니다.**

**4. 스마일게이트만의 장점이 있다면 무엇인가요?**

**저는 이직한지 아직 1년도 안 되긴 했지만 제가 생각하기에 스마일 게이트의 가장 큰 장점은 회사의 방향성이라고 생각합니다.**

**게임에 대해 너무 상업적인 목표보다는 게임의 본질 자체에 집중하는 회사라는 생각이 들었습니다. 이러한 이유에서 게임 개발자에게는 무척 좋은 회사라고 생각합니다.**

**5. 멘티 혹은 이 직무를 꿈꾸는 사람들에게 해주고 싶은 말이 있다면?**

**저희 부서는 기술적인 부분을 담당하는 부서이기 때문에 프로그래머로서 기본기를 확실하게 다져야 합니다.**

**이론에서만 그치지 않고 직접 툴을 만져도 보고 코드도 작성해보면서 여러 시행착오를 겪으며 공부하는 방법을 추천 드립니다.**

**이렇게 공부하다 보면 탄탄한 기본기를 쌓을 수 있을 것이고 새로운 기술을 맞이할 때도 쉽게 받아들일 수 있을 것입니다.**

**6. 스마일 게이트 신입으로 돌아간다면 하고 싶은 일이 있으신 가요?**

**과거로 돌아가 신입으로 다시 들어오게 된다면 기술적으로 기본이 빈약할 수 있는 부분을 위해 기본기를 다져 놓도록 노력하고 싶습니다.**

**아무래도 주니어 개발자는 시니어 개발자들보다는 시간적 여유가 조금이라도 더 있다고 생각하기 때문에 기본적인 부분에서 조금 더 열심히 공부할 것 같습니다.**

**7. 멘토님은 어떻게/왜 이 직무를 고르셨나요?**

**제일 처음엔 그저 게임이 좋았습니다.**

**그래서 나도 게임을 만들어보고 싶다가 출발점이었습니다.**

**게임을 만들기 위해서 이것저것 찾아보다 보니 게임 프로그래밍 공부를 하게 되었고, 공부를 하다 보니 어느새 여기까지 온 것 같습니다.**

**8. 멘토님께 스마일게이트란?**

**저에게 스마일게이트란 ‘다시 찾아온 기회’입니다.**

**이전 회사에 있었을 때는 산더미 같은 일정에 치이다 보니 그것을 처리하는 데만 바빠서 제 실력의 기반을 다지는 시간이 부족했던 것 같습니다.**

**그렇기 때문에 기술적으로 큰 도약이 있었던 기회가 별로 없었습니다.**

**하지만 스마일게이트에서 기술 전략담당팀에 들어오게 되면서 기술적인 지식이 많이 필요해 졌고 따라서 공부를 다시 시작하게 되었습니다.**

**그렇기 때문에 기본을 한번 더 탄탄하게 다질 수 있는 기회가 왔다고 생각합니다.**